

**PATHFINDER**<sup>®</sup>  
ABENTEUERPFAD

# DER SCHLANGENSCHÄDEL

Spielerleitfaden



VON MARK MORELAND



Sargava ist ein Grenzland, welches zum einen am Rande der Inneren See liegt und zugleich einer ungewissen politischen Zukunft entgegen sieht. Der nahezu unpassierbare Dschungel des Mwangibeckens und der pausenlos tobende Wirbelsturm, welcher von den Ureinwohnern das Auge Abendegos genannt wird, isolieren Sargava vom Rest Garunds und seine nächsten Nachbarn sind auch nur dem Namen nach eigenständige Nationen. Die ehemalige chelische Kolonie steht auf der Schwelle zu einer neuen Zukunft – in der, befreit von der Kolonialherrschaft, alles möglich zu sein scheint. Dennoch waren die Bürger Sargavas nicht die ersten, die versuchten, der wilden Region den Stempel der Zivilisation aufzudrücken: Seit Anbeginn der Zeit strebt die Menschheit danach, mitten im gefährlichen Mwangibecken große Königreiche zu bilden. Von den alten Imperien sind nur zerfallene Ruinen übrig geblieben und selbst die Namen dieser Reiche sind im Dunkel der Geschichte verschwunden. Manche Gelehrte behaupten sogar hinter vorgehaltener Hand, dass in den unerforschten Tiefen des Urwaldes uralte azlantische Ruinen zu finden seien, doch weise Männer von ehrbarem Ruf weisen solche verrückten Theorien weit von sich. Dennoch, worin auch immer der Ursprung dieser Ruinen liegt, sie könnten ihren Entdeckern zu unermesslichen Reichtümern und gewaltiger Macht verhelfen. Dieses gefährvolle Land und die Wildnis jenseits davon dienen als Hintergrund des Schlangenschädel-Abenteurpfades.

Dieser Leitfaden dient dazu, Spielern, die vorhaben diesen Abenteuerpfad als Spieler zu erleben, Hilfestellung bei den Vorbereitungen zu geben, sowie sie mit Informationen zu versorgen, die nichts über das Abenteuer vorab verraten, ihnen Regelemente zu liefern, die sich in der Zukunft als nützlich erweisen könnten, und ihnen bei der Ausgestaltung von Charakterhintergründen zu helfen, die sich leicht mit der Kampagne verknüpfen lassen. Zusammen mit Ratschlägen für Spieler aller Völker und Charakterklassen, die es im Pathfinder Rollenspiel gibt – inklusive der neuen Klassen der *Pathfinder Expertenregeln* – liefert der Leitfaden Informationen über Sargava, das dem Kampagnenschauplatz am nächsten gelegene Land, und die Jenivere, das Schiff, welches die SC ins Abenteuer trägt. Dies alles sollte hilfreich sein, um Spieler besser mit den Umständen und Ereignissen im neuen Abenteuerpfad vertraut zu machen. Wer nach weiteren Details und Möglichkeiten für exotische Abenteuer sucht, sollte einen Blick in das Pathfinder-Handbuch *Sargava – Die verlorene Kolonie* werfen.

## Sargava – Ein Überblick

Sargava wurde vor über 500 Jahren von Prinz Haliad I. als Teil der Expansion im chelioxanischen Ewigen Krieg gegründet und galt jahrhundertlang als das Juwel des Imperiums. Als Aroden starb, versank das Imperium jedoch im Chaos und Sargavas Herrscher unterstützte die falsche Partei im Chelischen Bürgerkrieg. Haus Throne übernahm stattdessen die Macht und entsandte eine Kriegsflotte, um die Kolonie zurück zu erobern, welche seinen Feind während des blutigen Konfliktes unterstützt hatte. Der Hohe Wächter Baron Grallus sah den Angriff voraus und schloss eine schicksalhafte Allianz mit den Freien Kapitänen der Fesselinseln. Die überlegene Flotte der Piraten griff von

der Bucht der Verzweiflung aus die unvorbereitete chelische Seestreitmacht an, setzte der Bedrohung für ihren südlichen Nachbar ein rasches Ende und ließ sich dafür von Sargava reich entlohnen. Bis zum heutigen Tage fließt ein guter Teil des Wohlstandes Sargavas in die Schatztruhen der Freien Kapitäne für frühere Hilfeleistungen und die Zusicherung fortdauernden Schutzes der Küste.

Sargava ist aufgrund der hohen Forderungen der Freien Kapitäne finanziell geschwächt und von vielen früheren Handelspartnern im Norden abgeschnitten. Das Land sieht sich aber einer noch größeren Bedrohung aus seinem Inneren gegenüber: Inspiriert von den Lehren eines geheimnisvollen untoten Kindgottes, welcher im nahen Stadtstaat Mzali lebt, stehen die Ureinwohner des Mwangibeckens kurz vor einer Rebellion, um sich von der kolonialen Herrschaft zu befreien. Auch wenn Cheliox keine offiziellen Ansprüche gegen Sargavas Regierung mehr besitzt, beherrscht dennoch die Minderheit der Kolonisten die sehr viel größere Mehrheit der Eingeborenen. Die Ureinwohner wissen jedoch, dass sie auf die Ressourcen des ganzen Mwangibeckens zurückgreifen können, während der Hohe Wächter Baron Utilinus und seine Regierung sich in einer schlechten Position befinden, um einen Aufstand niederschlagen zu können.

## Schlangenschädel-Spielercharaktere

Die SC beginnen den Schlangenschädel-Abenteuerpfad als Passagiere an Bord des Frachtschiffes Jenivere das Richtung Süden nach Sargava unterwegs ist. Die Reise verspricht nicht nur die SC im Angesicht verschiedener Gefahren einander näher zu bringen, sondern führt sie auch direkt hinein, in eine der gefürchtetsten Regionen Golarions, auf der Suche nach Ruhm, Reichtum und uralten Geheimnissen. Was ihre Herkunft angeht, sind die SC nicht allein auf Sargava beschränkt, sondern sie können von überall her stammen. Es gibt zahllose Gründe für die Wagemutigen, Neugierigen oder wahrlich Nürrischen, nach Sargava zu kommen. Nicht zuletzt die Hoffnung, persönlichen Ruhm und Reichtum zu erlangen. Die SC werden wahrscheinlich über unterschiedliche Hintergründe verfügen, so dass sich auch ihre Gründe für die Reise zur Hauptstadt Sargavas sehr voneinander unterscheiden werden.

Der Schlangenschädel-Spielerleitfaden soll den Charakteren Gründe liefern, weshalb sie an Bord der Jenivere sind, egal ob sie aus einem fernen Teil der Inneren See in neue Länder reisen oder Bewohner Sargavas sind, die sich auf der Heimreise befinden. Die folgenden Vorschläge liefern grundlegende Informationen zur möglichen Herkunft der SC und konzentrieren sich darauf, Charakteren aller Völker und Klassen Motive zu liefern, nach Sargava zu reisen. Du kannst diesen Leitfaden als Ausgangspunkt verwenden, um den SC einen Grund zu liefern, Teil dieser schicksalhaften Seereise zu sein, welche am Beginn des Schlangenschädel-Abenteurpfades steht. Die folgenden Seiten zeigen die Besonderheiten typischer Angehöriger aller sieben Grundvölker, der elf Grundklassen sowie der sechs Basisklassen der *Pathfinder Expertenregeln* auf. Charaktere jeder Gesinnung, Religion und Herkunft können eine wichtige Rolle in dieser Kampagne spielen. Die folgenden Vorschläge sollen Ideen für

Konzepte und/oder Hintergründe für die SC liefern. Ebenso wirst du verschiedene neue Wesenszüge finden, die besonders zum Schlangenschädel-Abenteurpfad passen, um die SC gut vorbereitet mit dem Plot des Abenteurpfades in Verbindung bringen zu können.

## Völker

Sargava wird hauptsächlich von Menschen bewohnt. Seine Bevölkerung besteht in erster Linie aus Mwangi-Ureinwohnern und aus Cheliax stammenden Kolonisten. Allerdings haben Angehörige aller Völker ihre Gründe, um an Bord der Jenivere zu reisen – sie können Ruhm und Reichtum suchen oder in manchen Fällen auch auf der Flucht sein und Anonymität suchen. Angehörige aller Völker des Grundregelwerkes können in Sargava angetroffen werden, so dass ein SC auch ein Heimkehrer aus der Ferne sein kann. Ebenso haben Angehörige aller Völker zahllose Motive, aus allen Teilen Golarions in diese Region zu reisen. Unabhängig ihrer Volkszugehörigkeit schickt die Reise nach Süden deine SC direkt ins Abenteuer.

## ELFEN

Die Elfen sind ein vergleichsweise isoliert lebendes Volk, sie bevorzugen die Gesellschaft anderer Elfen gegenüber gemischten Ansiedlungen, können aber in fast jeder Gemeinschaft auf ganz Golarion in kleinen Gruppen angetroffen werden. Elfen, die von Ihresgleichen getrennt aufwachsen, werden als Verlassene bezeichnet. Diese Elfen neigen zum Reisen und Forschen und haben wahrscheinlich ihre eigenen geheimen und persönlichen Gründe für eine Seereise nach Sargava. Die hohe Lebenserwartung der Elfen verleiht ihnen eine einzigartige Sicht auf geschichtliche Ereignisse und sie sind oft sehr interessiert an uralten Dingen. Elfen aus ganz Golarion könnten die Geheimnisse des Mwangibeckens inspirierend genug finden, um ihr Heimatland zu verlassen. Elfen, die in Sargava oder im Mwangibecken geboren wurden, sind in der Regel Angehörige des weit verbreiteten Volkes der Ekujae, das aus zahlreichen Clans und Stämmen von Wildelfen besteht, welche von ihren Artgenossen in Kyonin und anderen „zivilisierten“ Ländern als primitiv angesehen werden. Ekujae werden häufig gefangen genommen und in die Sklaverei verkauft, so dass man sie überall in der Inneren See antreffen kann; wenn sie von ihren Ketten befreit werden, kehren sie meistens nach Garund zurück.

## GNOME

Bedroht durch das gefürchtete Verblässen, kämpfen Golarions schlaue Gnome ständig gegen dessen tödliche Auswirkungen an, indem sie sich in immer neue und aufregende Erfahrungen stürzen. Und gibt es einen besseren Weg, das Leben eines Gnomes spannend zu gestalten, als die Erforschung uralter Ruinen und das Eintauchen in diese unterschiedlichen Kulturen die versteckt in den dichten Urwäldern des Mwangibeckens liegen?

Die Wunder fremder Häfen und exzentrische Seefahrer können manche Gnome zu einem ziellosen Leben auf den Wellen geführt haben – eingeschlossen einer Passage auf der Jenivere. Besonders abenteuerlustige Gnome könnten sogar zur Mannschaft des Schiffes gehören und darauf vertrauen, dass die

## Land Ahoi!

Viele der Abenteueransätze in den Hintergründen knüpfen an Seefahrt und Abenteuer auf hoher See an, während sich die Schauplätze des Schlangenschädel-Abenteurpfades an Land befinden – tükische Dschungel, zerfallene Ruinenstädte und gewaltige unterirdische Kammern. Spieler, die ihre SC für Abenteuer auf See optimieren, werden daher enttäuscht sein. Verwende deshalb diese Vorschläge hier, um die SC an Bord der Jenivere zu bekommen, aber erwarte nicht, dass sie dort auch bleiben. Natürlich kannst du auch einen „Seebären“ spielen, der auf Landgang in Abenteuer gerät, bei denen ihm seine Seefestigkeit nichts hilft. In diesem Fall könnte er zur Besetzung der Jenivere gehören, beachte aber bitte, dass aquatische Tiergefährten oder Fertigkeiten wie Beruf (Seefahrer) ihm über weite Strecken des Abenteurpfades nicht von Nutzen sein werden.

Passagiere ihnen genug Vielfalt bieten, um sie während ihrer Karriere zur See jung und farbig zu halten. Gerüchte über uralte Mwangi-Ruinen, in denen eine Gruppe Spriggans lebt, ziehen Gnome, die auf ihre wild lebenden Verwandten neugierig sind, nach Sargava und waren bereits Anlass für so manche Expedition in den tiefen Dschungel, von denen bisher keine das Rätsel der Region lösen konnte.

## HALB-ELFEN

Für Halb-Elfen ist eine sesshafte Existenz oft nicht erfüllend. Irgendwann, zwischen dem nahenden Ende ihrer Zeit als Heranwachsende und kurz nach dem Eintritt ins Erwachsenenalter, stellt sich bei ihnen eine überwältigende Reiselust ein. Manche suchen nach einem fehlenden Elternteil, dessen Abwesenheit ihnen in ihrer Jugend viele Probleme bereitet hat, Andere suchen nach dem Schicksal, welches ihnen dank ihrer Abstammung von Menschen und Elfen in die Wiege gelegt wurde. Auch Reisen in ferne Regionen der Welt und das Eintauchen in unbekanntere Kulturen können viele Halb-Elfen zu ihren Wanderungen anregen. Jene, die nach Sargava reisen, könnten die verstoßenen Abkömmlinge einer peinlichen Liebschaft unter den Adligen der Inneren See sein oder vielleicht auch in den Urwäldern des Mwangibeckens nach einem Verwandten bei den Ekujae suchen. Halb-Elfen, die das Opfer besonders schrecklicher Vorurteile gegen ihre gemischte Herkunft geworden sind, könnten sich der Sache der Ureinwohner anschließen und sie gegen die ehemals chelischen Unterdrücker unterstützen. Was auch immer der Grund für ihre Reisen sein mag, das Abenteuerleben ist den Halb-Elfen wohl vertraut und die verlorene Kolonie Sargava bietet endlose Möglichkeiten für jene, die Gefahr und Spannung suchen.

## Zusätzlicher Lesestoff für Spieler

Für Spieler, die tiefer in die Welt Golarion eintauchen und ihren Charakteren kampagnenspezifische Einzelheiten verleihen wollen, die ihnen während des Abenteuerpfades helfen könnten, könnten die folgenden Pathfinder-Bände von Interesse sein:

**Abenteurers Rüstkammer:** Spieler, die nach Wegen suchen, ihre Charaktere besser oder passender auszurüsten, werden hier viele neue und exotische Ausrüstungsgegenstände und Wahlmöglichkeiten für alle Arten von Waffen finden.

**Cheliox:** Auch wenn diese Region nicht zum Hintergrund der Kampagne gehört, könnten die Charaktere in einem der vielen chelischen Häfen an Bord der Jenivere gehen. Spieler, die Einheimische einer dieser Städte spielen wollen, können hier viele Einzelheiten und neue Charakteroptionen vorfinden.

**Sargava:** Da das Ziel der SC die Hauptstadt des Landes ist, möchten die Spieler sich vielleicht mit der Region und der Vielfalt der dort existierenden exotischen Wahlmöglichkeiten bekannt machen.

## HALB-ORKS

Als Verstoßene in den meisten zivilisierten Ländern der Inneren See, reisen Halb-Orks oft an die Ränder der bekannten Welt, um Verfolgung, Vorurteilen und ihrer beschämenden Herkunft zu entkommen. In Garund gibt es kaum einheimische Orkstämme, daher sind die meisten Halb-Orks Sargavas Reisende aus anderen Ländern. Die in Sargava geborenen Halb-Orks stammen oft von eingewanderten halb-orkischen Kolonisten ab, wobei sich auch viele auf Eltern berufen, die der Mwangi-Urbevölkerung angehören. Bei den dämonenverehrenden Bekyar südlich der Bucht der Verzweiflung betrachten menschliche Mütter die Geburt eines Halb-Orkkindes häufig als Segnung Lamashtus, der Mutter aller Monster. Diese bestialischen Kinder werden zu mächtigen Kriegsherrn und Sklavenjägern erzogen. Dennoch ist es nicht ungewöhnlich, dass auf solche Weise geborene und erzogene Halb-Orks die Erwartungen ihrer Eltern ablehnen und ihr Heimatland verlassen, um ihre eigene Identität, frei von dämonischem Einfluss, zu finden und zu formen. Ein solcher Halb-Ork könnte sich an Bord der Jenivere auf der Rückreise nach Hause befinden, vielleicht um sich für Erlittenes zu rächen oder seinem Volk bessere Wege zu lehren.

## HALBLING

Wie in den meisten Ländern der Menschen nennen die Halblinge auch in Sargava die Großstädte, und abgelegenen Ansiedlungen ihr Zuhause und leben vergleichsweise ruhig im

Schatten der menschlichen Bevölkerung. Viele stammen von Sklaven ab, welche von ihren chelischen Herren mit in das wilde Land gebracht wurden, als diese es kolonialisierten. Als Sargava im Jahre 464 AR seine Unabhängigkeit von Cheliox erlangte, wurden viele Sklaven entweder per Dekret oder aufgrund der Umstände zu Freien. Die befreiten Halbblingsklaven begannen ein neues Leben in Sargavas hektischer Hauptstadt Eleder, wo die meisten in den Docks und Werftanlagen des ausgedehnten Hafens arbeiten. Entflohene Sklaven aus Cheliox und anderer Länder könnten in der Hoffnung nach Sargava reisen, dort ein neues Leben zu beginnen, wo sowohl einheimische Menschen als auch Halblinge mit der gemeinsamen Erinnerung an vergangene Knechtschaft leben und auf eine Zukunft in Freiheit hinarbeiten. Die Ausdauer der Halblinge, ihre unkomplizierte Art, geringe Größe und Beweglichkeit machen sie zu idealen Seefahrern, so dass die Besatzung der Jenivere durchaus einen oder mehrere dieser kleinen Seeleute aufweisen könnte.

## MENSCHEN

Man kann nicht verleugnen, dass Sargava ein Land der Menschen ist. Seit ewigen Zeiten leben die Stammesleute der Mwangi in dieser Region. Seefahrer des Bonuwatstammes können durchaus an andere Ufer der Welt gereist sein und finden daher leicht einen Platz an Bord von Schiffen wie der Jenivere. Die zweite meist verbreitete ethnische Gruppe unter Sargavas Mwangi-Eingeborenen sind die allgegenwärtigen Zenj, die man in nahezu jeder Stadt und jedem Dorf zwischen den Grenzbergen und dem Dschungel der Tausend Schreie antreffen kann. Die dämonenanbetenden Bekyar leben fast ausschließlich in Sargava und südlich davon, stellen aber innerhalb der Mwangi-Bevölkerung des Landes nur eine kleine Minderheit dar. Neben den Ureinwohnern trifft man in Sargava am häufigsten Kolonisten an, deren Ahnen seit 4138 AR in der Region gelebt haben können. Viele von ihnen betrachten sich ebenso als Eingeborene wie die Mwangi. Allerdings lockt die Aussicht auf grenzenlosen Reichtum und zahllose Geheimnisse Angehörige aller Volksgruppen nach Eleder, so dass Menschen aus allen Kulturen ihre Gründe haben können, mit einem Schiff wie der Jenivere zu reisen.

## ZWERGE

Normalerweise trifft man Zwerge nicht auf dem Meer an, doch selbst ausgesprochene Gegner von Schiffsreisen müssen zuweilen über das Meer fahren, um Handel zu treiben, oder um in diplomatischer Mission ihr Ziel zu erreichen, egal ob sie aus Janderhoff in Varisia, den Fünfkönigsbergen oder der trocknen Dünenlandschaft Osirions kommen. Die Jenivere bietet die perfekte Möglichkeit für ehrgeizige Zwerge, um Sargava zu erreichen. Viele reisen in der Hoffnung, am Reichtum der berühmten Tiefenhort-Gesellschaft teilzuhaben, welche tonnenweise Edelsteine und Edelmetalle unter den Banduhügeln abbaut und den am Unternehmen beteiligten gewaltige Reichtümer beschert. Die meisten Zwerge auf der Reise, von oder nach Sargava, besitzen Verbindungen zu dieser lukrativen Unternehmung. Weniger geschäftstüchtige Zwerge teilen sich zumindest eine Affinität für Stein mit ihren Bergbau betreibenden Artgenossen und könnten nach Sargava reisen, um die vielen über die Wildnis des Mwangibeckens verstreuten, uralten Ruinen zu erforschen.

## Klassen

In Sargava und dem Mwangibecken fällt es einigen Klassen leichter, Fuß zu fassen, als anderen, dennoch haben Angehörige aller Klassen ihre Gründe, mit der Jenivere in diese Region zu reisen. Sie können Einheimische sein, die von ihren Reisen nach Hause zurückkehren, oder Fremde, die sich zum ersten Mal in unbekanntes Terrain wagen. Charaktere jeder Klasse können eine wichtige Rolle im Schlangenschädel-Abenteurpfad spielen. Die folgenden Vorschläge sollten sowohl eingeborenen wie fremden SC helfen, ihren Platz in der Kampagne zu finden, allerdings können sie alle auch noch andere, von ihrem Hintergrund abhängige Gründe für die Reise nach Sargava besitzen.

### ALCHEMISTEN

Alchemisten sind häufig mit sich selbst beschäftigt und wirken abgehoben. In der Regel kümmern sie sich mehr um ihre Extrakte und neuesten Formeln als um die Welt um sie herum. Manche Alchemisten gehören einer örtlichen Gilde oder arkanen Schule an, wovon es in den meisten größeren Städten der Inneren See welche gibt. Diese Organisationen entsenden ihre Mitglieder und Lehrlinge regelmäßig in ferne Länder, um dort seltene Zutaten zu sammeln oder unbekannt regionale Künste zu erforschen. Aufgrund seiner Isolation vom Rest der Inneren See durch das Auge des Abendego stellt Sargava das perfekte Ziel für einen solchen Akademiker dar. Alchemisten werden zuweilen von der ganzen Gesellschaft missverstanden und als seltsam, gefährlich und sogar verrückt betrachtet – was häufig nicht ganz unzutreffend ist –, so dass sie auch an Bord der Jenivere reisen könnten, um im fernen Sargava einen Neuanfang zu beginnen. Ebenso könnten einheimische Sargavaner in ferne Länder gereist sein, um dort Verbündete für eine Expedition ins Mwangibecken zu suchen, wo sie bei den zahllosen vergessenen Stämmen uralte alchemistische Formeln zu entdecken hoffen.

**Empfehlungen:** Reisen durch die Wildnis und das Erforschen gefährlicher alter Ruinen spielen im Schlangenschädel-Abenteurpfad eine wichtige Rolle, daher werden Fertigkeiten wie Magischen Gegenstand benutzen, Mechanismus ausschalten, Überlebenskunst, Wissen (Arkane), Wissen (Natur) und Zauberkunde des Öfteren genutzt werden. Da die Charaktere sich den größten Teil der Kampagne über weitab von der Zivilisation entfernt aufhalten, könnte es auch hilfreich sein, vielseitige Handwerker in der Gruppe zu haben.

### BARBAR

Wilde und furchtlose Barbaren scheinen wie geschaffen für das ungezähmte Mwangibecken. Viele der eingeborenen Krieger sind eher Berserker als ausgebildete Kämpfer. Selbst Völker, die man allgemein hin als zivilisiert betrachtet – z.B. Elfen – sind im Mwangibecken und in Sargava durch barbarische Stämme vertreten. Sargavas Position am Rand der zivilisierten Welt zieht viele Schläger an, die das Leben in anderen Ländern als schwierig empfinden, und die Hafenkneipen und Bordelle sind voller widerspenstiger Krieger aus weit entfernten Gegenden wie den Ländern der Lindwurmkönige, dem Reich der Mammutherren und Varisia. Täglich landen zahllose Schiffe in Eleders Hafen an

und bringen solche Reisende nach Sargava – die Jenivere könnte mit Leichtigkeit eines davon sein.

**Empfehlungen:** Die Erforschung der Wildnis spielt eine Hauptrolle im Abenteurpfad, so dass Fertigkeiten wie Akrobatik, Klettern, Schwimmen, Überlebenskunst, Umgang mit Tieren und Wahrnehmung oft Anwendung finden werden. Auch das Können eines fähigen Kämpfers, besonders eines Kämpfers der fähig ist, Fallen auf zu spüren, und Erfahrung in der Wildnis besitzt, wird benötigt werden.

### BARDEN

Auf ihrer Suche nach verlorenem Wissen und fesselnden Erzählungen von großen Abenteuern zieht es Barden regelmäßig in die uralten Lande des Mwangibeckens. Eleder ist aufgrund seiner eindrucksvollen Hafenanlagen und Werften ein bevorzugter Zielpunkt für reisende Barden aus ganz Golarion, die in den gesetz- und hemmungslosen Häfen wie Blutbucht oder den Fesseln meist mehr Probleme bekommen, als die Sache wert ist. Der bestehende Streit zwischen Sargavas Kolonisten und den Mwangi-Ureinwohnern hat für verstärkte Nachfrage nach politisch begabten Personen gesorgt, so dass Barden zunehmend auf beiden Seiten als Diplomaten, Unterhändler, Spione und inspirierende Redner tätig werden. Eingeborene Barden spezialisieren sich häufig auf Stammesgesänge der Mwangi und rhythmisches Trommeln. Sie bewahren auch die mündlichen Überlieferungen und Traditionen ihres Volkes. Der Schlag uralter Trommeln schwingt durch das dichte Blattwerk und über die weiten Savannen des Landes und erhält eine Aura des Geheimnisvollen um die Trommler, die bis heute Besucher verunsichert.

**Empfehlungen:** Diplomatische Interaktionen zwischen Stämmen der Eingeborenen, Nationen und anderen Gruppierungen spielen eine bedeutende Rolle im Schlangenschädel-Abenteurpfad. Fertigkeiten wie Bluffen, Diplomatie, Einschüchtern und Motiv erkennen sollten oft hilfreich sein. Ebenso werden alle Wissensfertigkeiten während der Kampagne Anwendung finden, wobei jene, die mit der Wildnis, esoterischen Religionen und der Geschichte und den Geheimnissen des Mwangibeckens am nützlichsten sein werden (üblicherweise Arkane, Geographie, Geschichte, Lokales, Natur und Religion). Die meisten Einwohner der Region sind immun gegen gedankenbeeinflussende Magie – z.B. riesiges Ungeziefer oder gewaltige fleischfressende Pflanzen. Ein vielseitiger Barde stellt sicher, dass der Gruppe Optionen offen stehen, um mit solchen Bedrohungen umzugehen, während sie das Mwangibecken erforscht.

### DRUIDEN

Sargava ist das offene Tor zum Dschungel des Mwangibeckens. Nur wenige Orte wirken auf eine so große Anzahl von Druiden derart anziehend, wie das wilde und ungezähmte Land im Herzen Garunds. Egal, ob sie die Region erforschen, ihre uralten Kräfte nutzen oder die Zivilisation in die dichte Wildnis führen wollen, Druiden reisen meist durch Eleder und dann weiter landeinwärts, oftmals durch Kalabuto. Unter den Eingeborenen dienen in vielen Stämmen Schamanen-Druiden als geistige Anführer, so dass junge Druiden Verbindungen zu einem der vielen Stämme der Mwangi besitzen könnten. Ebenso könnten

Druiden aus persönlichen Gründen als Passagiere der Jenivere nach Sargava oder auch weiter zum Mwangibecken reisen.

**Empfehlungen:** Viele der im Mwangibecken lebenden exotischen Tiere stehen einem dort auftretenden Druiden als Begleiter zu Auswahl: Affe, Dinosaurier, Eber, Hund, Katze (groß oder klein), Krokodil, Pferd, Pony, Schlange (Würgeschlange oder Viper) und Vogel. Aus dem *Pathfinder Monsterhandbuch* kommen hinzu: Elefant, Hyäne, Riesenfrosch, Schreckensfledermaus, Schreckensratte, Waran und die speziell aufgeführten Dinosaurier. Spieler sollten sich auch mit ihrem SL absprechen, ob Kreaturen aus dem Monsterkapitel des Abenteuerpfades passende Begleiter abgeben könnten.

## HEXEN

Da sie im Allgemeinen gefürchtet und missverstanden werden, leben viele Hexen abgeschieden an den Rändern der Zivilisation – und nur wenige Orte nahe der Inneren See sind so abgeschieden wie Sargava, und damit anziehend für eine ausgestoßene Hexe, noch dazu wo Eingeborene ihnen und ihrer geheimnisvollen Magie, sowie ihrer einsiedlerischen Lebensweise mit mehr Offenheit begegnen. In kleinen Mwangi-Dörfern dienen Hexen als weise Männer und Frauen und als Heiler. Viele reisen in die Länder im Norden, um in ihrer Jugend zu lernen, ehe sie sich in einem Dorf als örtlicher Zauberdoktor niederlassen. Manche Hexen haben aber auch gar nicht vor sesshaft zu werden, sondern bereisen stattdessen Golarion auf der Suche nach größerem Wissen und besserem Verständnis der rätselhaften Mächte, die sie leiten. Die Urwälder des Mwangibeckens bieten verborgene Antworten für den beharrlich Suchenden und die mächtigen Kräfte, welche den Dschungel ihr Zuhause nennen, üben eine unwiderstehliche Anziehung auf so manche neugierige Hexe aus.

**Empfehlungen:** Hexen haben bei der Wahl ihrer Klassenfertigkeiten eine Vielzahl an Möglichkeiten, von denen einige während des Schlangenschädel-Abenteuerpfades hilfreich sein könnten. Alle erdgebundenen Vertrauten stellen eine gute Wahl dar, wie auch die Schutzherrn der Elemente, Tiere und der Verwandlung. Fertigkeiten wie Handwerk, Magischen Gegenstand benutzen, Wissen (Arkanes, Geschichte und Natur) sowie Zauberkunde sollten ebenfalls während der Kampagne von Nutzen sein.

## HEXENMEISTER

Bei ihren ständigen Reisen in die entlegensten Winkel der Welt auf der Suche nach Wegen, um ihre geheimnisvollen Kräfte zu testen, stellen Hexenmeister häufig fest, dass das Mwangibecken ihnen dazu viele Gelegenheiten bietet. Angehörige der Schicksalhaften Blutlinie fühlen sich häufig zu den uralten Ruinen in der Region hingezogen, da sie ihr volles Potential nur verwirklichen können, indem sie auf die Kräfte der Vergangenheit zugreifen. Auch Hexenmeister der Arkanen Blutlinie sehen in den Ruinen vergessener Imperien eine reichhaltige Quelle magischer Macht und tauchen oft auf der Suche nach zeitlosen Rätseln in die Wildnis ein. Eingeborene Hexenmeister gehören oft der Dämonischen, Schlangen- oder Immergrünen Blutlinie an, ein Ergebnis jahrtausender Dämonenverehrung oder des Einflusses des fruchtbaren Urwaldes und seiner Kreaturen auf die Bewohner des Landes. In seltenen Fällen manifestieren

Forscher, die nie zuvor Anzeichen arkaner Fähigkeiten gezeigt haben, lange ruhende Kräfte, wenn sie den fremdartigen und unbekanntenen Bereichen des tiefen Dschungels ausgesetzt sind. Manche jungen Leute reisen gar sorglos in die Wildnis in der Hoffnung, möglichen, bisher nicht in Erscheinung getretenes, Potential erwecken zu können.

**Empfehlungen:** Obwohl alle Blutlinien sich während des Schlangenschädel-Abenteuerpfades als nützlich erweisen können, passen die Abnormale, die Dämonische, die Arkanen und die Schicksalhafte Blutlinie thematisch am besten. Hexenmeister sollten sich auch über ihre Wahlmöglichkeiten über Kampfzauber hinaus Gedanken machen, wenn es um die Zusammenstellung ihrer Zauberlisten geht, da vielseitige nützliche Zauber und Magie wie z.B. *Elementen trotzen*, *Sprachen verstehen* und Unsichtbarer Diener gut zur Erforschung der Wildnis geeignet sind.

## INQUISITOREN

Inquisitoren aller Glaubensrichtungen haben gute Gründe, die lange Reise nach Sargava zu machen. Pflichteffrige Anhänger rechtschaffener Gottheiten wie Abadar, Asmodeus und Iomedae könnten die Absicht haben, die Ordnung angesichts der ansteigenden Feindseligkeiten zwischen Sargavas Bewohnern zu bewahren. Freiheitsliebende Inquisitoren, z.B. Anhänger von Cayden Cailean, Desna oder Milani könnten nach Sargava reisen, um den Einfluss der Kolonisten auf die Ureinwohner für alle Zeiten zu unterbinden. Die Anhänger Nethys' oder Norgorbers könnten vorhaben, im Mwangibecken nach verlorenen Geheimnissen zu suchen, um entweder uralte Magie wieder zu entdecken oder die mächtigen Mysterien der Geschichte weiterhin vor der Welt verborgen zu halten. Andere Inquisitoren könnten aus einem anderen Land mit einem Gefangenen im Schlepptau heimkehren oder auch auf der Jagd nach einer besonders schwer zu fassenden Beute sein, welche sich angeblich in Sargava oder im Mwangibecken versteckt. Ein Inquisitor jeder Glaubensrichtung kann seinen entschlossenen Blick auf Sargavas Küsten aus jedem dieser Gründe richten – oder vielleicht, weil er einfach glaubt, es entspräche dem Willen seiner Gottheit, dass er aus noch unbekanntenen Gründen dorthin reist.

**Empfehlungen:** Jede der Gottheiten, die auch im Abschnitt über die Kleriker aufgeführt werden, stellt eine exzellente Wahl für einen Inquisitor in diesem Abenteuerpfad dar. Richtsprüche, welche den Inquisitor vor den im Dschungel üblichen Gefahren – besonders Gifte und Krankheiten – schützen sollen, könnten äußerst nützlich sein. Natürlich kann jede Art von Inquisitor dienliche Motivationen und Ziele finden, die ihn während der Kampagne inspirieren werden, doch besonders jene, die bereit sind, nach Schätzen, Geheimnissen und uralten Relikten zu suchen, haben auch sehr viele Gründe, in die Tiefe des Dschungels zu reisen.

## KÄMPFER

Wenige Klassen sind derart für die gefährlichen und gewalttätigen Gebiete in Sargava und dem Mwangibecken geeignet wie der engagierte und hochtrainierte Kämpfer. Er wird oft angeheuert, um verletzliche Forscher, Gelehrte und Händler durch den gewaltigen Dschungel zu begleiten. Kämpfer reisen mit nahezu jeder Gruppe, welche die Straßen und Wasserwege der Region

benutzt. In den zivilisierteren Gebieten um Eleder und Kalabuto können Söldner aus ganz Golarion angeheuert werden, um auf jeder Seite im andauernden Konflikt zwischen den Eingeborenen und den Kolonisten zu kämpfen. In der Region geborene und aufgewachsene Kämpfer könnten mit der Jenivere von ihrer Teilnahme an einem Feldzug – egal ob erfolgreich oder nicht – aus den Ländern im Norden nach Hause zurückkehren.

**Empfehlungen:** Alle Arten von Waffen und Rüstungen existieren im Mwangibecken, doch in den Legenden spricht man von bestimmten Arten mächtiger magischer Waffen, die in den uralten Ruinen der Region verborgen sein sollen. Kämpfer sollten vermeiden, sich zu sehr auf Schwere Rüstungen zu verlassen – oder sich um Mittel und Wege kümmern, wie sie ihre Beweglichkeit in solchen Rüstungen erhöhen können –, da die Hitze und andere Herausforderungen des Dschungels das Tragen solcher Ausrüstung unbequem und sogar gefährlich machen können.

## KLERIKER

Priester aller Glaubensrichtungen bereisen mit Schiffen wie der Jenivere die Welt und können daher auch nur reine Passagiere sein. Am wahrscheinlichsten reisen Kleriker Abadars nach Sargava, um die Rebellion zu ersticken und in Kalabuto die Ordnung zu bewahren. Aber auch Gläubige von Cayden Cailean, die den Ureinwohnern helfen wollen, ihr Heimatland zurückzugewinnen oder Blutvergießen verhindern wollen reisen nach Sargava. Angehörige der Bonuwatstämme verehren häufig eine Gottheit namens Shimye-Magalla, eine Verschmelzung aus Gozreh und Desna, allerdings ist auch die Verehrung beider Götter als eigenständige Gottheiten in der Region weit verbreitet. Nethys verfügt über eine große Anhängerschaft unter den Dschungelstämmen, welche im Mwangibecken in den vielen Ruinen Quellen gewaltiger und geheimnisvoller Macht finden. Weniger verbreitet, aber doch gegenwärtig aufgrund der Verehrung durch die Bekyar ist der Glaube an einige bössartige Dämonenfürsten wie Angazhan, Lamashtu und Pazuzu – Kultanhänger aus ganz Golarion fühlen sich in die Region gezogen auf der Suche nach Gleichgesinnten, ebenso wie Dämonenjäger und Heilige Krieger, die dorthin reisen, um solche bösen Sekten zu jagen und auszulöschen.

**Empfehlungen:** Gozreh ist im Schlangenschädel-Abenteurpfad stark vertreten. Sein Glaube konzentriert sich auf die Wildnis und die magischen Mysterien würden Gläubigen gute Dienste leisten im Verlauf der Kampagne. Auch Kleriker Desnas werden für die lange Reise belohnt werden, während Shelyn's Gefolgschaft feststellen wird, dass ihre Göttin in Teilen des Beckens auf sehr unübliche Weise dargestellt wird. Phasmas, als eine der ältesten Gottheiten, verfügt über Traditionen, welche viele tausend Jahre zurückgehen – es kursieren viele Gerüchte über uralte, in vergessenen Ruinen verborgene Geheimnisse des Glaubens. Jedoch stellt jede der im *Pathfinder Grundregelwerk* aufgeführten Gottheiten eine exzellente Wahl für einen Kleriker dar, du solltest dich allerdings mit deinem SL absprechen, falls du eine andere Gottheit für deinen Kleriker auswählen möchtest.

## MAGIER

Viele Magierschulen ermutigen ihre Angehörigen zu Forschungs-

oder Studienreisen in ferne Länder. Sargava, als einer der wenigen natürlichen Zugänge zum Mwangibecken, ist daher die natürliche Wahl für arkane Gelehrte aus der ganzen Welt. Magierlehrlinge aus Schulen wie dem Arkanamirium in Absalom, Korvosas Acadamae oder dem Occularium in Manaket segeln regelmäßig nach Eleder in der Hoffnung, lange vergessene Geheimnisse in den Urwäldern im Osten zu entdecken. Unbeschreibliche Zivilisationen sind im Herzen des Mwangibeckens entstanden und wieder untergegangen und haben dabei Geheimnisse und magisches Wissen zurückgelassen, die entdecken zu wollen einen Drang darstellt, dem nur wenige abenteuerlustige Magieanwender widerstehen können. Und selbst wenn Ausländer nicht vorhaben sollten, in den Dschungel selbst zu reisen, genügen doch auch die vielen arkanen Traditionen, welche von der gemischten Bevölkerung Eleders und Kalabuto gepflegt werden, dass Magier aus der ganzen Welt dorthin reisen – und die Reise mit der Jenivere ist ein perfekter Weg, um Sargavas Küste zu erreichen.

**Empfehlungen:** Was die Auswahl guter Wissensfertigkeiten angeht, so gelten für Magier die gleichen Empfehlungen wie für Barden. Alle arkanen Schulen sind gleichermaßen im Verlauf des Schlangenschädel-Abenteurpfades nützlich, sieht man von Verzauberern ab, die regelmäßig durch die schiere Zahl an Kreaturen, die gegen Gedanken beeinflussende Magie immun sind, wie z.B. riesenhaftes Ungeziefer und Pflanzen, einen etwas schlechteren Stand haben dürften.

Während jede Art von gebundenem Gegenstand möglich ist, sollten Magier, die sich stattdessen für einen Vertrauten entscheiden, Kreaturen wählen, die für die Region in welcher der Abenteurpfad spielt, einen Sinn ergeben. Dies umfasst alle Vertrauten des *Pathfinder Grundregelwerkes*. Für verbesserte Vertraute wären aufgrund der Thematik der Kampagne himmlische oder infernale Tiere, Mephiten, Pseudodrachen und Schreckensratten zu empfehlen.

## MÖNCHE

Garunds Westküste ist keine Region, die dafür bekannt ist, dass es dort viele Mönche gibt. Es gibt aber einige Gründe, weshalb ein Mönch aus Vudra, Tian Xia oder aus dem Bereich der Inneren See dorthin reisen könnte. Unter den Stämmen der Eingeborenen im Herzen des Mwangibeckens gibt es viele Kulturen, die auf Rüstungen und selbst hergestellte Waffen verzichten und stattdessen die erhöhte Beweglichkeit und Spontanität des waffenlosen Kampfes bevorzugen, da es in diesem gefährlichen Land viele Gefahren gibt, mit denen niemand rechnet. Ein Mwangi-Mönch hat vielleicht weder Zähne noch Klauen, doch seine natürlichen Waffen sind nicht weniger gefährlich als die der gefährlichsten Bestien des Dschungels.

**Empfehlungen:** Auch wenn Mönche in Sargava alles andere als alltäglich sind, kann seine Selbsterhaltung sehr hilfreich in der Kampagne sein. Geschwindigkeit und Flexibilität helfen einem Mönch in einem Land unvorhersehbarer Herausforderungen durch Lebewesen und die Umgebung gleichermaßen. Es kann für den Mönch auch sehr hilfreich sein, wenn er sich eher darauf konzentriert, Wesen ausschalten zu können, die sich mehr auf ihre natürlichen Waffen, denn auf Werkzeuge verlassen.

## MYSTIKER

Normalerweise mischen die Götter sich nicht in das Alltagsgeschehen von Nationen oder Sterblichen ein. Andererseits manifestiert sich ihr Einfluss zuweilen in Form rätselhafter Mystiker – göttliche Kontakte von mysteriöser Herkunft und mit unbekanntem Aufgaben. Für diese, mit übernatürlichen Kräften zugleich gesegnete wie verfluchte Individuen stellt der uralte, unergründliche Dschungel des Mwangibeckens ein attraktives Reiseziel dar. Manche Orakel, die von abergläubischen Nachbarn aus ihrer Heimat vertrieben wurden, reisen auf dem arkadischen Ozean südwärts und gehen im Hafen von Eleder an Land, von wo es bis zum Mwangibecken nur noch eine kurze Reise landeinwärts ist. Dort hoffen sie, Antworten auf die drängenden Fragen zu finden, die ihre eigene Existenz erklären. Sargavaner oder Mwangi-Ureinwohner könnten ebenso gut durch die Gebiete der Inneren See reisen, um an den bekanntesten und berühmtesten Universitäten und Tempeln von Quantum bis Korvosa nach ihren eigenen Antworten und Zusicherungen zu suchen. Unabhängig davon, ob sie bei dieser selbstgewählten Aufgabe Erfolg hatten oder nicht, kehren auch diese Mystiker oft schließlich in die Heimat zurück, um sich dort ein friedliches Leben aufzubauen.

**Empfehlungen:** Mystiker aller Mysterien können sich im Rahmen des Schlangenschädel-Abenteurpfades nützlich machen, wobei die Mystiker des Kampfes, der Knochen, des Lebens, der Natur, der Steine und des Wissens die stärksten Verbindungen zur Thematik und den Ereignissen der Kampagnen besitzen. Von allen Flüchen dürften Verschleierte Sicht und Zungen die wahrscheinlich hilfreichsten sein.

## PAKTMAGIER

Paktmagier teilen sich den Drang, uralte Rätsel aufzudecken und lange verborgene Geheimnisse zu lösen, mit Barden, Hexenmeistern und Magiern. Wenige Gebiete Golarions bieten soviel Potential für Entdeckungen wie der Dschungel Sargavas und das Mwangibecken. Paktmagier können die fast spürbare Kraft externer Wesen in der ganzen Region wahrnehmen, besonders in Bereichen, in denen die Verehrung uralter Mächte und die Ausübung seltsamer Magie immer noch praktiziert werden. Die entferntesten Ruinen des Mwangibeckens scheinen starke Verbindungen zu außerweltlichen Zwecken zu besitzen, die längst vergessen und dem Verfall anheim gefallen sind. Viele Paktmagier haben ihr Leben dem Zugriff auf dieses rätselhafte und zuweilen übermächtige Potential gewidmet. Paktmagiern, die einem Mwangistamm angehören, wird mit starkem Aberglauben begegnet; viele müssen feststellen, dass die Herbeirufung eines Eidolons zu ihrer Verbannung aus dem Stamm führt. Die meisten vertriebenen Paktmagier bereisen die Länder der Inneren See auf der Suche nach Akzeptanz oder neuen Machtquellen, doch fast jeder spürt schließlich das Verlangen heimzukehren.

**Empfehlungen:** Erforschung der Wildnis und der Ruinen längst vergessener Zivilisationen spielen die Hauptrolle im Schlangenschädel-Abenteurpfad. Fertigkeiten wie Handwerk, Magischen Gegenstand benutzen, Mit Tieren umgehen, Sprachenkunde und alle Wissensfertigkeiten können daher im Laufe der Kampagne immer wieder hilfreich sein. Dasselbe gilt für Paktmagier, welche Eidolons mit der Fähigkeit zu Klettern, zu Fliegen oder zu Schwimmen herbeirufen können.

Heilige Krieger können aus vielerlei Gründen nach Sargava

reisen. Paladine, die sich auf die Erhaltung der Ordnung konzentrieren, betrachten die wachsende Unruhe in Sargava als ihrer Aufmerksamkeit bedürftig. Paladine von Iomedae, Abadar und Erastil sammeln sich in Eleder und Kalabuto, um der Bedrohung einer offenen Rebellion durch die Mwangi-Ureinwohner zu begegnen. Auf der anderen Seite könnten Paladine auch Mitgefühl für die Nöte der Ureinwohner entwickeln und versuchen, das von den kolonialen Unterdrückern begangene Unrecht zu korrigieren. Zudem unterhält der Höllenritter Orden der Schlinge einen Stützpunkt in der Nähe von Eleder, um die Verbreitung dessen, was er als Krankheit und Barbarei betrachtet, einzudämmen, da Relikte der Vergangenheit aus dem Mwangibecken in die Zivilisation gebracht werden. Paladine mit Ambitionen, innerhalb des kleinen Ordens aufzusteigen, könnten nach Sargava reisen in der Hoffnung, vergessene Städte zu entdecken, deren Geheimnisse sie tief im Dschungel auf alle Zeiten versiegeln können. In Sargava oder im Mwangibecken geborene Paladine könnten mit der *Jenivere* nach Hause segeln, nachdem sie an den Mendevischen Kreuzzügen, den Orkkriegen von Finismur oder anderen heiligen Missionen im Bereich der Inneren See teilgenommen haben. Die Aufgabe, verlorene Relikte aus den Tiefen des Urwaldes zu retten, führt ebenfalls viele Paladine ins Mwangibecken, da sie hoffen, Schätze zu finden, mit denen sie ihre Brüder und Schwestern bei ihren Zielen unterstützen können.

**Empfehlungen:** Abadar oder Iomedae sind gute göttliche Schutzherrn für Paladine, da ihre Kirchen in Sargava präsent und einflussreich sind. Allerdings können ihre Paladine mitten im Dschungel nicht mit sonderlicher Unterstützung durch ihre Kirchen rechnen. Ebenso kann das Reittier eines Paladins im klostrophobisch engen Gewirr des Urwaldes und den schattigen Ruinen, die es in den kommenden Abenteuern zu Hauf geben wird, für ziemliche Probleme sorgen – so dass die Fähigkeit, solch einen Begleiter nach Belieben herbeirufen und fortschicken zu können recht vorteilhaft ist. Trotz aller Herausforderungen, vor die ein Paladin gestellt wird, machen seine Widerstandskraft gegen viele Leiden und die Fähigkeit, Krankheiten, Vergiftungen und andere Gebrechen heilen zu können, welche von den Bewohnern des Dschungels häufig eingesetzt werden, zu einer äußerst willkommenen Verstärkung jeder Abenteurergruppe.

## RITTER

Viele Ritter halten Sargava für eine Nation, die ihrer Fähigkeiten sehr bedarf. Die Marschälle des Schlachtfeldes reisen verstärkt nach Eleder in der Absicht, Truppen gegen die wachsende Unruhe der Eingeborenen in Kalabuto zu führen oder Sargavas Grenze zu Mzali zu sichern. Eingeborene Mwangi-Ritter könnten in andere Teile der Inneren See gereist sein, um dort von ihren Orden ausgebildet zu werden, und nun nach Hause zurückkehren, um ihre Fähigkeiten zum Einsatz zu bringen. Die Ritter reiten in dieser Region normalerweise Pferde, je weiter man jedoch in den Dschungel vordringt, um so wahrscheinlicher werden seltsamere Reittiere. Abhängig vom Orden des Ritters könnte er nach Sargava ausgesandt worden sein oder freiwillig dorthin reisen, um einen beliebigen Herrscher, Adeligen oder eine Religion zu vertreten.

**Empfehlungen:** Ritter aller Orden werden Gelegenheit haben, sich während der Kampagne nützlich zu machen. Die Ordensregeln des Ordens des Schreckhahns und des Ordens des Drachen passen besonders zur späteren Thematik der





Kampagne durch ihr Verlangen nach Reichtum und Ruhm, egal ob für sich selbst oder ihre Begleiter. Die Enge des Urwaldes und zu erforschender Gewölbe kann den Einsatz eines Reittieres zuweilen zu einer Herausforderung ganz eigener Art machen, weshalb ein Ritter entweder neue Strategien zum Gebrauch seines Reittieres entwickeln oder sich auf andere Aspekte seiner Klasse konzentrieren muss.

## SCHURKEN

Die Schätze des Dschungels von Sargava waren bedeutsam für den Aufstieg der Nation zu einer Machtposition während der chelischen Kolonialherrschaft, da die Siedler sich in den uralten Ruinen südlich der Bucht der Verzweiflung in der Hoffnung sammelten, auf die reichen Ressourcen des Landes zugreifen zu können. Dieselben Schätze locken trotz der verstärkten Isolation des Landes von den nördlichen Reichen immer noch Grabräuber und Glücksritter aus ganz Golarion an. Ehrgeizige Piraten und Diebe betrachten die Freien Kapitäne der Fesselinseln als Vorbilder, deren Truhen schier überfließen von den Tributen, welche Sargava für Jahrzehnte des Schutzes entrichtet hat. Viele geschäftstüchtige Schurken kommen aus Orten wie Rätselhafen, den Flusskönigreichen oder Ilizmagorti in diese gefährliche Region, um ihren Lebensunterhalt den Schwachen und Bedürftigen abzupressen. Endlose und immer wieder und immer stärker ausgeschmückte Erzählungen von phantastischen, ans Unmögliche grenzenden Schätzen, die in vergessenen Dschungelruinen verborgen sind, führen auch immer wieder zahllose Schatzsucher in Versuchung, ins Herz Garunds zu reisen und ihr Leben für unvorstellbare Reichtümer zu riskieren.

**Empfehlungen:** Der Schlangenschädel-Abenteurpfad enthält viele Fallen und ausgedehnte Erforschung unterirdischer Gebiete, sowie Gefahren, Hinterhalte und soziale Situationen, in denen Schurken glänzen können. Ein Schurke mit einer Begabung für Heimlichkeit und Spähen – besonders in Verbindung mit Wildnisgebieten und uralten Ruinen – sollte einiges zu tun haben. Und obwohl Heimlichkeit, Mechanismus ausschalten und Wahrnehmung absolut nützlich sind, wären auch Schurken mit einem Talent für Diplomatie, Schätzen, Sprachkunde, Wissensfertigkeit und anderen, eher physischen Fertigkeiten gut auf die Herausforderungen der Kampagne vorbereitet.

## WALDLÄUFER

Von den Urwäldern des Mwangibeckens erschallt ein leiser Ruf an Forscher aus der ganzen Welt, sie zu erforschen und zu zähmen. Waldläufer fungieren oft als Pfadfinder für Gelehrte, Archäologen und andere Gruppen, die in das dunkle Herz dieser Region reisen wollen. Manche betrachten es als ihre Pflicht, die Welt vor den fremdartigen und monströsen Bewohnern des tiefen Dschungels zu beschützen, und sind daher sehr begabt darin, die üblen Kreaturen und böswilligen Leute zu töten, welche die Bewohner Sargavas und das Mwangibecken selbst bedrohen. Andere Waldläufer betrachten die Region als erstklassiges Jagdgebiet, in dem sie Trophäen ohne Gleichen erlangen können, und reisen aus ganz Golarion an, um die gewaltige Wildnis des Beckens auf der Suche nach seltenem Großwild zu durchqueren – einschließlich Dinosauriern, Riesenaffen und Monstern, die nur in Legenden erwähnt werden.

**Empfehlungen:** Die Fähigkeit Spurenlesen ist recht wertvoll

im Verlauf des Schlangenschädel-Abenteurpfades. Eine Vielzahl exotischer Tiere eignet sich als Gefährten. Die folgenden Erzfeinde wären für die Kampagne eine sehr gute Wahl: Aberrationen, Externare (chaotisch oder böse), Humanoide (Charauka oder Mensch), Magische Bestien, Pflanzen, Tiere, Untote und ganz besonders monströse Humanoide. Zu den durchaus nützlichen Optionen für bevorzugtes Gelände gehören Dschungel, Städte und Unterirdisch.

## Schlangenschädelkampagnen- Wesenszüge

Charakterwesenszüge sind im Grunde Halbtalente, die bei der Personalisierung des Hintergrundes eines Spielercharakters helfen und ihn mit der Thematik und den Ereignissen des jeweiligen Abenteuers verbinden. Jeder Charakter sollte mit zwei Wesenszügen beginnen, von denen einer aus der Liste der Schlangenschädelkampagnen-Wesenszüge ausgewählt werden kann. Ansonsten siehe auch die *Pathfinder Expertenregeln* oder das frei verfügbare pdf-Dokument *Wesenszüge* auf der Pathfinder-RPG-Seite. Die meisten Pathfinder-Handbücher und -Almanache enthalten Volks-, Regionale- und Religionswesenszüge, die es nur auf Golarion gibt und die für viele neue SC geeignet sind.

## KAMPAGNENWESENSZÜGE

Kampagnenwesenszüge sind auf einen spezifischen Abenteurpfad zugeschnitten und geben deinem Charakter einen guten Grund, das erste Abenteuer in einer neuen Kampagne zu beginnen. Kampagnenwesenszüge setzen bei der Hintergrundgeschichte deines Charakters viel mehr voraus als andere Wesenszüge, sollen aber als Inspiration dienen und einem Spieler dabei helfen, eine detaillierte und interessante Hintergrundgeschichte für seinen Charakter zu entwerfen. Dir steht ein gewisser Spielraum offen bei der Anpassung der vom Kampagnenwesenszug erwarteten Hintergrundgeschichte, aber sprich ihn mit deinem SL ab. Die folgenden Wesenszüge stehen alle mit Charakteren in Verbindung, die einen Grund haben, mit der *Jenivere* nach Sargava zu reisen. Die *Jenivere* ist ein Handelsschiff, dessen schicksalshafte Reise über den arkadischen Ozean nach Süden der Aufhänger für den Schlangenschädel-Abenteurpfad ist. Du kannst dir die Wesenszüge ansehen, um eine Idee hinsichtlich der Gegner und Herausforderungen zu bekommen, welche deinem Charakter im Verlauf des Abenteurpfades begegnen könnten, ohne dass dir dabei irgendetwas über die Kampagne selbst verraten wird. Zu wissen, dass es um die Erforschung des Dschungels, der Entdeckung vergessener Ruinenstädte, geheime Allianzen und dergleichen geht, sollte dir dabei helfen, einen Charakter zu erschaffen, der besser und auf natürlichem Wege zu der Kampagne passt, in der du spielen wirst. Jeder Wesenszug enthält zudem Vorschläge für den Hafen, in dem dein Charakter an Bord der *Jenivere* gegangen sein könnte, doch mit Ausnahme der „In ... an Bord gegangen“-Wesenszüge sollten Spieler sich nicht gezwungen fühlen, einen Wesenszug mit einem spezifischen Hafen zu kombinieren.

**Auf den Fesselinseln an Bord gegangen:** Dein letztes Zuhause war auf den Fesselinseln, einem gefährlichen Land voller Piraten und Verrat, aber auch unglaublicher Möglichkeiten. Das Leben voller Fülle und Kummer auf dem Meer und dem von



Piraten beherrschen Land hat dich gegen vielerlei abgehärtet. Wähle eine der drei Rettungswurkkategorien – du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf alle Rettungswürfe dieser Art.

**Besatzungsmitglied der *Jenivere*:** Die aktuelle Fahrt nach Eleder ist nur eine weitere in der langen Karriere eines Seemannes an Bord der *Jenivere*. Vielleicht trägst du dich mit der Hoffnung, eines Tages dein eigenes Schiff zu befehligen, vielleicht verdienst du dir die Überfahrt mit Schweiß und Blut, vielleicht bist du ein Sklave oder Schuldknecht, der das Schiff sein Zuhause nennt. Wähle aus den folgenden Fertigkeiten: Akrobatik, Klettern, Schwimmen, Überlebenskunst, Wissen (Geographie) oder Wissen (Natur). Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf die Fertigkeit deiner Wahl, ferner ist sie für dich fortan immer eine Klassenfertigkeit.

Charaktere mit diesem Wesenszug sind wahrscheinlich seit der Abreise aus Magnimar an Bord der *Jenivere*.

**Blinder Passagier:** Nicht alle Passagiere auf Schiffen haben eine Überfahrt gebucht oder sind dem Kapitän und der Besatzung bekannt – auch bei der *Jenivere* gibt es da keine Ausnahme. Vielleicht bist du zu arm, um dir die Überfahrt auf dem Schiff leisten zu können, vielleicht fürchtest du auch die Zöllner und Hafengewächter deines Heimathafens, jedenfalls bist du als blinder Passagier an Bord der *Jenivere*. Das heißt, dass die Besatzung nichts von deiner Anwesenheit an Bord weiß – oder zumindest nichts von dir wusste, als das Schiff die Segel setzte. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Heimlichkeitswürfe und Überlebenswürfe, um Nahrung zu finden.

Charaktere mit diesem Wesenszug können in jedem Hafen an Bord der *Jenivere* gekommen sein, insbesondere in einer der Städte der Fesselinseln.

**Bring die Ladung ans Ziel:** Der Seehandel ist niemals sicher, nicht einmal auf den stark befahrenen Handelsrouten der Inneren See. Doch der Weg nach Eleder ist noch gefährlicher. Der allgegenwärtige Wirbelsturm, welcher als Auge von Abendego bekannt ist, bringt jährlich hunderte von Schiffen vom Kurs ab und lässt sie auf gezackte Felsen auflaufen, oder direkt auf den Meeresgrund sinken. Die Piraten der Fesselinseln warten auf der anderen Seite des Sturmes, um jenen Schiffen, die mit Glück den Wirbelsturm überstanden oder umfahren haben, die Ladung abzunehmen. Deine Aufgabe besteht darin, dafür zu sorgen, dass die von der *Jenivere* transportierte wertvolle Ladung sicher in Eleder ankommt – die Art der Ladung und wie du zu ihr stehst, solltest du mit dem SL absprechen. Dein Charakter hat eine persönliche Geschichte als Händler oder Söldner und in der Vergangenheit gut verdient. Du beginnst die Kampagne mit zusätzlichem Startgeld in Höhe von 300 GM.

Charaktere mit diesem Wesenszug sind wahrscheinlich in Magnimar, Corentyn, Ilizmagorti, Port Fähnris oder Blutbucht an Bord gegangen.

**In Cheliox an Bord gegangen:** Auch wenn du nicht zwangsläufig ein Einheimischer von Cheliox sein musst, bist du in einer der Hafenstädte dieses Landes an Bord der *Jenivere* gegangen. Da die Chelioxaner das Mwangibecken im Allgemeinen als nahezu legendäre Heimat fremdartiger Bestien und exotischer Schätze kennen, hat dein Wissen über diese Region eine leicht romantische Färbung und das Verlangen nach Ruhm, Reichtum und Abenteuer ist wahrscheinlich der Grund für deine Reisen. Du beginnst die Kampagne mit einer detailreichen Karte des Mwangibeckens (diese verleiht dir einen Kompetenzbonus von +2 auf alle Wissenswürfe [Geographie] hinsichtlich dieser Region) und gewöhnlicher Ausrüstung im Wert von 200 GM für

deine Expedition in den Urwald.

**In Mediogalti an Bord gegangen:** Deine Reisen brachten dich im gefährlichen Hafen von Ilizmagorti, Heimstatt von Piraten und Meuchelmördern, an Bord der *Jenivere*. Vielleicht ist auf deinen Kopf ein Preis ausgesetzt und nun bist du auf der Flucht, vielleicht bist du aber auch von einem anderen Schiff auf die *Jenivere* umgestiegen oder vielleicht bist du einfach nur auf der Suche nach einem Neubeginn in einem Land, in dem die Gefahren um einiges offensichtlicher sind. Deine Vertrautheit mit subtilen Morden und Giften verleiht dir einen Bonus von +2 auf alle Rettungswürfe gegen Gift. Ferner kannst du eines der im Folgenden aufgeführten Gifte wählen, gegen welches du in einem langen und schmerzvollen Prozess Immunität erlangt hast: Blauer Ginster, Gift einer Riesenwespe, Gift einer mittelgroßen Spinne, Gift eines kleinen Tausendfüßlers oder Gift der Spinnenranke (ein Gift, das aus einer im Mwangibecken heimischen giftigen Pflanze gewonnen wird).

**Im Mwangibecken an Bord gegangen:** Du bist im Mwangibecken an Bord der *Jenivere* gegangen. Entweder hast du dort gelebt oder warst auf der Durchreise. Du machst dir hinsichtlich der Tödlichkeit des Dschungels oder der Kreaturen und Leute, die ihn bewohnen, keine Illusionen. Du erhältst Polyglott als Bonussprache und einen Wesenszugbonus von +1 auf alle Würfe auf Wissen (Natur) bezüglich des Dschungels.

**In Varisia an Bord gegangen:** Da du aus dem hohen Norden kommst, hast du kaum Erfahrungen mit dem Dschungel, seinen Bewohnern oder seinen fremdartigen Mächten. Du bist für die Länder Garunds ebenso fremdartig wie sie für dich. Diese Fremdartigkeit manifestiert sich in einer von zwei Möglichkeiten: Wähle, ob du entweder einen Wesenszugbonus von +2 auf alle Bluffenwürfe gegen Bewohner des Urwaldes erhältst oder ob alle deine Gedanken beeinflussenden Zauber behandelt werden, als wäre deine Zauberstufe um +1 höher, wenn du sie gegen Kreaturen und Eingeborene des Dschungels einsetzt.

**Kolonist:** Du entstammst einer langen Reihe sargavischer Kolonisten, die bis zu Cheliox' ursprünglicher Ausdehnung in dieses Land während des Ewigen Krieges zurückreicht. Und auch wenn die Kontrolle deiner Leute über Sargava mit jedem Tag schwächer wird und Eleder von Cheliox unabhängig ist – seitdem Haus Thrune den Diabolismus auf die politische Bühne gebracht hat, hast du dir trotzdem die abgehärtete chelische Konstitution und einen natürlichen Sinn fürs Überleben bewahrt. Was dich aus deiner Heimat fortgeführt hat, liegt bei dir, aber du kehrst an Bord der *Jenivere* ins Land deiner Geburt mit der Hoffnung zurück, Sargava wieder zu seinem Platz auf der Landkarte zu verhelfen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Wissenswürfe (Lokales), die mit sargavanischen Ansiedlungen und sargavanischer Politik zu tun haben, sowie einen Wesenszugbonus von +1 auf Rettungswürfe gegen Krankheit.

Charaktere mit diesem Wesenszug wurden in Sargava geboren und können über jede Stadt zurückkehren, jedoch bieten sich besonders die Hafenstädte Kintargo, Pezzack und Corentyn in Cheliox an.

**Mwangi-Gelehrter:** Das Mwangibecken ist eine der reichhaltigsten Regionen von ganz Golarion, wie auch eine der geheimnisvollsten. Obwohl es eine Geschichte hat, die weit in die Vergangenheit reicht und dort Imperien entstanden, deren Namen längst vergessen sind, ist Fremden und sogar den Einheimischen des urzeitlichen, dschungelbedeckten Landes sehr wenig über das Mwangibecken bekannt. Du hast die Region und jede Information, an die du kommen konntest, lange studiert.

Als Ergebnis kannst du dich zu den wenigen Experten zählen, die es im Gebiet der Inneren See gibt. Die *Jenivere* bringt dich zum Objekt deiner Faszination und du kannst es kaum erwarten, zu deiner Expedition in den tiefen Urwald aufzubrechen, um die zyklischen Ruinen im Inneren Garunds zu erforschen. Du erhältst Polyglott als Bonussprache und einen Wesenszugbonus von +1 auf alle Wissenswürfe (Geschichte) hinsichtlich des Mwangibeckens.

Charaktere mit diesem Wesenszug sind wahrscheinlich in Ilizmagorti, einer der Städte auf den Fesselinseln oder dem Mwangibecken an Bord der *Jenivere* gegangen.

## Die Reise an Bord der *Jenivere*

Zu Beginn des Schlangenschädel-Abenteurpfades befinden sich die SC alle an Bord desselben Schiffes, der *Jenivere*, auf der Fahrt von Magnimar nach Eleder. Nach den Tagen oder vielleicht auch Wochen an Bord des recht komfortablen Schiffes (siehe den Kasten zur Reise der *Jenivere*, um festzustellen, wie lang der einzelne SC bereits an Bord ist) sollten die SC wenigstens das Folgende über ihr Schiff und die Matrosen wissen:

Die *Jenivere* ist ein großes Handelsschiff der Wyvernklasse, welche von den Nationen der Inneren See üblicherweise für Handels- und Forschungsreisen, aber auch zum Seekrieg verwendet wird. Die Wyvernklasse vereint hohe Seetüchtigkeit mit der Kapazität, zahlreiche Passagiere transportieren zu können. Solche Schiffe haben die gefährlichen Reisen nach Azlant, Arkadien und sogar um das Südkap von Garund gemacht, wobei die *Jenivere* weniger gefährliche Routen befährt. Die letzten Jahre lang hat Kapitän Alizandru Kovack die Westroute zwischen Magnimar im Norden und Eleder im Süden und wieder zurück ohne große Komplikationen hinter sich gebracht, obwohl sie ihn durch Gewässer führt, die von den Piraterie betreibenden Freien Kapitänen der Fesselinseln kontrolliert werden, und das Schiff mit den ewigen Winden des Auges von Abendego und zuweilen auch den Seestreitkräften von Nidal zu tun bekommt. Und obwohl seine Besatzung diesen Rekord zu schätzen weiß, befürchten viele insgeheim, dass die *Jenivere* ihr Glück langsam über strapaziert.

Auch wenn die *Jenivere* in erster Linie ein Handelsschiff ist, das Güter und Waren von und nach Sargava transportiert, gibt es an Bord stets einige Kabinen für zahlende Passagiere – und auch die aktuelle Reise bildet da keine Ausnahme. Zu Beginn der Kampagne gehören die SC wahrscheinlich zu diesen Passagieren. Dazu kommen sechs weitere Reisende an Bord des Schiffes. Da die Charaktere bereits einige Zeit an Bord der *Jenivere* verbracht haben, sollten sie sich zumindest flüchtig mit ihren Mitreisenden und einigen Besatzungsmitgliedern bekannt gemacht haben:

**Aerys Mavato:** Diese ernsthaftige Halb-Elfe ging in Port Fährrnis an Bord und geriet augenblicklich mit einem unhöflichen Seemann in Streit. Sie verbringt die meiste Zeit in ihrer Koje und scheint jedem Kontakt mit den anderen Passagieren absichtlich aus dem Weg zu gehen.

**Alizandru Kovack:** Die Familie dieses chelischen Mannes befährt die Weststrecke von Magnimar nach Eleder seit Generationen. Kapitän Kovack ist den Passagieren gegenüber freundlich. Seiner Crew gegenüber ist er jedoch sehr streng und es herrscht eiserne Disziplin an Bord.

**Gelik Ebberschwing:** Dieser gut gekleidete Gnom verbringt seine Zeit damit, in den Gemeinschaftsräumen des Schiffes zu

## Die Reise der *Jenivere*

Die *Jenivere* legt auf ihrer fast vier Monate dauernden Reise von Magnimar nach Eleder in Sargava in zahlreichen Häfen an. Bis jetzt ist sie dem üblichen Kurs gefolgt und nähert sich dem Endpunkt der Reise. Diese Übersicht sollte Spielern helfen festzulegen, wo sie an Bord gegangen sind, was sich eventuell auf ihre Hintergründe und/oder Wesenszüge auswirken kann.

Hafen	Tage im Hafen
Magnimar, Varisia	Abfahrt
Kintargo, Cheliox	2
Pezzack, Cheliox	3
Corentyn, Cheliox	7
Ilizmagorti, Mediogaltiinsel	2
Olo, Fesselinseln	2
Port Fährrnis, Fesselinseln	3
Blutbucht, Mwangibecken	4
Senghor, Mwangibecken	3
Tage auf See	71
Gesamte Reisezeit	104

schreiben und nutzt jede Gelegenheit, um langatmige Geschichten zu erzählen, mit seinen letzten Reisen zu prahlen oder zu allem einen Kommentar beizusteuern.

**Ieana:** Diese varisianische Gelehrte macht den Eindruck eines Bücherwurms. Sie hält sich abseits von den Anderen und reist nach Sargava, um dort die uralten Ruinen zu erforschen. An Bord halten sich verschiedene Gerüchte: Sie wäre die Eignerin der *Jenivere*, eine chelische Spionin oder die heimliche Geliebte des Kapitäns. Ihre Studien werden immer intensiver, je näher das Schiff Eleder kommt.

**Ischiro:** Ein ungepflegter Mensch der aus Tian stammt. Ischiro ging in Blutbucht an Bord und wartet mit stiller Ungeduld darauf, dass man Sargava erreicht. Er ist distanziert, aber nicht unhöflich und macht den Eindruck, dass er ein hartes Leben momentan aber nicht weiss wie es weitergehen soll.

**Jask Derindi:** Ein Gefangener, der in Corentyn an Bord gebracht wurde. Kapitän Kovack kümmert sich um die Bedürfnisse des schweigsamen Menschen mit knapper Höflichkeit, besteht aber darauf, dass er in der Brig allein gelassen wird.

**Rambar Terillo:** Ein schweigsamer Mann aus Senghor und der Schiffskoch. Er hat als solcher bereits auf mehreren Schiffen gedient, was seinen kulinarischen Künsten allerdings wohl nicht zuträglich genug war – er scheint nur Wassersuppe kochen zu können.

**Sascha Nevah:** Diese rothaarige Menschenfrau ist in Ilizmagorti an Bord der *Jenivere* gekommen. Seitdem das Schiff die Insel Mediogalti hinter sich gelassen hat, ist das düstere Auftreten der Frau nach und nach verschwunden und hat einer optimistischen und ungestümen Persönlichkeit Platz gemacht. Bisher hat niemand sie auf den fehlenden kleinen Finger an der linken Hand angesprochen.

## IMPRESSUM

**Creative Director** • James Jacobs  
**Senior Art Director** • Sarah E. Robinson  
**Managing Editor** • F. Wesley Schneider  
**Editors** • Judy Bauer and Christopher Carey  
**Editorial Assistance** • Jason Bulmahn, Rob McCreary,  
James L. Sutter, Sean K Reynolds, and Vic Wertz  
**Editorial Intern** • Kelley Frodol  
**Production Specialist** • Crystal Frasier  
**Cover Artist** • Florian Stitz  
**Contributing Authors** • James Jacobs, Mark Moreland,  
and F. Wesley Schneider  
**Publisher** • Erik Mona  
**Paizo CEO** • Lisa Stevens  
**Vice President of Operations** • Jeffrey Alvarez

**Corporate Accountant** • Dave Erickson  
**Financial Analyst** • Christopher Self  
**Technical Director** • Vic Wertz  
**Special Thanks** • The Paizo Customer Service,  
Warehouse, and Web Teams

**Deutsche Fassung** • Ulisses Spiele GmbH  
**Originaltitel** • *Serpent's Skull Player's Guide*  
**Produktion** • Mario Truant  
**Übersetzung** • Ulrich-Alexander Schmidt  
**Lektorat** • Tom Ganz  
**Layout** • Matthias Schäfer

### OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

#### 15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

**System Reference Document.** © 2000. Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

**Serpent's Skull Player's Guide.** © 2010, Paizo Publishing, LLC; Author: Mark Moreland. Deutsche Ausgabe **Schlangenschädel Spielerleitfaden** © 2010 Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

Spiggen from the  **Tome of Horrors.** © 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Erica Balsley, based on original material by Roger Moore and Gary Gygax.



Ulisses Spiele GmbH  
Industriestr. 11, 65529 Waldems  
www.ulisses-spiele.de



Paizo Publishing, LLC  
7120 185th Ave NE  
Ste 120  
Redmond, WA 98052-0577  
paizo.com

**Product Identity:** The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content:

All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artwork, and trade dress.

(Elements that have previously been designated as Open Game Content or are in the public domain are not included in this declaration.)

**Open Content:** Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo Publishing game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

Pathfinder © 2010, Paizo Publishing, LLC. All Rights Reserved. Paizo Publishing, LLC, the golem logo, Pathfinder, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Publishing, LLC; Pathfinder

Adventure Path, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Chronicles, Pathfinder Companion, Pathfinder Module, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game,

Pathfinder Society, and Titanic Games are trademarks of Paizo Publishing, LLC. © 2009 Paizo Publishing.

© 2010 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA. Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Produkt verweist auf das Pathfinder Grundregelwerk, Pathfinder Monsterhandbuch und die Pathfinder Expertenregeln.

Dieses Dokument darf für den persönlichen Gebrauch heruntergeladen und kopiert werden. Es darf nicht auf anderen Websites oder durch elektronische Medien verbreitet oder sonstige vervielfältigt und vertrieben werden.