

# FRAKTIONS-KARTEN

Dieses Dokument enthält 7 Fraktionskarten für die 8. Staffel der Pathfinder-Society-Rollenspielgilde. Hierbei handelt es sich um eine besondere Methode, um nachzuverfolgen, was dein Charakter zu den Zielen seiner Fraktion beiträgt. Jede Karte hat etwa DIN A5 und ist doppelseitig, sodass du sie während des Spieles leicht zur Hand hast und die Ziele deiner Fraktion im Auge behalten kannst.

## ANWENDUNG

Dein Charakter kann die Fraktionskarte für seine Fraktion benutzen. Jede Karte enthält drei wichtige Abschnitte: eine Zusammenfassung der Ziele und Interessen der Fraktion, drei spezielle Vorteile auf der Vorderseite und mehrere Ziele, wie man diese Vorteile erlangen kann, auf der Rückseite. Du kannst ein Mal pro Abenteuer, welches dir ein Chronikblatt und wenigstens 1 EP verschafft (egal, ob Szenario der Society, ein Abschnitt eines Abenteuermoduls, ein Teil eines Abenteuerpfades oder anderer sanktionierter Inhalt), auf eines der Ziele auf der Kartenrückseite hinarbeiten und eines der Kästchen ankreuzen, welche dem Ziel voranstehen; selbst wenn du mehrere Ziele erfüllst, kannst du, sofern nichts anderes angegeben ist, immer nur ein Kästchen pro Abenteuer ankreuzen. Wenn eines der Ziele von dir erfordert, dass du ein zweites Ziel auf eine bestimmte Weise erfüllst, kannst du für dieses Ziel ein Kästchen ankreuzen, auch wenn du bereits alle Kästchen des zweiten Zieles angekreuzt hast.

Sobald alle Kästchen eines Zieles angekreuzt sind, hast du dieses Ziel erreicht. Wenn du zwei, vier oder sieben Ziele erreichst, erhältst du damit verbundenen, auf der Vorderseite aufgeführten Vorteil. Du kannst nur Ziele deiner Fraktion erreichen und nur die Vorteile der Fraktion erlangen, welcher du angehörst. Solltest du die Fraktion wechseln, verlierst du alle Fortschritte und Vorteile, die du auf deiner bisherigen Fraktionskarte gemacht oder erlangt hast. Die meisten Vorteile liefern einen ständigen Bonus oder einen ein Mal pro Abenteuer einsetzbaren Vorteil. Besonders mächtige Vorteile könnten aber auch weniger frei oder häufig anwendbar sein.

Einige Fraktionsziele erfordern einen erfolgreichen Fertigkeitswurf in einer Fertigkeit, die allgemein mit der jeweiligen Fraktion in Verbindung gebracht wird. Allerdings hat jeder Fraktionsangehörige andere Fertigkeiten, und nicht jeder kann diese Würfe ohne Hilfe schaffen. Anstelle des Fertigkeitswurfes, der zu einem Fraktionsziel gehört, kannst du 1 Ansehenspunkt ausgeben, um auf andere Weise zum Erfolg zu gelangen (2 Ansehenspunkte, falls der SG gleich oder höher ist als 20 plus deine Charakterstufe).

**Für den SL:** Die Fraktionskarten enthalten unterschiedliche Ziele, wobei einige präzise formuliert sind, andere offen für Interpretation. Dies soll den SC möglichst viele Gelegenheiten zum Erreichen dieser Ziele bieten, statt sie zum Spielen bestimmter Szenarien zu zwingen, nur um ihre Karten ausfüllen zu können. Sollte die Frage aufkommen, ob ein SC ein Ziel erreicht hat oder nicht, dann urteile im Zweifel für ihn – so erfordert z.B. der Sieg über eine untote Kreatur nicht zwangsläufig, den tödlichen Hieb zu landen, weshalb sich jeder qualifiziert, der aktiv seinen Teil dazu beiträgt. Mit einem Ziel verbundene SG für Fertigkeitwürfe sind unabhängig und ersetzen keine in einem Szenario erscheinenden SG. Manche Ziele erfordern, dass ein SC einen NSC für seine Fraktion rekrutiert. NSC, welche bereits zu einer anderen Fraktion gehören (die meisten Kundschafter-Hauptmänner eingeschlossen) und Kreaturen, welche den SC oder der Gesellschaft der Kundschafter besonders feindselig gegenüberstehen (z.B. die meisten bösen Externare und Agenten des Aspis-Konsortiums), kommen als Rekruten nicht in Frage. Jede Karte enthält auch ein besonderes Ziel für einen SL bei Spielrunden der Society.

## WEITERE KARTEN

Die Organisierte Kampagne wird weitere Fraktionskarten herausgeben, um die sich entwickelnden Ziele jeder Fraktion und ihre Verbindungen zu den Zielen der jeweils aktuellen Staffel zu Beginn einer Staffel herauszugeben. Ein SC, der sich einer Fraktion anschließt, kann nur die aktuellste Version einer Fraktionskarte erhalten. Ein SC dagegen, der auf einer älteren Fraktionskarte wenigstens ein Kästchen angekreuzt hat, kann auf dieser fortfahren und für seine Ziele selbst während der nächsten Staffel Fortschritte machen. Die Anzahl erfüllter Ziele ergibt sich allein aus der jeweiligen Karte – auf mehreren Karten erfüllte Ziele addieren sich nicht auf.

Jede Fraktionskarte bietet eine oder mehrere neue Belohnungen und wenigstens eine Belohnung, welche bereits während einer früheren Staffel erlangt werden konnte. Sollte ein SC eine Belohnung erneut erhalten, die er schon durch eine frühere Karte erlangt hat, behandelt er stattdessen die effektive Anzahl an Zielen, die er auf allen Karten erreicht hat, als um eins höher. Diese Boni sind kumulativ: Wenn er eine Belohnung erneut erhält, die schon durch zwei frühere Karten erlangt hat, behandelt er die effektive Anzahl an Zielen, die er auf allen Karten erreicht hat, als um zwei höher.

*Beispiel: Ambrus Valsin hat fünf der Hauptziele der Karte der 7. Staffel erreicht und beginnt nun mit der Arbeit an der Karte der 8. Staffel. Wenn er zwei Ziele der neuen Karte erfüllt, erlangt er den Vorteil Entdecker, welchen er über die Karte der 7. Staffel bereits besitzt. Statt aber zwei Anwendungen mit unterschiedlichen Werten zu erhalten, berechnet er die Vorteile, welche er durch Entdecker erhält, als hätte er auf der Karte der 7. Staffel sechs Ziele statt fünf erfüllt, wodurch der Effekt von Entdecker größer wird. Er erlangt so keine weiteren Belohnungen auf der Karte der 8. Staffel, sondern berechnet Effekte nur neu, die von der Anzahl erreichter Ziele abhängen.*





# DIE DUNKLEN ARCHIVE

Tief unter der Großen Loge in Absalom lagern die Früchte zahlloser Expeditionen, welche einerseits als zu unbedeutend eingestuft wurden, um sie sofort zu untersuchen, andererseits aber doch als zu gefährlich erachtet werden, als dass man unerfahrene Kundschafter auf sie ansetzen würde. Die Dunklen Archive entstanden mit dem Segen des Zehnerrates, um Jahrhunderte an Fundstücken zu katalogisieren – diese Aufgabe ist weitaus aufregender, als es sich zunächst anhört, sind viele Stücke der Sammlung doch von okkulten und/oder völlig unberechenbarer Natur. Nun, da die Gesellschaft ihre Aufmerksamkeit auf die Elementarebenen richtet, hat Zarta eine Methode entwickelt, deren Kräfte abzuschöpfen um die Fähigkeiten des Archivs zu stärken.

## BELOHNUNGEN DER 8. STAFFEL

**STANDHAFTER GELEHRTER** (2+ Ziele): Durch Kontakte mit gefährlicher Magie wurdest du abgehärtet. Du kannst ein Mal pro Abenteuer vor Ausführen eines Rettungswurfs gegen einen Zauber einen Bonus auf diesen Wurf in Höhe von 1 plus der Hälfte der erreichten Ziele erhalten.

**ARCHIVAR** (4+ Ziele): Du hast oft genau das richtige Buch zur Hand. Du kannst ein Mal pro Abenteuer auf einen Fertigkeitwurf für Sprachenkunde oder eine Wissensfertigkeit einen Bonus in Höhe der Hälfte der Ziele addieren (abgerundet), die du für diese Fraktion erreicht hast. Du erlernst zudem eine weitere Sprache.

**MEISTERBIBLIOTHEKAR** (7+ Ziele): Vor Beginn eines Abenteuers kannst du bis zu drei alchemistische oder magische Gegenstände mit einem Gesamtwert in Goldstücken in Höhe von maximal deiner Charakterstufe x 100 GM anfordern. Zauberstäbe und Schriftrollen mit mehreren Zaubern sind davon ausgenommen. Deine Verbündeten und du können diese Gegenstände ohne Einschränkungen benutzen; Zarta erwartet aber, dass unbenutzte Gegenstände am Ende des Abenteuers zurückgegeben werden.



# DIE GROSSE LOGE

Die Angehörigen der Gesellschaft der Kundschafter betrachten die Große Loge in Absalom als zweite Heimat, egal woher sie ursprünglich stammen. Viele Kundschafter trainieren jahrelang innerhalb der Mauern der Großen Loge; jene Forscher, welche sich nicht von anderen politischen oder religiösen Fraktionen ablenken lassen, sind der Stolz der Großen Loge. Kundschafter, die verlorenes Wissen und vergessene Schätze aufspüren, profitieren oft direkt davon und erachten die Anweisungen des Zehnerrates als Ratschläge, wie sie ihre eigenen Erfolge maximieren können.

## BELOHNUNGEN DER 8. STAFFEL

**ENTDECKER** (2+ Ziele): Ein Mal pro Abenteuer erhältst du auf einen Fertigkeitwurf für Akrobatik, Klettern, Schwimmen oder Überlebenskunst einen Situationsbonus in Höhe von 1 plus der Hälfte deiner erreichten Ziele (abgerundet). Du halbiert ferner deine Rüstungsbehinderung bei diesem Fertigkeitwurf.

**SCHÜTZENDER KOMPASS** (4+ Ziele): Dein *Wegweiser* führt dich in jeder Lebenslage in Sicherheit. Sollte dir ein Rettungswurf gegen einen Effekt misslingen, welcher weitere Rettungswürfe gestattet, um den Effekt abzumildern (z.B. *Glitzerstaub* oder *Person beherrschen*), so erlangst du auf alle folgenden Rettungswürfe gegen solche Effekte einen Bonus von 1 pro drei erreichten Zielen.

**EXPEDITIONSKOORDINATOR** (7+ Ziele): Du kannst deine Zeit zwischen den Abenteuern verwenden, um eine Expedition zu einer kürzlich besuchten Stätte zu organisieren und Dinge zu entdecken, die dir beim ersten Mal entgangen sind. Kreuze eines der Kästchen an, um nachwirkend die Sekundäre Erfolgsbedingung des Szenarios zu erfüllen, die du nicht erreicht hast. In diesem Falle erfüllen auch alle anderen SC am Tisch die Sekundäre Erfolgsbedingung.



Ein Mal pro Abenteuer kann du eines der Kästchen vor einem der folgenden Ziele abhaken, wenn du dieses Ziel erfüllt hast. Sobald alle Kästchen eines Zieles abgehakt sind, ist das Ziel erreicht. Du erlangst besondere Belohnungen entsprechend der Anzahl deiner erreichten Ziele.

- Finde im Rahmen eines Abenteuers einen Text mit eigenem Namen (normalerweise kursiv geschrieben oder in Anführungszeichen).
- Rekrutiere einen mit Namen versehenen NSC-Gelehrten, einen gelehrten Zauberkundigen oder einen ähnlichen NSC für die Dunklen Archive. Hierzu ist ein Fertigkeitwurf für Diplomatie oder Wissen (Arkane) gegen SG 15 + deine Charakterstufe erforderlich.
- Finde ein Zauberbuch, dessen Gesamtsumme an enthaltenen Zaubergraden dem Dreifachen deiner Charakterstufe entspricht oder diesen Wert übertrifft (Minimum 9).
- Finde im Rahmen eines Abenteuers ein mit Namen versehenes Artefakt.
- Identifiziere einen Zaubertrank oder anderen magischen Gegenstand, dessen Zauberstufe deiner Zauberstufe entspricht oder diese übersteigt.
- Verfüge über eine Anzahl an Fertigkeitsträngen in Höhe deiner Charakterstufe (Minimum 4 Ränge) in einer der folgenden Fertigkeiten: Beruf (Archivar, Bibliothekar oder Schreiber), Bluffen, Magischen Gegenstand benutzen, Wissen (Arkane) oder Zauberkunde.
- Stimme eine Region auf Zartas extraplanares Ritual ein; hierzu musst du dich in einem Gebiet befinden, welches stark auf ein Element eingestimmt ist (z.B. ein Vulkan, der Meeresboden oder eine Elementarebene). Du kannst dies ein Mal pro Region versuchen, indem du 10 Minuten aufwendest und einen Fertigkeitwurf für Wissen (Arkane oder Die Ebenen) gegen SG 15 + deine Charakterstufe ablegst.
- /   Fungiere bei einem Abenteuer als SL, das 1 oder mehr EP verleiht, und lasse diese Belohnung und das Chronikblatt diesem Charakter zukommen. Kreuzt du dieses Ziel drei Mal, zählt dies als ein Mal erreichtes Ziel, kreuzt du es fünf Mal, zählt es als zwei Ziele bezüglich der Fraktionsbelohnungen.



Ein Mal pro Abenteuer kann du eines der Kästchen vor einem der folgenden Ziele abhaken, wenn du dieses Ziel erfüllt hast. Sobald alle Kästchen eines Zieles abgehakt sind, ist das Ziel erreicht. Du erlangst besondere Belohnungen entsprechend der Anzahl deiner erreichten Ziele.

- Erlebe ein Abenteuer außerhalb der Nation Absalom. Du kannst für eine bestimmte Nation nur ein Mal ein Kästchen ankreuzen; du kannst parallel aber ein Kästchen für ein anderes Ziel ankreuzen, das du erreichst.
- Verzichte auf deine Zeit zwischen den Abenteuern, um einen Bericht an die Gesellschaft der Kundschafter fertigzustellen. Dies erfordert einen erfolgreichen Intelligenzwurf oder Fertigkeitwurf für Weisheit oder Beruf (Schreiber) gegen SG 15.
- Vollende wenigstens drei Szenarien in Folge, bei denen du die Primär- und Sekundärerfolgsbedingungen erfüllst. Sanktionierte Abenteuer, welche keine Sekundärerfolgsbedingungen enthalten, unterbrechen die Abfolge nicht, bringen dich aber auch nicht voran.
- Vollende sechs Szenarien in Folge, bei denen du die Primär- und Sekundärerfolgsbedingungen erfüllst. Sanktionierte Abenteuer, welche keine Sekundärerfolgsbedingungen enthalten, unterbrechen die Abfolge nicht, bringen dich aber auch nicht voran.
- Nimm an einem Abenteuer mit wenigstens zwei Begegnungen teil, welche nicht auf der Materiellen Ebene spielen.
- Löse eine Begegnung mit einer Organisation die von Elementargeistern, Elementarmächten oder jenen, die solche verehren, geführt werden.
- Nimm an einem Abenteuer zur direkten Unterstützung eines NSC-Kundschafters oder Vertreters einer verbündeten Organisation teil, z.B. einer Rettungsmission, der Bergung eines wichtigen Gegenstandes oder der Verteidigung der Ressourcen und des Rufes dieser Gruppierung.
- /   Fungiere bei einem Abenteuer als SL, das 1 oder mehr EP verleiht, und lasse diese Belohnung und das Chronikblatt diesem Charakter zukommen. Kreuzt du dieses Ziel drei Mal, zählt dies als ein Mal erreichtes Ziel, kreuzt du es fünf Mal, zählt es als zwei Ziele bezüglich der Fraktionsbelohnungen.





# DIE FREIHEITSKLINGEN

Als der Gott Aroden vor über einem Jahrhundert starb, folgten dieser Katastrophe eine Reihe von Rebellionen, die revolutionäre Nationen wie Andoran und Galt begründete. Die Fraktion der Freiheitsklingen hofft, alle Arten der Tyrannei eines Tages vom Antlitz der Region der Inneren See verschwunden zu sehen, während sie in den wohlmeinenden Staaten die Korruption bekämpft. Ein Angehöriger der Freiheitsklingen verbessert seinen Ruf, indem er die Ideale der Freiheit verbreitet, wo immer er auch hingeht. Er sollte bereit sein, tyrannische Gesetze zu biegen, um die Saat der Freiheit zu pflanzen. Nun will die Fraktion ihre Botschaft von Hoffnung und Freiheit auch auf die Elementarebenen tragen.

## BELOHNUNGEN DER 8. STAFFEL

**FREIHEITSKÄMPFER** (2+ Ziele): Erhalte einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Waffenschadenswürfe gegen bekannte Sklavenjäger, -händler und -halter. Dies umfasst Kreaturen, die wenigstens fünf Sklaven besitzen, einen Zwangszauber oder -effekt einsetzt, um eine Kreatur wenigstens einen Tag lang zu kontrollieren, oder sich explizit am Sklavenhandel beteiligt.

**KETTENBRECHER** (4+ Ziele): Du kannst ein Mal pro Abenteuer eine von zwei befreienden Handlungen vollziehen. Du kannst als zauberähnliche Fähigkeit *Zerbersten* (SG 12 + die Hälfte der erreichten Ziele, abgerundet) wirken. Alternativ kannst du einer Kreatur oder einem Gegenstand mit Härte bei deinem nächsten Angriff 1W10 zusätzliche Schadenspunkte zufügen. Sollte der Kritische Schadensmultiplikator deiner Waffe x3 oder x4 betragen, so verursachst du stattdessen 2W10 oder 3W10 zusätzliche Schadenspunkte.

**BEFREIER** (7+ Ziele): Wenn du oder einer deiner Verbündeten einen Fertigkeitswurf für Entfesselungskunst, einen Wurf zum Entkommen aus einem Ringkampf, einen Willenswurf gegen einen Zwangseffekt oder einen Reflexwurf gegen die Zustände Gelähmt, Verstrickt oder Wankend wiederholt, kann er zwei Mal würfeln und das bessere Ergebnis verwenden. Du kannst ein Mal pro Abenteuer einem SC, der einen dieser Würfe versucht, einen freien neuen Wurf verleihen.



# DIE SKARABÄUSGELEHRTEN

Osirion gehört zu den ältesten Nationen, jedoch ist seine Größe im Laufe der Zeitalter immer wieder geschrumpft und gewachsen. Zwei Gelehrte haben die Organisation zu neuem Leben erweckt, um Osirions vergangenen Ruhm zurückzuholen und dieses vergessene Wissen zu verbreiten, auf dass in der Region der Inneren See ein neues goldenes Zeitalter anbreche. Um den Orden wiederaufleben zu lassen, müssen aber weitere der alten Wissenssteine gefunden und außergewöhnliche Individuen rekrutiert werden, welche als neue Gelehrte dienen. Weiterhin muss man die Elementarkräfte anzapfen, die antike Gesellschaften einsetzten, um ihre untergegangenen Reiche zu bilden.

## BELOHNUNGEN DER 8. STAFFEL

**PLANARER GELEHRTER** (2+ Ziele): Du kennst dich mit vergangenen Kulturen und jenen gebundenen Elementaren aus, welche viele Wunder der Vergangenheit errichtet haben. Du bist in Wissen (Die Ebenen) und Wissen (Geschichte) geübt und erhältst auf entsprechende Fertigkeitswürfe einen Bonus von 3 + Anzahl erreichter Ziele. Sollte dein Fertigungsbonus höher sein als dieser Bonus, so erhältst du stattdessen einen Bonus von +2.

**SEELENHÜTER** (4+ Ziele): Du hast alte Geheimnisse studiert, die dir helfen, deine Seele in deinem Körper zu verankern. Behandle deinen Konstitutionswert zur Bestimmung, wann du stirbst, als sei er um 4 höher.

**ELEMENTARKUNDE** (7+ Ziele): Du bist geübt darin, dich und deine Verbündeten gegen Kreaturen der Unterarten Erde, Feuer, Luft und Wasser zu verteidigen. Du und alle Verbündeten innerhalb von 3 m Entfernung erhalten einen heiligen Bonus auf die RK und alle Rettungswürfe gegen solche Gegner in Höhe von 1 plus 1 pro vier erreichte Ziele (abgerundet).



Ein Mal pro Abenteuer kann du eines der Kästchen vor einem der folgenden Ziele abhaken, wenn du dieses Ziel erfüllt hast. Sobald alle Kästchen eines Zieles abgehakt sind, ist das Ziel erreicht. Du erlangst besondere Belohnungen entsprechend der Anzahl deiner erreichten Ziele.

- Befreie während eines Abenteuers wenigstens einen Sklaven, einen Gefangenen oder eine Geisel.
- Besiege einen bekannten Sklavenjäger, -händler und -halter, dessen HG wenigstens deiner Charakterstufe entspricht (siehe die Definition unter „Freiheitskämpfer“).
- Halte in einer Region, wo Sklaverei legal ist, eine Rede gegen die Tyrannei, Sklaverei oder Korruption vor einer Menge aus wenigstens 20 Beteiligten. Dir muss ein Fertigkeitswurf für Auftreten (Komödie, Redekunst oder Schauspielkunst) oder Diplomatie gegen SG 15 + deine Charakterstufe gelingen.
- Erfülle eines der bereits aufgeführten Ziele auf einer Elementarebene oder zwecks der Befreiung einer Kreatur mit der Unterart Elementar, Erde, Feuer, Luft oder Wasser. Du kannst zugleich weitere Ziele erreichen.
- Verzichte auf deine Zeit zwischen den Abenteuern, um gewaltlos die Sache der Freiheit zu vertreten, indem du Proteste organisierst, Sklaven befreist oder zur Revolution aufrufendes oder solche unterstützendes Material verteilst. Hierzu muss dir ein Fertigkeitswurf für Heimlichkeit, Mechanismus ausschalten oder Wissen (Lokales) gegen SG 15 + deine Charakterstufe gelingen.
- Trotze lokalen Gesetzen oder Traditionen auf eine Weise, dass es dir und deinen Verbündeten hilft, ohne die Mission oder Unschuldige in Gefahr zu bringen.
- Verfüge über eine KMD gegen Ringkampf von 25 oder mehr, das Klassenmerkmal Entrinnen oder die Fähigkeit *Bewegungsfreiheit* oder *Verzauberung brechen* zu wirken. Dauerhafte magische Gegenstände, welche diese Fähigkeiten erfüllen, zählen, nicht aber Verbrauchsgegenstände wie Schriftrollen.
- /   Fungiere bei einem Abenteuer als SL, das 1 oder mehr EP verleiht, und lasse diese Belohnung und das Chronikblatt diesem Charakter zukommen. Kreuzt du dieses Ziel drei Mal, zählt dies als ein Mal erreichtes Ziel, kreuzt du es fünf Mal, zählt es als zwei Ziele bezüglich der Fraktionsbelohnungen.



Ein Mal pro Abenteuer kann du eines der Kästchen vor einem der folgenden Ziele abhaken, wenn du dieses Ziel erfüllt hast. Sobald alle Kästchen eines Zieles abgehakt sind, ist das Ziel erreicht. Du erlangst besondere Belohnungen entsprechend der Anzahl deiner erreichten Ziele.

- Erkunde im Laufe eines Abenteuers eine uralte Stätte; welche vor wenigstens 1.000 Jahren von ihren Bewohnern aufgegeben wurde und wenigstens ein Gebiet von 15 m x 15 m umfasst.
- Rekrutiere einen mit Namen versehenen NSC-Gelehrten, Archäologen, extraplanaren Fachkundigen oder ähnliches für die Skarabäusgelehrten; dies erfordert einen Fertigkeitswurf für Diplomatie oder Wissen (Lokales) gegen SG 15 + deine Charakterstufe.
- Gewinne im Rahmen eines Abenteuers einen Edelstein mit einem Wert von wenigstens 400 GM plus 100 GM pro deiner Charakterstufe. Dies kann auch ein edelsteinartiger Wundersamer Gegenstand sein, wie ein *Elementaredelstein* oder eine *Perle der Macht*, allerdings muss sein Marktwert in diesem Fall das Doppelte betragen.
- Beende erfolgreich eine Begegnung mit einer elementaren Kreatur. Solltest die Kreatur dabei getötet worden sein, so muss ihr HG wenigstens deiner Charakterstufe entsprochen haben.
- Erlebe ein Abenteuer mit wenigstens zwei Begegnungen, die nicht auf der Materiellen Ebene stattfinden.
- Werde von einer Kreatur besessen, die Magisches Gefäß, die Fähigkeit Böswilligkeit oder einen ähnlichen Effekt verwendet; alternativ zerstöre permanent eine Spukerscheinung.
- Verfüge über eine Anzahl von Fertigkeiten in Höhe deiner Charakterstufe (mindestens 4) in einer der folgenden Fertigkeiten: Schätzen, Sprachenkunde, Wissen (beliebig).
- /   Fungiere bei einem Abenteuer als SL, das 1 oder mehr EP verleiht, und lasse diese Belohnung und das Chronikblatt diesem Charakter zukommen. Kreuzt du dieses Ziel drei Mal, zählt dies als ein Mal erreichtes Ziel, kreuzt du es fünf Mal, zählt es als zwei Ziele bezüglich der Fraktionsbelohnungen.





# DER SILBERNE KREUZZUG

Eine einflussreiche Gruppe aus Klerikern, Paladinen und Dienern guter Gottheiten hat sich innerhalb der Kundschafter zusammengeschlossen, um Einfluss, Reichweite und Ressourcen der Gesellschaft im Gebiet der Inneren See und jenseits davon für das Gute einzusetzen. Die Fraktion ist nur dem Namen nach ein Kreuzzug und orientiert sich an standfest tugendhaften Silberdrachen, indem sie Beistand geben, das Böse auslöschen und das unauslöschliche Zeichen des Guten hinterlassen, wohin auch immer sie gehen. Die Elementarebenen werden schon lange von vier Tyrannen beherrscht und Ollysta Zadrian will das Licht der Reinheit nun in diese verdunkelten Reiche tragen.

## BELOHNUNGEN DER 8. STAFFEL

**REINIGER** (2+ Ziele): Wenn du einen Wurf auf die Zauberstufe ablegst, um einen Fluch zu brechen, eine Krankheit zu kurieren oder einen anderen Zustand zu entfernen, dann erhöhe deine effektive Zauberstufe um die Hälfte der erreichten Ziele (abgerundet). Dieser Vorteil kommt auch jenen zu Gute, welche Würfe auf die Zauberstufe ablegen, um dich von solchen Zuständen zu befreien.

**WUNDERWIRKER** (4+ Ziele): Ein Mal pro Abenteuer kannst du das Klassenmerkmal Hand auflegen einsetzen, als wärst du ein Paladin mit einer effektiven Paladinstufe in Höhe der Anzahl deiner erreichten Ziele.

**VORBILD** (7+ Ziele): Wenn du oder ein Verbündeter die magischen Dienstleistungen *Tote erwecken*, *Auferstehung* oder *Wahre Auferstehung* erwerben, kostet dies 25% weniger Ansehenspunkte. Wenn du einen dieser Zauber wirkst, dann reduziere die Kosten für Materialkomponenten um 25%.



# DER HERRSCHERHOF

Der Herrscherhof strebt danach, mittels Diplomatie, Intrigen, Täuschung und zuweilen auch Sabotage die Adligen der Region der Inneren See zu einen und schließlich ein neues, ruhmreiches Imperium zu schmieden. Viele Monarchen würden den Herrscherhof dagegen eher als Rivalen, wenn nicht sogar als kriminelle Vereinigung betrachten, daher ist es wichtig, die Existenz der Fraktion und ihre Ziele geheim zu halten, wenn man es nicht mit potentiellen Rekruten zu tun hat. Mittlerweile arbeitet die Edle Gloriana Morilla daran, magische und finanzielle Gefallen für ein ambitioniertes Unterfangen anzusammeln.

## BELOHNUNGEN DER 8. STAFFEL

**GEÜBTER DIPLOMAT** (2+ Ziele): Kennzeichne eine der folgenden Fertigkeiten: Bluffen, Diplomatie, Verkleiden oder Wissen (Adel). Wenn du Würfe für diese Fertigkeit ausführst, entspricht dein Ergebnis stets wenigstens 10 + Anzahl der von dir erreichten Ziele.

**ADVOKAT** (4+ Ziele): Wenn du eine magische Dienstleistung, Annehmlichkeit oder andere Belohnungen die 5 oder mehr Ansehenspunkte kosten erwirbst, sinken die Endkosten dank deines guten Rufes um 1 Punkt. Solltest du sieben oder mehr Ziele erreicht haben, reduzierst du stattdessen die Kosten von Belohnungen, die 4 oder mehr Punkte kosten, jeweils um 1 Punkte.

**MEISTERSPION** (7+ Ziele): Du kannst ein Mal pro Abenteuer bis zu sieben Kreaturen in der Anwendung einer Fertigkeit unterweisen, welche du bei Einsatz dieser Fähigkeit bestimmst. Für die Dauer des Abenteuers erhalten diese Kreaturen einen Bonus auf entsprechende Fertigungswürfe in Höhe der Hälfte der Ziele, die du erreicht hast (abgerundet), ferner halbieren sie dabei ihre Rüstungsbehinderung.



Ein Mal pro Abenteuer kann du eines der Kästchen vor einem der folgenden Ziele abhaken, wenn du dieses Ziel erfüllt hast. Sobald alle Kästchen eines Zieles abgehakt sind, ist das Ziel erreicht. Du erlangst besondere Belohnungen entsprechend der Anzahl deiner erreichten Ziele.

- Besiege einen Externaren der Unterart Böse, eine böse Kreatur der Unterart Elementar oder einen Untoten, dessen HG wenigstens deiner Charakterstufe entspricht.
- Besiege einen göttlichen Zauberkundigen mit einer bösen Schutzgottheit, dessen HG wenigstens deiner Charakterstufe entspricht.
- Akzeptiere die Kapitulation eines feindlichen Kampfbeteiligten (welcher kein böser Externarer oder ein Untoter ist) und stelle sicher, dass er fair behandelt wird, bis er ausgetauscht, ausgelöst oder den Behörden überstellt wird, damit ihn seine rechtmäßige Strafe ereilen kann. Alternativ gestatte einem feindlichen Kampfbeteiligten ohne Fluchtmöglichkeiten die Flucht, ohne dass er weiteren Schaden nimmt.
- Wende wenigstens 100 GM pro Charakterstufe für magische Dienstleistungen mit Heilzaubern, Materialkomponenten oder einen einmalig verwendbaren magischen Gegenstand für einen anderen SC zu erwerben. Dieser SC muss diesen Vorteil bis zum Ende des Abenteuers verbrauchen.
- Rette einen mit Namen versehenen NSC, bei dem es sich um einen göttlichen Zauberkundigen einer guten Gottheit oder einen Externaren der Unterart Gut handelt. Alternativ arbeite mit jenem NSC zusammen, um ein Hindernis zu überwinden, welches der Erfüllung der Erfolgsbedingungen im Wege steht, z.B. das Besiegen eines Gegners; herbeigezauberte Externare zählen dabei nicht, wohl aber herbeigerufene Externare, die nicht zu ihren Diensten gezwungen werden.
- Verfüge über eine Anzahl von Fertigkeiten in Höhe deiner Charakterstufe (mindestens 4) in einer der folgenden Fertigkeiten: Diplomatie, Heilkunde oder Wissen (Religion).
- Ermutige auf einer nicht-guten anderen Ebene als der Materiellen Ebene eine Menge von wenigstens 20 Teilnehmern, die Sache des Guten zu fördern, das Böse zu bekämpfen oder sich anderweitig tugendhaft zu verhalten. Dies erfordert einen Fertigkeitwurf für Auftreten (Redekunst), Diplomatie oder Wissen (Religion) gegen SG 15 + deine Charakterstufe.
- /   Fungiere bei einem Abenteuer als SL, das 1 oder mehr EP verleiht, und lasse diese Belohnung und das Chronikblatt diesem Charakter zukommen. Kreuzt du dieses Ziel drei Mal, zählt dies als ein Mal erreichtes Ziel, kreuzt du es fünf Mal, zählt es als zwei Ziele bezüglich der Fraktionsbelohnungen.



Ein Mal pro Abenteuer kann du eines der Kästchen vor einem der folgenden Ziele abhaken, wenn du dieses Ziel erfüllt hast. Sobald alle Kästchen eines Zieles abgehakt sind, ist das Ziel erreicht. Du erlangst besondere Belohnungen entsprechend der Anzahl deiner erreichten Ziele.

- Rekrutiere einen mit Namen versehenen NSC-Adligen, Aristokraten, Botschafter oder ähnliches für die Zusammenarbeit mit deiner Machtgruppe; dies erfordert einen Fertigkeitwurf für Diplomatie oder Wissen (Adel) gegen SG 14 + deine Charakterstufe + 3 pro bereits für dieses Ziel abgehaktem Kästchen.
- Erlange Beweise oder ähnliches, mit denen man einen mit Namen versehenen NSC-Adligen, Aristokraten, Botschafter oder ähnliches erpressen oder diskreditieren könnte.
- Erfülle eines der oben aufgeführten Ziele, ohne deine Fraktionszugehörigkeit anderen als gegenwärtigen oder künftigen Mitgliedern des Herrscherhofes zu offenbaren. Ein Kästchen dieses Zieles kann parallel zu einem Kästchen eines anderen Zieles abgehakt werden.
- Vollende eine Begegnung mit einem Elementargeist durch Diplomatie, Bestechung, Tricks oder ähnliches. Solltest du es schaffen, von einem Elementargeist einen unverfälschten Wunsch zu erlangen, kannst du dieses Ziel zwei Mal ankreuzen.
- Verzichte auf deine Zeit zwischen den Abenteuern, um deine politischen Verbindungen zu stärken. Hierzu ist ein Fertigkeitwurf für Wissen (Adel) oder Wissen (Lokales) gegen SG 15 plus deine Charakterstufe erforderlich.
- Verfüge über eine Anzahl von Fertigkeiten in Höhe deiner Charakterstufe (mindestens 4) in einer der folgenden Fertigkeiten: Bluffen, Diplomatie, Motiv erkennen, Verkleiden oder Wissen (Adel)
- Erlange Zugang zu einem Gegenstand auf deinem Chronikblatt mit einem Mindestwert, welcher wenigstens dem Dreifachen entspricht, das du für dieses Abenteuer bei normaler Aufstiegseschwindigkeit erlangt haben könntest (Minimum 2.000 GM).
- /   Fungiere bei einem Abenteuer als SL, das 1 oder mehr EP verleiht, und lasse diese Belohnung und das Chronikblatt diesem Charakter zukommen. Kreuzt du dieses Ziel drei Mal, zählt dies als ein Mal erreichtes Ziel, kreuzt du es fünf Mal, zählt es als zwei Ziele bezüglich der Fraktionsbelohnungen.



# DIE HANDELSBÖRSE



Das Direktorium der Handelsbörse verbindet den unabhängigen Reichtum qadirischer Handelsfürsten mit der einfallreichen Schläue der Sczarni-Schmuggler. Es gibt zahllose Wege, ein Vermögen zu machen und die Handelsbörse belohnt Kundschafter, die einen davon beschreiten. Angehörige der Handelsbörse müssen sich oft zwischen einem aggressiven und einem ehrenvollen Ansatz entscheiden – und diese Entscheidungen helfen dabei, das Vorgehen der Fraktion zu bestimmen. Nun will die Fraktion auf extraplanare Märkte vorstoßen.

## BELOHNUNGEN DER 8. STAFFEL

**PORTOKASSE** (2+ Ziele): Du kannst Einkommenswürfe ungeübt ablegen; dabei erlangst du mindestens 25 GM pro zwei abgeschlossene Ziele. Solltest du Gold für Bestechungsgelder, Zölle, Lebenserhaltungskosten oder andere nichtdauerhafte Kosten im Rahmen eines Abenteurers aufwenden, ersetzt deine Fraktion dir die Aufwendungen aus dieser Kasse bis zu einem Maximum in Höhe des Betrages, den du mit einem Einkommenswurf verdient hast.

**FACHWISSEN** (4+ Ziele): Du kannst ein Mal pro Abenteuer deinen Bonus für eine Berufs- oder Handwerksfertigkeit anstelle deines Bonus für Magischen Gegenstand benutzen, Mechanismus ausschalten oder Wissen (Baukunst) verwenden, als wärest du in dieser Fertigkeit geübt.

**ÜBERLEGENE VERSORGUNGSGÜTER** (7+ Ziele): Dein Zugang zu besserer Ausrüstung macht deine Gruppe gefährlicher. Für jedes deiner erreichten Ziele kannst du ein Mal pro Tag einen Waffen- oder Zauberschadenswurf, den du oder einer deiner Verbündeten abgelegt hat, neu würfeln, musst aber das neue Ergebnis behalten.



Ein Mal pro Abenteuer kann du eines der Kästchen vor einem der folgenden Ziele abhaken, wenn du dieses Ziel erfüllt hast. Sobald alle Kästchen eines Zieles abgehakt sind, ist das Ziel erreicht. Du erlangst besondere Belohnungen entsprechend der Anzahl deiner erreichten Ziele.

Besuche im Rahmen eines Abenteuers eine der folgenden planaren Metropolen: Armun Kelisk, die Bronzestadt, die Opalkammer oder Vialesk. Wenn du in dieser Stadt bist, erwerbe oder verkaufe einen Gegenstand von wenigsten 100 GM pro Charakterstufe Wert.

Rekrutiere einen mit Namen versehenen NSC-Händler, Schmuggler oder ähnlichen zur Zusammenarbeit mit der Handelsbörse; hierzu ist ein Fertigkeitswurf für Beruf (Händler) oder Diplomatie gegen SG 15 + deine Charakterstufe erforderlich.

Löse eine Kampfbegegnung gewaltlos durch Diplomatie, Tricks, Bestechung oder ähnliche Taktiken.

Erlange im Rahmen eines Abenteuers einen einzigartigen Gegenstand oder eine Variante eines Gegenstands, dessen Regeln auf deinem Chronikblatt abgedruckt sind.

Hinterlasse bei einer intelligenten Kreatur einen bleibenden Eindruck, indem du den SG des Fertigkeitswurfes für Einschüchtern, um sie freundlich zu stimmen, um 10 oder mehr übertriffst. Alternativ strebe friedvolle Beziehungen an, indem du sieben oder mehr Sprachen in Wort und Schrift erlernst, darunter mindestens eine der folgenden: Aqual, Aural, Ignal oder Terral; kreuze in diesem Fall dieses Ziel zwei Mal an.

Sabotiere einen mit dir rivalisierenden Händler oder Geschäftsmann, sodass du seinen Marktanteil übernehmen kannst; hierzu ist ein Fertigkeitswurf für Beruf (Händler), Bluffen oder Einschüchtern gegen SG 15 + deine Charakterstufe erforderlich.

Erkenne im Laufe eines Abenteuers eine wertvolle Geschäftsmöglichkeit. Dies erfordert einen Fertigkeitswurf für Beruf (Händler), Heimlichkeit, Motiv erkennen, Schätzen oder Wissen (Lokales) gegen SG 15 + deine Charakterstufe.

/   Fungiere bei einem Abenteuer als SL, das 1 oder mehr EP verleiht, und lasse diese Belohnung und das Chronikblatt diesem Charakter zukommen. Kreuzt du dieses Ziel drei Mal, zählt dies als ein Mal erreichtes Ziel, kreuzt du es fünf Mal, zählt es als zwei Ziele bezüglich der Fraktionsbelohnungen.



**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.)

*Pathfinder Society Faction Journal Cards* © 2016, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, and Pathfinder Society are registered trademarks of Paizo Inc.; Giantslayer, Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Battles, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Cards, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Map Pack, Pathfinder Module, Pathfinder Pawns, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, and Pathfinder Tales are trademarks of Paizo Inc.

#### **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, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

**Pathfinder Society Faction Journal Cards** © 2016, Paizo Inc.; Authors: John Compton and Linda Zayas-Palmer.

**Deutsche Ausgabe Pathfinder Society Fraktionskarten** © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.