

PATHFINDER

ABENTEUERPfad™



DER ZERBROCHENE STERN

SPIELERLEITFADEN

DER ZERBROCHENE STERN

PATHFINDER ABENTEUERPFAD

IMPRESSUM

Contributing Authors • Adam Daigle, Mark Moreland,
F. Wesley Schneider, James L. Sutter
Contributing Artists • Dmitry Burmak, Christopher Ocampo,
Mike Sass, J. P. Targete, Ben Wooten und Kieran Yanner
Cartographer • Robert Lazzaretti
Creative Director • James Jacobs
Editor-in-Chief • F. Wesley Schneider
Senior Editor • James L. Sutter
Development Lead • Adam Daigle
Editing • Judy Bauer, Logan Bonner,
Christopher Carey und Patrick Renie
Editorial Assistance • Jason Bulmahn, Rob McCreary,
Mark Moreland, Stephen Radney-McFarland und Sean K Reynolds
Editorial Intern • Savannah Broadway
Senior Art Director • Sarah E. Robinson
Graphic Designer • Andrew Vallas
Production Specialist • Crystal Frasier
Publisher • Erik Mona
Paizo CEO • Lisa Stevens
Chief Operations Officer • Jeffrey Alvarez
Director of Sales • Pierce Watters

Sales Representative • Adam Lovell
Finance Manager • Christopher Self
Staff Accountant • Kunji Sedo
Chief Technical Director • Vic Wertz
Senior Software Developer • Gary Teter
Campaign Coordinator • Mike Brock
Project Manager • Jessica Price
Website Team • Ross Byers, Liz Courts, Lissa Guillet
und Chris Lambertz
Warehouse Team • Will Chase, Michael Kenway, Matt Renton,
Jeff Strand und Kevin Underwood
Customer Service Team • Cosmo Eisele, Erik Keith
und Sara Marie Teter
Deutsche Ausgabe • Ulisses Spiele GmbH
Produktion • Mario Truant
Originaltitel • Shattered Star Player's Guide
Übersetzung • Ulrich-Alexander Schmidt
Lektorat und Korrektorat • Anne-Janine Naujoks-Sprengel,
Thorsten Naujoks
Layout • Christian Lonsing

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 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.
Pathfinder Adventure Path: Shattered Star Player's Guide. © 2012, Paizo Publishing, LLC; Authors: Adam Daigle, Mark Moreland, F. Wesley Schneider, James L. Sutter. Deutsche Ausgabe: Der Zerbrochene Stern Spielerleitfaden von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC, USA.

Dieser Band verwendet das *Pathfinder Grundregelwerk*, die *Pathfinder Monsterhandbücher I, II und III*, die *Pathfinder Expertenregeln*, die *Pathfinder Ausbauregeln II: Kampf* sowie das *Pathfinder Spielleiterhandbuch*.

Dieses Produkt ist mit der Open Game License (OGL) kompatibel und kann für das *Pathfinder Rollenspiel* oder die Edition 3,5 des ältesten Fantasy-Rollenspiels der Welt benutzt werden.

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.



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

Pathfinder Adventure Path: Shattered Star Player's Guide © 2012, Paizo Publishing, LLC. All Rights Reserved. Paizo Publishing, LLC, the Paizo golem logo, Pathfinder, Pathfinder Society, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Publishing, LLC; Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Module, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, and Pathfinder Tales are trademarks of Paizo Publishing, LLC. © 2013 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC, USA. Alle Rechte vorbehalten.



Der Abenteurpfad „Der Zerbrochene Stern“ rückt näher und der Ruf ergeht nach tapferen Helden, welche die verstreuten Teile eines uralten magischen Relikts aufspüren, um das Land Varisia vor einer Katastrophe zu bewahren. Wird es den SC gelingen, den Zerbrochenen Stern neu zu schmieden, oder wird der Schatten eines untergegangenen Reiches die Welt erneut in Finsternis hüllen?

Die Optionen in diesem Leitfaden helfen dabei, Charaktere mit der Gesellschaft der Kundschafter und der Stadt Magnimar zu verbinden. Egal wie die SC sich auf ihre Reise durch Varisia begeben, dieser Abenteurpfad geht davon aus, dass sich ihre Heimatbasis in Magnimar befindet und sie höchstwahrscheinlich das Gut Heidmark anlaufen werden. Weitere Informationen zur varisischen Wildnis findest du im Pathfinder Handbuch „*Varisia – Wiege der Legenden*“ und im Pathfinder-Spielerleitfaden „*Das Erwachen der Runenherrscher*“, welcher eine spielerfreundliche Gazette zu Varisia enthält. Die folgenden Überlegungen und Wesenszüge sind auf den Abenteurpfad „Der Zerbrochene Stern“ angepasst. Diese Hinweise, Vorschläge und Charakteroptionen sollten Spielern helfen, Charaktere zu erschaffen, welche sich sofort ins Getümmel stürzen und im Laufe dieser gefährlichen Kampagne Großes erreichen können.

CHARAKTERTIPPS

Du stehst unmittelbar davor, zu einem epischen Abenteuer aufzubrechen, doch wie sollst du dich vorbereiten? Im Folgenden zählen wir einige Dinge auf, welche man bei der Charaktererstellung bedenken sollte.

Kundschafter: Dieser Abenteurpfad geht davon aus, dass die SC der Gesellschaft der Kundschafter angehören. Neben den folgenden Kampagnenwesenszügen kannst du den *Almanach der Kundschafter* hinzuziehen, um deinen Charakter auszuformen.

Ruinenerkunder: Diese Kampagne wird dich durch eine Reihe uralter Gewölbe führen. Wissen (Geschichte) und Volksmerkmale wie Dämmersicht oder Dunkelsicht könnten nützlich sein. Klassen, welche Tiergefährten oder Reittiere nutzen, könnten feststellen, dass große Kreaturen in engen Gängen eher hinderlich sind. Solltest du eine solche Klasse spielen wollen, dann ziehe einen Archetypen in Betracht, welcher dir anstelle des Tiers eine andere Fähigkeit verleiht, oder spiele einen Angehörigen eines kleinen Volkes, dessen mittelgroßes Reittier unter diesen Bedingungen besser mitzuführen ist. Der Zerbrochene Stern enthält aber nicht nur Gewölbeerkundung, sondern ist zudem angefüllt mit umfangreichen Reisen in Städte und Sümpfe, die es zu erkunden gilt.

DER ZERBROCHENE STERN

Ruchlose Rivalen: Der *Pathfinder-Abenteurpfad* „Der Zerbrochene Stern“ präsentiert eine Reihe klassischer Monster, daher sei auf alles gefasst! Du wirst vielen unterschiedlichen Arten von Kreaturen begegnen: Ungeziefer, Humanoide und Feenwesen im niedrigen Stufenbereich und Riesen, Untoten, Konstrukten, Aberrationen und bösen Externaren auf höheren Stufen.

Nachfolger im Geiste: Diese Kampagne spielt nach den Ereignissen der anderen, in Varisia angesiedelten Abenteurpfade. Die im Zerbrochenen Stern besuchten Orte sind aber größtenteils noch unerforscht, daher sei auf neue Gesichter, Gegner und Kämpfe vorbereitet und nicht auf Wiederholungen!

Thassilon: Das alte Thassilon ist ein bedeutendes Element dieser Kampagne, daher könnte ein Charakter besonders interessant sein, welcher thassilonische Magie erforscht oder studiert. (Siehe auch *Almanach der Magie Golarions*.)

WESENSZÜGE

Die folgenden Wesenszüge (Kampagne) binden Charaktere in den *Pathfinder-Abenteurpfad* „Der Zerbrochene Stern“ ein. Für diese Kampagne erschaffene Charaktere sollten entweder in der Stadt Magnimar wohnen oder dort Neuankömmlinge sein. Sie sollten zudem der Gesellschaft der Kundschafter angehören oder zumindest an einem Beitritt Interesse haben.

Alabasterverstoßener: Du gehörst zu einer der reichsten Familien Magnimars – oder zumindest hast du zu ihnen gehört. Nach einem schweren Streit wurdest du enterbt und hinausgeworfen. Nun hoffst du, irgendwie aus der Stadt hinauszukommen und dein eigenes Glück zu machen, damit es deinen Verwandten noch leidtut, wie sie dich behandelt haben! Diese Ziele haben dich zur Gesellschaft der Kundschafter geführt. Trotz deiner Verbannung bedeutet dein Name in Magnimar immer noch etwas, daher erhältst du einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Diplomatie und Einschüchtern in der Stadt. Ferner besitzt du zu Spielbeginn die Kleidung eines Adligen, einen Siegelring und einen einzelnen nichtmagischen Gegenstand im Wert von maximal 200 GM. Dein Nachname ist wahrscheinlich Derexhi, Kaddren,

Mindurian, Niroden, Scarnetti, Valdemar, Vanderale oder Versade; für weitere Wahlmöglichkeiten siehe auch den *Almanach zu Magnimar*.

Austauschagent: Du bist zwar recht neu in Magnimar, aber kein naiver Fremder. Die Kundschafterloge deines Heimatlandes hat dich nach Varisia geschickt, damit du das Grenzland kennenlernst. Nach deiner Ankunft hast du dich in der Loge von Magnimar beim dortigen Kundschafter-Hauptmann gemeldet. Um deine Erfahrungen in fremden Ländern zu repräsentieren; wähle ein anderes Land als Varisia als Heimat und erhalte eine der dort gesprochenen Sprachen als Bonussprache (siehe *Weltenband der Inneren See*). Wähle ferner eine der folgenden Fertigkeiten: Mit Tieren umgehen, Sprachenkunde, Überlebenskunst oder Wissen (Geographie). Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe

für diese Fertigkeit, zudem wird diese Fertigkeit stets als Klassenfertigkeit bei dir behandelt.

Ehemaliger Sczarni: Obwohl du als Angehöriger einer von Magnimars vielen Sczarnibanden aufgewachsen bist, hast du nie wirklich zu deinen anderen sesshaften und großstädtischen Verwandten gehört. Die Gesellschaft der Kundschafter dagegen hat deine Wanderlust erkannt und dein Potential als Agent. Mehr als einmal hast du Kundschafter beeindruckt oder mit deiner Finesse und deinem Wissen über die Stadt völlig überrascht. Mit den Jahren hast du dich von den Sczarni abgesetzt und sie schließlich verlassen, um andere Ziele als einfaches Banditentum zu verfolgen. Du erinnerst dich aber noch an die Lehrstunden deiner kriminellen Verwandten. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Bluffen, um geheime Nachrichten zu übermitteln. Wenn du einen Coup de Grace anbringst, verursacht du zusätzliche +1W6 Schadenspunkte.

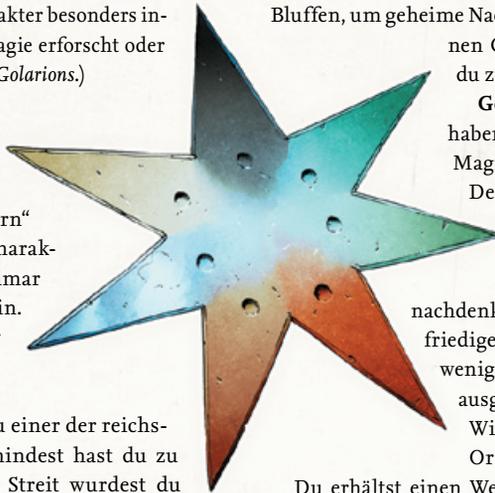
Gelehrter der Monumente: Als Kind haben dich die uralten Monumente von Magnimar verwundert und inspiriert.

Deine Faszination ist mit den Jahren noch gewachsen, so dass du der Gesellschaft der Kundschafter beigetreten bist oder über einen Beitritt nachdenkst, um deinen Wissensdurst weiter befriedigen zu können. Du weißt eigentlich nur wenig über die Monumente, hast bei deinen ausgedehnten Studien aber ausführliches Wissen über einige der berühmtesten Orientierungspunkte der Stadt erlangt.

Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Wissen (Geschichte) in Varisia aufgrund deiner Vertrautheit mit den Überresten der Vergangenheit. Dieser Bonus steigt auf +2, falls es um die Stadt Magnimar geht. Ferner erhältst du einen Wesenszugbonus von +2 auf jeden Fertigkeitwurf, um einen Vorteil oder Gefallen von einem der magisch aufgeladenen Monumente von Magnimar zu erlangen.

Ruinenräuber: Der Handel in Magnimar spricht zwar deinen Sinn für das Vermehren von Geld an, allerdings weißt du, dass der mutigste Weg zu wahren Reichtum darin besteht, seltene Relikte aufzuspüren und an den Höchstbieter zu verkaufen. Daher erschien es dir als auf der Hand liegend, dich den Kundschaftern anzuschließen, so dass du auf der Suche nach Reichtümern durch Varisia reisen kannst. Du hast ein scharfes Auge und die Gabe, Fälschungen zu erkennen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Schätzen. Ferner erhältst du einen Bonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung, um statuenartige Kreaturen wie Karyatiden und Gargylen von echten Kunstgegenständen zu unterscheiden.

Schlangenläufer: Du hast an den Schaukämpfen und athletischen Veranstaltungen in Magnimars großem Hippodrom, der Schlangenbahn, teilgenommen. Die ungefährlichen Spiele haben dich aber gelangweilt. Auf der Suche nach neuen Herausforderungen hast du dich der örtlichen Loge der Kundschafter angeschlossen. Wähle einen der folgenden Vorteile, um die auf der Schlangenbahn erlernten Techniken zu repräsentieren:



Wähle eine Art von Rüstung; wenn du diese Rüstung trägst, ist dein Rüstungsmalus um -1 niedriger.

Wenn du mit zwei Waffen kämpfst, ist der Malus auf Würfe mit deiner Primärwaffe um 1 gesenkt.

Du erhältst einen Wesenszugbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Einschüchtern, um Gegner zu entmutigen.

Untraditioneller Eingeborener: Du gehörst zu den Schoanti oder den Varisischen Wanderern und hast dein Volk verlassen, um mehr über die Geheimnisse deiner Heimat in Erfahrung zu bringen. Deine Reisen haben dich kürzlich zur Kundschafterloge von Magnimar geführt. Deine Familie ist zwar fern, doch du trägst sie und deine Familientraditionen stets im Herzen.

Solltest du ein Varisischer Wanderer sein, erhältst du einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Wissen (Geographie) in Bezug auf Varisia und einen Wesenszugbonus von +1 auf Schadenswürfe während der Überraschungsrunde, sofern du einen Klingenschal oder ein Sternmesser einsetzt.

Falls du ein Schoanti bist, erhältst du einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Überlebenskunst innerhalb Varisias und einen Wesenszugbonus von +1 auf Bestätigungwürfe für Kritische Treffer mit Erdspaltern oder Klars.

WESENSZÜGE ZUR GESELLSCHAFT DER KUNDSCHAFTER

Die folgenden Wesenszüge sind gut für Kundschafter im Abenteuerpfad „Der Zerbrochene Stern“ geeignet:

Berserker der Gesellschaft (Kampf): Deine Zeit bei den Kundschaftern hat dich neue Wahrheiten über die Ursprünge deiner Fähigkeit Kampfrausch gelehrt. Du kannst deine Fähigkeit Kampfrausch zusätzliche 3 Mal pro Tag einsetzen.

Bestie der Gesellschaft (Magie): Ein Druide der Großen Loge hat dir das Geheimnis des Gestaltwandels in ein Tier offenbart. Wann immer du deine Klassenfähigkeit Tiergestalt einsetzt, um dich in ein kleines oder mittelgroßes Tier zu verwandeln, hält der Effekt für 2 Stunden pro Stufe als Druide an anstelle von 1 Stunde pro Stufe als Druide.

Ehrbare Faust der Gesellschaft (Kampf): Du hast Dutzende uralter Texte zu Kampfkünsten studiert, über welche nur die Gesellschaft der Kundschafter verfügt. Daher weißt du mehr über diese Künste als die meisten anderen. Dein Ki-Vorrat steigt um 1 Punkt.

Erhabener der Gesellschaft (Glauben): Die Schatzkammern der Großen Loge in Absalom enthalten viele Geheimnisse der Kräfte der Götter und du hast deine Gottheit ausgiebig studiert. Du kannst ein zusätzliches Mal pro Tag Energie fokussieren.

Fährtensucher der Gesellschaft (Kampf): Dank deiner Zeit als Kundschafter konntest du die Kunst des Spurensuchens, -lesens und -folgens meistern. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Initiativwürfe und einen Wesenszugbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Überlebenskunst in jedem deiner bevorzugten Gelände. Dies ist kumulativ mit allen Boni, welche du durch deine Klassenfähigkeit Bevorzugtes Gelände erlangst.

Klinge der Gesellschaft (Kampf): Die Gesellschaft hat dir Zugang zu Übersichten zu den Schwachstellen von hunderten von Humanoiden und Monstern gewährt. Du erhältst einen

WILLKOMMEN IN VARISIA

Egal ob dies deine erste Reise nach Varisia ist oder du ein erfahrener Entdecker bist, es gibt eine Fülle spannender Einzelheiten und Optionen für diesen wunderbar reichhaltigen Winkel der Pathfinderhintergrundwelt. Das Pathfinder-Handbuch „Varisia – Wiege der Legenden“ enthält einen spielerfreundlichen Überblick über dieses interessante Land und all seine diversen Möglichkeiten. Es enthüllt Einzelheiten zu den wichtigen Ortschaften, den Ureinwohnern und der regionalen Magie und enthält Karten für Spieler und neue Regeloptionen für alle Abenteurer in diesem faszinierenden Land. Die Kampagnenwesenszüge für den Zerbrochenen Stern wurden erstmals in diesem Handbuch abgedruckt, doch wer mehr über Varisia erfahren oder Charaktere erschaffen will, die noch stärker mit diesem Land in Verbindung stehen, der findet mit diesem Handbuch eine Schatzkiste an Möglichkeiten. Alle davon sind perfekt für Charaktere geeignet, welche sich auf den kommenden Abenteuerpfad begeben wollen!



Wesenszugbonus von +1 auf Schadenswürfe durch Hinterhältige Angriffe.

Mächtiger Adept der Gesellschaft (Magie): Monate der Meditation und Übung mit den größten Zauberkundigen der Gesellschaft haben dir zusätzliche Kapazitäten für arkanes Wissen verliehen. Du erhältst einen zusätzlichen Zauberplatz des Grades 0.

Standhalter der Gesellschaft (Glauben): Die tapferen Kräfte der alten Paladinorden Golarions stehen dir dank der Aufzeichnungen der Gesellschaft über heldenhafte Taten offen. Deine Klassenfähigkeit Aura des Mutes verleiht dir daher einen zusätzlichen Wesenszugbonus von +1 auf Rettungswürfe gegen Furcht.

Verteidiger der Gesellschaft (Kampf): Deine Studien mit den größten Kämpfern der Gesellschaft haben dich den Einsatz neuer defensiver Fähigkeiten gelehrt, wenn du eine Rüstung trägst. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf deine Rüstungsklasse in mittelschwerer oder schwerer Rüstung.

Verwüster der Gesellschaft (Magie): Nach zahllosen Stunden des Studiums in großen Bibliotheken arkaner Macht hast du erlernt, deinen Gegnern größeren Schaden zuzufügen. Wenn du einen Zauber wirkst, der Schaden verursacht, erhältst du einen Wesenszugsbonus von +1 auf den Gesamtschaden. Dieser Schaden wird als Energieschaden behandelt, egal welche Art Schaden der Zauber selbst verursacht.

Virtuose der Gesellschaft (Sozial): Die Fähigkeiten der größten Musiker Golarions breiten sich dank des gewaltigen Hortes musischen Wissens in den Schatzkammern unter der Großen Loge von Absalom vor dir aus. Das Studium dieses Wissens verleiht dir die Fähigkeit, deine Fähigkeit Bardenauftritt täglich für 3 zusätzliche Runden einzusetzen.



MAGNIMAR AUF EINEN BLICK

Das im Schatten der Megalithen erbaute Magnimar strebt endlos danach, die überwältigende Größe und Großartigkeit der uralten Wunder zu übertreffen, welche überall in Varisia zu finden sind. Es ist ein Ort vieler Möglichkeiten, sozialer Spannungen und kalter Schönheit. Die Stadt erinnert an eine Metropole des Südens und will ihre einfachen, würdelosen Anfänge als Zuflucht korvosischerer Exilanten hinter sich lassen, um zu einem Leuchtfeuer der Kultur und der Freiheit in einem erbarmungslosen Land zu werden. Die himmelhohen Monumente, eleganten Gärten, kunstvollen Skulpturen und die wunderbare Architektur bilden aber nur eine rissige Maske, hinter welcher eine von Problemen behaftete Regierung und ein Volk warten, das verzweifelt nach Helden sucht.

Magnimars Gründer waren Abenteurer und der Geist dieser Abenteurer und Entdecker hält das Herz und die Seele der Stadt am Leben. Daher überrascht es wenig, dass die Stadt weithin dafür bekannt ist, mit Abenteuern in Verbindung zu stehen. Zudem wurden im Laufe der Jahre viele ihrer wichtigen Gebäude magisch gestärkt und aufgeladen. Woher diese Verzauberungen stammen, wird heiß diskutiert – manche glauben, sie seien ein Geschenk mittlerweile verstorbener oder auf Anonymität bedachter Zauberkundiger an die Stadt, während andere annehmen, dass diese Effekte ein Nachhall der immer noch in den Steinen der Region existierenden thassilonischen Magie seien. In Wirklichkeit sind es aber Manifestationen der rätselhaften Schutzherren der Seekluftregion, der uralten Himmlischen Herrscher, welche von den varisischen Ureinwohnern seit Jahrtausenden verehrt und geliebt werden. Diese Herrscher heißen auch die neuesten Siedler im Land willkommen, auch wenn dieses Willkommen recht subtil ist.

Bei vielen Monumenten erhält man eine Gunst, wenn man Magnimar, ihren Bauwerken und den Himmlischen Herrschern, die über die Stadt wachen, kleinere Beweise der Verehrung und des Respektes entgegenbringt. Jede nichtböse, intelligente Kreatur, welche eine spezielle Handlung vor einem dieser magisch aufgeladenen Monumente vollzieht und mittels eines erfolgreichen Fertigkeitswurfes die Magie des Monuments erweckt, erlangt für 24 Stunden einen kleinen Bonus. Eine Person kann stets nur in den Genuss eines Bonus durch die Monumente kommen und alle Versuche, einen weiteren Bonus zu erlangen, solange der erste noch wirkt, scheitern automatisch. Ferner kann eine Person in der Woche nur begrenzt versuchen, Boni durch Monumente zu erhalten; die Obergrenze entspricht dem Charisma-Modifikator (Minimum einmal pro Woche), da die Stadt Magnimar häufiger auf jene reagiert, die über Würde und Persönlichkeit verfügen.

Magnimar besitzt über 16.000 Einwohner, von denen der Großteil Menschen sind. Von diesen gehören die meisten zu den ethnischen Gruppen der Chelaxianer und der Varisischen Wanderer. Es gibt auch eine große Anzahl von Sczarini und Schoanti, allerdings werden diese eher missachtet und als Unruhestifter eingestuft. Die nächstgrößere Bevölkerungsgruppe bilden die Halblinge, gefolgt von Elfen und Zwergen. Die übrige Bevölkerung besteht aus Gnomen und Halbblütern.

Die Stadt wird durch eine mächtige Klippe geteilt, welche sie in zwei Hauptbezirke unterteilt. Der Stadtteil auf der Klippe wird als der Gipfel bezeichnet, während der Bereich am Varisischen Golf das Gestade genannt wird. Die Elendsviertel Magnimars, auch bekannt als die Schatten, da dieser Stadtteil tagsüber kaum Sonnenlicht sieht, liegen unter der Zornspann. Diese gewaltige, uralte Brücke ist schon vor Ewigkeiten

SPIELERLEITFADEN

eingestürzt. Hinsichtlich des Handels und der Erwerbbarkeit magischer Gegenstände hat Magnimar eine Verfügbarkeit von 12.800 GM und eine Kaufkraft von 75.000 GM.

Das Gut Heidmark, eine Loge der Gesellschaft der Kundschafter und Heimatbasis für Charaktere in diesem Abenteuerpfad, liegt im Alabasterbezirk auf dem Gipfel. Andere Stadtteile könnten Abenteurer aber auch interessieren: Der Segelbasar ist wahrscheinlich der größte Freimarkt in Varisia, auf dem alle möglichen Güter gefunden werden können. Er liegt im Werftweg, wo man auch die beliebte Schenke Zum Alten Zahn finden kann.

In der Stadt der Monumente gibt es Tempel diverser Gottheiten. Der Dom des Lustvollen Stachels, ein Tempel Calistrias, liegt im Gründersteinbezirk. Dort befindet sich auch die Kirche Pharasma, welche sich um die Toten und Neugeborenen der Stadt kümmert, wie auch die Hütte des Meisterschützen und der Cynosureturn, Tempel Erastils und Desnas. Im Naosbezirk des Gipfels befindet sich die Kirche Iomedas und nur ein paar Häuserblöcke weiter die Kathedrale Abadars. Schüler der arkanen Magie möchten möglicherweise den Seherstein im Gründersteinbezirk besuchen, eine Magierschule mit Schwerpunkt auf Bann- und Erkenntnismagie.

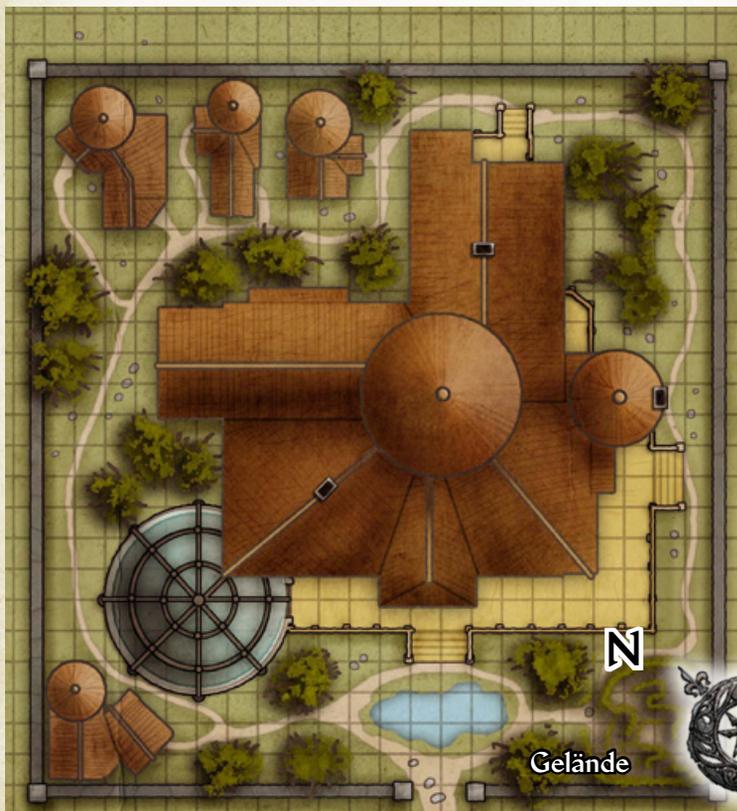
Am Rand der Klippe über dem Varisischen Golf suchen viele nach Unterhaltung auf der Schlangenbahn, einem riesigen Hippodrom, in dem alle möglichen, spannenden Veranstaltungen stattfinden von Zehnkämpfen, Pferde- und Hunderennen, magischen Präsentationen, Zirkusaufführungen und Schaukämpfen. Gegenüber dem Verwaltungsbezirk erhebt sich im Naosbezirk mit dem Arvensteig das höchste

DAS GUT HEIDMARK

Im Gut Heidmark leben zwei der exzentrischsten Bürger Magnimars: die bekannten Jäger, Entdecker und Kundschafter Celia Heidmark (RN taldanische Kämpferin 3/Mönchin 4) und ihr Ehemann, der Edle Canayven von Heidmark (NG taldanischer Waldläufer 8). Die Abenteurer haben die ganze Welt bereist und sich in Magnimar zur Ruhe gesetzt, suchen aber keinen ruhigen Lebensabend – stattdessen haben sie ihr großes Herrenhaus zur ersten Loge der Gesellschaft der Kundschafter in Varisia gemacht. Die Loge heißt alle Kundschafter willkommen, welche das noch immer relativ unbekannt Land und die rätselhafte Stadt der Monumente und ihr Umland erkunden wollen. Besucher werden gut untergebracht und können auf die gutbestückte Bibliothek und den weisen Rat der Eigentümer zurückgreifen.

Bauwerk Magnimars. Dort sind die militärischen Streitkräfte der Stadt stationiert.

Auf der anderen Seite des Yondakari liegt Ordellia, auch als das Fremdenviertel bekannt. Wer nach Tränken und anderen alchemistischen Produkten sucht, kommt nicht an Volthuns Wohltuenden Wundermitteln und Sanften Salben vorbei, auch wenn manche die Wirksamkeit seiner Waren anzweifeln.





DIE GESELLSCHAFT DER KUNDSCHAFTER

Die Gesellschaft der Kundschafter existiert seit über 400 Jahren. Zu ihren Mitgliedern gehören Schatzsucher, Entdecker, Grabräuber, Historiker und Herumtreiber, die es auf der Suche nach vergessenen Relikten und den Antworten auf die geheimnisvollsten und gefährlichsten Rätsel in die entferntesten Winkel der Welt zieht. Diese Helden trotzen unwegsamen Urwäldern, ersteigen schneebedeckte Gipfel und durchkämmen sonnenverbrannte Wüsten auf der Suche nach vergrabenen Grufte und Monumenten vergangener Zeitalter.

Angehörige der Gesellschaft schicken ihre Aufzeichnungen an die ihnen übergeordneten Kundschafter-Hauptleute, welche sie gegenprüfen und dann den Führern der Gesellschaft vorlegen. Die spannendsten und erleuchtendsten Werke werden möglicherweise als Ausgaben der berühmten Chroniken der Kundschafter gedruckt und verbreitet.

Die Gesellschaft kümmert sich zwar wenig um die individuellen Taten einzelner Kundschafter, verlangt aber, dass ihre Mitglieder einem allgemeinen Kodex folgen, welcher Erkundung, Bericht und Zusammenarbeit voraussetzt. Wer es nicht schafft, diesen einfachen Regeln zu folgen, wird

ausgeschlossen. Die meisten Kundschafter werden in der Großen Loge in Absalom in den nötigen Fähigkeiten unterwiesen; einige erfahrene Abenteurer werden aber auch ohne diese Prüfungen aufgenommen, sofern sie ihr Können unter Beweis gestellt haben. Dies trifft wahrscheinlich auf die meisten Kundschafter zu, welche den Abenteurerpfad „Der Zerbrochene Stern“ spielen.

Die Gesellschaft wird vom Zehnerrat gelenkt, einer Gruppe maskierter Mitglieder, deren Angehörige nicht einmal die Identitäten der jeweils anderen kennen. Es ist weder bekannt, wie lang die Amtszeit eines Ratsherrn ist, noch wie sie nominiert oder gewählt werden, wo und wann sie sich treffen, welche öffentlichen Funktionen sie eigentlich erfüllen, welche ihre Alltagsaufgaben sind und was sie nach ihrer Amtszeit tun. Die Identität der Zehn ist das am besten geschützte Geheimnis der Gesellschaft und manche sagen, dass der Zehnerrat bereit wäre zu töten, um es zu bewahren.

Das Hauptquartier der Gesellschaft der Kundschafter ist die ausgedehnte Große Loge in Absalom. Die Organisation unterhält aber offizielle Logen im gesamten Bereich der Inneren See und hat Stützpunkte auf ganz Golarion.

ZIELE DER GESELLSCHAFT: ENTDECKEN, BERICHTEN UND ZUSAMMENARBEITEN

Die Gesellschaft hat keine formellen Regeln, erwartet aber von allen Mitgliedern, dass sie einem allgemeinen Verhaltenskodex folgen. Nachgewiesene Verstöße gegen diesen Kodex sind Grund für einen Ausschluss aus der Gesellschaft. Die drei wichtigsten Pflichten aller Mitglieder sind:

Entdecken: Man erwartet von Kundschaftern, dass sie das Wissen und den Ruf der Gesellschaft fördern, indem sie ferne Länder bereisen, verbotene Geheimnisse ergründen und die verborgene Geschichte der Welt entdecken. Kundschafter werden ermutigt, unbekannte Länder zu bereisen, um nach noch fantastischeren Mysterien zu suchen.

Berichten: Von Kundschaftern wird erwartet, dass sie im Laufe ihrer Abenteuer umfassende Journale, Karten und Berichte ihrer Taten anfertigen. Beim erfolgreichen Abschluss einer Mission schicken sie eine Kopie ihrer Unterlagen an ihren direkten Vorgesetzten, einen regionalen Kundschafter-Hauptmann. Dieser führt eine vollständige Analyse durch, zu der oft auch der Einsatz von Erkenntnismagie gehört. Die Berichte von besonders beachtenswerten Taten gelangen nach Absalom zum Zehnerrat, welcher die besten Erzählungen in den unregelmäßig erscheinenden Ausgaben der *Chroniken der Kundschafter* zusammenstellt. Die Chroniken wiederum werden den Kundschafter-Hauptleuten geschickt, die sie an die Feldagenten der Gesellschaft weiterleiten.

Zusammenarbeiten: Die Gesellschaft verlangt keine besondere moralische Grundeinstellung von ihren Mitgliedern. Zu ihren Beauftragten gehören Vertreter aller Völker, Religionen und Motivationen. Eine Kundschafterloge könnte gleichzeitig einem chelischen Teufelsbeschwörer, einem andoranschen Freiheitskämpfer, einem von Altertümern besessenen osirischen Nekromanten und einem freundlichen taldanischen Märchenerzähler Obdach gewähren. Man erwartet, dass Kundschafter die Ansprüche anderer Gesellschaftsmitglieder respektieren und sich aus ihren Angelegenheiten heraushalten, außer um ihre Hilfe anzubieten.

RUHM UND ANSEHEN INNERHALB DER GESELLSCHAFT

Der *Pathfinder-Abenteurerpfad* „Der Zerbrochene Stern“ geht davon aus, dass die SC der Gesellschaft der Kundschafter angehören. Wenn die Charaktere ins Abenteuer ausziehen und der Gesellschaft zu Diensten sind, erlangen sie Ruhm und Ansehen innerhalb der Machtgruppe.

Im Grunde erhalten Kundschafter Aufträge von ihren Kundschafter-Hauptleuten und erlangen Ruhm, indem sie diese Aufträge ausführen, ohne dabei etwas Unersetzbares zu zerstören. Natürlich bringt es noch mehr Ruhm, wenn ein Abenteuer im Rahmen der *Chroniken der Kundschafter* veröffentlicht wird.

Ein SC verbessert sein Ansehen innerhalb der Gesellschaft der Kundschafter, indem er bei Missionen Erfolg hat, auf welche ihn die Anführer der Organisation schicken. Erfolge bringen ihm dabei nicht nur Ruhm innerhalb der Gesellschaft, sondern auch Ansehenspunkte (AP). Wenn ein Charakter an Ruhm gewinnt, belohnt die Gesellschaft seine Dienste mit

stetig bedeutender werdenden Vorteilen. Weiter unten findest du ein Regelsystem zu den Belohnungen und Privilegien, auf welche ein Charakter Zugriff hat, wenn er an Ruhm gewinnt, und wie er sein Ansehen aufwenden kann, um die Unterstützung der Gesellschaft zu erlangen. Bei letzterem kann es sich um Hilfe in Notzeiten in Form von Gütern und Dienstleistungen handeln, aber auch um Titel, Ehrungen, Privilegien und andere Vorteile.

RUHM UND ANSEHEN

Ruhm und Ansehenspunkte stehen miteinander in Bezug, repräsentieren innerhalb der Gesellschaft aber unterschiedliche Dinge. Ruhm ist ein Wert, der ähnlich wie ein Attributswert funktioniert – der Charakter kann ihn nicht ausgeben und je höher sein Ruhmwert, umso bekannter ist er. Ein hoher Ruhmwert eröffnet ihm innerhalb der Gesellschaft Mittel, auf die er mit Hilfe seiner Ansehenspunkte zurückgreifen kann. Da Güter, Dienstleistungen oder Belohnungen mittels Ansehenspunkten erworben werden und man Ruhm und Ansehen mit derselben Geschwindigkeit erlangt, kann der Gesamtwert an Ansehen niemals den Ruhmwert übertreffen. Ruhm erlangt man durch das Erfüllen von Aufträgen für die Gesellschaft der Kundschafter. – In der Regel wird jedes Abenteuer im Rahmen dieser Kampagne mit 8 Ruhm belohnt, so dass der Ruhmwert um den entsprechenden Betrag steigt. Wenn man Ruhm erlangt, erhält man eine entsprechende Anzahl an Ansehenspunkten.

RUHMVORTEILE

Der Ruhm eines Charakters steht für seine Bekanntheit und seinen Status innerhalb der Gesellschaft. Für jeweils 10 Ruhmpunkte besitzt ein Charakter einen kumulativen Bonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Diplomatie gegenüber anderen Angehörigen der Gesellschaft. Der Ruhm eines Charakters kann ihm auch Titel oder sonstige Privilegien einbringen.

ANSEHENSPUNKTE AUFWENDEN

Die Ansehenspunkte eines Charakters spiegeln das Wohlwollen und den Einfluss wieder, den er besitzt, sowie die persönlichen Gefallen, welche er einfordern kann. All dies hat er durch seinen Dienst an der Organisation erlangt. Ruhm mag einem Charakter Titel und Privilegien einbringen, doch die greifbarsten Vorteile der Mitgliedschaft werden unter Ansehen aufgeführt und können erlangt werden, indem man Ansehenspunkte für Gefallen, Gunstbezeugungen, Unterstützung, Zauber oder andere Dienstleistungen aufwendet (siehe Kasten auf Seite 10 für allgemeine Dinge, die mittels Ansehen erworben werden können). Ansehenspunkte werden dauerhaft ausgegeben, man erlangt sie nicht wie verlorene Treffer- oder Attributspunkte zurück. Um an zusätzliche Ansehenspunkte zu gelangen, muss ein Charakter weitere Missionen erfolgreich abschließen.

Charaktere können Ansehen nicht während eines Kampfes einsetzen. Viele SL möchten es vielleicht auch einfach halten und Charakteren nur einmal pro Spielsitzung gestatten, ihre Ansehenspunkte zu nutzen. 1 Ansehenspunkt ist grob 375 GM wert, allerdings kann Ansehen in der Regel nur für Dienstleistungen und nicht für greifbare Dinge eingesetzt werden.

DER ZERBROCHENE STERN

ALLGEMEINE BELOHNUNGEN FÜR ANSEHEN

Belohnung	Preis*
+4 auf einen Fertigkeitwurf	1 AP
Magie bannen	1 AP
Schwächere Genesung	1 AP
Reparieren	1 AP
Blindheit/Taubheit heilen	1 AP
Flucht brechen	1 AP
Krankheit kurieren	1 AP
Lähmung aufheben	1 AP
Freier Einkauf, bis zu 150 GM**	1 AP
Buße (8 AP, um Druiden-/Klerikerkräfte zurückzuerlangen)	2 AP
Verzauberung brechen	2 AP
Mächtiges Magie bannen	2 AP
Gift neutralisieren	2 AP
Genesung (4 AP, um permanente negative Stufen zu entfernen)	2 AP
Freier Einkauf, bis zu 750 GM**	2 AP
Regeneration	3 AP
Tote erwecken	16 AP
Vollständige Genesung	16 AP
Auferstehung	32 AP
Wahre Auferstehung	77 AP

* Preis +5, sollte dieser Vorteil außerhalb einer Ansiedlung mit 5.000 oder mehr Bewohnern erworben werden.

** Du kannst einmal pro Spielsitzung einen einzelnen Gegenstand von maximal diesem Verkaufspreis von der Gesellschaft erhalten, indem du die entsprechenden AP aufwendest.

Spielercharaktere können ihre Ansehenspunkte nicht zusammenlegen, um teurere Gegenstände oder Gefallen zu erlangen. Ein Charakter kann Ansehen in der Regel nur für sich selbst einsetzen. Dabei muss er mit der Gesellschaft oder ihren Beauftragten und Verbündeten Kontakt haben. In Magnimar können die SC sich hierzu direkt an Celia Heidmark wenden, doch in der Wildnis steigen die Ansehenskosten aufgrund der längeren Kommunikationswege und der größeren Schwierigkeit: In Ortschaften mit weniger als 5.000 Bewohnern müssen zusätzliche 5 Punkte Ansehen aufgewandt werden.

Ein Spieler kann das Ansehen seines SC auch dann einsetzen, wenn dieser tot, versteinert oder anderweitig ausgeschaltet sein sollte. Dies repräsentiert ältere Absprachen des SC mit der Gesellschaft, damit diese für ihn handelt und ihn z.B. von den Toten zurückholt. In diesem speziellen Fall wirkt sich der Aufenthaltsort des SC nicht auf die Ansehenskosten aus.

RUHM UND ANSEHEN NUTZEN

Die Kundschafter haben Zugang zu seltsamer Magie und mysteriösen Ritualen, die aus halbverstandenem Wissen abgeleitet sind.

1 Ruhm: Wenn er sich in der Bibliothek einer Kundschafterloge aufhält, erhält der SC einen Situationsbonus von +5 auf einen Fertigkeitwurf für Wissen. Der Wurf repräsentiert eine Stunde Arbeit und spiegelt die Notwendigkeit wider, Referenzmaterial durchzugehen. Dieser Bonus ist nicht kumulativ mit dem Bonus von +4 auf einen Fertigkeitwurf, den man für AP erwerben kann.

1 AP: Der SC überträgt einen verbreiteten Zauber (einen Zauber aus dem *Pathfinder Grundregelwerk* oder einen anderen Zauber, den der SL als verbreitet betrachtet) aus der Bibliothek einer Kundschafterloge in das Zauberbuch eines Magiers oder in das Formelbuch eines Alchemisten. Der Magier muss in der Lage sein, den Zauber von seinem Schwierigkeitsgrad her zu meistern und auf seiner Liste zu speichern. Für diesen Vorzug sind kein Fertigkeitwurf auf Zauberkunde oder zusätzliche Übertragungskosten nötig.

1 Ruhm, 1 AP: Der Charakter erhält einen eigenen *Wegweiser* (siehe unter Ressourcen).

5 Ruhm, 1 AP: Der SC macht sich mit einem ungewöhnlichen oder seltenen Zauber (nach Meinung des SL) aus der Bibliothek einer Kundschafterloge vertraut. Das erlaubt einem Barden, Hexenmeister oder ähnlichen Zauberkundigen, den Zauber bei der nächsten Gelegenheit als bekannt auszuwählen. (Dieser Vorzug erlaubt dem Charakter den Zugang zu Barden- oder Hexenmeisterzaubern aus anderen Quellen als dem *Pathfinder Grundregelwerk*, ohne magische Forschung betreiben oder eine Abschrift während eines Abenteuers finden zu müssen.)

5 Ruhm, 1 AP: Der SC darf einen Wesenszug, den er bei der Charaktererschaffung gewählt hat, gegen einen neuen Wesenszug der Gesellschaft der Kundschafter austauschen (siehe Seite 5). Der Charakter unterliegt zwar noch immer den normalen Regeln für Wesenszüge (beispielsweise darf er nicht mehr als einen Wesenszug aus derselben Kategorie haben), doch der neue Wesenszug muss nicht aus der gleichen Kategorie stammen, wie der ersetzte.

5 Ruhm, 5+ AP: Der SC erhält einen Kontakt in einer bestimmten Stadt. Der Charakter kann den Kontakt über örtliche Gerüchte und Neuigkeiten befragen und um Rat bitten. Dadurch erhält der Charakter einen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Diplomatie zum Sammeln von Informationen, sowie für Wissen (Adel und Königshäuser), Wissen (Geschichte), Wissen (Lokales) und Wissen (Religion), die sich auf die Stadt des Kontaktes beziehen und innerhalb der Stadt abgelegt werden. Der Charakter muss aber 24 Stunden warten, bevor der Kontakt ihn mit den gewünschten Informationen versorgt. Für 10 zusätzliche AP erhöht sich der Bonus durch den Kontakt auf +4. Ein Charakter kann Kontakte in mehreren Städten haben, aber durch mehrere

Kontakte in einer Stadt erhält er keinen weiteren Bonus. Wenn der Kontakt stirbt, kann der Charakter AP aufwenden, um Ersatz zu finden.

10 Ruhm: Der SC erhält Zauberdienstleistungen der Machtgruppe für 1 AP günstiger als normal (Minimum 1).

15 Ruhm: Der Charakter kann Ionensteine in einer Kundschafterloge zu einem Preisnachlass von 10% erwerben.

15 Ruhm, 2 AP: Der SC erhält für 1 Woche Zugang zu einer besonderen Abteilung der Bibliothek einer Kundschafterloge. Dies verleiht ihm einen Situationsbonus von +10 auf einen beliebigen Wissenswurf. Dieser Bonus ist nicht kumulativ mit dem allgemeinen Bonus, welcher für AP erworben wird.

20 Ruhm: Der SC kann kostenlos mit Handelszügen und Handelsschiffen reisen, die der Gesellschaft der Kundschafter gegenüber freundlich gesonnen sind.

20 Ruhm: Der SC bekommt in einer Loge der Kundschafter eine Ermäßigung von 10 % beim Kauf von magischen Gegenständen mit einem Wert von bis zu 10.000 GM.

20 Ruhm, 6 AP: Der SC hat Zugang zu einem geheimen Vorratslager in der Wildnis. Diese Vorräte bestehen aus Überlebensausrüstung wie Trockennahrung, sauberem Wasser, Ersatzwaffen, Seil, Sonnenzepter, Zauberkomponenten und weiteren nichtmagischen Ausrüstungsgegenständen, wie sie im *Pathfinder Grundregelwerk* stehen. Das Aufwenden von AP zeigt an, dass der Charakter in $2W6 \times 10$ Minuten Entfernung von seiner derzeitigen Position solch ein Lager findet. Der Charakter muss den Fund nicht vorausplanen oder überhaupt davon wissen. (Tatsächlich ist es nur eine Handlungshilfe, um im Notfall Gegenstände zu erhalten.) In einem dieser Lager befinden sich typischerweise Gegenstände im Wert von 375 GM. Oft liegen sie in der Nähe von Orten, welche die Kundschafter erforschen wollen oder wollten. Der AP-Preis enthält immer bereits die zusätzlichen +5 AP, da das Lager außerhalb einer Ortschaft mit mindestens 5.000 Einwohnern liegt.

20 Ruhm, 5 AP: Der Charakter erlangt die Dienste eines ausgebildeten Schreibers. Dieser Schreiber wird ihm vom Gut Heidmark aus zugewiesen und begleitet ihn auf seinen Reisen, um seine Taten aufzuzeichnen. Spielwerte für diesen Schreiber, An del Gesseran, befinden sich am Ende dieses Leitfadens.

40 Ruhm, 1 AP: Der SC erwirbt den Ruf eines berühmten und erfolgreichen Kundschafters. Effektiv ist der Charakter ein berühmter Abenteurer und in verschiedenen Ländern wohlbekannt (ob er nun berühmt oder berüchtigt ist, hängt von der Hintergrundgeschichte und der Persönlichkeit des Charakters ab). Diese Reputation verleiht dem Charakter einen Bonus von +2 auf Würfe für Bluffen, Diplomatie und Einschüchtern, wenn er es mit jemandem zu tun hat, der von ihm gehört hat. Viele Kundschafter mit dieser Ansehensstufe werden zu Kundschafter-Hauptleuten (wenngleich der Zehnerrat die Kundschafter-Hauptmänner nach anderen Qualitäten als ihrem Ruf auswählt).

RESSOURCEN

Neben den erwähnten Vorteilen haben Kundschafter mit dem erforderlichen Ruhm Zugang zu den folgenden Ressourcen:

WEGWEISER

Dies ist eine Grundversion des *Wegweisers*, den die meisten Kundschafter als Amtssymbol tragen; es gibt aber auch kunstvollere und mächtigere Ausführungen.

WEGWEISER

Aura Schwache Hervorrufung; ZS 5

Ausrüstungsplatz Keiner; Kaufpreis 500 GM; Gewicht 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Ein *Wegweiser* ist eine kleine magische Gerätschaft, welche nach dem Vorbild alter azlantischer Relikte geschaffen wird. Es handelt sich um einen kompakten Kompass, der in der Regel aus Silber angefertigt und mit Goldakzenten verziert wird. Für Angehörige der Gesellschaft der Kundschafter ist er Amtssymbol, Statuszeichen und praktisches Werkzeug zugleich. Auf ein Kommandowort hin erstrahlt er wie der Zauber *Licht*. Er funktioniert zudem wie ein nichtmagischer, magnetischer Kompass und verleiht seinem Träger einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Überlebenskunst, um sich nicht zu verirren. Alle *Wegweiser* weisen eine kleine Vertiefung für einen *Ionenstein* auf. Ein dort steckender *Ionenstein* verleiht dem Träger dieselben Vorteile, als würde er um seinen Kopf kreisen. Nach Maßgabe des SL können manche *Ionensteine* auch noch weitere Kräfte verleihen.

Erschaffung

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Licht*;
Kosten 250 GM.

SCHREIBER DER GESELLSCHAFT DER KUNDSCHAFTER: ANDEL GESSERAN

An del gehört der Gesellschaft schon einige Jahre an, verbringt aber mehr Zeit mit Nachforschungen in Bibliotheken im ganzen Gebiet der Inneren See als mit Erkundungen gefährlicher Orte. An del hat wenigstens einen Beitrag für die Chroniken der Kundschafter im Auftrag eines anderen Kundschafters geschrieben, der ein weitaus weniger begabter Schreiber war. An del ist nicht sonderlich athletisch, aber dennoch ein begeisterter Entdecker und verfügt über einen scharfen Verstand. Er wurde in Kintargo ausgebildet, kennt sich auf mehreren Gebieten aus und spricht ein halbes Dutzend Sprachen fließend. Seine Interessen konzentrieren sich auf untergegangene Kulturen und er hat sich bereits ausgiebig mit Azlant, dem alten Thassilon, dem Jistkareich und Lirgen beschäftigt. Er hofft, eines Tages einige dieser Ruinen selbst erkunden zu können, statt nur in unvollständigen Werken über sie zu lesen oder Dissertationen zu diesen Themen anzufertigen. Wenn er sich einer mächtigen Gruppe von Kundschaftern anschließt, könnte sein Wunsch in Erfüllung gehen.



DER ZERBROCHENE STERN

ANDEL GESSERAN

HG 3

EP 800

Menschlicher Experte 5

N Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +1; **Sinne** Wahrnehmung +3

VERTEIDIGUNG

RK 15, **Berührung** 11, auf dem falschen Fuß 14 (+1 GE, +4 Rüstung)

TP 27 (5W8+5)

REF +5, **WIL** +5, **ZÄH** +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Kampfstab +3 (1W6) oder Dolch [Meisterarbeit] +3 (1W4/19–20)

Fernkampf Dolch [Meisterarbeit] +5 (1W4/19–20)

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 12, **KO** 11, **IN** 14, **WE** 10, **CH** 9

GAB +3; **KMB** +3; **KMV** 14

Talente Blitzschnelle Reflexe, Fertigkeitfokus (Wissen [Geschichte]*), Gelehrter*, Kernschuss

Fertigkeiten Akrobatik +3, Beruf (Schreiber) +8, Sprachenkunde +8, Wahrnehmung +3, Wissen (Arkane)* +12, Wissen (Baukunst) +9, Wissen (Geschichte) +13, Wissen (Gewölbe) +11, Wissen (Lokales) +9, Wissen (Natur) +9, Wissen (Religion) +9

Sprachen Drakonisch, Elfish, Gemeinsprache, Riesisch, Thassilonisch, Zwergisch

Kampfausrüstung Säureflasche, Alchemistenfeuer, *Trank: Leichte Wunden heilen* (2x), *Trank: Schutz vor Bösem*; **Sonstige Ausrüstung** Kettenhemd, Dolch [Meisterarbeit], Kampfstab, *Resistenzumhang* +1, Universelles Lösungsmittel, *Wegweiser*, Gegengift (2x), Rucksack, Ewige Fackel, Tinte, Stift, Tagebuch, Rationen (5 Tage), Wasserschlauch, 43 GM

* Diese Punkte können die Spieler anpassen, so der SL dem zustimmt. Andels Fertigkeitfokus kann sich auf eine andere Wissensfertigkeit beziehen, wenn dies der Gruppe dienlicher ist. Die beiden markierten Wissensfertigkeiten erhalten einen Bonus von +2 aufgrund des Talents Gelehrter (siehe *Weltenband der Inneren See*, S. 286); auch diese Boni können verschoben werden, um andere Lücken im Wissensschatz der Gruppe zu schließen. Alle Bonuspunkte durch Andels bevorzugte Klasse (Gelehrter) wurden in Trefferpunkte investiert. Ein Spieler, der diesen Schreiber als Begleiter auswählt, kann sie aber auch ganz oder teilweise für Fertigkeitpunkte nutzen. Ebenso kann ein Spieler diesen NSC auch anpassen, indem er seine Talente, Ausrüstung und von ihm beherrschte Sprachen abändert.

Wenn die SC im Laufe der Kampagne Stufen erlangen, kann auch Anandel in der Stufe aufsteigen. Sein Fokus sollte aber weiterhin darauf liegen, die SC bei Wissenswürfen zu unterstützen und die Taten der SC niederzuschreiben; er sollte niemals einen oder gar mehrere SC in den Schatten stellen.

