

# PATHFINDER<sup>®</sup>

## ABENTEUERPFAAD<sup>™</sup>



ZORN der  
Gerechten

# SPIELERLEITFADEN

# ZORN der GERECHTEN

## Spielerleitfaden

### IMPRESSUM

**Written and compiled by** • Adam Daigle und Jay Loomis  
**Cover Artists** • Eric Belisle, Jon Neimeister und Wayne Reynolds  
**Contributing Artists** • Sam Burley, Jeff Carlisle, Warren Mahy, Craig J Spearing, Tyler Walpole und Kieran Yanner  
**Cartographer** • Robert Lazzaretti  
**Creative Director** • James Jacobs  
**Editor-in-Chief** • F. Wesley Schneider  
**Senior Editor** • James L. Sutter  
**Development Team** • Logan Bonner, John Compton, Adam Daigle, Rob McCreary, Mark Moreland und Patrick Renie  
**Editorial Team** • Judy Bauer, Christopher Carey und Ryan Macklin  
**Editorial Interns** • Jay Loomis und Cassidy Werner  
**Lead Designer** • Jason Bulmahn  
**Design Team** • Stephen Radney-MacFarland und Sean K Reynolds  
**Senior Art Director** • Sarah E. Robinson  
**Art Director** • Andrew Vallas  
**Graphic Designers** • Emily Crowell und Sonja Morris  
**Publisher** • Erik Mona  
**Paizo CEO** • Lisa Stevens  
**Chief Operations Officer** • Jeffrey Alvarez  
**Director of Sales** • Pierce Watters

**Sales Associate** • Cosmo Eisele  
**Marketing Director** • Jenny Bendel  
**Finance Manager** • Christopher Self  
**Staff Accountant** • Ashley Gillaspie  
**Chief Technical Officer** • Vic Wertz  
**Senior Software Developer** • Gary Teter  
**Campaign Coordinator** • Mike Brock  
**Project Manager** • Jessica Price  
**Licensing Coordinator** • Michael Kenway  
**Customer Service Team** • Erik Keith, Justin Riddler und Sara Marie Teter  
**Warehouse Team** • Will Chase, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand und Kevin Underwood  
**Website Team** • Christopher Anthony, Liz Courts, Crystal Frasier, Lissa Guillet und Chris Lambertz  
**Übersetzung** • Ulrich-Alexander Schmidt  
**Lektorat und Korrektorat** • Thorsten Naujoks, Anne-Janine Naujoks-Sprengel  
**Layout** • Daniel Bruhmeier  
**Titel der Originalausgabe** • Wrath of the Righteous Player's Guide



Ulisses Spiele GmbH  
Industriestr. 11 | 65529 Waldems  
[www.ulisses-spiele.de](http://www.ulisses-spiele.de)



Paizo Inc.  
7120 185th Ave NE, Ste 120  
Redmond, WA 98052-0577  
[paizo.com/pathfindersociety](http://paizo.com/pathfindersociety)

Dieses Produkt greift auf das *Pathfinder Grundregelwerk*, die *Expertenregeln*, das *Spielleiterhandbuch*, die *Ausbauregeln: Magie* und die *Ausbauregeln II: Kampf* zurück.

This product is compliant with the Open Game License (OGL) and is suitable for use with the Pathfinder Roleplaying Game or the 3.5 edition of the world's oldest fantasy roleplaying game.

**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 Gaming 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.

*Wrath of the Righteous Player's Guide* © 2015, All Rights Reserved. Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Module, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Society, and Pathfinder Tales are trademarks of Paizo Inc. Deutsche Ausgabe *Zorn der Gerechten Spielerleitfaden* © 2015 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten.



# ZORN DER GERECHTEN

**D**er Abenteuerpfad „Der Zorn der Gerechten“ beginnt mit dem Ausbruch des Fünften Mendivischen Kreuzzuges kurz nach einem verheerenden Angriff der Dämonenarmeen auf das Grenzgebiet der Weltenwunde.

## CHARAKTERHINWEISE

Wie soll man sich auf die Gefahren vorbereiten, die einen im Abenteuerpfad „Der Zorn der Gerechten“ erwarten? Beachte das Folgende bei der Charaktererschaffung. Diese Hinweise, Vorschläge und Charakteroptionen sollen dabei helfen, perfekt zur Kampagne passende Charaktere zu erschaffen, welche sogleich mit dieser legendären Kampagnen beginnen und dabei gedeihen können.

**Gesinnung:** Durch den ganzen Abenteuerpfad zieht sich die Thematik Gut gegen Böse. Dieses Thema ist noch stärker ausgeprägt als das Thema Ordnung gegen Chaos. Charaktere guter Gesinnung sind bei diesem Abenteuerpfad am sinnvollsten, egal ob rechtschaffen, neutral oder chaotisch. Dabei ist es egal, ob man einen rechtschaffen guten Helden oder einen Charakter mit etwas

flexibleren Moralvorstellungen spielt, solange dieser sich leicht motivieren lässt, zur Weltenwunde zu ziehen, um gegen Dämonen zu kämpfen. Wie bei jeder Kampagne ist es natürlich eine gute Idee, keine Gesinnung zu wählen, die die restliche Gruppe stört. Wie sehr sich unterschiedliche Gesinnungen innerhalb der Gruppe störend auswirken können, variiert von Gruppe zu Gruppe, daher solltest du im Vorfeld mit den anderen Spielern sprechen.

**Freunde:** Freundliche NSC werden im Laufe des AP wichtige Rollen als Verbündete spielen. Dies heißt nicht, dass du nicht eigene Freunde mitbringen kannst: Kleine oder mittelgroße Eidola und Tiergefährten sind zu Kampagnenbeginn sehr passend, während größere Gefährten und Reittiere ab dem zweiten Abenteuer glänzen können. Es gilt auch umherzureisen, so dass man ein Reittier nicht im Stall stehen lassen muss.

**Klassen:** Weise Generäle nutzen jedes verfügbare Werkzeug, so dass auch alle Disziplinen im Kampf gegen die Dämonen der Weltenwunde eingesetzt werden. Beim kommenden Abenteuerpfad hat jede Klasse Platz, wobei einige Wahlentscheidungen besonders passend scheinen:

## WEITERE INFORMATIONEN

Eine ganze Reihe an Büchern kann dich bei deiner Zorn der Gerechten-Kampagne unterstützen und einige sind auch unerlässlich. Da dies der legendäre Abenteurpfad ist, sind die *Ausbauregeln V: Legenden* erforderlich, um den Abenteurpfad wie geschrieben leiten zu können. Ebenso werden verschiedene Elemente aus den *Ausbauregeln IV: Kampagne* genutzt, z.B. die Massenkampfregeln und das System für die Zeit zwischen den Abenteuern. Folgende Quellenbände sind nicht zwangsläufig nötig, können aber stark dazu beitragen, dass der Abenteurpfad ein Erfolg wird:

## FÜR SPIELLEITER

Wenn du mehr über die Weltenwunde und ihre Bewohner und Gefahren erfahren willst, dann sieh dir den *Almanach zur Weltenwunde* an. Hinsichtlich der Arten von Dämonen und den Abyss sei dir das *Buch der Verdammten II: Abyss* nahegelegt.

## FÜR SPIELER

Hilfestellung im Kampf gegen Dämonen der Weltenwunde findest du im *Handbuch: Dämonenjäger*. Weitere Informationen zu den Ritterorden und Kreuzfahrern von Mendev sind im *Handbuch: Ritter von Golarion* enthalten, während das *Handbuch: Legendäre Helden* die *Ausbauregeln V* unterstützt.

Der Paladin ist eine offenkundige Wahl, was aber auch für jede religiöse Klasse guter Gesinnung gilt. Dies umfasst Kleriker (insbesondere solche mit kriegerisch orientierten Archetypen wie dem Kreuzfahrer), Inquisitoren und sogar Mystiker mit dem Mysterium der Schlacht. Auch Ritter geben gute Kreuzfahrer ab, insbesondere jene, die dem Sternenorden oder den diversen Schlachtfeldorden angehören. Waldläufer, welche böse Externare als Erzfeind wählen, sind ebenfalls sehr wertvoll. Ein Gutteil dieses Abenteurpfades befasst sich zwar mit göttlicher Magie und kämpferischen Elementen, dies schließt arkane Zauberkundige aber nicht aus: Hexenmeister und Magier mit einer Gabe für Beschwörungsmagie werden ebenfalls im Rahmen des APs glänzen können. Und Wissen über die Ebenen ist sehr wichtig, wenn man Dämonen bekämpft.

Ziehe bei der Klassenwahl auch die neuen Optionen in Betracht, die sich dir eventuell durch die *Ausbauregeln V: Legenden* ergeben. Legendenspfade sind nicht an bestimmte Klassen gebunden, allerdings erhalten bestimmte Klassen größere Vorteile aus bestimmten Pfaden.

**Kreuzfahrerreligionen:** Die Religionen von Abadar, Iomedae, Sarenrae, Schelyn und Torag gehören zu den aktivsten Kirchen unter den Kreuzfahrern von Mendev,

auch wenn jene anderer guter Gottheiten und Himmlischer Herrscher (insbesondere Desnas und der Himmlischen Herrscherin Pulura) wichtige Rollen spielen. Der Glaube an eine Gottheit ist nicht vorausgesetzt, allerdings werden viele Verbündete und Ressourcen, die dir begegnen werden, Verbindungen zu den guten Gottheiten Golarions besitzen.

**Dämonen und andere Gegner:** Die Hauptgegner im Zorn der Gerechten sind Dämonen. Allerdings wirst du nicht nur auf chaotisch böse Externare stoßen. Auch Menschen, Zwerge und einheimische Externare sind weitverbreitet in Form von Kultanhängern und anderen Gegnern. Untote, Aberrationen, magische Bestien und Ungeziefer treten ebenfalls relativ häufig auf.

**Ursprünge:** Leute aus dem Gebiet der gesamten Inneren See kommen nach Mendev in den Norden, um ihre Schwerter für den Kampf gegen die Dämonen der Weltenwunde anzubieten. Daher kann dein Charakter praktisch von überallher im Bereich der Inneren See stammen. Der Abenteurpfad beginnt in der Kreuzfahrerstadt Kenabres, daher sollte dein Charakter einen Grund haben, sich zum Kampf zu melden und nach Kenabres zu reisen. Die Kampagne beginnt an einem Feiertag. Vielleicht befindet sich dein Charakter auf einer Pilgerfahrt und nimmt an den Feierlichkeiten teil, um am nächsten Tag seinen Kreuzfahrereid abzulegen. Ab Seite 9 dieses Leitfadens findest du einen kurzen Reiseführer zu Kenabres.

**Paladine:** Dieser Abenteurpfad ist eine exzellente Wahl für Paladincharaktere. Nicht nur gibt es eine Menge Gegner, gegenüber denen Paladine glänzen können, zudem ist der Kreuzzug gegen die Weltenwunde vom rollenspielerischen Standpunkt aus wie maßgeschneidert für Paladine. Beachte aber auch, dass es im Rahmen der kommenden Abenteuer finstere Momente geben wird, zu denen du vor schwierigen moralischen und ethischen Entscheidungen stehen wirst – und ließ auch die Hinweise zu Erlösung und Vergebung auf Seite 11.

**Völker:** Die Kreuzfahrer sind in der Unterzahl und werden beständig von bösen Externaren angegriffen. Daher gibt es keine Vorbehalte hinsichtlich der Volkszugehörigkeit, wenn es gilt, Truppen aufzustellen. Fähige Männer und Frauen sind willkommen, solange sie bereit sind, für das Gute zu streiten. Einst hat man Tieflinge gemieden und voller Misstrauen behandelt, doch mittlerweile kämpfen manche Tieflinge infernalischer Abstammung an der Seite der Aasimare und verteidigen Mendev oder gehen gegen die Schrecken der Weltenwunde vor. Viele Tieflingkreuzfahrer behaupten, aufgrund ihrer Abstammung bestens geeignet zu sein, Dämonen zu bekämpfen, zumal sie über Abwehrkräfte gegen die gefährlichsten Angriffe mancher Dämonen verfügen.

Eine große Anzahl von Zwergen hat sich den Kreuzzügen angeschlossen, um den Kontinent gegen die Dämonen zu verteidigen, aber auch in der Hoffnung eine verlorene

Himmelszitadelle auf dem Gebiet der Weltenwunde zurückzuerobern.

Man kann an der Weltenwunde nahezu jede menschliche Ethnizität antreffen, die im Gebiet der Inneren See vertreten ist. Manche behaupten aber, die Kelliden würden die Heilung der abysalen Wunde am leidenschaftlichsten verfolgen. Als die Weltenwunde aufbrach, fiel ihr Heimatland Sarkoris, so dass viele Kelliden in Mendevs Armee nicht nur die Sicherheit künftiger Generationen anstreben, sondern auch ihr zerstörtes Mutterland befreien wollen.

**Buße:** Nicht jeder böse NSC muss im Rahmen des Abenteuerpfades *Der Zorn der Gerechten* getötet werden. Ab und an werdet ihr NSC begegnen, die stark daran arbeiten, Buße zu tun, oder anderweitig im Gegensatz zu ihrer bösen Natur handeln. Die Charaktere werden mehrere Gelegenheiten erhalten, NSC und ganze Organisationen zu läutern und auf den Pfad der Rechtschaffenheit zu führen. Zudem befindet sich ein SC vielleicht auch auf einer persönlichen Mission und kämpft in den Kreuzzügen, um für dunkle Flecken in seiner Vergangenheit Sühne zu leisten.

## KAMPAGNENWESENSZÜGE

Die folgenden Kampagnenwesenszüge verbinden Charaktere mit dem Hintergrund und der Handlung des Abenteuerpfades „Der Zorn der Gerechten“. Der Abenteuerpfad geht davon aus, dass jeder Charakter einen der folgenden Kampagnenwesenszüge besitzt. Dabei ist es wichtig, dass du den Wesenszug wählst, der am besten zu deinem Charakter passt; zudem wird die Wahl sich auf den Verlauf der Kampagne auswirken. Diese Wesenszüge sind auch im *Handbuch: Dämonenjäger* zu finden. Die Regelmechanismen sind identisch, wobei die Wesenszüge hier mit deutlich mehr Hintergrundbezug präsentiert werden.

Diese Wesenszüge erklären, welche Verbindung dein Charakter zur Weltenwunde besitzt, sind zugleich aber auch mit den sechs Legendenpfaden assoziiert – dein Charakter beginnt nicht als legendärer Charakter, sondern erlangt seine Legendenkraft erst am Ende des ersten Abenteuers, so dass er sich noch größeren Herausforderungen im Verlauf der Kampagne stellen kann. Wählst du einen Kampagnenwesenszug, welcher zu dem Legendenpfad passt, den du später beschreiten willst, wird der Wesenszug verbessert, sobald dein Charakter legendär wird. In gewisser Weise kannst du die Wahl des Wesenszuges als Wahl verstehen, wie das legendäre Schicksal deines Charakters aussehen soll!

Ferner stellt jeder der folgenden Kampagnenwesenszüge eine Verbindung zu einer bestimmten Begegnung oder Handlungsentwicklung im Rahmen des Abenteuerpfades dar – worum es sich dabei handelt, erfährst du aber erst im Laufe der Handlung. Daher wäre es das Beste, wenn alle Spieler in deiner Gruppe sich für unterschiedliche Wesenszüge entscheiden. Sollten du und ein anderer Spieler denselben Kampagnenwesenszug wählen wollen,

dann verständigt euch darauf, beide beim selben Ereignis zugegen gewesen zu sein – Beispiele hierzu sind bei jedem Wesenszug zu finden.

Schlussendlich wird dir auffallen, dass diese Wesenszüge etwas mächtiger sind als die meisten anderen. Dies ist beabsichtigt, da sie den Einstieg zum legendären Hintergrund der Charaktere bilden!

**Dämonengezeichnet:** Als Kind wurdest du beinahe von einem Dämon getötet, der es geschafft hatte, an den *Schutzsteinen* vorbeizukommen. Der Dämon wurde getötet, ehe er dir den Rest geben konnte, allerdings verbrachtest du Wochen im Koma an der Schwelle des Todes, ehe du wieder erwachtest. Seitdem bist du aber ungewöhnlich gesund und kräftig, als hätte dein Körper auf die Begegnung mit übernatürlicher Gesundheit reagiert. Die körperlichen und/oder geistigen Narben deiner Nahtoderfahrung sind aber verblieben und du hast oft Alpträume. Irgendetwas hat dich stärker gemacht, vielleicht deine eigene Willenskraft, vielleicht eine seltsame „Infektion“ durch die Begegnung. Du weißt nicht, was du von den diversen Theorien zu deinem Überleben halten sollst, dass du vielleicht einen Dämonen unter deinen Vorfahren haben könntest, dessen Erbe dir einen Vorteil verliehen hat – doch was immer der Grund ist, du bist froh darüber! Deine seltsame Widerstandskraft gegen dämonische Angriffe besteht immer noch: Sollte dir ein Rettungswurf gegen einen von einem Dämonen erzeugten Effekt misslingen, welcher dich töten oder körperlich kampfunfähig machen würde, kannst du einmal am Tag als Freie Aktion den Rettungswurf sofort wiederholen, auch wenn das Ergebnis vielleicht schlechter ausfällt. *Assoziierter Legendenpfad:* Wächter. *Mehrere Charaktere:* Sollten andere Charaktere ebenfalls diesen Wesenszug wählen, solltet ihr irgendwie miteinander verwandt sein. Ihr könntet Geschwister oder Vettern sein – dieser Umstand verleiht der Theorie etwas Gewicht, dass ihr vielleicht keiner gewöhnlichen Blutlinie angehört.

**Geraubter Zorn:** Als Jugendlicher wurdest du von Kultanhängern gezwungen, an einem dämonischen Ritual teilzunehmen. Egal welchen Zweck das Ritual eigentlich erfüllen sollte, es funktionierte nicht so, wie die Kultanhänger es sich vorgestellt hatten. Deine Seele wurde nicht verdorben, stattdessen konntest du die Energie des Rituals aufsaugen und dir aneignen, ehe dir die Flucht gelang. Seitdem hast du aber Alpträume hinsichtlich des Geschehens und spürst seit langem, dass die Energie, in der du gebadet wurdest, dich verändert hat. Vor kurzem hat sich aber etwas verändert – es ist, als hättest du dich endlich mit deiner Vergangenheit abgefunden und kannst nun die nachhallenden Effekte des Rituals zu deinem Vorteil einsetzen. Wie sagt doch das alte Sprichwort: Was dich nicht umbringt, macht dich stärker! Du konntest nichts über das Ritual oder seinen Zweck in Erfahrung bringen, auch wenn du dich häufig mit dieser Frage beschäftigst. Als Resultat

verspürst du Zorn auf Dämonen. Wenn dir Dämonen im Kampf gegenüberstehen, stärkt die Energie des Rituals deinen Zorn und verleiht dir einen Wesenszugsbonus von +2 auf alle Kampfmanöverwürfe gegen Dämonen. *Assoziierter Legendenpfad:* Streiter. *Mehrere Charaktere:* Alle Charaktere mit diesem Wesenszug waren Teil desselben Rituals und konnten nur durch Zusammenarbeit entkommen. Zudem hat der Kontakt zu den anderen Überlebenden des Rituals eine wichtige Rolle dabei gespielt, sich mit dem Geschehen abzufinden, so dass ihr bis heute eng befreundet seid (oder eine freundschaftliche Rivalität untereinander unterhaltet).

**Glückliche Begegnung:** Als Kind neigtest du dazu, dich immer in Schwierigkeiten zu bringen. Einmal fandest du dich „versehentlich“ hinter den feindlichen Linien der Weltenwunde wieder. Wahrscheinlich hättest du es ohne die Unterstützung einer geheimnisvollen Frau nicht nach Kenabres zurückgeschafft, die dir dabei half, eine Gruppe von Kultanhängern auszutricksen. Sie nannte dir nie ihren Namen, doch du erinnerst dich an ihre Schönheit und dass sie von tiefer Traurigkeit erfüllt zu sein schien. Ihr Können mit dem Bogen war beeindruckend gewesen, doch am stärksten erinnerst du dich daran, dass sie das Symbol getragen und dieses oft scheinbar unbewusst festgehalten hatte, wie ein Ertrinkender ein ihm zugeworfenes Seil festhalten würde. Unmittelbar bevor ihr einer Patrouille der Kreuzfahrer in die Arme gelaufen seid, welche dich dann nach Hause brachten, verließ sie dich und du hast sie nie wieder gesehen. Seitdem ist dir das Glück hold, wenn du tricksen musst. Einmal am Tag kannst du einen misslungenen



Fertigkeitswurf für Akrobatik, Bluffen, Fingerfertigkeit, Heimlichkeit oder Verkleiden wiederholen, musst dann aber das neue Ergebnis behalten, auch wenn das Ergebnis vielleicht schlechter ausfällt. *Assoziierter Legendenpfad:* Trickster. *Mehrere Charaktere:* Ihr wurdet alle während eurer Kindheit von derselben rätselhaften Frau gerettet. Dies könnte im Rahmen desselben oder unterschiedlicher Geschehen passiert sein. Die Entdeckung, dass die geheimnisvolle Fremde noch anderen geholfen hat, hat zu einer langen Freundschaft (oder vielleicht auf Rivalität) mit diesen geführt.

**Kluftwächterweise:** Du trägst ein seltsames Muttermal am Leib in Form des Zeichens der Spirale des Suchenden. Diese Rune wird mit der Geheimgesellschaft der Kluftwächter assoziiert. Du hast Nachforschungen angestellt und erfahren, dass die Kinder von Kluftwächtern, welche mit besonders fremdartigen planaren Energien Kontakt hatten, dieses Zeichen zuweilen tragen. Leider hast du deine Eltern nie kennengelernt, da du von Adoptiveltern in Kenabres großgezogen wurdest. Diese konnten aber bestätigen, dass deine Eltern den Kluftwächtern angehörten

und einen guten Monat nach deiner Geburt bei einer geheimen Mission in der Weltenwunde verloren gingen. Du weißt nicht, was ihnen zugestoßen ist, bist dir aber sicher, dass sie tot sind – und dein Gefühl sagt dir, dass ihr Mörder noch lebt! Zudem fließt Magie durch deine Adern und dir fällt das Wirken von Zaubern leicht: Du erhältst einen Wesenszugsbonus von +2 auf alle Konzentrationswürfe. *Assoziierter Legendenpfad:* Erzmagier. *Mehrere Charaktere:* Ihr solltet alle Geschwister sein und dieselben, vermissten Eltern haben. Ihr könntet sogar dieselben Pflegeeltern haben.

**Kreuzfahrerkind:** Deine Eltern gehörten den Kreuzfahrern an, wie schon deren Eltern vor ihnen. (Solltest du ein Elf, Gnom oder Angehöriger eines anderen langlebigen Volkes sein, könnte es sich dabei auch um Geschwister oder Vettern handeln, da es durchaus möglich ist, dass die Weltenwunde zum Zeitpunkt deiner Geburt noch gar nicht existierte.) Manchmal hast du das Gefühl, die Rechtschaffenheit der

Kreuzzüge in deinen Adern zu spüren, als würde es dich gegen dämonische Einflüsse abhärten. Vielleicht leben deine Eltern noch, vielleicht sind sie aber auch bereits verstorben – die Wahl liegt bei dir. Du kannst sie aber und teilst ihren Eifer und ihre Treue zum Kreuzzug. Sie haben dir von anderen Familienmitgliedern berichtet, die auch mit dem Kreuzzug in Verbindung stehen, daher triffst du des Öfteren ferne Vettern, Tanten, Onkel und andere Verwandte bei deinen Reisen durch die Grenzstädte Mendevs. Diese starken Familienbande stärken deinen Geist und dein Zugehörigkeitsgefühl zum Kreuzzug. Sollte dir ein Rettungswurf gegen einen von einem Dämon ausgehenden Effekt misslingen, der zu Besessenheit oder geistiger Kampfunfähigkeit führen würde, kannst du einmal am Tag als Freie Aktion den Rettungswurf sofort wiederholen, auch wenn das Ergebnis vielleicht schlechter ausfällt. *Assoziierter Legendenpfad:* Marschall. *Mehrere Charaktere:* Sollten andere Charaktere ebenfalls diesen Wesenszug wählen, solltet ihr allesamt miteinander verwandt sein und dies auch wissen, egal ob ihr nahe oder entfernte Verwandte seid.

**Vom Göttlichem berührt:** Solange du dich zurückerinnern kannst, besaßt du ein unerklärliches Interesse an einer bestimmten Gottheit. Vielleicht war ein Elternteil ein Priester dieser Gottheit, vielleicht bist du auch als Waise von seiner Kirche aufgezogen worden. Allerdings kann dies allein deine tiefgehende Verbindung zu dieser Religion nicht erklären. An heiligen Stätten der Gottheit fühlst du dich stets ruhig und in Frieden mit dir selbst. Auch träumst du oft, der Gott oder die Göttin würde dich besuchen, meistens in Gestalt eines ihm heiligen Tieres oder Wesens. Dein Glaube ist stark, selbst wenn du kein göttlicher Zauberkundiger sein solltest. Solltest du ein göttlicher Zauberkundiger sein, solltest du ein Anhänger dieser Gottheit sein. Du beginnst das Spiel mit einem silbernen Heiligen Symbol deiner Gottheit, ohne dafür bezahlen zu müssen. Ferner wähle eine der Domänen aus, welche deine Gottheit verleiht; du kannst einmal am Tag den entsprechenden Domänenzauber des 1. Grades als zauberähnliche Fähigkeit einsetzen, die ZS entspricht deiner Charakterstufe. *Assoziierter Legendenpfad:* Hierophant. *Mehrere Charaktere:* Sollten mehrere Charaktere diesen Wesenszug wählen, solltet ihr zusammen entscheiden, mit welcher Gottheit ihr in Verbindung steht – es sollte bei allen Charakteren dieselbe Gottheit sein. Ihr könntet sogar alle dasselbe träumen.

## ZUSÄTZLICHE QUELLENBÄNDE

Der Abenteuerpfad „Der Zorn der Gerechten“ greift in hohem Umfang auf zwei weitere Pathfinder-Bände zurück: Die *Ausbauregeln V: Legenden* enthalte die Regeln für legendäre Charaktere. Ferner werden die *Ausbauregeln IV: Kampagne* stark in Form der Massenkampfregeln und des Systems für die Zeit zwischen den Abenteuern genutzt. Auch

wenn dein SL diese Regeln weitaus umfangreicher nutzen wird, schadet es nicht, wenn auch die Spieler sie kennen.

## LEGENDÄRE HELDEN

Alle Charaktere besitzen großes Potential, ihre Umwelt auf mehr oder weniger subtile Weise zu beeinflussen. Manche Helden folgen aber einem noch größeren Schicksal. Diesen Helden ist es vorherbestimmt, wichtige Rollen bei weltverändernden Ereignissen zu spielen. Man kennt sie als legendäre Helden, deren Kraft die Aufmerksamkeit höherer Mächte auf Seiten des Guten und des Bösen anzieht. Der Zorn der Gerechten ist auf die Verwendung der Regeln in den *Ausbauregeln V: Legenden* ausgelegt. Dein Charakter ist zwar nicht von Beginn an eine Legende, besitzt aber das erforderliche Potential und wird es schon bald entdecken!

## MASSENKAMPF

Wenn ihr in immer größerem Umfang gegen die Dämonen der Weltwunde antretet, hast du die Gelegenheit, Schlachten mit Hilfe des Massenkampfsystems zu schlagen, welches in den *Ausbauregeln IV: Kampagne* vorgestellt wird. Der Massenkampf wird ähnlich wie ein normaler Kampf abgehandelt: Jede Armee besitzt einen Verteidigungswert, der wie die Rüstungsklasse funktioniert, und erfolgreiche Angriffe verursachen abstrakten Schaden. Erlittener Schaden bestimmt den Zustand der gegnerischen Armee nach dem Manöver. Der Maßstab ist dabei viel größer beim normalen Kampf, so dass der Spaß dabei aus der Wahl der Taktiken besteht und wie sie sich auf dem Schlachtfeld auswirken.

Jeder SC kann im Massenkampf eine Anführerrolle übernehmen, du kannst deinen Charakter aber auch speziell darauf auslegen: Die meisten bei der Führung einer Armee nützlichen Fähigkeiten basieren auf Charisma. Auch das Talent Anführen ist für einen Kommandeur nützlich, ebenso wie Fertigerstänge in Beruf (Soldat).

## DIE ZEIT ZWISCHEN DEN ABENTEUERN

Zwischen aufregenden Momenten im Verlauf des Abenteuerpfades mag es passieren, dass dein Charakter Gelegenheit hat, einen Beruf auszuüben, magische Forschungen zu unternehmen oder sich anderen Aktivitäten zu widmen. Kläre daher im Vorfeld mit deinem SL, ob ihr die Regeln für die Zeit zwischen den Abenteuern nutzt, die in den *Ausbauregeln IV: Kampagne* zu finden sind.

Diese Regeln bieten viele Optionen für nichtabenteurerbezogene Aktivitäten, mit denen sich dein Charakter befassen kann. Auf diese Weise erhalten Berufsfähigkeiten und andere Fähigkeiten, die nicht im Kampf zum Einsatz kommen Bedeutung. Aktivitäten zwischen Abenteuern können zum Gelderwerb genutzt werden oder im Dienst der Gruppe oder einer größeren Organisation erfolgen – du könntest Gefolgsleute rekrutieren, Nachforschungen zu

## Ein kleiner Überblick: Die Feinde der Kreuzzüge

Manche Charaktere mögen zu Beginn der Kampagne frisch in Mendev und Kenabres eingetroffen sein. Andere dagegen könnten sich schon länger in der Stadt aufhalten und das eine oder andere aufgeschnappt haben. Die meisten Gerüchte beschäftigen sich mit dem Kampf gegen die Weltenwunde und während Unterhaltungen fallen immer wieder die Namen wohlbekannter Bösewichte – meist begleitet von einem Fluch und Ausspucken. Im Rahmen eines langen Krieges gegen übernatürliche Mächte schadet es nicht, das eine oder andere über die wichtigsten Beteiligten zu wissen. Zu den bekanntesten Anführern auf Seiten der Weltenwunde gehören:

**Aponavicius:** Diese Marilith herrscht über Drezen, seitdem sie mit ihren Armeen den Ort erobert hat. Sie entsendet ihre Truppen und Kultanhänger immer wieder gegen die mendevischen Armeen.

**Arelu Vorlesch:** Es heißt, dass diese Hexe teilweise für das Aufreißen der Weltenwunde verantwortlich sei. Späher und Soldaten, die in die Tiefen der Weltenwunde vorgedrungen sind, erklären, dass sie immer noch am Leben sei.

**Deskari:** Der Dämonenherrscher der Schluchten, des Befalls und der Heuschrecken war die abysmale Hauptmacht hinter dem Öffnen der Weltenwunde nach Arodens Tod.

**Khorramzadeh:** Dieser auch als der Sturmkönig bekannte, mächtige Balor hat einst den Schutzstein von Kenabres angegriffen.

**Minagho:** Diese Lilitudämonin herrscht über die Ruinen von Raliscrad und ist für die Ausbildung und Befleckung gefangener Kreuzfahrer zuständig.

**Stanton Vhain:** Dieser Zwerg wurde vor kurzem als Antipaladin und Verräter an den Kreuzzügen enttarnt.

**Templer des Elfenbein-Labyrinths:** Diese Gruppe von Baphomet-Kultanhängern korrumpiert schon seit langem die Kreuzfahrer von innen heraus.

Gegnern betreiben oder sorgfältige Pläne für das nächste Abenteuer erstellen. Sollten die Regeln für die Zeit zwischen den Abenteuern zur Anwendung kommen, hast du einen weiteren Anreiz, einen abgerundeten Charakter zu erstellen, der auch über Fähigkeiten verfügt, die nicht allein im Kampf und im Abenteuer zur Anwendung kommen.

## Ein kleiner Überblick zur Geschichte der Kreuzzüge

Bis heute wurden vier Kreuzzüge gegen die Dämonen der Weltenwunde begonnen, welche allesamt zu unterschiedlichen Graden an Erfolgen und Fehlschlägen geführt haben. Keinem aber ist es gelungen, die Armeen Deskaris, des

Herrn der Heuschrecken, von Golarion zu vertreiben. Der Krieg ist bisher folgendermaßen verlaufen:

**Erster Kreuzzug (4.622 AK – 6.630 AK):** Obwohl eine große Anzahl heiliger Krieger in den ersten Jahren nach Aufbrechen der Weltenwunde Sarkoris zu Hilfe eilte, rief die Kirche der Iomedae erst im Jahre 4.622 AK zum Ersten Kreuzzug auf, da die Nachwehen von Arodens Tod die Reaktionen der Kirche auf die wachsende Krise deutlich verlangsamten. Als der Erste Kreuzzug Mendev erreichte, hatten die Dämonen längst die zentralen Gebiete von Sarkoris unter Kontrolle und beanspruchten zudem schon große Teile Mendevs für sich.

Der Erste Kreuzzug stärkte die Verteidiger von Sarkoris und Mendev an Zahl und Moral. Das plötzliche Anschwellen der gegnerischen Stärke traf die Dämonenhorde unvorbereitet und zwang sie, sich in die Nordhügel zurückzuziehen. Nachdem nun Mendev und Südsarkoris befreit waren, blieben die Kreuzfahrer in der Region, um beim Wiederaufbau zu helfen. Dieses Angebot wurde von Mendev dankbar, von den zerstrittenen und stolzen Klans Sarkoris' aber nur zögerlich angenommen. In den nächsten Jahren schienen die Dämonen damit beschäftigt, sich auf die Nordhügel zu konzentrieren und dort gegen die überlebenden sarkorischen Klans zu kämpfen, welche verzweifelt versuchten, die Gebiete ihrer Ahnen zurückzuerobern, während Mendev vergleichsweise in Ruhe gelassen wurde.

**Zweiter Kreuzzug (4.638 AK – 4.645.AK):** Als im Jahre 4.636 AK eine zweite Welle von Dämonen aus der Weltenwunde strömte, hatten die Kreuzfahrer sich in ihrer neuen Heimat Mendev mittlerweile eingewöhnt. Sie griffen wieder zu den Waffen in der Erwartung einer kurzen Reihe von Schlachten und tönnten bereits, dieses Mal die Horde über den Rand der Weltenwunde selbst hinwegzutreiben. Doch ihre Erwartungen erfüllten sich nicht. Zuvor hatten sie gegen eine ungeordnete, chaotische Horde aus Individuen gekämpft, doch nun standen ihnen Legionen aus Dämonen gegenüber, welche von mächtigen Befehlshabern angetrieben wurden. Plötzlich ging der Feind planmäßig vor – Überfalltruppen teleportierten hinter die vorrückenden Linien der Kreuzfahrer und trieben sie vor sich her in die wartenden Klauen der Horde. Die Armeen der Marilith Aponavicius eroberten mit solchen Taktiken die Kreuzfahrerstadt Drezen und zwangen die Kirche der Iomedae schließlich den Zweiten Kreuzzug auszurufen.

Doch selbst angesichts der hinzukommenden Truppen des Zweiten Kreuzzuges wurde rasch allen klar, dass die Dämonen siegen würden. Zum Glück für Mendev war der verheerende Angriff der Dämonen hauptsächlich nach Westen und Süden ausgerichtet. Die drohende Niederlage zwang die Anführer der Mendevischen Kreuzfahrer zu einer schicksalhaften Entscheidung: Sie zogen ihre Truppen aus Sarkoris zurück und gestatteten der Dämonenarmee, über die Reste dieses Landes herzufallen, während sie

selbst alle Anstrengungen darauf konzentrierten, entlang des Westlichen Sellen und des Moutray *Schutzsteine* zu errichten. Der Preis dieser Entscheidung war hoch, doch als die *Schutzsteine* zum Leben erwachten, schlossen die Hünensteine die Dämonen im untergegangenen Sarkoris ein und retteten Zehntausende vor einem furchtbaren Tod. Doch trotz dieses Erfolges wird der nahezu vollkommene Verlust von Sarkoris als der letzte Nagel im Sarg eines katastrophalen Kreuzzuges betrachtet.

**Dritter Kreuzzug (4.665 AK – 4.668 AK):** Die Dämonen waren nun innerhalb der Grenzen des alten Sarkoris von einer Kombination aus *Schutzsteinen*, erhöhtem Druck von Seiten der Mammutherren und der Ablenkung durch eine ganze, zum Plündern bereite Nation gefangen, schienen sich aber damit zufriedenzugeben, in ihrem eroberten Gebiet umzugehen. Je mehr Jahre verstrichen, umso mehr wuchs die Befleckung durch das Böse unter den Mendevischen Kreuzfahrern – teils lag dies an den subtilen Umtrieben des Kultes des Baphomet, welcher zahlreiche Kompanien und Kirchen mendevweit infiltriert hatte, teils aber auch daran, dass die geldknappe Kirche der Iomedae zunehmend weniger vertrauenswürdige Kämpfer in ihre Truppen hatte aufnehmen müssen. Die Kirche rief den Dritten Kreuzzug hauptsächlich aus, um bei den Kreuzfahrern das alte Feuer neu zu entfachen, doch als dieser sich zunehmend nach Innen wandte und in selbsterstörerischen Hexenjagden und internen Streitigkeiten gipfelte, brach der Kreuzzug unter dem eigenen Gewicht zusammen. In der Weltenwunde erreichte er kaum etwas, sieht man davon ab, dass die dämonischen Herren von Sarkoris die menschlichen Umtriebe als sehr unterhaltsam erachteten.

**Vierter Kreuzzug (4.692 AK – 4.707 AK):** Nach Jahrzehnten abyssaler Herrschaft traf mit Khorramzadeh dem Sturmkönig ein gefährlicher Neuankömmling in der Weltenwunde ein. Die Gelehrten sind sich uneins, ob der Sturmkönig schon die ganze Zeit lang in Iz geherrscht hatte oder gänzlich neu aus dem Abyss gekommen war. Sein erster Angriff auf das Grenzland führt zu einem wahrhaft

katastrophalen Ereignis: Der *Schutzstein* von Kenabres zeigte Risse! Die Wildheit des Angriffes überraschte die Kreuzfahrer, doch letztendlich hielt der *Schutzstein* stand. Als Antwort rief die Kirche der Iomedae zum Vierten Kreuzzug auf. Dieser Kreuzzug sollte zum längsten und grausamsten der bisherigen Feldzüge werden und endete eigentlich aufgrund von Erschöpfung und Kriegsmüdigkeit. Die Dämonen verzeichneten kaum Gebietsverluste. Seit dem wimmernden Ende dieses Kreuzzuges ist es mit der Moral entlang der Grenze der Weltwunde stetig bergab gegangen.

## KENABRES AUF EINEN BLICK

Die Stadt Kenabres liegt auf einer Klippe am Ostufer des Westlichen Sellen. Von hier kann man weite Teile der Weltenwunde überschauen und hier sammeln sich die Kreuzfahrer, um in die Weltenwunde vorzustoßen. Die Stadt ist die Heimat einer resoluten, wenn auch zuweilen übereifrigen Gruppe von Verteidigern.

Vor dem Aufbrechen der Weltenwunde und dem Eindringen dämonischer Horden in das zum Untergang verdamnte Sarkoris war Kenabres eine kleine, geschäftige Grenzstadt. Die Bewohner des alten Kenabres trieben flussauf- und -abwärts Handel und gewannen ihr Wasser aus dem Sellen mittels eines cleveren Systems aus Pumpen und Rohren. Nach dem Aufbrechen der Weltenwunde füllte sich die Stadt mit Flüchtlingen, welche die Bürger von Kenabres zunächst freundlich aufnahmen. Diese anfängliche Gastfreundschaft endete, als ein dämonischer Eindringling im Frühjahr 4.607 AK sich als Flüchtling in die Stadt schlich und 62 Bürger abschlachtete. Fortan wurden Flüchtlinge genau befragt und mit Misstrauen behandelt und mussten im Rahmen umfassender Prüfungen beweisen, dass sie Menschen waren.

Obwohl es zunehmend schwieriger wurde, in Kenabres Einlass zu finden, strömten die Flüchtlinge weiterhin über die sarkorisch-mendevische Grenze. Einhundert Jahre nach Aufbrechen der Weltenwunde ist aus dem einstigen Dorf eine Stadt geworden. Im Laufe des städtischen Wachstums



Kenabres

0 Meter 480

Ohnlug-steinbruch →

wurde die Stadtmauer wiederholt erweitert, so dass nun mehrere voneinander abgrenzte Stadtviertel existieren. Die über 12.000 Bewohner leben heutzutage fast ausschließlich innerhalb der Befestigungsanlagen, während die sich sammelnden Kreuzfahrer ihre Lager vor der Mauer im Norden der Stadt errichten.

Nach dem Zweiten Kreuzzug errichtete die Kirche der Iomedae eine steinerne Burg, um Kenabres' *Schutzstein* dort unterzubringen. Dieser gehört zu einer Reihe von Steinen entlang der Grenze der Weltenwunde, welche die dämonischen Mächte daran hindern, sie zu überschreiten, solange die zuständigen Priester ihre Kräfte mit Gebeten und Ritualen aufrechterhalten. Durch den Schutzstein und die Befestigungsanlagen ist Kenabres ein relativ dämonensicherer Ort. Die Stadt ist aber dadurch nicht vor in ihren Mauern aktiven Dienern des Bösen geschützt, welche ihre Verderbnis von innen her verbreiten. Seit den Tagen des Ersten Kreuzzuges mit seinem fehlgeleiteten Eifer gibt es in Kenabres eine Tradition von Hexenjagden. Jene „Hexen“, die in den Folgejahren auf dem Scheiterhaufen verbrannt wurden, waren aber in der Regel nur Leute anderen Glaubens oder Aussehens. Die Hexenjäger operieren unter dem Schutz der Kirche der Iomedae und nutzen dies oft freigiebig aus, indem sie ihre eigenen Gesetze machen und jede Maßnahme ergreifen, die sie als erforderlich erachten, um Kenabres dämonenfrei zu halten. In den Jahren nach dem Vierten Kreuzzug hat die Vormachtstellung der Hexenjäger nachgelassen, dennoch stehen sie immer noch bereit, um auf jede dämonische Bedrohung zu reagieren – egal ob real oder eingebildet.

In Kenabres aufgewachsene Charaktere haben von Kindheit an mit den Vorbereitungen auf einen Krieg und der Gefahr eines Angriffes gelebt. Selbst die jüngsten Abenteurer von dort haben beobachten können, wie die Stadt wuchs und sich veränderte, und waren Zeugen der in stetiger Veränderung befindlichen Kreuzfahrerströme, welche ihre Heimatstadt passierten. Das Leben im Schatten einer dämonischen Bedrohung ist anders als das Dasein in einem gewöhnlichen Kriegsgebiet – der Feind am Horizont entzieht sich dem Verstehen und jeder Verhandlungsbasis, auch ist es nicht möglich, die Motive der Dämonen zu verstehen und gegen sie zu nutzen. Wer unter solchen Bedingungen aufwächst, dessen Weltanschauung wird entsprechend beeinflusst.

## LÄUTERUNG

Ein wichtiges Thema des Abenteurerpfades ist Buße und Läuterung. Die SC haben im Laufe des Zorns der Gerechten viele Gelegenheiten, das Böse mit List oder Worten zu besiegen statt mit Schwertern oder Zaubern. Die Hexenjagden mögen in Kenabres nachgelassen haben, doch die Befleckung des Bösen plagt die Kreuzfahrer noch

immer und jeden Tag wenden sich einstmals gute Männer und Frauen der Finsternis zu.

## DER PFAD DER BUSSE

Ein Gesinnungswechsel kann ein komplizierter Vorgang von den Regelmechanismen her und aus rollenspielerischer Sicht sein. Auf Charaktere mit Klassen ohne Gesinnungsbeschränkungen hat ein Gesinnungswechsel kaum regelmechanische Auswirkungen, so dass theoretisch der SL einfach bestimmen kann, wenn die Gesinnung in die eine oder andere Richtung schwankt. Für manche Spieler mag die Läuterung ihres Charakters ein antreibendes Motiv der Charakterentwicklung vor dem Kampagnen-hintergrund sein. Wieder andere streben Stufen in einer Prestige- oder Basisklasse an, welche eine gute Gesinnung voraussetzt, oder wollen einen Gegenstand guter Gesinnung einsetzen, so dass dies für sie ein Grund ist, ihre Charaktere einen entsprechenden Weg gehen zu lassen. Das folgende System bietet Richtlinien zum Nachverfolgen der Fortschritte einer Kreatur auf dem Weg der Läuterung. Es gestattet individuelle Anpassungen, damit die Spieler die Folgen als natürlich erachten



und es bei laufenden Kampagnen zum Einsatz kommen kann. Beachte aber, dass manche Klassen und andere Regelemente eine umfassendere Form der Läuterung verlangen, z.B. im Falle von Paladinen, welche Buße tun, oder Klerikern und Druiden, die verlorene Zauberkräfte zurückerlangen wollen. Dieses System umgeht solche Voraussetzungen nicht.

## EINE GUTE GESINNING ERLANGEN

Jeder Charakter beschreitet seinen eigenen Weg zum Licht. Viele Kreaturen sind inflexibel und halten an einer einmal gewählten oder indoktrinierten Philosophie fest, so dass derart fundamentale Änderung der Denk- und Handlungsweise sie auf einen beschwerlichen Weg voller Widerstände führen. „Gut-sein“ ist zugleich eine Frage der Intention und des Handels. Es genügt nicht, wenn eine Kreatur objektiv gute Taten vollbringt, sie muss auch in den Tiefen ihres Inneren gut sein wollen. Daher muss eine Kreatur auf dem Weg zu einer guten Gesinnung mehrere Phasen durchlaufen:

**Absicht:** Die Absicht einer Kreatur zu bestimmen, ist hauptsächlich eine Frage des Rollenspiels. Kreaturen auf der ernsthaften Suche nach Läuterung sollten ehrliches Bedauern hinsichtlich begangener böser Taten zeigen und bereit sein, sich auf den dornigen Pfad zum Guten zu begeben. Solltest du aktiv danach streben, eine Kreatur zu läutern, gibt es keine Erfolgsgarantie, allerdings könnten Beispiele für Gnade und Anstand in ihr den Wunsch entfachen, künftig Gutes zu tun. Oftmals besteht der erste Schritt auf dem Weg der Läuterung darin, frühere Sünden und böse Taten zu beichten. Vollzieht eine Kreatur eine Bußfertige Handlung (siehe unten) und besteht dann einen Willenswurf (wie im Folgenden dargelegt), sollte sie bereit sein, ihren Weg zu beginnen.

**Wie lang ist der Weg zum Licht?** Um eine gute Gesinnung zu erlangen, muss eine Kreatur in Abhängigkeit von ihrer Ausgangsgesinnung mehrere Phasen durchlaufen. Eine Kreatur böser Gesinnung muss zunächst eine neutrale Gesinnung erlangen, ehe sie in den guten Gesinnungsbereich gelangen kann. Hierzu muss sie eine Anzahl Bußfertiger Handlungen in Höhe ihres doppelten TW vollbringen. Diese Anzahl an Handlungen muss mit dem Wechsel von Böse zu Neutral und erneut mit dem Wechsel von Neutral zu Gut vollbracht werden. Sollte die eine gute Gesinnung anstrebende Kreatur zusätzliche Trefferwürfel oder Stufen dabei erlangen, steigt die Anzahl der für den aktuellen Wechsel erforderlichen Handlungen entsprechend an. Beispiel: Eine böse Kreatur mit 7 Trefferwürfeln vollbringt 14 Bußfertige Handlungen, um eine neutrale Gesinnung zu erreichen. Während sie daran arbeitet, nun auch eine gute Gesinnung anzustreben, steigt die Zahl ihrer Trefferwürfel um 1 auf 8, so dass für den Schritt von Neutral zu Gut 16 Bußfertige Handlungen erforderlich sind.

Bei besonders bösen Kreaturen kann ein SL auch die Anzahl erforderlicher Bußfertiger Taten erhöhen, um ihr bisheriges, vollkommen verdorbenes Leben widerzuspiegeln. Bei Kreaturen der Unterart Böse kann ein SL sogar bestimmen, dass ihre Gesinnung derart tief in ihren Seelen verwurzelt ist, dass eine Läuterung entweder völlig unmöglich ist oder zumindest eine Reihe schwieriger und außergewöhnlicher Handlungen erfordert, um einen Gesinnungswechsel zu bewirken.

**Bußfertige Handlungen:** Um auf dem Weg zum Licht voranzukommen, muss eine Kreatur eine Anzahl guter Taten in Höhe ihrer doppelten Trefferwürfel vollbringen. Wie solche Bußfertigen Handlungen aussehen sollten und was als solche in Frage kommt, bestimmt letztendlich der SL. Weiter unten werden einige Beispiele aufgeführt.

Wenn eine Kreatur die erforderliche Anzahl Bußfertiger Handlungen vollbracht hat, um ihre Gesinnung um einen Schritt nach Gut zu verschieben, muss ihr noch ein Willenswurf gelingen, um die eigene Natur zu überwinden. Der SG dieses Rettungswurfs ist  $10 + \frac{1}{2} TW + CH$ -Modifikator.

Gelingt der Rettungswurf, wirken sich die Bußfertigen Handlungen aus und die Gesinnung der Kreatur verändert sich um einen Schritt nach Gut. Misslingt der Rettungswurf aber, muss die Kreatur mit den Bußfertigen Handlungen von vorn beginnen, um nach Vollbringen der erforderlichen Taten eine Chance auf einen erneuten Rettungswurf zu erhalten. Nach einem gescheiterten Rettungswurf gibt es keine Obergrenze, wie oft eine Kreatur erneut Bußfertige Handlungen vollbringen und dann einen neuen Rettungswurf versuchen kann.

**Förderung:** Es fällt einer Kreatur weitaus leichter, ihre Gesinnung zu wechseln, wenn sie Unterstützung und Weisung durch andere erhält. Jemand, der eine gute Gesinnung erlangen will, kann eine gute Kreatur um Hilfe bitten, um die eigenen Erfolgchancen zu verbessern. Eine Kreatur kann bei jedem Schritt auf eine gute Gesinnung hin eine maximale Anzahl von Förderern in Höhe ihres Charisma-Modifikators gewinnen. Jeder Förderer verleiht dabei einen Bonus von +1 auf den Willenswurf (oder im Falle eines Misserfolges auf die Willenswürfe), um diese Phase der Läuterung zu vollenden.

Ein Förderer muss vollkommen daran glauben, dass die bußfertige Kreatur ihre Gesinnung wechseln will und kann, um den aufgeführten Bonus zu liefern. Diese Sicherheit, dass die Kreatur gut sein will, mag das Resultat von Freundschaft oder göttlicher Führung sein, aus einer Befragung mit göttlichen oder nichtmagischen Mitteln resultieren oder einen anderen Grund haben.

**Rückfall:** Jede kleine böse Handlung, welche eine Kreatur ausführt (sei es das Wirken eines Zaubers der Kategorie Böse, ein Gebet an eine böse Gottheit, die Gedankenkontrolle guter Kreaturen zum Begehen böser

Taten usw.) zählt gegen die bereits begangenen Bußfertigen Handlungen und hebt effektiv eine davon auf. Jede größere böse Handlung (z.B. das wissentliche Töten einer unschuldigen Kreatur, das Verbreiten einer Krankheit in einer Gemeinde, einem Unschuldigen Schmerz zuzufügen oder das Beleben der Toten) hebt alle bisher vollbrachten Bußfertigen Handlungen während dieser Phase des angestrebten Gesinnungswechsels auf, so dass die Kreatur von vorn beginnen muss. Der SL kann im Falle einer besonders widerlichen Tat bestimmen, dass alles umsonst gewesen ist und die Kreatur ihre ursprüngliche böse Gesinnung wieder annimmt.

## BEISPIELE FÜR BUSSFERTIGE HANDLUNGEN

Die folgende Liste enthält Beispiele für Bußfertige Handlungen, welche eine Kreatur auf dem Weg der Läuterung vollbringen kann oder die ihr ein Förderer auferlegen könnte, sofern es der SL zulässt. Dein SL sollte es vermeiden, zu viele Wahlmöglichkeiten an Bußen auf einmal zu präsentieren, da man in diesem Fall dazu neigt, die einfachste Buße anstelle der vielleicht angemessenen, aber schwierigeren zu wählen – wer wirklich Buße tun will, sollte vor einer guten Tat nicht zurückschrecken, nur weil sie schwierig oder aufwändig ist oder ihm keinen Spaß macht. Es ist aber auch wichtig, mit dem SL zusammenzuarbeiten, damit die Bußen auch machbar und bedeutsam sind und man auch hinreichend Gelegenheit erhält, sie wahrzunehmen, zugleich aber nicht den Fortlauf des Abenteuers und die Gruppendynamik negativ beeinflusst. Es mag kompliziert sein, dieses Gleichgewicht zu erreichen – insbesondere wenn du es eilig hast, auf die Seite des Lichts zu wechseln!

- Beichte deine Sünden und böse Taten einem Vertreter des Guten.
- Heile eine dir nicht näher bekannte Kreatur von einer Krankheit, Vergiftung oder einem anderen Leiden, ohne daraus einen Vorteil zu erlangen.
- Unterwirf dich freiwillig *Geas/Auftrag*, *Mal der Gerechtigkeit* oder einem ähnlichem Zauber, um zu zeigen, dass du derart zur Buße bereit bist, dass du im Falle eines Fehlschlages Schaden erleiden würdest.
- Wirke einen Zauber der Kategorie Gut. Diese Bußfertige Handlung kann pro Schritt zum Gesinnungswechsel nur ein Mal ausgeführt werden.
- Spende wenigstens 50 GM einer guten Organisation oder Kirche. Vollbringst du diese Bußfertige Handlung wiederholt, verdoppelt sich der erforderliche Grundwert jedes Mal.
- Bringe etwas als Opfer dar, das du auf bösem Wege erlangt hast.
- Befreie eine unterdrückte, versklavte oder misshandelte Kreatur. Predige wenigstens 1 Stunde lang über die

Tugenden guten Verhaltens. Diese Bußfertige Handlung kann nur ein Mal pro Woche vollbracht werden.

- Übergib eine Kreatur, welche ein Verbrechen begangen hat, einer Ordnungsbehörde guter Gesinnung.
- Vollbringe eine Aufgabe oder Queste für eine Kirche oder Organisation guter Gesinnung, ohne dafür eine Bezahlung anzunehmen. Der SL kann bestimmen, dass besonders herausfordernde Begegnungen jeweils als zwei oder mehr Bußfertige Handlungen zählen.
- Faste und bete für 12 Stunden bis zur Erschöpfung.
- Erschaffe einen guten Gegenstand und verschenke ihn.
- Zeige einem besiehten Gegner Gnade.
- Vollbringe eine Aufgabe für einen Fremden und akzeptiere keine Belohnung.
- Fluche nicht und meide Blasphemie und Schimpfworte, wenn du allein oder in Gegenwart anderer bist.
- Unterweise andere Charaktere oder NSC in guten Handlungen.
- Bezähme dein Temperament und ignoriere Beleidigungen und reagiere nicht auf Herausforderungen.
- Versuche, eine Situation friedlich mittels Diplomatie zu lösen, statt zu Gewalt und Kampf zu greifen.
- Lüge eine ganze Woche nicht und täusche in dieser Zeit auch nicht auf andere Weise.

Viele Taten im Rahmen des Spiels könnten als Bußfertige Handlungen in Betracht kommen, so dass dein SL sie durchaus dann zählen lassen kann. Der Weg zum Licht ist weitaus natürlicher und ehrlicher, wenn reuige Charaktere von sich aus hilfsbereit und rein sein wollen, statt eine Liste abzuarbeiten.

## DÄMONENJAGD

Im Rahmen des Zorns der Gerechten werden die Spielercharaktere auf eine große Anzahl an Dämonen stoßen. Egal ob sie auf die Dämonenbekämpfung von Beginn an ausgelegt sind oder sich im Laufe der Kampagne den Anforderungen anpassen müssen, ist es immer gut, den Feind zu kennen.

Viele Kreuzfahrer studieren Dämonen, doch kaum jemand hat dabei derartige Entschlossenheit und Tatendrang an den Tag gelegt wie Yaniel, eine Dämonenjägerin zur Zeit des Vierten Kreuzzuges. Yaniel wurde von einigen anderen Kreuzfahrern gemieden und beschimpft, so dass sie sich entschloss, allein in die Weltenwunde zu ziehen, um sich zu läutern. Sie wollte mit ihrem Schwert meditieren und sich mit Mut und Tapferkeit reinigen. Monate später kehrte sie mit einer Gruppe Kreuzfahrer zurück, die bereits als in der Wildnis der Weltenwunde verlorengegangen abgeschrieben worden waren. Sie hatte diese Männer und Frauen aus den Fängen von Dämonen gerettet und brachte sie nun heim ins sichere Mendev. Viele spätere Kreuzfahrer und Dämonenjäger wissen von ihren Taten und Teile ihrer

## ABZEICHEN DER RECHTSCHAFFENHEIT

Die Anführer der Mendevischen Kreuzzüge halten stets Ausschau nach Kreuzfahrern und verlässlichen Abenteurern, welche helfen können, die aus der Weltenwunde strömende Dämonenflut aufzuhalten. Zu den vielen Methoden, geleistete Dienste zu belohnen und weitere zu ermutigen, gehört die Verleihung prestigeträchtiger magischer Abzeichen. Es gibt unterschiedliche Abzeichen und jeder verleiht seinem Träger einen bedeutsamen Vorteil.

Um eines dieser Abzeichen der Rechtschaffenheit zu erhalten, muss man bestimmte, beachtliche Taten vollbringen. Im Kampf gegen den Abyss könnte dein Charakter sich eines oder mehrere dieser Abzeichen verdienen, sofern er über überdurchschnittliche Tapferkeit und hohes Können verfügt. NSC, welche sich Abzeichen der Rechtschaffenheit verdient haben, sind große persönliche Wagnisse eingegangen – derartige Belohnungen erhalten keine mit Zahlen jonglierenden Buchhalter oder Generäle, die von der Sicherheit des Feldherrenhügels fern der kämpfenden Linien eine Schlacht lenken.

Das *Rechtschaffene Abzeichen der Beweglichkeit* wird Helden verliehen, welche einen Dämonen niederstrecken, ehe dieser während eines Kampfes handeln kann.

Das *Rechtschaffene Abzeichen der Klarheit* wird jenen verliehen, die wichtige Informationen aufdecken und verbreiten, welche der Sache gegen die Weltenwunde dienlich sind.

Das *Rechtschaffene Abzeichen der Lebenskraft* wird Kreuzfahrern verliehen, welche durch Dämonen auf negative Trefferpunkte reduziert werden, dies aber überleben und den Kampf wieder aufnehmen, ehe der Dämon besiegt wird.

Das *Rechtschaffene Abzeichen der Tapferkeit* wird Helden verliehen, welche Dämonen niederstrecken, die mächtiger sind als sie selbst.

Das *Rechtschaffene Abzeichen der Willensstärke* wird Kreuzfahrern verliehen, welche Besessenheit und Geisteskontrolle überwinden, ehe sie gezwungen werden, Böses zu tun.

Das *Rechtschaffene Abzeichen des Befehlshabers* wird Helden verliehen, welche feindliche Kämpfer läutern und auf die Seite der Kreuzfahrer holen.



**RECHTSCHAFFENES  
ABZEICHEN DER  
BEWEGLICHKEIT**



**RECHTSCHAFFENES  
ABZEICHEN DER  
KLARHEIT**



**RECHTSCHAFFENES  
ABZEICHEN DES  
BEFEHLSHABERS**



**RECHTSCHAFFENES  
ABZEICHEN DER  
WILLENSSTÄRKE**



**RECHTSCHAFFENES  
ABZEICHEN DER  
TAPFERKEIT**



**RECHTSCHAFFENES  
ABZEICHEN DER  
LEBENSKRAFT**

Geschichte sind die Grundlage einer Ballade, welche in ganz Mendev in den Schenken gesungen wird.

Nach dieser Erfahrung begann Yaniel mit der Arbeit an ihren Schriften über das Wesen der Dämonen und wie man diese Kreaturen am besten bekämpfen könnte. Es folgt ein Auszug aus ihrem ersten und einfachsten Werk zur Dämonenjagd:

Die zerstörerischen und überaus zahlreichen Dämonen kommen aus dem Abyss. Sie gleichen ihr böses Wesen mit einer Treue zum Chaos aus, welche sie unberechenbar und ebenso tödlich wie grausam macht.

Alle Dämonen sind außergewöhnlich widerstandsfähig. Die meisten, insbesondere die mächtigeren unter ihnen, können Verletzungen einfach abschütteln, allerdings können Waffen aus Kaltem Eisen und solche, die die Kraft des Guten in sich tragen, diesen unheiligen Schutz umgehen. Dämonen sind immun gegen Gift und Elektrizität und sehr resistent gegen Feuer, Kälte und Säure, es gibt aber auch Ausnahmen, welche über spezialisierte Immunitäten verfügen.

Manche Dämonen sind äußerst magieresistent, so dass auf sie gewirkte Zauber oft scheitern, sofern sie nicht einer machtvollen Quelle entstammen. Dieser Schutz variiert von Dämon zu Dämon, doch wer gegen mächtigere Scheusale zu

felde zieht, sollte Zauber nutzen, welche diese Magieresistenz umgehen.

Dämonen können andere ihrer Art herbeizaubern, damit sie ihnen helfen, ihren Zerstörungsdrang zu befriedigen. Sie können sich mit solchen Verbündeten auf Abyssisch, aber auch auf Celestisch und Drakonisch verständigen. Viele können sogar Telepathie mit einer Reichweite von etwa 30 m einsetzen, wobei mächtigere Dämonen offenbar auch große Entfernungen auf diese Weise überbrücken können.

Diese Kreaturen sind derart mit dem Bösen und dem Chaos verbunden, dass sich dies sogar auf ihre Waffen überträgt: Die Klauen, Zähne und sonstigen gefährlichen Körperteile eines Dämonen, wie auch die Waffen, welche er führt, fügen Wesen höheren Schaden zu, welche gegenüber bösen und chaotischen Energien empfindlich sind.

Beachte all diese Grundregeln, wenn du gegen den abyssalen Schatten kämpfst, der auf unser Reich fällt. Nutze dieses Wissen, um deine Klinge zu leiten, und vertraue auf die Erbin, auf dass sie dein Herz leitet. Wir werden standhalten!

## 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.

**Demon Lord, Baphomet from the Tome of Horrors Complete** © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on material by Gary Gygax.

**Wrath of the Righteous Player’s Guide** © 2015, Paizo Inc.; Authors: Adam Daigle and Jay Loomis.

Deutsche Ausgabe: *Spielerleitfaden: Zorn der Gerechten* von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Inc. USA.