

PATHFINDER SOCIETY[®]

DAS JAHR DES
GERAUBTEN STURMS



**LEITFADEN ZUR PATHFINDER
SOCIETY ROLLENSPIELGILDE**

Version 8.0—4. August, 2016



Authors • Mike Brock, John Compton, Erik Mona, Mark Moreland, and Tonya Woldridge
Development Lead • Tonya Woldridge
Cover Artist • Tyler Walpole
Interior Artists • Mariusz Gandzel, Johan Grenier, Hugh Pindur, Jason Rainville, and Craig J Spearing
Editor-in-Chief • F. Wesley Schneider
Creative Director • James Jacobs
Creative Design Director • Sarah E. Robinson
Executive Editor • James L. Sutter
Senior Developer • Rob McCreary
Pathfinder Society Lead Developer • John Compton
Developers • Adam Daigle, Crystal Frasier, Amanda Hamon Kunz, Mark Moreland, Owen K.C. Stephens, and Linda Zayas-Palmer
Managing Editor • Judy Bauer
Senior Editor • Christopher Carey
Editors • Jason Keeley, Elisa Mader, and Josh Vogt
Lead Designer • Jason Bulmahn
Designers • Logan Bonner, Stephen Radney-MacFarland, and Mark Seifter
Art Director • Sonja Morris
Senior Graphic Designers • Emily Crowell and Adam Vick
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
Chief Financial Officer • John Parrish
Staff Accountant • Ashley Kaprielian
Data Entry Clerk • B. Scott Keim
Chief Technical Officer • Vic Wertz
Software Development Manager • Cort Odekirk
Senior Software Developer • Gary Teter
Project Manager • Jessica Price
Organized Play Coordinator • Tonya Woldridge
Adventure Card Game Designer • Tanis O'Connor
Community Team • Liz Courts and Chris Lambertz
Customer Service Team • Sharaya Copas, Katina Davis, Sara Marie Teter, and Diego Valdez
Warehouse Team • Laura Wilkes Carey, Will Chase, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand, and Kevin Underwood
Website Team • Christopher Anthony, William Ellis, Lissa Guillet, Don Hayes, Julie Iaccarino, and Erik Keith

Produktion der deutschen Ausgabe • Ulisses Spiele
Titel der Originalausgabe • Pathfinder Society Roleplaying Guild Guide
Übersetzung • Ulrich-Alexander Schmidt
Lektorat und Korrektorat • Stefan Radermacher
Layout • Thomas Michalski



INHALTSVERZEICHNIS

KAPITEL 1: GRUNDLAGEN DER PATHFINDER SOCIETY . . .	3
KAPITEL 2: SPIELER	6
KAPITEL 3: SPIELLEITER	9
KAPITEL 4: ROLLENSPIELGRUNDLAGEN	18
ANHANG 1: CHARAKTERERSCHAFFUNG	24
ANHANG 2: FRAKTIONEN	27
ANHANG 3: DIE WELT	32
ANHANG 4: NACH DEM ABENTEUER	34
ANHANG 5: BELOHNUNGEN	36
ANHANG 6: REGIONALE KOORDINATOREN DER PATHFINDER SOCIETY	37
ANHANG 7: GLOSSAR	38
ANHANG 8: CHARAKTERBÖGEN	42

BESONDERER DANK

geht an Rigby Bendle, Jonathan Choy, Andrew Christian, Preston Hudson, Jared Thaler, Bill Tobin, die Pathfinder Society Kundschafter-Offiziere und die Gemeinschaft der Pathfinder Society Rollenspielgilde für ihr ständiges Feedback.



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 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.

Pathfinder Society Roleplaying Guild Guide, Version 8.0 © 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.; 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. © 2016 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten.



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



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



KAPITEL 1

GRUNDLAGEN DER

PATHFINDER SOCIETY



Bei den Spielrunden der Pathfinder Society handelt es sich um eine weltweite Fantasykampagne, in der du die Rolle eines Agenten der Gesellschaft der Kundschafter übernimmst. Diese legendäre Gruppierung aus Entdeckern, Archäologen und Abenteurern widmet sich der Erforschung und Niederschrift der größten Rätsel und Wunder einer uralten Welt, in der Magie und Böses existieren. Der Ausgangspunkt der Kampagne ist die gewaltige Stadt Absalom, die sogenannte Stadt am Nabel der Welt. Absalom liegt auf der bergigen Insel Kortos in der Inneren See. Seine Abenteurer führen einen Kundschafter in die dunklen Gassen Absaloms und konfrontieren ihn mit politischen Intrigen, wenn er nicht gerade auf ausgedehnten Reisen an die interessantesten und exotischsten Orte der Kampagnenwelt unterwegs ist. Die Pathfinder Society wird mit dem Pathfinder Rollenspiel betrieben. Dieser Leitfaden liefert dir alles Wissenswerte, um an dieser spannenden, dynamischen Kampagne teilnehmen zu können. Willkommen bei der Pathfinder Society!

ORGANISIERTE KAMPAGNE

Bei einer organisierten Kampagne existiert dein Charakter in derselben Hintergrundwelt wie tausende anderer Spieler auf der ganzen Welt. Spieler treffen sich zu Hause, in Spielgeschäften, bei Conventions oder auch Online, um zu spielen, Bericht über ihre Abenteuer abzulegen und das Schicksal der Kampagnenwelt zu beeinflussen. Du kannst deinen Charakter zu jeder öffentlichen Spielrunde der Pathfinder Society überall auf der Welt mitnehmen. Während Spielleiter und Mitspieler wechseln mögen, erlebt dein Charakter weitere neue Abenteuer, wird mächtiger und erhält fantastische Belohnungen. Das organisierte Kampagnenspiel bietet mit der Zeit eine einzigartige, in die Welt eintauchende Erfahrung, da deine unterschiedlichen Gefährten der Hintergrundwelt Tiefe und Charakter verleihen. Außerdem stellt es einen großartigen Weg dar, um mit anderen Spielern vor Ort zusammenzukommen, neue Leute zu treffen und regelmäßig ohne all die Vorbereitung und Planung spielen zu können, welche eine traditionelle Kampagne erfordert.

Alternativ bevorzugen manche Spieler es, ihre Erfahrungen im Rahmen der Pathfinder Society auf eine bekannte Gruppe von Freunden zu beschränken und die Charaktererschaffungsregeln der Society, die Abenteuerszenarien und das Belohnungssystem als Gerüst für eine private Kampagne zu nutzen. Jeder dieser Ansätze ist eine Möglichkeit, die Kampagne zu erleben, und viele Spieler vermischen auch beides miteinander.

Da eine organisierte Kampagne vor einem gemeinsamen Hintergrund spielt, sind einige zusätzliche Regeln nötig, um sicherzustellen, dass alle Spieler an allen Tischen ähnliches erleben, egal wo sie spielen und wer als Spielleiter fungiert. Dieser Leitfaden beleuchtet diese besonderen Regeln und soll dafür sorgen, dass für alle Spieler dieselben Voraussetzungen und Möglichkeiten bestehen.

Ein speziell zusammengestelltes Team aus Paizo-Mitarbeitern wacht über die Pathfinder Society. Dazu gehören der Koordinator der Organisierten Kampagne, das Pathfinder Society Entwicklungsteam, sowie der Pathfinder Society Design-Kontakt.

Freiwillige Helfer – die Regionalkoordinatoren – unterstützen die weltweite Koordination des Spiels. Mehr Informationen über diese Regionalkoordinatoren findest du in Anhang 7: Glossar.

Bitte lies den Inhalt dieses Leitfadens sorgfältig. Deine Fragen kannst du (in Englisch) an den Koordinator der Organisierten Kampagne unter pathfindersociety@paizo.com stellen.

GRUNDREGELN DES ZUSAMMENSPIELS

Der Pathfinder Society gehören Menschen aller Art an. Es ist unser Ziel, allen eine sichere Spielumgebung zu gewährleisten, unabhängig von Geschlechtsidentität, sexueller Orientierung, Nationalität, Volkszugehörigkeit, Religion, Hintergrund, Alter, Neurotypisierung, Behinderungen, Aussehen, Körperumfang und anderen Unterschieden. Ebenso möchten wir den Spielern ermöglichen, alle Arten von Charakteren zu erschaffen und vertrauen darauf, dass sie bei ihren Handlungen Rücksicht nehmen und einander mit Respekt behandeln. Berücksichtige daher eventuell kontroverse Konzepte oder anderes, an dem man Anstoß nehmen könnte, und beschränke es gegebenenfalls auf Würfelwürfe oder Hintergrundinformationen. Störendes oder unkooperatives Verhalten wird nicht geduldet. Und sich störend oder gemein gegenüber anderen zu verhalten, nur „weil dein Charakter sich so verhalten würde“, bedeutet wahrscheinlich, dass du den Sinn einer organisierten Kampagne aus den Augen verloren hast; man könnte dich in diesem Fall auffordern, dein Benehmen anzupassen oder den Tisch zu verlassen. Extremes oder wiederholt unangemessenes Verhalten hat in der Regel zur Folge, dass der Verantwortliche den Tisch oder vielleicht sogar die Veranstaltung verlassen muss.

Dieselben Regeln gelten für offizielle Forenspielrunden, welche z.B. über das Paizo-Forum gespielt werden.

BETRÜGE NICHT

Wahre die Integrität des Spieles und betrüge nicht. Verfälsche keine Würfelerggebnisse, fälsche nicht deine Chronikblätter und füge deinem Inventar keine neuen Gegenstände hinzu, die du nicht korrekt erworben hast. Belüge den SL nicht. Belüge auch die Organisatoren nicht. Ertappte Betrüger werden von offiziellen Spielrunden für eine Zeitdauer angemessen der Verfehlung ausgeschlossen. Wiederholungstäter werden aus der Pathfinder Society ausgeschlossen.

Führe deine Unterlagen

Charakterbögen und Chronikblätter werden genutzt, um die Entwicklung von Charakteren nachzuverfolgen. Halte deinen Charakterbogen und die sonstigen Aufzeichnungen in einem aktuellen und lesbaren Zustand und bringe stets alle Chronikblätter zu einer Spielrunde mit. Falls du deine Chronikblätter vergisst, kannst du deinen Charakter nicht spielen und bestenfalls auf einen vorgefertigten Charakter zurückgreifen oder einen neuen Charakter nach den Regeln der Society erschaffen.

Ein SL verlässt sich darauf, dass die Chronikblätter korrekt sind, um eine ehrliche Kampagne leiten zu können, welche allen Spaß macht und gerecht ist. Daher achte auf deine Unterlagen, halte sie aktuell und nimm sie zu Spielrunden der Pathfinder Society mit, an denen du teilnehmen willst. Wir empfehlen einen Ordner, der zwischen den Spielrunden geschlossen werden kann.

ARTEN VON SPIELRUNDEN

Es gibt mehrere unterschiedliche Arten von Spielrunden:

Pathfinder Questen: Dies sind einstündige Einführungsabenteuer.

Pathfinder Questhandlungsbögen: Dies sind mehrere Questen mit einem gemeinsamen Thema und meistens einem Abschlussabenteuer.

Pathfinder Society Szenarios: Jedes Szenario erzählt eine Episode in einer fortlaufenden Handlung und erfordert in der Regel 4–5 Stunden.

Pathfinder Module: 32- oder 64-seitige Abenteuer, welche die Pathfinder-Rollenspielregeln nutzen; nicht alle Module sind für das Organisierte Spiel zugelassen.

Pathfinder Abenteuerpfade: Ein Abenteuerpfad besteht aus 6 Bänden, welche eine Kampagne bilden; nicht alle Bände aller Abenteuerpfade sind für das Organisierte Spiel zugelassen, bei manchen Bänden sind auch nur Teile des Bandes zugelassen.

RESSOURCEN

Die organisierte Kampagne geht davon aus, dass jeder Spieler das *Pathfinder Grundregelwerk* hat, sowie den *Leitfaden zur Pathfinder Society* (dieses Dokument). Ferner wird von Spielern und Spielleitern erwartet, dass sie mit dem offiziellen Pathfinder Society Organized Play FAQ (zu finden unter paizo.com/pathfindersociety/faq) und der Liste der Erklärungen unter paizo.com/campaignClarifications vertraut sind. Sollte sich ein FAQ-Eintrag oder eine der Erklärungen auf deinen Charakter beziehen, dann wird von dir erwartet, dass du die entsprechenden Absätze möglichst ausgedruckt zu den Spielrunden mitbringst.

Es wird zwar von den Spielleitern nicht erwartet, jeden Eintrag in den Foren zu lesen, aber es ist notwendig, dass sie mit den neusten Erklärungen vertraut sind. Zu keinem Zeitpunkt darf ein Spielleiter solche Regelerklärungen ignorieren. Alle Erklärungen, die in einem Forum gegeben werden, werden schnellstmöglich auch dem FAQ, der Liste der Erklärungen oder dem *Leitfaden zur Pathfinder Society* hinzugefügt.

Es gibt eine Vielzahl weiterer Quellenbücher zu den Regeln und der Pathfinderwelt. Die Bücher enthalten eine große Anzahl an Optionen zum Anpassen deines Charakters. Die für die organisierte Kampagne legalen Bände findest du unter paizo.com/pathfindersociety/additionalResources. Um von einer zusätzlichen Quelle Gebrauch zu machen, muss ein Spieler den Band als Buch oder legal erworbenes PDF (mit Wasserzeichen) zur Hand haben oder die fraglichen Seiten als Ausdruck vorliegen haben, sowie eine Liste der legalen Ressourcen zum Quervergleich vorlegen können. Du musst vor Spielbeginn den Spielleiter darüber informieren, dass und welche zusätzlichen Quellen du benutzen willst, damit er sich mit dem neuen Material im Vorfeld vertraut machen kann.

INTERNETFOREN

Schließ dich der Online-Gemeinschaft der Pathfinder Society an, indem du an den offiziellen Internetforen teilnimmst. Im deutschsprachigen Raum findest du uns im Ulisses-Forum; das offizielle englischsprachige Forum dagegen ist **paizo.com/pathfindersociety**. Diskutiere! Stell Fragen! Finde Spielrunden! Vergleiche Charaktere! Dein Feedback hilft uns dabei, die organisierte Kampagne weiter zu verbessern, daher komm ruhig vorbei und berichte uns, wie wir es noch besser machen können!

SPIELERREGISTRIERUNG

Alle Spieler der Pathfinder Society müssen sich und ihre Charaktere online unter **paizo.com/pathfindersociety** registrieren. Du erhältst dann eine offizielle Pathfinder-Society-Nummer. *Verliere diese Nummer nicht und bringe sie zu jeder Spielrunde der Pathfinder Society mit, an der du teilnimmst.* Die Pathfinder Society nutzt diese Nummer, um nachzuhalten, welche Abenteuer dein Charakter vollendet hat und wie viel Ansehen er dabei erlangt hat. Jeder von dir erschaffene Charakter hat seine eigene Nummer, welche an deine Pathfinder-Society-Nummer angehängt wird. Wenn z.B. deine Nummer 1234 ist, erhält der zweite von dir erschaffene Charakter die Nummer 1234-2.

Solltest du erstmals bei einer Convention oder einer Spielrunde in einem Spielladen mit der Pathfinder Society in Kontakt kommen, wird der dortige Koordinator dir eine Übergangskarte mit einer Nummer und einem Bestätigungscode geben. Du kannst diese Karte benutzen, bis du Gelegenheit hast, deinen Charakter zu registrieren. Wenn du deinen Charakter unter **paizo.com/pathfindersociety** registrierst, gibst du diese Nummer und den Bestätigungscode ein, sodass deine bisherigen Abenteuer automatisch mit seinem neuen, offiziellen Konto verbunden werden.

A detailed illustration of a knight in full plate armor riding a white horse. The knight is holding a lance and a shield, and a red banner with gold patterns is attached to the horse. The background is a fiery, orange and red landscape.

KAPITEL 2

SPIELER



VOR DEM ABENTEUER

Wenn du dich an einen Spieltisch setzt, dann stell dich den anderen Spielern und dem SL vor. Nutze die Zeit, um zu bestimmen, welchen deiner Charakter du in der Unterebene des Abenteuers spielen willst. Der SL sollte ein Blatt herumreichen, auf dem alle die Namen ihrer Charaktere, ihre Pathfinder-Society-Nummer, Stufe und Fraktion notieren. Ferner legst du fest, ob du die normale oder die halbe Aufstiegs geschwindigkeit nutzt (die anderen Spieler überlegen sich dies auch).

CHARAKTERERSCHAFFUNG

Siehe Anhang 1, dort findest du eine schrittweise Anleitung. Lies sie sorgfältig durch, damit dein Charakter auch für das Organisierte Spiel legal ist.

VORGEFERTIGTE CHARAKTERE

Solltest du nicht die Zeit haben, einen neuen Charakter zu erschaffen oder wenn du vielleicht auch nur eine neue Charakterklasse ausprobieren willst, kannst du einen von mehreren vorgefertigten Charakteren der passenden Stufe verwenden, die unter paizo.com/communityuse/package zu finden sind, oder einen von deinem örtlichen Koordinator erhalten. Erlangst du nach dem Abenteuer Belohnungen, werden diese einem deiner Charaktere gutgeschrieben. Dabei kommen folgende Regeln zur Anwendung:

Entscheidungen: Triff folgende Entscheidungen:

Wähle einen einen der vorgefertigten Charaktere.

Entscheide zu Beginn des Abenteuers, welchem deiner Charaktere die Belohnung gutgeschrieben werden soll. Nutzt du einen vorgefertigten Charakter der 1. Stufe, kannst du die Belohnung nur einem eigenen Charakter der 1. Stufe gutschreiben. Nutzt du einen vorgefertigten höherstufigen Charakter, kannst du die Belohnung nur einem eigenen

Pathfinder-Society-Charakter niedrigerer Stufe, bzw. einem neu erstellen Charakter zukommen lassen.

Zustände: Im Laufe des Spieles musst du möglicherweise verschiedene Zustände abarbeiten, welche deinen Charakter betreffen.

Ein vorgefertigter Charakter kann sich im Laufe eines Abenteuers mit einer Krankheit anstecken, er könnte verflucht werden oder sogar sterben. Für den vorgefertigten Charakter müssen die Zustände stets beendet werden, andernfalls betreffen sie deinen ausgewählten Pathfinder-Society-Charakter.

Du kannst die Ressourcen des vorgefertigten Charakters (d.h. sein Vermögen und zum halben Preis verkaufbare Ausrüstungsgegenstände) nutzen, um magische Dienstleistungen zu erwerben, welche den Charakter von vorliegenden Zuständen befreien. Ebenso kannst du auf das Gold und die Ansehenspunkte deines ausgewählten Pathfinder-Society-Charakters zurückgreifen. Ehe du auf die Mittel des vorgefertigten Charakters zurückgreifen kannst, musst du auf die Mittel deines Charakters zurückgreifen; wie viel du aus dessen Mitteln einsetzen musst, richtet sich nach der Stufe des vorgefertigten Charakters: Stufe 1 – 0 GM, Stufe 4 – 1.000 GM, Stufe 7 – 2.000 GM.

Belohnungen zuweisen: Du kannst erreichte Belohnungen deinem ausgewählten Pathfinder-Society-Charakter zuweisen, sobald dieser dieselbe Stufe erreicht wie der genutzte vorgefertigte Charakter erreicht. Wenn du also z.B. einen vorgefertigten Charakter der 7. Stufe genutzt hast, kannst du die erlangten Belohnungen deinem ausgewählten Pathfinder-Society-Charakter anrechnen, sobald dieser die 7. Stufe erreicht hat. Befolge dabei folgende Schritte:

Lass deinem ausgewählten Pathfinder-Society-Charakter die Belohnungen in der Reihenfolge zukommen, in welcher sie erlangt wurden, falls du ihn bei mehreren Abenteuern ausgewählt hast.

Sollte dein ausgewählter Pathfinder-Society-Charakter aufgrund mehrerer Belohnungen gleichzeitig genug Erfahrungspunkte erhalten, um mehrere Stufen aufzusteigen, kann er dabei nicht höher aufsteigen als die jeweiligen Ebenen der Chronikblätter, die dabei zur Anwendung kommen.

Du kannst einem neu erschaffenen Pathfinder-Society-Charakter der 1. Stufe die Belohnung für ein höherstufiges, sanktioniertes Modul oder Abenteuerpfad zukommen lassen. Sollte das Abenteuer 1 EP verleihen, so reduziere die GM-Belohnung auf 500 GM; sollte es 3 EP verleihen, reduziere die Belohnung auf 1.398 GM. Der Charakter erhält keine weiteren Vorteile aus der Belohnung, bis er die auf dem Chronikblatt aufgeführte Mindeststufe erreicht (sofern keine anderen Vermerke vorliegen).

Zeit zwischen den Abenteuern: Sofern vorgefertigte Charaktere über die passenden Fertigkeiten verfügen, können sie Aktivitäten zwischen den Abenteuern nachgehen – siehe Anhang 4.

IMMER NUR EIN CHARAKTER

Selbst wenn du mehrere aktive Charaktere bei der Pathfinder Society besitzen solltest, kannst du während eines Szenarios immer nur einen deiner Charaktere spielen. Falls es notwendig wird, die Gruppe um einen vorgefertigten Charakter als viertes Mitglied zu erweitern, sodass die Mindestanzahl an Charakteren für das Szenario erreicht wird, kann der SL einen Spieler bestimmen, der zusätzlich zu seinem eigenen Charakter diesen vorgefertigten Charakter während einer Spielsitzung führt, oder er kann auch der Gruppe überlassen zu bestimmen, wie der vorgefertigte Charakter handelt.

KEIN KAMPF SPIELER-GENE-SPIELER

Einer der Leitworte der Gesellschaft der Kundschafter ist „Kooperation“, und daher sollten so wenig Konflikte unter den Spielern wie möglich auftreten. Unter bestimmten Umständen kann es aber dazu kommen, dass ein Charakter durch einen anderen Charakter zu Schaden kommt. In solchen Fällen muss der betroffene Spieler unbedingt sein Einverständnis zu der Handlung geben. Ohne dieses Einverständnis darf eine solche Handlung nicht durchgeführt werden. Es sollte niemals dazu kommen, dass ein Charakter durch absichtliche Handlungen einen anderen Charakter tötet. Diese Regel gilt nicht für Situationen, in denen ein Charakter nicht aus eigenem Antrieb handelt, weil er z. B. unter Geisteskontrolle durch einen NSC steht und von diesem gezwungen wird, einen anderen Kundschafter anzugreifen.

NACH DEM ABENTEUER

Nachdem du ein Abenteuer abgeschlossen hast, hält der SL den Fortschritt deines Charakters, erworbene Vermögenswerte und Ansehenspunkte nach. Trage alle Einkäufe, die einen Wert von 25 GM oder mehr haben auf dem Ausrüstungsbogen deines Charakters ein.

Als Spieler wird von dir erwartet, dass du die Aufzeichnungen zu deinem Charakter stest aufakkurat und dem neuesten Stand hältst, und dass du alle deine Chronikblätter zu jedem Spieltermin mitbringst.

Siehe auch Anhang 4: Nach dem Abenteuer für Informationen darüber, wie Chronikblätter ausgefüllt werden, und wie bestimmte Ereignisse nach Abschluss eines Abenteuers abgewickelt werden.

SZENARIEN WIEDERHOLEN

Du kannst die Belohnung für ein Abenteuer – ein Chronikblatt, auf dem die Belohnung für das Abenteuer steht – genau einmal erhalten, wenn du das Abenteuer spielst, und ein weiteres Mal, wenn das Abenteuer als SL leitest, egal wie oft du das Abenteuer tatsächlich spielst oder leitest. Unter bestimmten Umständen kann es vorkommen, dass du ein Szenario erneut spielen muss, welches du bereits vollendet hast. Die folgenden Regeln bestimmen, wann dies erlaubt ist und welche Vorteile man aus einer Wiederholung Erlangen kann.

Mindestgröße: Du kannst ein Abenteuer ein weiteres Mal spielen, wenn dadurch die Mindestgröße der Spielgruppe erreicht wird. Dabei gelten die folgenden Bedingungen:

Belohnungen: Außer dem Spaß am Spiel erlangst du keine Belohnungen. Du solltest (nur in einem solchen Fall) ein Chronikblatt für dieses Szenario erhalten, aber der SL wird dort vermerken, dass du weder Gold noch Ansehen, Ruhm, EP, Vorteile oder Zugang zu Gegenständen und auch sonst nichts auf das Chronikblatt, was Spieler des Szenarios erhalten könnten, verdient hast. Weiterhin erhältst du auch keinen Einkommenswurf für Zeit zwischen den Abenteuern. Dieses Chronikblatt dient nur als Platzhalter, um die Teilnahme des Charakters am Abenteuer zu dokumentieren und Gegenstände und Zustände zu dokumentieren, die man im Laufe des Abenteuers genutzt, erlangt oder erhalten hat. Dies ist die einzige Ausnahme, unter der ein Charakter mehr als ein Chronikblatt für dasselbe Abenteuer besitzen kann.

Informiere den SL: Du musst den SL davon in Kenntnis setzen, dass du das Szenario bereits gespielt oder als SL geleitet hast. Spielleiter sollten flexibel sein, wenn eine Wiederholung die einzige Möglichkeit darstellt, die minimale legale Spielerzahl am Tisch zu ermöglichen, aber ein SL besitzt das Recht, einem Spieler die Wiederholung eines Szenarios zu verweigern, wenn sie sich dabei unwohl fühlen, ein Abenteuer für Spieler zu leiten, die wissen, was sie erwartet.

Sei kein Spielverderber: Solltest du den anderen Spielern die Handlung des Szenarios verraten, hat der SL jedes Recht, dich aufzufordern, den Spieltisch zu verlassen. Achte daher darauf, Spielerwissen und Charakterwissen zu trennen. Wenn du besorgt bist, im Laufe des Spieles eventuell etwas zu verraten und den anderen dadurch den Spielspaß zu verderben, dann berate mit dem SL, wie er die Situation handhaben würde.

SL-Sterne: Wenn ein SL SL-Sterne erlangt, kann er eine begrenzte Anzahl an Abenteuern ein zweites Mal spielen (siehe Kapitel 3). Verzeichne auf dem Chronikblatt, dass du von einer dieser begrenzten Möglichkeiten Gebrauch gemacht hast.

GRUNDREGELKAMPAGNE

Die meisten Spielrunden nutzen die Standardregeln zur Charaktererschaffung – dies wird allgemein als die Standardkampagne bezeichnet. Spieler und SL können aber auch an der Grundregelkampagne teilnehmen, die verschiedene Vorteile und Einschränkungen aufweist.

Beschränkte Ressourcen: Für die Grundregelkampagne sind Spieler bei der Charaktererschaffung auf folgendes Material beschränkt: das *Pathfinder Rollenspiel Grundregelwerk*, den *Leitfaden zur Pathfinder Society Rollenspielgilde*, das *Wesenszüge-dokument* (dabei handelt es sich um die in den *Expertenregeln* abgedruckten Wesenszüge).

Manche Chronikblätter ermöglichen Zugang zu weiteren Ausrüstungsgegenständen, Talenten und Charakteroptionen; verdient ein Charakter sich solche Belohnungen in der Grundregelkampagne, kann er sie verwenden.

Die einzige Ausnahme sind besondere Volksoptionen – solche Vorteile können nur genutzt werden, wenn man sie sich wirklich im Rahmen eines Abenteurers in der Grundregelkampagne verdient hat.

Keine Mischung: An einer Spielrunde können nur Charaktere teilnehmen, die entweder alle nach den Regeln der Grundregelkampagne oder alle nach den Regeln der Standardkampagne erschaffen wurden. Ein Charakter, der für die Grundregelkampagne erschaffen wurde, kann an einem Spiel in der Standardkampagne teilnehmen, ist danach aber unwiderruflich ein Charakter der Standardkampagne und kann nicht mehr an Spielen in der Grundregelkampagne teilnehmen. Dafür darf er dann auch auf Charakteroptionen aus der Standardkampagne zurückgreifen.

Erweiterte Wiederholungsmöglichkeiten: Ein Teilnehmer kann Belohnungen jeweils ein Mal dafür erlangen, wenn er ein Abenteurer in der Grundregelkampagne oder in der Standardkampagne spielt oder leitet insgesamt also bis zu vier Belohnungen.

Leicht zu lernen Da in der Grundregelkampagne weniger Optionen Anwendung finden, ist dieser gerade für Neulinge weniger einschüchternd.

SPIELTESTS UND ERRATA

Das Pathfinder-Rollenspiel ist ein in stetiger Weiterentwicklung befindliches, lebendes Spiel. Im Laufe der Karriere eines SC kann es daher vorkommen, dass sich Regeln verändern. Die folgenden Richtlinien ermöglichen es, bestehende Charaktere auf den aktuellen Stand zu bringen. Wenn du an deinem Charakter Veränderungen vornimmst, muss du diese unter den Notizen auf deinem nächsten Chronikblatt vermerken und vom SL abzeichnen lassen.

Talente und Wesenszüge: Falls ein Talent oder Wesenszug geändert oder von der Liste der zusätzlichen Ressourcen gestrichen wird, hast du zwei Möglichkeiten: Du kannst das alte Talent gegen eine gleichnamige, aktualisierte Version in einer anderen, legalen Quelle austauschen (sofern verfügbar) und dabei alle Voraussetzungen des neuen Talents ignorieren, welche du nicht erfüllst.

Alternativ kannst du das Talent (und auch alle Talente die Voraussetzungen für das betroffene Talent sind) gegen ein anderes Talent austauschen, dessen Voraussetzungen du erfüllst. Wenn eine der Änderungen des Talents sich direkt auf einen oder mehrere Ausrüstungsgegenstände bezieht, die du besitzt (z. B. Eine Waffe, für die zu Waffenfokus genommen hast), kannst du diese Gegenstände zum vollen Marktwert zurück verkaufen.

Klassenmerkmale, Prestigeklassenmerkmale und Archetypfähigkeiten: Falls ein Merkmal einer Klasse, einer Prestigeklasse oder eines Archetyps, das von einem Attributswert abhängig ist, verändert werden, kannst du deinen Charakter bauen; die neue Version muss über dieselbe Menge an EP verfügen, Du behältst die Ausrüstung der alten Version bei, darfst aber alle Gegenstände, die den betroffenen Attributswert erhöhen zum vollen Marktwert zurück verkaufen.

Falls eine Klasse, Prestigeklasse oder Archetyp so verändert wird, dass du nicht länger mit einer bestimmten Waffe oder Rüstung geübt bist, kannst du die betroffene Ausrüstung – und *nur* diese – zum vollen Marktpreis zurück verkaufen. Ebenso kannst du alle direkt mit der betroffenen Ausrüstung assoziierten Talente umlernen.

Gegenstände: Wenn der Preis eines Gegenstandes steigt, musst du den Gegenstand zum vollen ursprünglichen Marktpreis zurück verkaufen, passe den Preis aber entsprechend eventuell verbrauchter Ladungen an. Solange du über genug GM und Ruhm verfügst, kannst du denselben Gegenstand dann zum neuen Preis wieder erwerben.

Zauber: Wenn sich der Grad eines Zaubers verändert, musst du den betroffenen Zauber umlernen und durch einen anderen Zauber des ursprünglichen Grades ersetzen. Ferner darfst du einen Zauber des neuen Grades umlernen, aber nur, um ihn durch den fraglichen Zauber zu ersetzen. Du musst alle Tränke, Schriftrollen und Zauberstäbe, welche den fraglichen Zauber nutzen, zum vollen Marktpreis, basierend auf dem alten Zaubergrad und noch vorhandener Ladungen zurück verkaufen.

Bonus für Bevorzugte Klasse: Wenn sich ein Bonus für Bevorzugte Klasse verändert, kannst du deine gesamten Boni für Bevorzugte Klasse auf nun legale Optionen umverteilen.

Dieser Leitfaden ist nicht abschließend und deckt nicht alle Eventualitäten ab. Weitere Punkte findest du unter paizo.com/pathfindersociety oder im Pathfinder Society-Blog unter paizo.com/paizo/blog. Sieh dir diese Quellen bitte an und bringe sie gegebenenfalls bei deinem Charakter zur Anwendung.



KAPITEL 3

SPIELLEITER



Eine organisierten Runde der Pathfinder Society zu leiten, unterscheidet sich nicht sonderlich vom Leiten einer regulären Kampagne, hat man sich erst an einige Kleinigkeiten gewöhnt. Dieses Kapitel geht davon aus, dass du dir den Rest dieses Leitfadens durchgelesen hast, der alle Informationen enthält, welche ein Spieler hinsichtlich der Pathfinder Society benötigt. Du musst wissen, was die Spieler wissen, welche Erwartungen sie haben und wie ihre Charaktere erschaffen, gespielt und verbessert werden, ehe du weiterliest.

WAS IST EIN SPIELLEITER?

Ein Spielleiter (SL) ist die Person, welche die Regeln anwendet und auslegt und alle Elemente der Handlung und der Hintergrundwelt kontrolliert, die die Spieler erkunden. Es ist seine Pflicht, für ein faires, spannendes Spiel zu sorgen, welches allen Beteiligten Spaß macht. Bei der Pathfinder Society muss er zudem den Spielern beim Ausfüllen ihrer Unterlagen helfen, sicherstellen, dass jeder Charakterbogen stimmt, und die Ergebnisse jeder Spielrunde dem Veranstaltungskordinator oder unter paizo.com/pathfindersociety vermelden.

WER KANN SPIELLEITER WERDEN?

Jedes Mitglied der Pathfinder Society kann eine legale organisierte Spielrunde leiten. Es gibt keine Qualifikationstests und auch kein Bewertungssystem durch die Spieler. Manche Spieler zögern, den Schritt vom Spieler zum Spielleiter zu machen, doch die lokalen Gruppen der Society und die Kampagne als Ganzes profitieren nur davon, wenn die Anzahl der Spielleiter anwächst. Auf je mehr aktive Spielleiter ein Koordinator zurückgreifen kann, umso mehr Spielrunden können angeboten werden und umso schneller wächst die Kampagne.

In vielen Fällen können Spieler am Tisch eines neuen SL diesem Ratschläge geben, wie er seine SL-Fähigkeiten verbessern und an Selbstvertrauen gewinnen kann. Daher hab keine Angst, dich hinter den Schirm zu begeben und einem ganzen Spieltisch eine tolle Erfahrung im Rahmen der Pathfinder Society zukommen zu lassen!

DIE PFLICHTEN EINES SPIELLEITERS

Als Spielleiter, der eine organisierte Runde der Pathfinder Society bei einer Convention oder in einem Laden leitet, hast du die folgenden Pflichten:

- Arbeite mit den Regionalkoordinatoren zusammen, um einen Spieltermin zu planen.
- Bereite ein Abenteuer vor, um es den Spielern anzubieten. Dazu gehört auch, für die notwendigen Unterlagen wie Karten, Spielfiguren und Referenzmaterialien zu sorgen.
- Heiße jeden Spieler am Tisch willkommen und Sorge dafür, dass sich alle vorstellen. Vergiss dabei nicht, dich selbst vorzustellen.
- Sieh dir rasch alle Charakterbogen und ihre neuesten Chronikblätter an, und überprüfe sie auf Korrektheit. Wenn du eklatante Probleme findest, übergib sie dem Koordinator der Veranstaltung zur weiteren Klärung.
- Leite das Szenario wie vorgegeben und im vorgesehenen Zeitrahmen.
- Gib jedem Spieler ein zutreffendes Chronikblatt für dieses Szenario (siehe auch weiter unten, Chronikblätter ausfüllen).
- Fülle die Berichtsbögen mit zusätzlichen Informationen aus und übergib sie an den Koordinator der Veranstaltung.

- Solltest du sowohl SL als auch Koordinator der Veranstaltung sein, dann stell sicher, dass du die Veranstaltung unter **paizo.com** registrierst, und berichte die Ergebnisse der Spielrunden zeitnah.

EBENEN UND UNTEREBENEN

Szenarien der Pathfinder Society sind so entwickelt, dass Charaktere unterschiedlicher Stufen bei einem Abenteuer mitwirken können. Jedes Szenario hat eine Spanne von Ebenen, und viele haben entsprechende Unterebenen. Die Ebene gibt an, welche Charakterstufen für das Szenario erlaubt sind. Wenn die Stufe eines Charakters nicht in diese Ebene fällt, darf dieser Charakter bei diesem Szenario nicht mitspielen.

- Ebene 1 (keine Unterebene)
- Ebene 1–2 (keine Unterebene)
- Ebene 1–5 (Unterebenen 1–2 und 4–5)
- Ebene 1–7 (Nur Staffeln 0–2, Unterebenen 1–2, 4–5 und 6–7)
- Ebene 3–7 (Unterebenen 3–4 und 6–7)
- Ebene 5–9 (Unterebenen 5–6 und 8–9)
- Ebene 7–11 (Unterebenen 7–8 und 10–11)
- Ebene 12+ (Inhalt für Veteranen; Unterebenen 12–13, 14–15 und 16+)

Innerhalb jeder Ebene sollten SC und vorgefertigte Charaktere bei den Unterebenen genutzt werden, unter die sie fallen, passend zur Durchschnittsgruppenstufe kann dies aber auch nach oben oder unten angepasst werden (siehe unten). Beide Szenarien mit mehr als zwei Unterebenen müssen Charaktere sich in angrenzenden Unterebenen befinden, um zusammen spielen zu können.

DIE DURCHSCHNITTGRUPPENSTUFE (DGS)

Um festzulegen, in welcher Unterebene eine gemischte SC-Gruppe spielen muss, berechne die Durchschnittsstufe der Gruppe (DGS):

DGS = Summe der Charakterstufe ÷ Anzahl der Charaktere

Addiere die Stufen der Charaktere und teile die Summe dann durch die Anzahl der Charaktere in der Gruppe. Anschließend rundest du zur nächsten ganzen Zahl. Solltest du dich exakt bei 0.5 hinter dem Komma befinden, dann lasse die Gruppe entscheiden, ob sie auf- oder abrunden wollen.

Szenarios der Staffeln 0 bis 3 sind für vier Charaktere ausgelegt. Für diese Szenarios gilt: Wenn die DGS zwischen zwei Unterebenen liegt, muss eine Gruppe aus sechs oder sieben Charakteren in der höheren Unterebenen spielen. Eine Gruppe aus vier oder fünf Charakteren muss in der unteren Unterebene spielen.

Ab Staffel 4 sind die Szenarien auf sechs Charaktere ausgelegt und enthalten Anweisungen, wie man sie für eine vierköpfige Gruppe anpassen kann. Wenn die DGS eines Tisches zwischen zwei Unterebenen fällt (z.B. DGS 3 bei einem Szenario für Ebene 1–5), muss eine vierköpfige Gruppe die untere Ebene spielen, ohne dass das Szenario an die Gruppengröße angepasst wird. Eine fünf- bis siebenköpfige Gruppe, deren DGS zwischen zwei Unterebenen liegt, muss auf der höheren Ebene spielen, wobei das Szenario an vier Charaktere angepasst wird.

In dem seltenen Fall, dass kein Charakter hochstufig genug ist, um die Stufe der Unterebene zu erreichen (z. B. bei einer Gruppe aus sechs Charakteren der 3. Stufe), kann sich die Gruppe auch entscheiden, auf der unteren Unterebene zu spielen.

LEGALE GRUPPENGROSSE

Das Minimum an Spielern für eine organisierte Runde der Pathfinder Society liegt bei vier Spielern, Das empfohlene Maximum liegt bei sechs Spielern. Solltest du nicht vier Spieler zusammenbekommen, kannst du eine Runde für drei Spieler leiten und selbst einen der offiziell vorgefertigten SC führen, um auf vier SC zu kommen. Vorgefertigte Charaktere sind für die Stufen 1, 4 und 7 verfügbar.

Sollten dagegen sieben Spieler erscheinen, wäre es nicht fair, jemanden fortzuschicken. In diesem Fall kannst du eine Runde für eine siebenköpfige Gruppe leiten. Allerdings neigen sieben Charaktere auch dazu, eigentlich herausfordernde Abenteuer niederzuwalzen. Ferner hat jeder einzelne Charakter weniger Zeit zu glänzen. Viele Spieler ziehen daher kleinere Gruppen vor. Ehe du also eine Runde für sieben Spieler beginnst, frage die einzelnen Spieler, ob ihnen dies überhaupt recht ist.

Es dürfen niemals acht oder mehr Spieler in einemr Gruppe spielen.

STAFFELN 0–5 ANPASSEN

Da die Pathfinder Society sich im Laufe der Zeit weiterentwickelt hat, müssen bei den aktuellen Regeln die Szenarien der früheren Staffeln leicht angepasst werden. Hier die Anleitung für die Konvertierung der Szenarien #1 bis #5–26:

Staffel 0 (Szenarien #1–#28): Szenarien der Staffel 0 wurden für Regelversion 3.5 des ältesten Rollenspielsystems der Welt geschrieben, ehe das Pathfinder-Rollenspiel veröffentlicht wurde. Sie sollen mit minimalen Veränderungen durch den SL geleitet werden, füge für NSC und Monster die benötigten Werte für KMB/KMV hinzu und verwende die neuen Sammelfähigkeiten wie z.B. Heimlichkeit und Wahrnehmung statt Leise bewegen und Entdecken. Sollte eine Kreatur in einem der *Pathfinder-Monsterhandbücher* abgedruckt sein und denselben HG besitzen, kannst du die Pathfinder- Spielwerte anstelle der 3.5-Werte verwenden. Mehr darf nicht verändert oder ersetzt werden.

Ansehensbelohnungen und Fraktionsmissionen: Fraktionsmissionen zählen nicht mehr zu den Erfolgsbedingungen eines Szenarios. Die Primär- und Sekundärziele jedes Szenarios bringen jeweils 1 Ansehenspunkt ein (insgesamt maximal 2 AP pro Szenario). Das Primärziel bei Szenarien der Staffeln 0–2 ist das Erreichen des Hauptzieles, während Szenarien der Staffeln 3–4 die Erfolgsbedingungen nach dem Szenarioabschluss aufführen. Die Sekundärziele können der unter paizo.com/pathfinderSociety/pfsproducts/pfsFreeProducts kostenlos erhältlichen Tabelle entnommen werden.

Staffeln 0–2: Während der ersten drei Staffeln der Kampagne standen nur fünf Fraktionen für Charaktere zur Verfügung. Daher können Angehörige neuerer, mit Staffel 3 eingeführter Fraktionen, die ältere Szenarien spielen, folgendermaßen Fraktionsmissionen anderer Fraktionen ausführen:

- SC der Fraktion der Großen Loge sollten Missionen der Fraktion von Osirion während aller Szenarien der Staffeln 0, 1 und 2 als eigene Missionen betrachten.

- SC des Silberkreuzzuges sollten Missionen der Fraktion von Andoran während aller Szenarien der Staffeln 0, 1 und 2 als eigene Missionen betrachten.

Staffeln 3–4: Zwei inzwischen aufgelöste Fraktionen – die Laternenloge und die Schattenloge – standen während der Staffeln 3 und 4 zur Verfügung für Charaktere. Ignoriere die Missionen dieser Fraktionen.

Staffeln 0–5: Nach den ersten sechs Staffeln wurden die länderbasierten Fraktionen durch auf Idealen basierende Fraktionen ersetzt:

- SC der Fraktion der Dunklen Archive sollten Missionen der Fraktion von Chelixa während aller Szenarien der Staffeln 0–5 als eigene Missionen betrachten.
- SC der Fraktion der Freiheitsklinge sollten Missionen der Fraktion von Andoran während aller Szenarien der Staffeln 0–5 als eigene Missionen betrachten.
- SC der Fraktion der Handelsbörse sollten Missionen der Fraktion von Qadira während aller Szenarien der Staffeln 0–5 als eigene Missionen betrachten.
- SC der Fraktion des Herrscherhofs sollten Missionen der Fraktion von Taldor während aller Szenarien der Staffeln 0–5 als eigene Missionen betrachten.
- SC der Fraktion der Skarabäusgelehrten sollten Missionen der Fraktion von Osirion während aller Szenarien der Staffeln 0–5 als eigene Missionen betrachten.
- Eine inzwischen aufgelöste Fraktion – die Sczarni – stand während der Staffeln 3–5 zur Verfügung für Charaktere. Ignoriere die Missionen dieser Fraktionen.

Belohnungen bei langsamer Aufstiegs geschwindigkeit:

Die langsame Aufstiegs geschwindigkeit wurde mit Staffel 3 als Wahlmöglichkeit eingeführt. Die Höchstmenge an Gold, die ein SC bei langsamer Aufstiegs geschwindigkeit im Rahmen von Szenarien der Staffeln 0–2 erhalten kann, entspricht der Hälfte des aufgeführten Betrages (oder der Außerhalb-der-Ebene-Menge, siehe unten), abgerundet. Ebenso kann ein Charakter, der sich der langsamen Aufstiegs geschwindigkeit bedient, maximal 1 Ansehenspunkt für das Erreichen beider Missionsziele erhalten; Primär- und Sekundärziel sind so jeweils ½ AP wert. Auf Chronikblättern der Staffeln 0–2 sollte der Eintrag +1 EP zu + ½ EP für diese Charaktere geändert werden.

Außerhalb-der-Ebene-Gold: Dieser Betrag wurde mit Staffel 5 eingeführt und ist daher nicht auf Chronikblättern der Staffeln 0–4 enthalten. Dabei handelt es sich um den Mittelwert des Goldes, welche man auf höherer und niedriger Unterebene erhalten kann. Bei langsamer Aufstiegs geschwindigkeit wird dieser Betrag noch ein Mal halbiert und dann abgerundet

WEITERER SPIELBARER INHALT

Neben Szenarien gibt es im Rahmen der Pathfinder Society noch sanktionierte Module und Abenteuerpfade. Dies unterscheiden sich allerdings von den normalen Szenarien:

Charaktere: Abhängig vom Modus, in dem gespielt wird, sind nur bestimmte Charaktere erlaubt.

Kampagnenmodus: Bei sanktionierten Modulen und Abenteuerpfaden können Spielleiter auf ihre eigenen Methoden zur Charaktererschaffung und zum Spielleiten des Buches oder der Reihe zurückgreifen. Für die Belohnung kann ein Pathfinder-Society-Charakter ausgewählt werden; hier gelten

dieselben Regeln, als wäre ein vorgefertigter Charakter bei einem Szenario genutzt worden.

Modulmodus: Nur nach den Regeln dieses Leitfadens erschaffene Pathfinder-Society-Charaktere sind erlaubt. Alle Regeln des Leitfadens und der Society müssen befolgt werden. Die meisten Module geben nur Belohnungen für Pathfinder-Society-Charaktere.

Vorgefertigte Charaktere können für Module genutzt werden, sofern ihre Stufe sich im Stufenbereich des Moduls befindet. Höherstufige Module erfordern Pathfinder-Society-Charaktere passender Stufen.

Sanktionierter Inhalt: Für jedes sanktionierte Modul und Abenteuerpfad existiert ein Dokument, welches den Inhalt benennt, für welchen Spieler Belohnungen erhalten, sowie die nötigen Chronikblätter. Dieses Dokument findest du unter paizo.com/pathfindersociety/additionalResources.

Zeit: Sanktionierte Module und Abenteuerpfade erfordern in der Regel mehrere Spielsitzungen. Ein SL sollte beim Aushängen der Chronikblätter sich mit jenen Spielern verständigen, welche Spielsitzungen verpasst haben. Bis passende Chronikblätter ausgehängt wurden, können die betroffenen Charaktere an keinen anderen Organisierten Spielrunden teilnehmen.

Belohnungen anwenden

Alle Spieler erhalten nach Ende eines Pathfinder-Moduls oder Abenteuerpfadteiles ein Chronikblatt, außer sie wiederholen das Modul oder den Abenteuerpfad mit Erlaubnis des SL.

Über mehrere Spielsitzungen dauernde Abenteuer

Da sanktionierte Pathfinder-Module und Abenteuerpfade sich über mehrere Spielsitzungen hinweg hinziehen, können Society-Charaktere nicht bei anderen Society-Veranstaltungen und -Runden genutzt werden, bis sie ein Chronikblatt für den sanktionierten Teil erhalten haben. SL sollten mit Spielern zusammenarbeiten, welche die letzte Spielsitzung des eines Moduls oder Abenteuerpfadteiles verpasst, damit die Spieler ihre Chronikblätter erhalten.

GRUPPENZUSAMMENSTELLUNGEN

Es ist zwar das Ziel der Pathfinder Society, allen Spielern dieselbe, ausbalancierte Erfahrung zu ermöglichen, doch müssten in der Realität dazu alle SC identisch sein und die SC sich an ein einschränkendes, einschnürendes Skript halten. Es ist klar, dass ein SL manchmal auch die Regeln auf die Schnelle auslegen muss, sich mit unerwarteten Spielerentscheidungen befassen und auch extreme unglückliche (oder glückliche) Würfelergebnisse auf beiden Seiten des Schirms einarbeiten muss.

Szenarien sollen so geleitet werden, wie sie geschrieben wurden, ohne dass die Anzahl von Gegnern in einer Begegnung geändert wird (außer dies ist speziell im Szenario angesprochen) oder Ausrüstungsgegenstände, Rüstungen, Waffen, Talente, Zauber, Spielwerte, Wesenszüge oder anderes verändert werden. Sollten aber die Aktionen der SC vor oder während einer Begegnung Einfluss auf die Taktik eines Gegners oder dessen Ausgangspunkt nehmen, solltest du als SL überlegen, ob das Spiel interessanter wird, wenn du diese Elemente entsprechend abänderst.

Als SL der Pathfinder Society hast du das Recht und die Verantwortung, innerhalb der Regeln Entscheidungen zu treffen, wenn diese nach deinem Gefühl nötig sind, um jedem Spieler an deinem Tisch ein gerechtes, spaßiges Erlebnis zu verschaffen. Das bedeutet aber nicht, dass du Regeln oder Beschränkungen ignorieren kannst, welche für organisierte Pathfinder-Runden gelten. Dies umfasst auch die Errata und das offizielle FAQ. Es bedeutet, dass du an deinem Tisch bestimmen kannst, wie Regeln ausgelegt werden, wenn eine Frage noch nicht auf offizieller Seite geklärt wurde.

Ferner kann der SL Regelmechanismen für Gelände und Umgebung nutzen, wenn diese Elemente zwar im Szenario genannt werden, die im *Pathfinder Grundregelwerk* aufgeführten Regeln dafür aber bei den Begegnungen nicht genutzt werden. SL sollen die Spieler stets zum Rollenspiel ermutigen und für dieses belohnen, indem sie es die Reaktionen von NSC oder den Ausgang von Begegnungen beeinflussen lassen.

Ein SL kann anderes Pathfinder-Quellenmaterial verwenden, um Szenarien aufzupeppen, nicht aber um die Mechanismen von Begegnungen zu verändern – dies betrifft speziell die beteiligten Kreaturen, ihre Anzahl und ihre Spielwertblöcke. Sollte es sich bei der Begegnung um eine Falle, Spukerscheinung oder einen Fertigkeitwurf handeln, der erreicht werden muss, um eine Situation zu umgehen, dann dürfen die aufgeführten SG und die Resultate nicht verändert werden, da sie Teil des Mechanismus dieser Begegnung sind. Sollte eine Begegnung bereits regeltechnische Auswirkungen für Gelände, Wetter oder Gefahren enthalten, sind auch dies Mechanismen, die du nicht verändern darfst. Bei einer öffentlichen Veranstaltung darf ein SL die Verwendung legaler Charakteroptionen nicht verbieten.

Sollten bestimmte Fragen wiederholt auftauchen oder bei einer deiner Runden für Probleme sorgen, dann wende dich an die Foren der Pathfinder Society, entweder unter paizo.com/pathfindersociety oder im deutschsprachigen Society-Bereich der Ulisses-Foren. Die Kampagnenleitung wird sich bemühen, eine Antwort auf deine Frage zu finden, um künftige Verwirrung zu vermeiden. Es wird aber stets Momente geben, in denen du zeitnah selbst entscheiden musst. Hier ein paar der Punkte, mit denen Spielleiter häufig konfrontiert werden:

Kreative Lösungen

Im Laufe eines Szenarios kann es passieren, dass deine Spieler dich mit einer kreativen Lösung für eine Begegnung – oder vielleicht sogar das ganze Szenario – überraschen, mit der du nicht gerechnet hast und die auch nicht vom Szenario abgedeckt wird. Sollte es z.B. deinen Spielern gelingen, mittels Rollenspiel Kämpfe zu vermeiden und das Szenarioziel zu erreichen, ohne den Antagonisten zu töten, sollten sie dieselbe Belohnung erhalten, als hätten sie ihren Gegner im Kampf besiegt. Sollte eine Szene speziell darauf abstellen, dass sich die Belohnung der SC nach den Gegenständen richtet, die sie besiegten Gegnern abgenommen haben, dann lass die SC stattdessen eine Schatztruhe oder ähnliches finden, welche diese Belohnungen enthält. Dasselbe gilt für Gegenstände, welche ein SC mit dem Chronikblatt des Abenteurers erwerben könnte – sind die SC mittels Rollenspiel an einem NSC vorbei gekommen, der einen bestimmten Zaubertrank oder eine Schriftrolle dabei hat, dann streiche diese Dinge nicht vom Chronikblatt, sondern lass die SC sie als Belohnung für ihre Kreativität anderswo finden.

Die Pathfinder Society steht allen Lösungsansätzen gegenüber offen und will vermeiden, dass das Töten eines Gegners als einzige Möglichkeit wahrgenommen wird. Der kreative Einsatz von Fertigkeiten und Rollenspiel macht Spielrunden nicht nur interessanter und spaßiger, sondern ermöglicht einem SL auch einen Grad an Flexibilität, um sicherzustellen, dass Spieler auch die verdienten Belohnungen erhalten.

Aber wie ist es, wenn deine Spieler versehentlich oder vorsätzlich einen wichtigen NSC töten, der ihnen eigentlich eine für das weitere Szenario wichtige Information geben sollte, sodass es nun nicht mehr weitergeht? In so einer Lage muss der SL improvisieren. Beende das Szenario nicht einfach, nur weil der alte Mann mit dem Brief im magischen Feuergefecht zu Tode gekommen ist – lass den Brief das Ganze durch einen unglaublichen Zufall halbwegs lesbar überstehen. Vielleicht befand er sich in einer feuerfesten Tasche, vielleicht hatte der alte Mann einen Helfer, der über dasselbe Wissen verfügt, vielleicht gibt es noch andere Möglichkeiten, das Problem zu umschiffen. Mittels Improvisation kannst du das Szenario in Gang halten und unvorhersehbare Hindernisse überwinden.

Verstöße gegen die Gesinnung

Die Spieler sind für die Taten ihrer Charaktere verantwortlich. „So würde sich mein Charakter verhalten“ ist keine Entschuldigung dafür, sich wie ein dummer Mistkerl zu verhalten.

Gesinnungsverstöße sind ein empfindliches Thema. Das Töten von Unschuldigen, mutwillige Zerstörungen und andere Handlungen, die als Böse ausgelegt werden können, können Verstöße gegen die Gesinnung darstellen. Letztendlich hast du diesbezüglich das letzte Wort, musst aber einen Spieler auch warnen, dass das Tun seines Charakters nicht mit dessen Gesinnung im Einklang steht. Diese Warnung muss klar sein und du musst sichergehen, dass der Spieler die Warnung verstanden hat und welche Handlung der Grund für die Warnung ist. Der SC sollte sodann die Gelegenheit haben, sein Tun zu korrigieren, sich zu rechtfertigen oder sich den Konsequenzen stellen. Wir denken, dass eine Gottheit eine einmalige schlechte Entscheidung vergibt, solange sie nicht zu eklatant ausfällt (also z. B. ein Waisenhaus voller Kinder niederzubrennen, einen Bauern einfach nur zum Vergnügen zu töten, usw.). Du kannst eine Warnung daher in Form eines „Eindrucks“ vermitteln, den der SC von seiner Gottheit erhält, als Vision, als Äußerung seines Gewissens oder in ähnlicher, rollenspielerischer Weise.

Sollte es im Laufe des Szenarios oder sanktionierten Moduls oder Abenteuerpfades weiterhin zu Verstößen gegen die Gesinnung kommen, könnte ein Gesinnungswechsel anstehen. Sollte der SL der Ansicht sein, dass fortlaufende Handlungen einen Gesinnungswechsel rechtfertigen, sollte er dies am Ende der Sitzung auf dem Chronikblatt des Charakters unter Erlangte Zustände vermerken. Sollte der Zustand aufgehoben werden, z.B. durch *Buße*, sollte der SL auch dies auf dem Chronikblatt vermerken.

Charaktere, die vorsätzlich böse werden, deren Taten absichtlich und ohne Motiv oder Provokation erfolgen, werden aus der Kampagne entfernt und in den Ruhestand geschickt. Dies ist aber stets das letzte Mittel, da eine Gesinnung durchaus auf unterschiedliche Weisen ausgespielt werden kann.

Sollte ein Charakter wie oben beschrieben sich vorsätzlich und mutwillig böse verhalten, dann berichte ihn als „tot“, was auch derjenige tun sollte, der den Berichtsbogen ausfüllt. Sollte der Koordinator der Convention, der Kundschafter-Hauptmann oder der Kundschafter-Leutnant entscheiden, dass der Charakter mutwillig böse ist, teilt er dies dem Kampagnenkoordinator mit, um ihn über die Situation zu informieren. Dabei teilt er ferner den Namen des Spielers, seine Society-Nummer, den Charakternamen und die Emailadresse des Spielers mit. Der Spieler wird darüber in Kenntnis gesetzt und kann die Emailadresse des Kampagnenkoordinators erhalten, um seinen Fall vorzutragen.

Todesfälle

Angesichts der Gefahren, mit denen es Kundschafter zu tun bekommen, ist der Tod eines Charakters stets eine sehr reale Möglichkeit und leider auch notwendig, um ein Gefühl von Gefahr und Risiko zu erhalten. Allerdings mag es passieren, dass Neulinge innerhalb der organisierten Spielrunden der Society oder Spieler, die vorher noch nie mit Pathfinder in Kontakt gekommen sind, sich von einem gewaltsamen Ableben ihres Charakters gleich während der ersten Spielrunde abschrecken lassen und sich von der Society oder dem Rollenspiel selbst gänzlich abwenden könnten. Wir schlagen an dieser Stelle nicht vor, die Würfelergebnisse zu manipulieren; stattdessen beachte die Erfahrungen eines Spielers, wenn du überlegst, besonders tödliche Taktiken einzusetzen oder wenn ein Charakter in extremer Todesgefahr ist – insbesondere wenn sein Spieler ein Neuling ist. Die meisten Spieler, deren erster Kontakt mit einer Kampagne der Tod ihres Charakters ist, kehren nicht zu dieser Kampagne zurück.

Ebenso ist das Spiel für die ganze Gruppe vorbei, wenn alle Charaktere getötet werden und nicht wieder zum Leben erweckt werden können. Bei einer Convention bedeutet dies, dass die Spieler plötzlich Zeit zum Däumchendreien haben, bis ihr nächster Programmpunkt beginnt. Wir hoffen selbstverständlich, dass solche umfassenden Gruppentode niemals eintreten (und bemühen uns, die Szenarien so auszubalancieren, dass sie nicht eintreten), doch manchmal arbeiten die Würfel einfach nicht mit und alle gehen ins Große Jenseits ein.

CHRONIKEN UND BUCHFÜHRUNG

Egal ob du daheim oder im Rahmen einer Convention an organisierten Spielrunden der Pathfinder Society teilnimmst, als SL ist es deine wichtigste Pflicht – neben dem Ermöglichen einer gerechten und spaßigen Spielerfahrung für deine Spieler –, auf den Chronikblättern aller Beteiligten sorgfältig die Ereignisse jedes Szenarios nachzuhalten.

Chronikblätter enthalten alles, was ein Charakter der Pathfinder Society im Laufe seiner Karriere tut, und dienen als offizielle Aufzeichnungen zu allen Charakteren, die sich an der Kampagne beteiligen, damit ein Charakter überall auf der Welt unter unterschiedlichen Spielleitern gespielt werden kann. Chroniken sollen auch verhindern, dass die seltenen, aber dennoch zuweilen auftretenden, skrupellosen Spieler betrügen und ihre Werte zwischen den Spielrunden „verbessern“.

Während du ein Society-Szenario leitest, muss du drei wichtige Dinge im Auge behalten: Ansehenspunkte, Schätze und Zustände.

Ansehenspunkte sind recht einfach: Lies dir die Erfolgsbedingungen und Einträge zu den Fraktionsmissionen hinten im Szenario durch, ehe du beginnst, verteile die Fraktionsmissionsbriefe nach Verlesen des „Zu Beginn“-Textes und vermerke, ob die SC ihre Missionsziele während des Szenarios erreichen. Beachte, dass Szenarien der einzelnen Staffeln leicht unterschiedliche Methoden für den Gewinn von Ansehenspunkten nutzen – siehe oben, Staffeln 0–5 anpassen.

Wenn du dir zu Beginn der Spielrunde die Charakterbögen und Chronikblätter der teilnehmenden Charaktere ansieht und glaubst, Unregelmäßigkeiten zu bemerken, dann bitte den fraglichen Spieler um eine Erklärung. Solltest du glauben, dass ein Spieler betrügt, bitte einen Koordinator um eine Entscheidung.

Solltest du sowohl Koordinator als auch der SL sein, ist es deine Entscheidung, was geschieht. Wir raten aber zu innerer Ruhe, Freundlichkeit und Gesprächsbereitschaft. Möglicherweise hat der Spieler sich nur verrechnet, vielleicht hast du etwas übersehen oder falsch interpretiert. Vergiss nicht, dass das Spiel Spaß machen soll, daher verschwende möglichst wenig Zeit für Drama und nutzt möglichst viel Zeit, um deinen Spielern ein spannendes, actionreiches Szenario zu präsentieren.

Wenn du auf einem Charakterbogen oder einem Chronikblatt einen Fehler findest, korrigiere ihn so fair wie möglich, so kann ein Charakter z. B. zusätzliches Gold ausgeben, um den tatsächlichen Preis eines Ausrüstungsgegenstandes zu erreichen oder Talente nach den Regeln aus den *Ausbauregeln IV: Kampagnen* umschulen, oder ersetze Zauber die nicht erlaubt sind durch andere.

Sprich mit dem Koordinator der Veranstaltung, dem Kundschafter-Hauptmann oder Kundschafter-Leutnant, wenn du dir nicht sicher bist, wie du einen Fehler beheben sollst.

Wenn du sicher bist, dass ein Spieler mogelt, dann bitte ihn, deinen Tisch zu verlassen und informiere die Kampagnenleitung unter pathfindersociety@paizo.com über den Vorfall mit möglichst vielen Details zum fraglichen Charakterbogen unter Angabe der Society-Nummer des fraglichen Spielers.

Ein Chronikblatt ausfüllen

Das Ausfüllen eines Chronikblattes am Ende eines Szenarios erfolgt in 10 Schritten. Fülle ein Chronikblatt immer mit einem Kugelschreiber aus und schreibe stets leserlich und sauber. Der Vorgang wird mit Hilfe des Blankoblatte auf dieser Seite erläutert.

Schritt 1: Übergib jedem Spieler ein leeres Chronikblatt und bitte sie, die Abschnitte **A–G, J, K** und **P** (Charakter-Chronik #, Aufstiegsgeschwindigkeit, Spielernamen, Ausgangs-EP, Ausgangs-Ruhm, Ausgangs-AP, Ausgangsvermögen, usw.) auszufüllen. Wenn sie diese Werte von früheren Chronikblättern übertragen haben, lass dir die Dokumente zurückgeben.

Schritt 2: Wirf einen Blick auf die jeweils eingetragene Aufstiegsgeschwindigkeit (**F**).

Schritt 3: Belohne nach Abschluss des Szenarios die Charaktere entsprechend ihrer Aufstiegsgeschwindigkeit mit EP. Ein SC erhält nur dann EP, wenn er das Szenario überlebt oder am Ende des Szenario wiederbelebt wird und wenigstens drei Begegnungen im Rahmen des Szenarios erlebt hat.



Pathfinder Society-Szenario

Szenario Chronik #

(A)

(B)

Spieler Name

alias

(C)

Charaktername

(D)

Pathfinder-Society #

(E)

Fraktion

Diese Chronikseite verleiht Zugang zu Folgendem:

(U)

Alle Unterebenen

Unterebene 00-00

Notizen

(V)

Nur vom SL auszufüllen

Veranstaltung

Veranstaltungskürzel

(W)

SL

Unterschrift (SL)

Pathfinder-Society # (SL)

MAXIMALES GOLD	Unterebene	<input type="checkbox"/> Langsam	<input type="checkbox"/> Normal
	00-00	00,000	00,000
	Unterebene	<input type="checkbox"/> Langsam	<input type="checkbox"/> Normal
	00-00	00,000	00,000
Erfahrung	Unterebene	<input type="checkbox"/> Langsam	<input type="checkbox"/> Normal
	00-00	00,000	00,000
	+	(Nur SL)	GM's Initial
	=	EP	Re
Rühm	Ausgangs Rühm	(Nur SL)	GM's Initial
	+	Erlang	(Nur SL)
	-	Ausgangs AP	GM's Initial
	=	Gesam	Röhmen
GOLD	Ausgangs Rühm	(Nur SL)	GM's Initial
	+	Erlang	(Nur SL)
	+	Einkomm	(Nur SL)
	-	Ausgangs GM	GM's Initial
=	Gesam	Röhmen	GM's Initial

Ein Charakter mit normaler Aufstiegs geschwindigkeit erhält 1 EP, ein Charakter mit langsamer Aufstiegs geschwindigkeit ½ EP. Trage den entsprechenden Betrag unter Erlangte EP ein und mache dein Kürzel im Feld daneben (**H**).

Schritt 4: Bestimme, wie viele Ansehenspunkte jeder Charakter im Laufe des Szenarios verdient hat. Ein Charakter mit normaler Aufstiegs geschwindigkeit erhält maximal 2 AP (1 AP pro vollendeter Mission); ein Charakter mit langsamer Aufstiegs geschwindigkeit kann maximal 1 AP erhalten (½ AP pro vollendeter Mission). Trage die Anzahl verdien ter AP in das Feld Erlangte AP ein und trage daneben dein Kürzel ein (**L**).

Schritt 5: Bestimme die maximale Menge an Gold für das Szenario anhand der Aufstiegs geschwindigkeit und der gespielten Unterebene. Kreise den entsprechenden Wert ein (**F**). Sollte die Stufe des SC nicht in der gespielten Unterebene liegen (z.B. ein Charakter der 1., 2. oder 3. Stufe in Unterebene 4–5), dann kreise den Wert für Außerhalb-der-Ebene ein oder berechne bei Szenarien der Staffeln 0–4 den Wert, indem du den Mittelwert beider Unterebenen nimmst und abrundest. Schreibe diesen Betrag neben Bereich **F** und kreise ihn ein. Dies ist die Gesamtmenge an Goldmünzen, die ein Charakter für das Bezwingen aller Gegner und das Finden aller Schätze innerhalb des Szenarios erhalten kann.

Sollte ein Spieler einen vorgefertigten Charakter spielen, dessen Stufe höher als 1 ist, kann er diesen Wert auf 500 GM (oder 250 GM bei langsamer Aufstiegs geschwindigkeit) für ein Szenario, oder 1.398 GM (oder 699 GM bei langsamer Aufstiegs geschwindigkeit) für ein Modul reduzieren und das Chronikblatt einem Charakter der 1. Stufe anheften. Sollte eine der bei einer Begegnung aufgeführten Belohnungen von den SC nicht erlangt worden sein, dann ziehe den entsprechenden Wert vom in Bereich **F** eingekreisten Betrag der Unterebene ab. Sollte dabei ein negatives Ergebnis herauskommen, dann trage stattdessen 0 ein. Diesen Wert trägst du am Ende unter Erhaltene GM ein und trägst auch dort dein Kürzel ein (**Q**).

Schritt 6: Lass jeden dazu qualifizierten SC seinen Einkommenswurf ausführen (siehe Seite 34) und trage das Ergebnis unter Einkommenswurf ein, zeichne dies gegen (**R**).

Schritt 7: Markiere die Vorteile, welche die Spieler erlangt oder nicht erlangt haben (**U**) und streiche jeden Schatz durch, den die Gruppe im Laufe des Abenteuers nicht gefunden hat (**V**). Solltest du auf der niedrigeren Unterebene spielen, streiche immer alle Gegenstände der höheren Unterebene durch.

Übergib die Chronikblätter dem Spieler.

Schritt 8: Lass den Spieler alle erworbenen oder verkauften Gegenstände, sowie magische Dienstleistungen unter den Notizen (**S**) aufschreiben. Ebenfalls sollte er hier vermerken, falls der SC nun unter einem fort dauernden Zustand leidet, z.B. einer Krankheit oder einem Fluch. Mehr zu Zuständen und dem Beenden von Zuständen findest du weiter unten. Ferner muss der Spieler hier alle Ansehensbelohnungen aufschreiben, die sein Charakter durch das Ausgeben von Ansehenspunkten erlangt hat.

In verschiedenen Fällen muss der Spieler unter deiner Aufsicht würfeln, ob er erfolgreich einen Zauber von einer Schriftrolle in sein Zauberbuch kopiert oder einem Tiergefährten einen neuen Trick beibringen kann. Schreibe deine Initialen neben solche Einträge in diesem Abschnitt, um zu zeigen, dass du den Wurf bezeugst und der SC dabei Erfolg hatte.

Erworbene oder verkaufte Ausrüstung im Wert von mehr als 25 GM sollte auf dem Inventarbogen des Charakters zusammen mit der Nummer des Chronikblattes (**A**) vermerkt werden, das zu dem Szenario gehört, in dessen Verlauf oder an dessen Ende ein Gegenstand erworben, verkauft oder verbraucht wurde.

Schritt 9: Lass die Spieler die Berechnungen am rechten Rand des Chronikblattes durchführen (Abschnitte **I**, **M–O** und **S–T**).

Schritt 10: Überprüfe die ausgefüllten Chronikblätter und rechne nach. Stelle sicher, dass der Charakter zu allen gekauften Gegenständen auch Zugang hat und dass die richtigen Preise bezahlt wurden. Diese Informationen an dieser Stelle zu verifizieren hilft zu vermeiden, dass Fehler unbemerkt bleiben und sich über weitere Chronikblätter fortsetzen. Wenn du mit dem Chronikblatt zufrieden bist, fülle den unteren Rand des Bogens aus und unterschreibe (**W**). Bei „Veranstaltung“ vermerke den Namen der Convention oder der Veranstaltung, auf der du spielst – solltest du daheim spielen oder in einem Laden, schreibe „Zuhause“ oder den Namen des Geschäfts auf. Im Falle einer Convention schreibe ihren Namen auf und das Jahr. Den Veranstaltungscode findest du unter paizo.com/pathfindersociety. Letzteres ist aber nur erforderlich, wenn du diese Veranstaltung selbst angemeldet hast.

Krankheiten, Flüche, Tod und andere Leiden

Am Ende eines Szenarios mag ein SC mit allen möglichen Leiden beladen sein – Blindheit, Flüche, Gift, Krankheiten, Taubheit und anderes. Kontrolliere, dass der Spieler alle Zustände unter „Verkaufte Gegenstände/Erlangte Zustände“ auf seinem Chronikblatt notiert hat, und zeichne dies gegen (siehe unten). Es ist besonders wichtig, dass Zustände leserlich niedergeschrieben werden, damit der Spieler und spätere SL sie auch verstehen.

Sollte der Spieler einen Zauber erwerben, um den Zustand zu beenden, dann stelle sicher, dass dies auch unter „Erworbene Gegenstände/Beendete Zustände“ unten auf dem Chronikblatt verzeichnet ist. Sollte ein anderer SC einen Zauber gewirkt haben, um den Zustand zu beenden, wird dies zusätzlich mit der vollen Society-Nummer des Charakters und dem Namen des Zaubers vermerkt. Sollte ein Charakter in diesem Szenario einen Zustand beendet haben, den er im Rahmen eines früheren Szenarios erlangt hat, dann stelle sicher, dass die Beendigung auf dem aktuellen Chronikblatt vermerkt ist und verifiziere, dass auch die anfallenden Kosten oder der verantwortliche SC notiert wurden.

Hinweis: Jedes Leiden, welches zu einem nicht spielbaren Charakter führt (z.B. „tot“), muss am Tisch beendet werden, sobald das Spiel zu Ende ist, wie in Kapitel 5 erklärt.

Szenarioergebnisse berichten

Sobald du ein Szenario vollendet und jedem sein Chronikblatt übergeben hast, muss jemand die Ergebnisse des Szenarios der Pathfinder Society berichten. Bei heimischen Spielrunden obliegt dies dem SL. Bei Conventions und Spielen in Läden ist der Koordinator (welcher auch ein SL sein kann) dafür verantwortlich.

Du solltest in jedem Fall einen Szenariobogen bei jedem von dir geleiteten Szenario verwenden, wie er am Ende fast jedes Szenarios oder online bei paizo.com/pathfindersociety/myAccount unter „GM/Event Coordinator“ zu finden ist.

Während du die abgeschlossenen Chronikblätter der Spieler überprüfst, notiere dir ihre Society-Nummern, die Namen der Charaktere, ihre Fraktionen und die während des Szenarios erlangten Ansehenspunkte.

Nach Ende der Spielsitzung suche baldmöglichst **paizo.com/pathfindersociety/myAccount** auf und klicke unter „GM/Event Coordinator“ auf „Report“. Befolge die Anweisungen sorgfältig und gib die Informationen des Szenariobogens in das Formular auf der Website ein. Dir wird auffallen, dass wir online weitaus weniger Informationen sammeln, als die Chronikblätter eines Charakters enthalten – dies ist so beabsichtigt.

Ab Staffel 5 haben die meisten Szenarios Anweisung zum Berichten am Ende des Abenteuers. Diese weisen den SL an, eine oder mehrere Kästchen auszufüllen (A, B, C oder D), abhängig von den Entscheidungen der PC und dem, was sie erreicht haben. Diese Information wird genutzt um zu bestimmen, wie die Kampagne weiter verläuft. Stelle sicher, dass du diese Kästchen entsprechend ausfüllst.

Die Koordinatoren von Veranstaltungen in Geschäften und bei Conventions sind in der Regel für die Berichterstattung verantwortlich. Wenn also die Spielsitzung beendet ist, fülle den Szenariobogen entsprechend aus und gib ihn an den Koordinator zurück. Dieser wird die niedergeschriebenen Informationen dann entweder noch während der Veranstaltung oder kurz darauf online eintragen. Bei Spielen in Läden und auf kleineren Conventions ist der Koordinator oft auch ein SL. Egal wo du spielst, vergiss nicht, die Ergebnisse zu berichten – diese Berichte sind sehr wichtig für den Erfolg der organisierten Spielrunden der Pathfinder Society!

BELOHNUNGEN FÜR SPIELLEITER

Bei der Pathfinder Society werden SL dafür belohnt, dass sie ihre Zeit opfern, um bei Veranstaltungen Spielrunden zu leiten. Ab Version 2.2 dieses Dokuments (und nicht rückwirkend für vorher geleitete Szenarien) erhält ein SL, der ein Szenario leitet, die volle Belohnung für dieses Szenario für einen seiner eigenen Charaktere. Die SL erhalten außerdem weitere Belohnungen, abhängig davon, wie viele Berichte sie abgeben über Szenarien sie geleitet haben (Siehe Szenarioergebnisse berichten auf Seite 15 und SL-Sterne weiter unten).

„Volle Belohnung“ heißt, der SL erhält 1 EP für das Szenario, 100% des maximalen Goldes für die Unterebene, welche am ehesten zum SC des SL passt, sowie 2 AP (oder bei Verwendung der langsamen Aufstiegs geschwindigkeit $\frac{1}{2}$ EP, 1 AP und 50% des Maximalen Goldes für die entsprechende Unterebene). Für sanktionierte Module und Abenteuerpfade beträgt die volle Belohnung 3 EP und 4 AP.

Der SL kann alle besonderen Vorteile auswählen, die auf einem Chronikblatt aufgeführt sind, wie kostenlose magische Schätze, regionale Vorteile oder künftige Bonuswürfe. Der SL erhält keinen Einkommenswurf.

Die Unterebene, für die der Charakter eines SL eine Belohnung erhält, hängt von der Stufe des Charakters ab. Wenn ein SL mit einem Schurken der 1. Stufe ein Szenario der Ebene 1–5 auf Unterebene 1–2 leitet, erhält sein Schurke der 1. Stufe ein Chronikblatt für die Unterebene 1–2. Sollte er das Szenario stattdessen auf Unterebene 4–5 leiten, erhält er immer noch ein Chronikblatt für die Unterebene 1–2, da sein SC definitiv in die niedrigere Unterebene fällt.

Sollte ein SL ein Chronikblatt erhalten, das besagt, dass sein Charakter sich zwischen zwei Unterebenen befindet, erhält er stets den Außerhalb-der-Unterebene-Goldbetrag, sowie Zugriff auf Gegenstände und Vorteile für die Unterebene, auf der das Szenario gespielt wurde.

Sollte ein SL mit einem niedrigstufigen Charakter ein Szenario einer höheren Ebene leiten, das keine Unterebene für den Schurken der 1. Stufe enthält, erhält er das Chronikblatt der niedrigsten Unterebene und bewahrt sie für seinen SC auf. Sobald der SC die für das Chronikblatt erforderliche Stufe erreicht, erhält der Charakter das Chronikblatt sofort. Wenn z.B. ein SL mit einem Schurken der 1. Stufe ein Szenario der Ebene 5–9 leitet, würde er das Chronikblatt für Unterebene 5–6 (die niedrigste Unterebene für diese Ebene) nehmen und zur Seite legen; sobald der Schurke die 5. Stufe erreicht, kann er sofort das Chronikblatt auf den Charakter anwenden. Dies kann dazu führen dass der Charakter des SL schlagartig aufsteigt.

Ein SL weist die Belohnung, die für das Leiten eines Abenteuers erhält, auf die gleiche Weise zu wie ein Spieler und muss sich dabei auch an die gleichen Regeln halten. Wenn du als SL-Belohnung ein Chronikblatt nimmst, muss du entscheiden, welcher deiner Charaktere das Chronikblatt erhält, wenn du den Chronikbogen für den Spieltisch ausfüllst. Du musst Chronikblätter in der Reihenfolge auf einen Charakter anwenden, in welcher du sie erhalten hast.

SL-Sterne

Um SL und Veranstaltungskordinatoren zu ermutigen, mehr zu berichten, und ihnen Art von Belohnung zum „Angeben“ zu geben, bietet die Pathfinder Society ein SL-Stufensystem. Dieses System nutzt Sterne, um die Aktivität und Erfahrung eines SL zu bewerten. Diese Sterne erscheinen auf seiner Pathfinder Society-Karte, die du unter **paizo.com/pathfindersociety** downloaden und im Anschluss ausdrucken kannst, wenn du einen weiteren Stern erlangst.

- Du kannst bis zu vier Sterne für das Leiten einer bestimmten Anzahl an Spielrunden (und das Berichten darüber):
- 10 als SL berichtete Spielrunden = 1 Stern
- 30 als SL berichtete Spielrunden = 2 Sterne
- 60 als SL berichtete Spielrunden = 3 Sterne
- 100 als SL berichtete Spielrunden = 4 Sterne

Es gibt ferner die Möglichkeit, einen fünften Stern zu erlangen. Hierzu musst du Folgendes erreichen:

- Berichte 150 Spielrunden als SL
- Leite 50 verschiedenen Abenteuer
- Leite 10 oder mehr Spezial- oder Exklusivabenteuer
- Leite eine von der Society arrangierte Spielrunde in Anwesenheit eines Mitglieds der Kampagnenleitung, oder eines Kundschafter-Hauptmannes. Dieser Repräsentant wird deine Regelkenntnisse, dein Improvisationstalent, deine Vorbereitungen und deine Befähigung, Society-Spielern eine gerechte und unterhaltsame Spielerfahrung zukommen zu lassen bewerten. Auf seine Empfehlung hin kann dir ein 5. Stern verliehen werden.

Paizo gibt jedes Jahr alle 5-Sterne-SL namentlich auf dem PaizoCon und dem Gen Con bekannt. Weiterhin gibt es bestimmte Belohnungen für SL mit 4 oder 5 Sternen, wie z. B. exklusive Szenarios.

Alle SL erhalten die folgenden Belohnungen, basieren auf der Anzahl ihrer Sterne:

- Pro Stern ein freier Wiederholungswurf (siehe Wiederholungswürfe auf Seite 36)
- Pro Stern eine Gelegenheit, ein Szenario zu wiederholen (siehe Szenarien wiederholen auf Seite 7)
- Die Möglichkeit ein freies SL-Stern-Chronikblatt auf einen Charakter anzuwenden. Dieses Chronikblatt kann unter paizo.com/pathfindersociety heruntergeladen werden.

SZENARIEN BESTELLEN

Alle verfügbaren Pathfinder Szenarien sind unter paizo.com/pathfindersociety/pfsProducts zu finden. Jeder kann ein Szenario-PDF erwerben, du benötigst nur einen Account bei paizo.com (den du ohnehin anlegen musst, um ein Mitglied der Society zu werden). Szenarien erscheinen jeweils in der letzten Woche des Monats. Pro Monat erscheinen wenigstens zwei neue Szenarien und im Laufe des Jahres erscheinen zusätzliche Sonderszenarien.



An illustration of a fantasy adventure scene. In the foreground, a character with white hair and a blue cape is running towards the right. To the left, a smaller character with white hair and a red and blue outfit is also running. In the background, a large, ornate castle with spires is visible under a bright, hazy sky. A character with green hair and a black cape is standing on a rock to the right, looking towards the castle. The scene is framed by a circular, glowing orange and yellow border.

Die organisierten Rollenspielrunden der Pathfinder Society funktionieren wie eine daheim mit dem Pathfinder-Rollenspiel gespielte Kampagne, sieht man von folgenden Ausnahmen ab:

WIEDERHOLBARE SZENARIEN

Alle Abenteuer der Ebenen 1 und 1–2 können von Charakteren der 1. Stufe unbegrenzt wiederholt werden und diesen Belohnungen einbringen. Die Abenteuer der Ebenen 1 und 1–2 können auch von einem Charakter der 2. Stufe jeweils einmal für jede Kampagne (Grundregelkampagne und Standardkampagne) gespielt werden und diesen Belohnungen einbringen. Ein SL erhält jedes Mal, wenn er ein Abenteuer der Ebene 1 oder 1–2 leitet, ein weiteres Chronikblatt, kann es aber nur jeweils einem Charakter der 2. Stufe pro Abenteuer pro Kampagne zuweisen.

PRESTIGEKLASSEN

Im Rahmen der Pathfinder Society wird auf rollenspielerische Voraussetzungen für die Wahl von Prestigeklassen (z.B. bestimmte Zeremonien oder das Töten eines Teufels) verzichtet. Optionen und Anpassungen für Prestigeklassen sind unter paizo.com/pathfindersociety/additionalResources zu finden.

Weiterhin wird für die Prestigeklasse Wissenshüter die Voraussetzung „drei beliebige metamagische oder Gegenstand-erschaffen-Talente“ durch „drei beliebige metamagische oder Zauberfokus-Talente“ ersetzt.

ZUSTÄNDE, TODESFÄLLE UND VERBRAUCHSGEGENSTÄNDE

In manchen Fällen können die Ereignisse eines Abenteuers einen Charakter noch betreffen, auch wenn das Abenteuer vorüber ist.

Wenn du deinen eigenen Charakter spielst, müssen am Ende des Abenteuers alle noch andauernden Zustände (der Tod des Charakters eingeschlossen), die er im Laufe des Szenarios oder Moduls erhalten hat, beendet werden. Ebenso werden während des Abenteuers erlangte Reichtümer und aufgewandte Ressourcen auf dem Charakterbogen notiert.

Zustände: Sofern nichts anderes angegeben ist, müssen alle Zustände, die während eines Abenteuers erlangt wurden, der Tod des Charakters eingeschlossen, die er im Laufe des Szenarios oder Moduls erhalten hat, vor dem Ende der Spielsitzung aufgehoben werden. Ein Zustand im Sinne dieser Regel ist jeder negative Effekt und jedes Ereignis, dessen Ziel es ist deinen Charakter mechanisch auf negative Weise zu beeinflussen. Wird ein Zustand nicht bis zum Ende des Abenteuers aufgehoben, muss der Charakter als „tot“ berichtet werden und wird im Weiteren unspielbar. Allerdings gibt es einige Zustände, die nicht unbedingt vor dem Ende der Spielsitzung aufgehoben werden müssen.

Dazu gehören:

- dauerhafte negative Stufen,
- Attributsentzug, der ein Attribut nicht auf 0 reduziert hat,
- zu einem gefallenen Mitglied seiner Charakterklasse geworden zu sein, sodass man den Zauber Buße benötigt, um seine Klassenmerkmale wieder zu erlangen
- sowie Zustände, die keine regelmechanischen Auswirkungen besitzen.

Dauerhafte negative Stufen, Attributsentzug und nicht-regelmechanische Zustände, welche für die nächste Spielsitzung fort dauern, sollten auf dem Chronikblatt unter „Notizen“ verzeichnet werden.

Die Spieler sollten zusammenarbeiten und ihre Möglichkeiten zur Verfügung stellen, um alle Zustände aufzuheben. Sie dürfen dafür aber nicht ihre Ansehenspunkte zusammen legen, auch dann nicht, wenn sie zur selben Fraktion gehören. Charaktere können Gegenstände zu 50% des Marktwertes verkaufen, darunter auch Gegenstände eines toten Charakters, um so Geld aufzubringen, um einen Zauber zu erwerben, der einen Zustand aufheben kann. Dies können sie allerdings nur, wenn sie sich in einer Ortschaft befinden, und dabei können keine Gegenstände verkauft werden, die im laufenden Abenteuer gefunden wurden und die noch nicht von den Charakteren erworben wurden. Die Charaktere können Belohnungen von den Chronikblättern, die sie für das Abenteuer verdienen, einsetzen, um Zustände aufzuheben. Ein Charakter, der während eines Abenteuers gestorben ist und wieder erweckt wird, erhält volle EP für das Abenteuer, vorausgesetzt, er hat mindestens drei Begegnungen abgeschlossen.

Ein Charakter, dessen Zustand letztendlich nicht während des Abenteuers oder direkt im Anschluss daran aufgehoben wird, muss als „tot“ betrachtet werden. Er erhält ein Chronikblatt ohne EP, Ansehenspunkte, Gold oder Vorteile. Der SL stuft den Charakter als tot ein, wenn über die Sitzung berichtet wird. Der Spieler muss einen neuen Charakter der 1. Stufe erschaffen oder einen seiner anderen Charaktere heran ziehen, wenn er weiter in der Pathfinder Society spielen will.

Tod: Der Tod ist eine ständige Bedrohung für Charaktere, die gefährliche Missionen unternehmen, wie sie von der Gesellschaft der Kundschafter erteilt werden. Unglücklicherweise kann der Tod im Rahmen einer organisierten Spielrunde der Pathfinder Society wie bei einer regulären Pathfinder-Spielrunde eintreten.

Die Grundregel hierbei ist, dass wenn im Verlauf eines Szenarios ein Charakter stirbt:

- Er kann von einem SC entsprechender Klasse und Stufe am Spieltisch wiederbelebt werden, indem er alle dabei anfallenden Kosten bezahlt.
- Er kann auch von einem NSC in einer ausreichend großen Ortschaft wiederbelebt werden, indem er die entsprechende Zauber-Dienstleistungen erwirbt.
- Er kann von seiner Fraktion wiederbelebt werden, indem er die entsprechende Anzahl Ansehenspunkte ausgibt.

Verbrauchsgegenstände: Reichtümer und Ressourcen, welche im Laufe eines Abenteuers ausgegeben werden, müssen auf dem Chronikblatt oder dem Inventarbogen vermerkt werden.

AUSRÜSTUNG UND ZAUBER ERWERBEN

Im Rahmen der organisierten Spielrunden der Pathfinder Society ist es nicht möglich, Gegenstände einem anderen Spieler zu verkaufen, von einem anderen Spieler Gegenstände zu erwerben oder Gegenstände mit einem anderen Spieler zu tauschen. Es ist aber möglich, für die Dauer eines Szenarios einen Gegenstand einem anderen Spieler zu borgen. Charaktere können auch Verbrauchsgegenstände für andere Gruppenmitglieder aufwenden. Ebenso kannst du das Gold deines Charakters aufwenden, um magische Dienstleistungen wie *Tote erwecken* oder *Krankheit kurieren* zu erwerben. Dazu gehört es auch, Geld zusammen zu legen, um Schriftrollen mit *Lebensatem* oder *Tote erwecken* oder Tränke zu kaufen, die im Lauf des Spiels gebraucht werden könnten.

Um das Spiel zu erleichtern, kann ein Gegenstand von [Meisterarbeit]-Qualität immer zu einem magischen Gegenstand aufgewertet werden, indem man die Differenz zwischen den Preis der beiden Gegenstände bezahlt. Allerdings kannst du auf diese Weise nicht aus einem Gegenstand einen ganz anderen machen – du kannst also nicht z. B. Rapier [Meisterarbeit] zu einem *Zweihandschwert +1* machen. Ein gewöhnlicher Gegenstand kann nicht zu einer [Meisterarbeit] verbessert werden und es können auch keine nichtmagischen Aspekte eines Gegenstandes verbessert werden (z.B. der Stärkewert eines Kompositbogens).

Magische Gegenstände, die sich weniger häufig als 1/Tag einsetzen lassen (z.B. 1/Woche oder 1/Monat) werden behandelt, als hätten sie ein Gebrauchsintervall von 1/Szenario.

Am Ende dieses Dokumentes befindet sich ein Inventarbogen, auf dem alle erworbenen Gegenstände im Wert von 25 GM oder mehr verzeichnet werden, alle verbrauchten Verbrauchsgüter und auf welchem Chronikblatt ein Gegenstand gegebenenfalls erworben wurde.

Wo wird Ausrüstung erworben?

Um den Spielfluss nicht zu erschweren, können Spieler in jeder Ortschaft mit mehr als 5.000 Einwohnern jederzeit Ausrüstung, Zauber usw. erwerben. Es wird davon ausgegangen, dass jede Fraktion wenigstens einen Vertreter in jeder Kleinstadt oder größeren Ortschaft Golarions hat. Außerhalb von Ortschaften könnte es sein, dass SC nichts kaufen können – dies variiert aber von Szenario zu Szenario.

Benötigter Mindestruhm	Maximaler Gegenstandspreis
Unter 5	0 GM
5	500 GM
9	1.500 GM
13	3.000 GM
18	5.250 GM
22	8.000 GM
27	11.750 GM
31	16.500 GM
36	23.000 GM
40	31.000 GM
45	41.000 GM
49	54.000 GM
54	70.000 GM
58	92.500 GM
63	120.000 GM
67	157.500 GM
72	205.000 GM
76	265.000 GM
81	342.500 GM
85	440.000 GM
90	565.000 GM
94	680.000 GM
99	800.000 GM

Stets Verfügbare Gegenstände

Du kannst die folgenden Gegenstände stets erwerben, solange du dich in einer ausreichend großen Ortschaft befindest:

- Alle gewöhnlichen Ausrüstungsgegenstände, Gegenstände, Rüstungen und Waffen in Kapitel 6 des *Pathfinder Grundregelwerks*, Gegenstände für kleine und große Charaktere eingeschlossen. Dies umfasst nicht Gegenstände aus Drachenhaut, wohl aber andere besondere Materialien wie Alchemistensilber und Kaltes Eisen (siehe *Pathfinder Grundregelwerk*, S. 154). Alle nichtmagischen alchemistischen Gegenstände, Ausrüstungsgegenstände, Rüstungen und Waffen aus anderen, für das organisierte Spiel legalen Quellen sind ebenfalls stets verfügbar, inklusive ihrer [Meisterarbeit]-Versionen, wenn diese mit einem Preis versehen sind.
- *Waffen* +1 (2.000 GM + 300 GM für [Meisterarbeit] + Waffenpreis)
- *Rüstungen* +1 (1.000 GM + 150 GM für [Meisterarbeit] + Rüstungspreis)
- *Schilder* +1 (1.000 GM + 150 GM für [Meisterarbeit] + Schildpreis)
- Schriftrollen der Grade 0 und 1 mit ZS 1 (50 GM oder weniger)
- *Wegweiser* (mit 50% Nachlass für 250 GM; siehe *Pathfinder Weltenband der Inneren See*, S. 299)
- Alle mittels Ansehenspunkten zu erwerbenden Gegenstände.

Hinsichtlich anderer Ausrüstungsgegenstände kann der Charakter nur Gegenstände von seinen Chronikblättern erwerben oder indem er sein Ruhm und Ansehen (siehe Seite 21) nutzt. Waffen, Rüstungen, Ausrüstungsgegenstände, magische Gegenstände usw., welche nicht auf diesen Listen aufgeführt werden, können niemals erworben werden.

Gegenstandspreise

Gegenstände müssen stets zum vollen Preis erworben werden. Es stehen keine beschädigten Waffen oder Rüstungen zum Verkauf, man kann auch keine Zauberstäbe, -stecken oder -zepter erwerben, die nicht die volle Anzahl an Landungen aufweisen, und Munition gibt es nur in vollzähligen Sätzen (bei nichtmagischer Munition in der Regel 10 oder 20 Einheiten, bei magischer Munition 50 Einheiten). Du kannst Gegenstände zu einem günstigeren Preis nur dann erwerben, wenn sie so auf einem Chronikblatt stehen sollten.

Schriftrollen, Zauberstäbe und -tränke

Innerhalb der organisierten Kampagne der Pathfinder Society werden alle Schriftrollen, Zauberstäbe, Zaubertränke und andere Verbrauchsgüter von Klerikern, Druiden, Magiern oder Mentalisten angefertigt. Die einzigen Ausnahmen sind Zauber, welche nicht auf den Zauberlisten für Kleriker, Druiden, Magier oder Mentalisten erscheinen. Beispiel: Eine *Schriftrolle: Teilweise Genesung* muss als Klerikerzauber des 2. Grades erworben werden, sie kann nicht als Paladinzauber des 1. Grades erworben werden.

Für den Kauf von Schriftrollen, Zauberstäbe, Zaubertränke gelten weiterhin folgende Regeln:

- Sollte ein Zauber auf zwei unterschiedlichen Listen zu unterschiedlichen Graden aufgeführt sein, dann bestimmte den Preis zum niedrigeren Grad. Beispiel: *Vergiften* würde als Druidenzauber des 3. Grades zu erwerben sein, nicht als Klerikerzauber des 4. Grades.
- Alle Schriftrollen, Zauberstäbe und -tränke sind ausschließlich mit minimaler Zauberstufe zu erwerben; Ausnahme sind Gegenstände mit höherer ZS, welche über Chronikblätter erworben werden können.
- Aus Gründen der Einfachheit gibt es keine Unterschiede zwischen arkanen, göttlichen und mentalen Schriftrollen oder Zauberstäben. Ein Barde und ein Kleriker können daher dieselbe *Schriftrolle: Mittelschwere Wunden heilen* benutzen.
- Schlussendlich können Charaktere unter der 12. Charakterstufe keine Schriftrollen mit Zaubern des 7. oder höheren Grades erwerben, außer ein Chronikblatt verleiht ihnen entsprechenden Zugang.

Magische Dienstleistungen: Zauber

Du kannst nach den folgenden Regeln einen Zauberkundigen beauftragen, einen Zauber zu wirken:

- Um magische Dienstleistungen in Anspruch zu nehmen, musst du sie bezahlen können. Die Regeln und Kosten für magische Dienstleistungen findest du im *Pathfinder Grundregelwerk* auf den Seiten 159 und 163.
- Sollte dein Gold nicht ausreichen, können andere Spieler am Tisch etwas von ihrem Vermögen beisteuern, sie sind dazu aber nicht verpflichtet.

- Du kannst magische Dienstleistungen auch mit Ansehenspunkten bezahlen (siehe unten).
- Wenn ein Charakter sichergehen will, dass ein Zauber erfolgreich gewirkt wird, für den ein Wurf auf die Zauberstufe notwendig ist, oder der eine bestimmte Zauberstufe erfordert, so kann ein angeheuerter Zauberkundige seine Zauber mit jeder passenden Zauberstufe wirken, so ist z. B. eine hohe Zauberstufe für *Reparieren* erforderlich zur Wiederherstellung eines zerstörten magischen Gegenstandes. Beispiel: *Fluch brechen* erfordert einen Wurf auf die Zauberstufe gegen denselben SG, den der Rettungswurf gegen den Fluch hatte; um z.B. einen Fluch mit SG 15 zu brechen, müsste ein Zauberkundiger Zauberstufe 14 aufweisen, um einen Erfolg zu garantieren.
- Zauber des 7. Grades oder höher sind nicht als magische Dienstleistungen zu haben. Dazu fähige Zauberkundige sind selten und verkaufen ihre Künste nicht einfach. Die einzigen Ausnahmen sind Zauber des 7. oder höheren Grades, welche du über deine Fraktion erhalten kannst.

Solange du dich in einer Ortschaft befindest oder Zugang zu einem Tempel, Schrein oder umherziehenden Zauberkundigen hast, kannst du zu jeder Zeit während eines Szenarios Zauber auf dich wirken lassen. Im Rahmen einer organisierten Spielrunde der Pathfinder Society wird davon ausgegangen, dass in Ortschaften mit weniger als 5.000 Einwohnern Zauberkundige zu finden sind, die Zauber wirken können, die weniger als 3.000 GM kosten. Charaktere können Zauber, mit einem Gesamtpreis von mehr als 3.000 GM nur in Ortschaften mit mehr als 5.000 Einwohnern erwerben. Bitte beachte, dass SC niemals einen Zauberkundigen dazu bringen können, sie auf ihre Reisen zu begleiten – egal wie viel sie ihm bieten, ein Magier oder Kleriker wird niemals seinen Heimatort verlassen, um die SC z.B. in ein Spukschloss zu begleiten oder einen Ebenenriss zu untersuchen.

Belohnung	Preis ¹
+4 auf einen Fertigkeitwurf ²	1 AP
<i>Blind- oder Taubheit kurieren</i>	1 AP
<i>Fluch brechen</i>	1 AP
<i>Krankheit kurieren</i>	1 AP
<i>Lähmung aufheben</i>	1 AP
<i>Magie bannen</i>	1 AP
<i>Reparieren</i>	1 AP
<i>Teilweise Genesung</i>	1 AP
Einkäufe im Wert von bis zu 150 GM ³	1 AP
<i>Buße 2</i>	AP (Wiederherstellung der Kräfte eines Druiden/Inquisitors/Klerikers 8 AP)
<i>Genesung</i>	2 AP (Entfernen einer dauerhaften negativen Stufe 4 AP)
<i>Gift neutralisieren</i>	2 AP
<i>Heilung</i>	2 AP
<i>Mächtiges Magie bannen</i>	2 AP
<i>Verzauberung brechen</i>	2 AP
Einkäufe im Wert von bis zu 750 GM ³	2 AP
<i>Regeneration</i>	3 AP

Leiche wird von einem Rettungstrupp geborgen	5 AP
<i>Tote erwecken</i>	16 AP
<i>Vollständige Genesung</i>	16 AP
<i>Auferstehung</i>	32 AP
<i>Wahre Auferstehung</i>	77 AP

¹ Der Preis steigt um +5, wenn dieser Vorteil außerhalb einer Ortschaft mit mehr als 5.000 Einwohnern erworben wird.

² Umfasst nicht den Einkommenswurf.

³ Ein Mal pro Spielsitzung kannst du einen Gegenstand von deiner Fraktion erhalten, der maximal den angegebenen Preis besitzen darf, indem du die angegebenen Ansehenspunkte ausgibst. Auf diese Weise erworbene Gegenstände sind o GM wert und können nicht verkauft werden.

ZAUBER

Die folgenden Zauber des *Pathfinder Grundregelwerkes* sind bei Runden der Society nicht erlaubt und können daher niemals eingesetzt, gefunden, erworben oder in irgendeiner Form von SC erlernt werden, welche Szenarien der Pathfinder Society spielen: *Dauerhaftigkeit*, *Erwecken* und *Wiedergeburt*. Mit Ausnahme der folgenden Zauber und Effekte enden alle mit dem Ende eines Szenarios:

- Zauber und Effekte der Wirkungsdauer *Dauerhaft* oder *Augenblicklich*, welche Schaden heilen oder reparieren oder schädliche Bedingungen aufheben wirken auch weiter.
- Zustände und schädliche Bedingungen, die ein Charakter während eines Szenarios erlangt hat, wirken weiter, bis sie geheilt werden (zu Ausnahmen siehe Seite 18).
- Ein Charakter kann jeweils einen der folgenden Zauber von einem Szenario ins nächste mitnehmen: *Dauerhafte Flamme*, *Geheime Truhe*, *Meisterarbeit*^{ABR} und *Verborgene Seite*.

RUHM UND ANSEHEN

Ruhm und Ansehen (AP) stehen zwar in einer Beziehung zueinander, repräsentieren innerhalb einer Fraktion aber zwei unterschiedliche Dinge und dienen auch unterschiedlichen Zwecken. Ruhm ist ein nicht aufwendbarer Betrag, der ähnlich wie ein Attributswert funktioniert – je höher dein Ruhm, umso bekannter bist du. Hoher Ruhm macht dir Ressourcen verfügbar, die du mittels Ansehenspunkten bei deiner Fraktion erwerben kannst und sorgt dafür, dass du teurere Gegenstände mit Gold erwerben kannst. Wenn Ruhm den Ruf des Charakters bei seiner Fraktion repräsentiert, dann stehen seine Ansehenspunkte dafür, was seine Fraktion ihm an Gefallen, Vorteilen und Belohnungen schuldet. Da du Ansehenspunkte ausgibst, um Güter, Dienstleistungen und/oder Belohnungen zu erwerben, und Ruhm- und Ansehenspunkte mit derselben Geschwindigkeit verdient werden, wird die Summe deiner Ansehenspunkte niemals deinen Ruhmwert übertreffen. Du erlangst Ruhm, indem du für deine Fraktion Missionen ausführst. Beispiel: dein Charakter hat Ruhm 5 und 2 AP. Für die Vollendung eines Szenarios erhält er 2 AP. Sein Ruhmwert steigt auf 7 und ihr stehen nur 4 Ansehenspunkte zur Verfügung, welche sie in der Zukunft ausgeben kann.

Vorteile des Ruhms

Der Ruhm eines Charakters repräsentiert seinen Ruf und Status innerhalb seiner Fraktion. Ruhm führt zu den folgenden Vorteilen:

- Pro 10 Ruhmpunkte erlangt ein Charakter einen kumulativen Bonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Diplomatie gegenüber Angehörigen der Gesellschaft der Kundschafter oder seiner Fraktion.
- Ruhm kann auch bestimmte Titel und Privilegien verschaffen, sowie die Möglichkeit, von der Gesellschaft der Kundschafter oder der eigenen Fraktion zwischen Szenarien Zauber und Gegenstände zu erwerben.
- Der Ruhmwert eines Charakters bestimmt den Maximalwert aller Gegenstände, die er von der Gesellschaft der Kundschafter oder der eigenen Fraktion erwerben kann (siehe Tabelle Seite 20). Der Charakter muss immer noch den Goldpreis des Gegenstandes bezahlen, um ihn zu bekommen. Bei Doppelwaffen wird der Preis jedes Endes separat berechnet hinsichtlich der Erwerbsobergrenze.

Ansehenspunkte ausgeben

Die Ansehenspunkte eines Charakter spiegeln den guten Willen, politischen Einfluss und persönliche Gefallen wieder, die er durch seine Dienste gegenüber der Gesellschaft der Kundschafter oder der eigenen Fraktion erlangt hat. Während sein Ruhm ihm Titel und Privilegien einbringen kann, werden die greifbareren Vorteile einer Fraktionsmitgliedschaft mittels Ansehenspunkten in Form von Vorteilen, Gefallen, Unterstützung, Zaubern oder anderen Dienstleistungen erworben, die im Verlauf eines Abenteuers von Nutzen sein können. Neben den fraktionsunabhängigen, allen Kundschaftern offenstehenden generischen Ansehensbelohnungen (siehe Tabelle Seite 21) bietet jede Fraktion Ansehensbelohnungen, welche nur ihren jeweiligen Mitgliedern verfügbar sind. Siehe den Anhang: Fraktionen.

Der Preis in Ansehenspunkten bleibt für diese Vorteile und Belohnungen stets derselbe, egal wie hoch der Ruhm eines Charakters ist. Ein Angehöriger der Fraktion der Großen Loge mit Ruhm 40 muss für *Fluch brechen* oder *Magie bannen* ebenso 1 AP bezahlen wie ein Neuling mit Ruhm 2. Aufgewandte AP sind dauerhaft ausgegeben und werden nicht automatisch zurückerlangt wie Trefferpunkte- oder Attributsschaden. Der Charakter kann weitere Ansehenspunkte erlangen, indem er an weiteren Abenteuern teilnimmt.

Ansehenspunkte werden unter Berücksichtigung der folgenden Regeln ausgegeben:

- Charaktere können keine Ansehenspunkte während eines Kampfes aufwenden.
- Ein SL kann die Gelegenheiten für Einkäufe per Ansehenspunkten während eines Abenteuers einschränken, wenn die Spieler davon exzessiv Gebrauch machen oder die Zeit drängt.
- Spieler können Ansehen nicht zusammenlegen, um teurere Vorteile oder Dienstleistungen zu erlangen, selbst wenn sie derselben Fraktion angehören.
- Ansehenspunkte sind dafür gedacht, von Charakteren nur für sich selbst ausgegeben zu werden.

- Die Fähigkeit eines Charakters, Ansehenspunkte auszugeben, erfordert den Kontakt mit anderen Angehörigen der Gesellschaft der Kundschafter oder ihrer Fraktion. Sofern nicht anders vermerkt, unterhalten die Gesellschaft der Kundschafter und die meisten Fraktionen Beauftragte, Kontakte oder sogar Hauptquartiere in den meisten Ortschaften, mit mindestens 5.000 Einwohnern.
- Um widerzuspiegeln, wie schwierig es ist, Beauftragte der Gesellschaft der Kundschafter oder ihrer Fraktionen in kleineren Ortschaften zu finden, steigt der Preis in Ansehenspunkten um 5 in Ortschaften mit weniger als 5.000 Einwohnern.
- Beachte, dass ein Spieler die Ansehenspunkte seines Charakters auch dann noch nutzen kann, wenn dieser tot, versteinert oder anderweitig außer Gefecht sein sollte. Dies repräsentiert Abkommen und Übereinkünfte, welche der Charakter im Vorfeld mit der Gesellschaft der Kundschafter oder seiner Fraktion getroffen hat, sollte ihm etwas zustoßen – z.B. die Bergung seiner Leiche, welche sodann an einen bestimmten Ort gebracht oder von den Toten zurückgeholt wird. In diesem Fall hat der Aufenthaltsort des Charakters keinen Einfluss auf den Preis in Ansehenspunkten. Diese Kosten beinhalten auch die Bergung verlorener Ausrüstung oder die Notwendigkeit den untoten Körper eines Charakters zu jagen und zur Strecke zu bringen bevor er wieder ins Leben zurückgerufen werden kann.

ÜBER DIE 11. STUFE HINAUS

Wenn ein Charakter seinen 33. Erfahrungspunkt erlangt, steigt er auf die 12. Stufe auf und verlässt damit den Bereich der Pathfinder Society. Ein solcher Charakter gehört nun den Reihen der Spezialagenten an, die als Veteranen bekannt sind. Diese erlesene Gruppe von Forschern nimmt an Abenteuern teil, die sie in unbekannte Lande in und auch außerhalb Golarions führen. Er erhält sofort den Titel Veteran und wird zu einem Spezialagenten wie der legendäre Fischadler. Er ist nicht mehr an die Politik seiner Fraktion oder der Gesellschaft der Kundschafter gebunden, sondern beginnt, seine eigene Legende zu erschaffen, sodass jede Tat und jedes Nichthandeln zu Material für die Chroniken der Kundschafter wird.

Sucher erhalten die Gelegenheit an einer von drei Handlungsbögen teilzunehmen:

Augen der Zehn: Charaktere müssen mit genau 33 EP beginnen und können in keinem anderen Abenteuer mitspielen, bis dieser Handlungsbogen vollendet wurde.

Jagd nach der Unsterblichkeit (Ebene 12–15): So lange die Stufe des Charakters in den Stufenbereich des Handlungsbogens fällt, kann in diesem Handlungsbogen mitspielen; da jeder Teil ein eigenständiges Szenario darstellt, kann er zwischendurch auch andere Abenteuer erleben.

Wächter der Schmiede: Charaktere müssen mit 33–35,5 EP beginnen, das gesamte Modul mit demselben Charakter durchspielen und können sich an keinen anderen Abenteuern beteiligen, bis sie das Modul durchgespielt haben.

Charaktere der 12. Stufe oder höher können ebenfalls bei höherstufigen Szenarien, Modulen und sanktionierten Abenteuerpfaden mitspielen, um Stufen höher als 13 zu erlangen.

Jeder Veteran mit genug Ruhm und Erfahrung kann Schriftrollen mit Zaubern des 7., 8. und 9. Grades erwerben entsprechend den Preisrichtlinien des *Pathfinder Grundregelwerkes*. Dies ist auf Schriftrollen beschränkt und steht nicht als magischen Dienstleistungen zur Verfügung. Mit Erreichen der 13. Stufe können Veteranen Zauber des 7. Grades auswählen und entsprechende Schriftrollen erwerben. Mit Erreichen der 15. Stufe können Veteranen Zauber des 8. Grades auswählen und entsprechende Schriftrollen erwerben. Mit Erreichen der 17. Stufe können Veteranen Zauber des 9. Grades auswählen und entsprechende Schriftrollen erwerben.

RICHTLINIEN DER SOCIETY

Das Organisierte Spiel ist eine lebende Kampagne und daher in ständiger Weiterentwicklung betroffen. Bis zum nächsten Update dieses Leitfadens findest du Aktualisierungen und Mitteilungen im Montagsblog bei paizo.com. Änderungen werden sodann unter paizo.com/pathfinderSociety/policies verkündet.

VERÄNDERUNGEN

Oftmals werden Veränderungen – z.B. durch Errata, zusätzliche Quellen oder Klarstellungen – direkt vor einer Convention oder anderen Veranstaltung bekanntgegeben. In diesem Fall müssen Society-Angehörige ihre Charaktere erst nach der Veranstaltung anpassen. Ein SL sollte bei betroffenen Veranstaltungen ausgegebene Chronikblätter mit „Verzögerung“ markieren. Die Spieler haben sodann die benötigte Zeit, um ihre Charaktere an die aktuellen Richtlinien anzupassen.



ANHANG 1: CHARAKTERERSCHAFFUNG

Pathfinder Society Rollenspiel-Charaktere werden auf folgende Weise erschaffen:

SCHRITT 1: GRUNDREGEL- ODER STANDARDKAMPAGNE

Als erstes musst du entscheiden, ob du die Regeln der Grundregel- oder der Standardkampagne für die Charaktererschaffung benutzen willst. In der Grundregelkampagne benutzt du nur das *Grundregelwerk* und diesen Leitfaden. Dadurch wird die Anzahl der Bücher reduziert, die du besitzen musst, und es ermöglicht durch Beschränkung der Optionen eine vereinfachte Version der Kampagne. In der Standardkampagne stehen alle Produkte für die Charaktererschaffung zur Verfügung, welche unter Zusätzliche Quellen unter paizo.com/pathfinderSociety/additionalResources vermerkt sind.

SCHRITT 2: VOLKSZUGEHÖRIGKEIT UND ALTERSKATEGORIE

Wähle die Volkszugehörigkeit deines Charakters. Du kannst immer Völker des *Grundregelwerkes* wählen. Sofern du eine Ausgabe des entsprechenden Quellenbandes besitzt, kannst du auch Kitsune, Nagaji, Oreade, Pyrier, Sylphe, Tengu, Undine und Wayang wählen. Zum Spielen anderer Völker benötigst du einen entsprechenden Volksvorteil, welcher auf dem ersten Chronikblatt des Charakters stehen muss.

Gleich für welches Volk du dich entscheidest, gibt es für jedes Volk weitere Volksoptionen, die über das *Grundregelwerk* hinausgehen; für eine Liste dieser Optionen siehe auch die Zusätzlichen Ressourcen.

Charaktere müssen vom Alter her mindestens Erwachsene und dürfen maximal Ehrwürdig sein (siehe *Grundregelwerk*, Seite 169).

SCHRITT 3: ATTRIBUTSWERTE

Die Pathfinder Society nutzt das "Kaufsystem" zum Generieren von Attributswerten, wie auf den Seiten 15–16 im *Pathfinder Grundregelwerk* beschrieben. Charaktere werden auf 20 Punktebasis erstellt. Kein Attribut kann unter 7 oder über 18 liegen. Im Anschluss kommen Volksmodifikatoren zur Anwendung; auf diese Weise ist es möglich, dass ein Charakter zu Spielbeginn einen niedrigen Attributswert von 5 und einen hohen Wert von 20 aufweisen, sofern sein Volk entsprechende Modifikatoren besitzt.

Charaktere verändern ihre Attributswerte aufgrund ihrer Alterskategorie nicht.

SCHRITT 4: KLASSE

Alle Society-Charaktere beginnen das Spiel auf der 1. Stufe. Die meisten Klassen und Archetypen stehen zur Auswahl, einige wurden aber aus Gründen des Spielgleichgewichts leicht angepasst:

Druide: Druiden mit der Domäne des Adels erhalten mit der 8. Stufe anstelle des Talents Anführen das Talent Beredsamkeit.

Kleriker: Die Fähigkeiten bestimmter Domänen und Kleriker Iroris werden wie folgt verändert.

Kleriker mit der Domäne des Adels erhalten mit der 8. Stufe anstelle des Talents Anführen das Talent Beredsamkeit.

Kleriker mit der Domäne der Runen erhalten mit der 1. Stufe anstelle des Talents Schriftrolle anfertigen das Talent Zauberfokus.

Kleriker Iroris erhalten das Bonustalent Verbesserter Waffenloser Schlag, um die bevorzugte Waffe ihrer Gottheit (Waffenloser Schlag) einsetzen zu können, ohne dabei Gelegenheitsangriffe zu provozieren.

Magier: Magier erhalten mit der 1. Stufe anstelle des Talents Schriftrolle anfertigen das Talent Zauberfokus. Ein Magier der 1. Stufe kann nur einen Gegenstand von der Liste der Stets Verfügbaren Gegenstände als Fokus auswählen.

Hinsichtlich aller anderen Klassen und aller Archetypen ziehe das Zusätzliche Ressourcen-Dokument und das Kampagnen-Klarstellung-Dokument (paizo.com/pathfinderSociety/campaignClarifications) zu Rate.

Jeder Charakter beginnt mit einer Bevorzugten Klasse seiner Wahl – in der Regel ist die dieselbe Klasse, in welcher er seine 1. Charakterstufe wählt. Wenn ein Charakter eine Stufe in seiner Bevorzugten Klasse aufsteigt, erhält er entweder +1 TP oder +1 Fertigkeitsergebnis. Manche Völker bieten für gewisse Klassen noch weitere Alternativen an.

SCHRITT 5: GESINNUNG

Wähle eine der folgenden Gesinnungen aus: chaotisch gut, chaotisch neutral, neutral, neutral gut, rechtschaffen gut oder rechtschaffen neutral. Spieler dürfen keine böse Gesinnung wählen. Ansonsten gilt es lediglich, die Gesinnungseinschränkungen der diversen Klassen zu beachten.

SCHRITT 6: RELIGION

Charaktere können jede der Gottheiten verehren, die im *Grundregelwerk*, dem *Weltenband der Inneren See*, dem *Almanach der Götter und Magie* und allen anderen Quellen im Zusätzlichen Ressourcen-Dokument aufgeführt werden.

Charaktere mit Stufen in einer der folgenden Klassen müssen eine Gottheit wählen:

- Inquisitoren, Kleriker, Kriegspriester und Paladine.
- Ritter und Samurai des Sternordens.
- Jeder Charakter mit einem Talent oder Wesenszug mit Bezug zu einer Religion oder Gottheit.

Diese Liste ist nicht abschließend, siehe auch das Zusätzliche Ressourcen-Dokument. Als Faustregel sollte ein Charakter eine Gottheit verehren, sobald er einen mit einer Gottheit verbundenen Regelvorteil genießt (er muss dann diese Gottheit verehren).

Charaktere, deren Kräfte keine göttlichen Quelle entstammen, können eine Gottheit verehren, Agnostiker sein, oder gar keine Gottheit verehren müssen.

Unabhängig von der Klasse darf sich die Gesinnung eines Charakters nicht weiter als ein Schritt von der seiner Gottheit befinden. Die Gesinnung der Gottheit bestimmt, ob ein Charakter mit dem Klassenmerkmal Energie fokussieren Positive Energie (in Falle einer guten Gottheit) oder Negative Energie (im Falle einer bösen Gottheit) fokussiert. Ein Verehrer einer neutralen Gottheit, entscheidet selbst, welche Energieart er fokussieren wird, diese Wahl kann später nicht rückgängig gemacht werden.

SCHRITT 7: SPRACHEN

Charaktere erhalten automatisch je nach Volkszugehörigkeit und Heimatland verschiedene Sprachen. Sie können ferner abhängig vom Intelligenzwert weitere Sprachen erlernen.

Volksbezogene Sprachen

Charaktere erhalten automatisch nach Volkszugehörigkeit verschiedene Sprachen.

Menschen: Menschen beherrschen die Gemeinsprache und eine mit ihrer jeweiligen Volksgruppe verbundene moderne menschliche Sprache. Dabei handelt es sich um folgende Sprachen:

- Gemeinsprache (Chelisch und Taldanisch)
- Hallit (Kelliden)
- Kelisch (Keleschiten)
- Osirisch (Garundi)
- Polyglot (Mwangi)
- Schoanti (Schoanti)
- Skald (Ulfen)
- Tianesisch (Tianesen)
- Varisich (Varisische Wanderer)

Halb-Menschen: Halb-menschliche Charaktere (Aasimare, Ganzi, Halb-Elfen, Halb-Orks, Oreaden, Pyrier, Sulis, Sylphen, Tieflinge und Undinen) können anstelle der Sprache ihres nichtmenschlichen Ahnen eine moderne Menschen-sprache wählen. Sollten sie normalerweise nicht mit einer solchen Sprache beginnen, können sie immer noch eine moderne Menschensprache wählen.

Kitsune, Nagaji, Tengu oder Wayang: Kitsune, Nagajis, Tengus und Wayange die aus Tian Xia stammen statt aus Avistan oder Garund sprechen neben ihren Volkssprachen automatisch Tianesisch und die Gemeinsprache.

Bonussprachen

Ein Charakter mit hohem Intelligenzwert kann Bonussprachen aus der Liste der aufgeführten modernen Menschensprachen wählen, den Bonussprachen, die im Quellenband für das jeweilige Volk aufgeführt werden, und der Schattensprache.

Druidisch

Alle Druiden erhalten Druidisch als frei Sprache; diese Sprache zählt nicht gegen das Maximum der Sprachen, die ein Druide beherrscht. Nur Druiden können Druidisch erlernen.

SCHRITT 8: FERTIGKEITEN

Jede Klasse gewährt pro Stufe eine bestimmte Anzahl von Fertigkeitsebenen, mit denen man Fertigkeiten erlernen kann. Charaktere mit hoher Intelligenz erhalten ferner Bonusfertigkeitsebenen. Lies in Kapitel 4 des Grundregelwerkes nach, wie Fertigkeitsebenen zugewiesen werden, und welche Vorteile man davon erlangt.

Wenn ein Charakter einen Fertigkeitsebenenrang in Sprachenkunde investiert, kann er eine Sprache aus dem Eintrag für Sprachenkunde, eine moderne Menschensprache (siehe oben) oder eine der folgenden alten Sprachen wählen:

- Alt-Osiriani
- Azlanti
- Jistkanisch

- Tekritanisch
- Thassilonisch
- Zyklonisch
- Für Handwerksfertigkeiten aufgewendete Fertigkeitsebenen können nur für Würfe für berufliches Einkommen verwendet werden und nicht zum Herstellen nichtmagischer Gegenstände – mit den folgenden Ausnahmen:
 - Alchemisten können Handwerk (Alchemie) verwenden.
 - Ermittler können Handwerk (Feuerwaffen) verwenden.
 - Schützen können Handwerk (Feuerwaffen) verwenden.

SCHRITT 9: TALENTE

Charaktere wählen Talente entsprechend der Richtlinien im *Pathfinder Grundregelwerk* aus – siehe die Klasseneinträge und Kapitel 5. Die folgenden Talente können jedoch nicht gewählt werden:

- alle Talente zum Herstellen von Gegenständen
- Anführen

Für alle anderen Quellenbücher findest du im Dokument *Zusätzliche Quellen* die Angaben dazu, welche Talente für Charaktere erlaubt sind. Dein Charakter kann zwar Talente nehmen, die seine gewöhnlichen Handwerks-Fertigkeiten verbessern können, aber sofern im Dokument *Zusätzliche Quellen* nichts anders angegeben ist, kann er niemals magische Gegenstände herstellen.

SCHRITT 10: FRAKTION

Dein Charakter gehört einer von sieben Fraktionen der Gesellschaft der Kundschafter an; vorgefertigte Charaktere gehören automatisch der Großen Loge an. Detaillierte Beschreibungen aller acht Fraktionen findest du in Anhang 2. An dieser Stelle findet ihr daher nur eine kurze Zusammenfassung:

Die Dunklen Archive: Angehörige der Dunklen Archive wollen mächtige Artefakte und böse Relikte katalogisieren, sammeln und ausstellen, um deren Kräfte und Anwendungsmöglichkeiten besser zu verstehen.

Die Freiheitsklingen: Angehörige dieser Fraktion wollen die Saat der Freiheit in ganz Golarion pflanzen. Oft infiltrieren sie repressive Nationen und Organisationen und rekrutieren aus den Unterdrückten Dissidenten, Freiheitskämpfer und Revolutionäre. Parallel zur Erfüllung ihrer Pflichten widmen sie sich oft der Sabotage und der Diplomatie und sollten willens sein, tyrannische Gesetze zu biegen, und sich der Tyrannei entgegenzustellen, selbst wenn dazu fragwürdige Mittel nötig sind.

Die Große Loge: Diese Fraktion steht über den Streitereien von Außenstehenden und besitzt die stärkste Verbundenheit zur Gesellschaft der Kundschafter und stecken ihre Energie in die zentralen Bemühungen der Gesellschaft, Erforschung und Berichterstattung.

Die Handelsbörse: Angehörige der Handelsbörse suchen nach Handelsmöglichkeiten und wirtschaftlichen Vorteilen im Rahmen respektabler Geschäfte und zuweilen zwielichtiger Methoden.

Der Herrscherhof: Angehörige dieser Fraktion wollen die niederen Adligen vieler Nationen unter einer gemeinsamen Philosophie der Exzellenz, Zielstrebigkeit und des Fortschritts vereinen. Hierzu müssen Agenten zu subtiler Spionage und inspirierenden Taten fähig sein.

Der Silberkreuzzug: Diese Fraktion besteht hauptsächlich aus Paladinen, Klerikern und anderen Dienern von Göttern guter Gesinnung. Sie möchte die Mittel der Gesellschaft nutzen, um die Ziele des Guten weltweit zu fördern. Ihre Mitglieder wenden sich gegen jene Fraktionen, die den Ruf der Gesellschaft bei ihrer Gier nach Ruhm in den Dreck ziehen, und sind stets bestrebt, die Moral der anderen Kundschafter zu fördern.

Die Skarabäusgelehrten: Angehörige der Skarabäusgelehrten suchen nach den verlorenen Gelehrtensteinen und nach würdigen Gelehrten, um die Macht dieser speziell vorbereiteten Edelsteine zu erlangen. Sie glauben, dass diese Steine, sind sie erst wiedervereint, uralte Geheimnisse enthüllen und modernen Denkern zugänglich machen können – dies würde ein neues Goldenes Zeitalter der Philosophie und Technologie auslösen.

SCHRITT 11: WESENSZÜGE

Charaktere der Pathfinder Society beginnen das Spiel mit zwei Wesenszügen. Dabei handelt es sich um kleine Vorteile, die mit dem jeweiligen Hintergrund eines Charakters verknüpft sind. Die Regeln zu Wesenszügen sind in den *Pathfinder Expertenregeln* zu finden. Ein Charakter kann nur einen Wesenszug pro Kategorie besitzen (bzw. im Fall der Allgemeinen Wesenszüge pro Unterkategorie). Die Wahl der Fraktion eröffnet weitere, in Anhang 2 aufgeführte Wahlmöglichkeiten.

SCHRITT 12: TREFFERPUNKTE

Die folgenden Schritte legen fest, wie viele Trefferpunkte dein Charakter auf jeder Stufe hat:

1. Bestimme den korrekten Trefferwürfel anhand des Eintrages zu deiner Klasse im entsprechenden Pathfinder-Quellenband.
2. Richte dich nach der folgenden Tabelle, um den deinem Trefferwürfel entsprechenden Wert zu finden. Ein Charakter der 1. Stufe erhält die Anzahl an Trefferpunkten in der Spalte „Stufe 1“ – dies ist das Maximum des Würfels der jeweiligen Klasse. Mit weiteren Stufen erhält er den in der Spalte „Stufe 2+“ aufgeführten Wert. Letzteres gilt auch, sollte er in einer anderen Klasse die 1. Stufe erlangen.
3. Addiere auf den in der Tabelle aufgeführten Wert alle anfallenden Modifikatoren, z.B. den Konstitutionsmodifikator, Boni aus Bevorzugten Klassen, Talenten usw.

Trefferwürfel	Stufe 1	Stufe 2+
W6	6	4
W8	8	5
W10	10	6
W12	12	7

SCHRITT 13: ANFANGSVERMÖGEN

Jeder Society-Charakter beginnt das Spiel mit 150 GM; zu Einkäufen siehe Kapitel 4.

SCHRITT 14: LETZTE HANDGRIFFE

Da nun der Charakter regeltechnisch fertiggestellt ist, gilt es noch, einige Feinheiten zu klären: Aussehen, Religion, Hintergrundgeschichte und wie dein Charakter im Rahmen taktischer Begegnungen auf dem Spieltisch dargestellt wird. Lies dir Anhang 3 zur Hintergrundwelt der Kampagne durch und überlege, wie du diese Informationen in seinen Hintergrund einfügen könntest.

Das Pathfinder-Rollenspiel nutzt ein normales 2,5 cm-Raster, um Bewegungen und taktische Positionierung im Kampf zu bestimmen. Entsprechend benötigst du etwas, um deinen Charakter auf dem Raster zu repräsentieren. Zu Beginn ist es völlig in Ordnung, das zu benutzen, was du zur Hand hast – eine Münze, ein Würfel o.a. Später solltest du dir eine Miniatur zulegen, um deinen Charakter darzustellen.

ANHANG 2: FRAKTIONEN

Mit den Jahren sind verschiedene Interessengruppen innerhalb der Gesellschaft der Kundschafter entstanden. Jede dieser Fraktionen möchte die beachtliche Macht und den Einfluss der Gesellschaft nutzen, um die eigenen Ziele und Interessen voranzubringen. Zwar obliegt es jedem Kundschafter zu entdecken, zu berichten und zusammenzuarbeiten, allerdings rekrutieren die Fraktionen aktiv Feldforscher, um neben ihren Pflichten als Kundschafter weitere Aufgaben durchzuführen. Im Gegenzug nutzen die Fraktionen ihren Einfluss, um die Mitglieder zu belohnen, welche ihre Ziele voranbringen. Keine Fraktion toleriert es, wenn Kundschafter Missionen der Gesellschaft oder die Aktivitäten anderer Feldforscher sabotieren. Sie ermutigen ihre Beauftragten aber, ihre jeweiligen Zusatzaufgaben und dabei erlangte Informationen für sich zu behalten, da nicht alle Ziele aller Fraktionen miteinander kompatibel sind.

Die folgenden Seiten beschreiben die Fraktionen, ihre allgemeinen Ziele, ihre Ziele für die aktuelle Staffel und welche Wesenszüge ihre Angehörigen im Rahmen der Charaktererschaffung wählen können. Es gibt keine Beschränkungen, wer einer Fraktion angehören kann, allerdings mag es verschiedenen Klassen schwerer fallen, die typischen Aufgaben der einen oder anderen Fraktion zu erfüllen. Vorgefertigte ikonische Charaktere gehören der Fraktion der Großen Loge an.

FRAKTIONS-KARTEN

Die Kampagne nutzt Fraktionskarten. Dabei handelt es sich um eine Methode, deine Fraktion zu unterstützen und dafür belohnt zu werden. Jede Fraktionskarte ermöglicht einem SC das Erfüllen von Aufgaben für seine Fraktion im Rahmen jedes Abenteurers, wofür er bis zu drei fraktionsbezogene Belohnungen erlangen kann. Die Fraktionskarten werden mit jeder Staffel an die laufenden Ziele der Fraktionen angepasst. Die Fraktionskarten für die gegenwärtige Staffel sind als Download bei Ulisses zu finden.

FRAKTIONS-ANSTECKER

Zeige, welche Fraktion du unterstützt! Anstecker mit den jeweiligen Fraktionssymbolen können online bei paizo.com/pathfinder/apparel/gifts/pins erworben werden. Das Tragen des Ansteckers deiner Fraktion verleiht dir den folgenden Vorteil: Ein Mal pro Spielsitzung kannst auf einen Fertigkeitwurf +1 addieren. Solltest du diesen Vorteil für einen Fertigkeitwurf für eine der bevorzugten Fertigkeiten deiner Fraktion (siehe unten) nutzen, kannst du stattdessen mit 1W4 würfeln und das Ergebnis auf den Fertigkeitwurf addieren; ferner kannst du diesen Wurf behandeln, als wärst du in der fraglichen Fertigkeit geübt, selbst wenn du keine Fertigkeitseränge in sie investiert haben solltest.

Bevorzugte Fertigkeiten

Die einzelnen Fraktionen haben die folgenden bevorzugten Fertigkeiten:

Die Dunklen Archive: Magischen Gegenstand benutzen, Sprachenkunde, Wissen (Arkanes).

Die Freiheitsklingen: Auftreten (jede), Entfesselungskunst, Mechanismus ausschalten.

Die Große Loge: Diplomatie, Überlebenskunst, Wissen (Geschichte).

Die Handelsbörse: Einschüchtern, Schätzen, Wissen (Lokales).

Der Herrscherhof: Bluffen, Verkleiden, Wissen (Adel).

Der Silberkreuzzug: Heilkunde, Motiv erkennen, Wissen (Religion).

Die Skarabäusgelehrten: Wissen (jedes).

FRAKTIONSWECHSEL

Solltest du mit deiner Fraktion nicht mehr einverstanden sein, kannst du dir eine neue aussuchen. Dies kostet das dreifache deiner Charakterstufe in Ansehenspunkten, verändert deinen Ruhmwert aber nicht. Du behältst deine Fraktionswesenszüge, so du welche besitzt, verlierst aber alle fraktions-spezifischen Ansehensbelohnungen, die du bei deiner bisherigen Fraktion erlangt hast.

Mit Beginn der 6. Staffel veränderten sich mehrere Fraktionen von nationsbezogen zu idealbezogen. Solltest du einen Charakter seit diesem Wechsel nicht gespielt haben, musst du dich für eine neue, legale Fraktion entscheiden, wenn du ihn das nächste Mal spielst.

Fraktionen werden zuweilen in speziellen Szenarien aufgelöst, welche die Geschichten diesen Fraktionen beenden. Einer aufgelösten Fraktion angehörende Charaktere können erlangte Fraktionsvorteile behalten, aber keine neuen mehr erlangen; ehe sie Belohnungen für weitere Szenarien erlangen können, müssen sie eine neue Fraktion wählen, dieser Fraktionswechsel verursacht keine Kosten. Eine SL-Belohnung kann unabhängig von der Stufe einem Charakter einer aufgelösten Fraktion verliehen werden. Die Auflösung einer Fraktion ist der einzige Fall, bei dem die Ebenenvoraussetzung außer Acht gelassen wird, ob ein SL einem seiner Charaktere eine Belohnung zukommen lassen kann (siehe Seite 16).

Sollten Spieler sich an älteren Szenarien mit den alten Fraktionen beteiligen so gilt:

Andoran-Fraktion: Diese Missionen erhalten Angehörige der Freiheitklingen.

Cheliox-Fraktion: Diese Missionen erhalten Angehörige der Dunklen Archive.

Osirion-Fraktion: Diese Missionen erhalten Angehörige der Skarabäusgelehrten.

Qadira-Fraktion: Diese Missionen erhalten Angehörige der Handelsbörse.

Taldor-Fraktion: Diese Missionen erhalten Angehörige des Herrscherhofes.

DIE DUNKLEN ARCHIVE

Seit Jahrhunderten sammelt die Gesellschaft der Kundschafter mächtige Artefakte und böse Relikte, welche als zu gefährlich erachtet werden, als dass man sie einsetzen will. Diese werden verpackt, mit einer Notiz, dass man sie noch studieren wolle, versehen und in einer Reihe unterirdischer Gewölbe eingelagert. Derart viele gefährliche Fundstücke auf engem Raum müssen irgendwann einfach Probleme machen, daher haben es sich die Dunklen Archive zur Aufgabe gemacht, sie zu katalogisieren und zu studieren, um ihre Eigenschaften besser zu verstehen – um sie vielleicht auch irgendwann zu Vorteil der Gesellschaft (oder der Fraktion) einsetzen zu können.

Natürlich erkennt die Fraktionsführerin die Bedeutung dieser Aufgabe. Die manipulative, sinnliche Parakontessa Zarta Dralnien war früher als Vertreterin der chelaxianischen Interessen tätig und berüchtigt für ihre hedonistischen Feierlichkeiten. Nun agiert sie aber unabhängig, nur dass ihr eine Fülle uralter Magie zur Verfügung steht.

Fraktionsführerin: Parakontessa Zarta Dralnien, gebürtige Chelaxianerin, nun in Absalom sesshaft

Motto: In der Dunkelheit liegt Erleuchtung

Ziele: Erhalte die Ordnung in den Gewölben unter der Großen Loge von Absalom. Suche weitere gefährliche Relikte, um sie ordentlich in den Dunklen Archiven einzulagern und zu studieren. Studiere und verstehe gefährliche Phänomene und meistere ihre Macht zum Wohl der Fraktion. Gehe Bündnisse mit gleich gesonnenen Gruppen ein, um ihre Techniken zu erlernen – oder zu stehlen.

Ziele in der 8. Staffel: Erweitere das Wissen der Dunklen Archive über die Elementarebenen und die Macht, die man von ihnen gewinnen könnte. Zarta Dralnien hat ein Ritual entwickelt, um diese Energien zu studieren und abzuleiten, welches ausgeführt werden kann, sobald ihre Beauftragten arkane Foki an Plätzen starker elementarer Kraft aufgestellt haben.

Wesenszüge der Dunklen Archive

Angehörige der Dunklen Archive können bei Charaktererschaffung oder mittels des Talents Zusätzliche Wesenszüge die folgenden Kampagnenwesenszüge wählen:

Arkaner Archivar: Du hantierst seit Jahren mit magischen Gegenständen und weißt, wie man sie testet, ohne Katastrophen auszulösen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Magischen Gegenstand benutzen; Magischen Gegenstand benutzen ist für dich stets eine Klassenfertigkeit.

Bibliothekar: Du wurdest ausgebildet, mit Büchern umzugehen und sie zu erhalten und findest Informationen darin leicht. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Beruf (Bibliothekar) oder Sprachkunde und wählst eine dieser Fertigkeiten aus, welche stets Klassenfertigkeit für dich ist. Ein Mal am Tag kannst du einen Bonus auf einen Fertigkeitwurf, welchen du durch das Lesen eines Buches erhältst, um +1 erhöhen.

Meister der Pentagramme: Die vielen Jahre, die du mit dem Studium der Beschwörungskünste verbracht hast, haben dir ein einzigartiges Wissen über diese subtile und hochkomplizierte Disziplin verliehen. Ein Mal am Tag kannst du beim Wirken eines Zaubers der Schule der Beschwörung deine Zauberstufe bei der Berechnung der Wirkungsdauer des Zaubers als um +2 höher behandeln.

Seelenfresser: In dir gärt ein finsterner Hunger, welcher jubelt, wenn du oder ein Verbündeter einen Gegner töten. Ein Mal am Tag kannst du nach der Tötung einer feindlichen Kreatur als Augenblickliche Aktion temporäre Trefferpunkte in Höhe des Trefferwürfels des Getöteten erhalten. Diese temporären Trefferpunkte verbleiben für 1 Minute. Dies ist eine übernatürliche Fähigkeit.

Teufelsmal: Du trägst das Zeichen eines mächtigeren Scheusals. Jede böse Kreatur, welche dieses sieht, wird es sich zweimal überlegen, sich mit dir anzulegen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +2 auf alle Fertigkeitwürfe für Bluffen, Diplomatie, Einschüchtern und Motiv erkennen, wenn du es mit Externaren der Unterart Böse zu tun hast.

DIE FREIHEITSKLINGEN

Das vergangene Jahrhundert hat eine Reihe von Rebellionen eingeleitet, die zur Gründung revolutionärer Nationen wie Andoran oder Galt geführt haben. Die Fraktion der Freiheitsklingen hofft darauf, alle Formen von Tyrannei und Korruption in der Region der Inneren See ausgelöscht zu sehen. Ein Angehöriger der Freiheitsklingen versucht die Ideale der Freiheit zu verbreiten, wohin auch immer er geht. Dafür mag es notwendig sein, repressive Gesetze zu beugen. Die Fraktion möchte ihre Botschaft von Hoffnung und Freiheit nun auch auf die Elementarebenen tragen.

Fraktionsführer: Major Colson Maldris

Motto: Wahre Freiheit

Ziele: Die Freiheitsklingen wollen den Funken der Revolution in dekadente alte Reiche tragen und die Unwissenden in vergessenen oder unbekanntem Ländern zivilisieren und unterrichten. Sie setzen sich für die Abschaffung der Sklaverei und die Bestrafung der Sklavenjäger, -händler und -halter ein. Sie bringen das Licht der Freiheit in die finstersten Winkel der Welt und vertreiben Mystizismus, Diabolismus und Furcht. Ein Angehöriger dieser Gruppe widmet sich oft parallel zu seinen Pflichten der Sabotage und der Diplomatie und sollte willens sein, tyrannische Gesetze zu biegen, um die Saat der Freiheit zu pflanzen, selbst wenn dazu fragwürdige Mittel nötig sind.

Ziele in der 8. Staffel: Verbreite die Botschaft der Freiheit über die Materielle Ebene hinaus – insbesondere unter Gesellschaften mit jahrtausendealten Traditionen an Sklaverei und Unterwerfung.

Wesenszüge der Freiheitsklingen

Angehörige der Fraktion der Freiheitsklingen können bei Charaktererschaffung oder mittels des Talents Zusätzliche Wesenszüge die folgenden Kampagnenwesenszüge wählen:

Aufbauende Redekunst: Du bist begabt darin, deine Ansichten anderen verständlich zu machen. Auftreten (Gesang, Komödie, Rede- oder Schauspielkunst) ist für dich eine Klassenfertigkeit. Du kannst ein Mal am Tag 1 Minute aufwenden, um deine Verbündeten anzusprechen und zu ermutigen; dies hat eine Reichweite von 18 m. Lege einen Fertigkeitwurf für Auftreten (Gesang, Komödie, Rede- oder Schauspielkunst) gegen SG 15 ab. Bei Erfolg erhalten deine Verbündeten einen Wesenszugbonus von +1 auf Rettungswürfe gegen Furchteffekte für 5 Minuten. Solltest du den SG um 10 oder mehr übertreffen, steigt der Bonus um 1.

Befreiungskämpfer: Deine Familie führt schon lange Krieg gegen die Tyrannei. In deiner Jugend hast du vieles über Guerillakriegsführung erlernt. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit und auf Angriffswürfe während der Überraschungsrunde.

Blick für Gaunerei: Du kennst dich mit Lügnern, Dieben und Betrügnern aus, dies verschafft dir einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Motiv erkennen, zudem ist Motiv erkennen für dich stets eine Klassenfertigkeit.

Geborener Seefahrer: Du wurdest an Bord eines Schiffes geboren und hast gelernt, an der Seite der Seeleute der andoranischen Flotte zu kämpfen. An Bord eines Wasserfahrzeuges erhältst du einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Akrobatik und Klettern. Eine dieser Fertigkeiten wird nach deiner Wahl für dich zu einer Klassenfertigkeit.

Unbezähmbar: Dein starkes, selbstbewusstes Auftreten macht dich widerstandsfähig gegen Beherrschung und Kontrolle. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Rettungswürfe gegen Verzauberungen und Verzauberungseffekte.

DIE GROSSE LOGE

Die Mitglieder der Gesellschaft der Kundschafter sehen die Große Loge von Absalom als ihr zweites Zuhause, unabhängig davon, woher sie ursprünglich stammen. Viele Kundschafter haben eine jahrelange Ausbildung hinter den Mauern der Großen Loge erlebt, und Agenten, die Ablenkung von außen durch politische oder religiöse Interessensgruppen ablehnen, sind der Stolz der großen Loge. Oft profitieren Kundschafter, welche verlorenes Wissen und vergessene Schätze entdecken, direkt von ihren Funden, sodass sie die Anweisungen des Zehnerrates auch als Ratschlag betrachten, wie sie maximalen Erfolg haben können.

Fraktionsführer: Kundschafter-Hauptmann Ambrus Valsin

Motto: Loyalität gegenüber dem Zehnerrat über alles

Ziele: Angehörige dieser Fraktion sind die treuesten Mitglieder der Gesellschaft der Kundschafter. Sie verkörpern die Schlüsselgebote der Organisation mehr als alle anderen. Diese Kundschafter sind voller Neugier und konzentrieren sich darauf, Ruinen zu erkunden und Artefakte vor jenen zu retten, die sie nicht zu schätzen wissen. Kundschafter der Großen Loge sind beste Begleiter bei größeren Expeditionen und füllen die Bände der *Chroniken der Kundschafter* seit ihres Bestehens. Oft lassen sie sich von den Taten Durvin Gests, eines der ersten Kundschafter, inspirieren und streben danach, ebenso berühmt zu werden wie dieser legendäre Kundschafter.

Ziele in der 8. Staffel: Untersuche, wie die Gesellschaft einen wohlmeinenden, mächtigen Externaren befreien könnte, und organisiere die dafür erforderlichen Mittel. Halte rivalisierende Organisationen davon ab, sich der Gesellschaft in den Weg zu stellen.

Wesenszüge der Großen Loge

Angehörige der Fraktion der Großen Loge können bei Charaktererschaffung oder mittels des Talents Zusätzliche Wesenszüge die folgenden Kampagnenwesenszüge wählen:

Beobachtungsgabe: Manchmal hilft es, seiner Umgebung und den Leuten, die man trifft, Aufmerksamkeit zu widmen. Wähle Motiv erkennen oder Wahrnehmung. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf alle Fertigkeitwürfe für die gewählte Fertigkeit und sie wird für dich zu einer Klassenfertigkeit.

Eingeweihter: Kundschafter-Hauptmann Valsin ist gern über alles informiert und du tust dein Bestes, es ihm gleichzutun. Wähle Diplomatie oder Wissen (Lokales). Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf alle Fertigkeitwürfe für die gewählte Fertigkeit und sie wird für dich zu einer Klassenfertigkeit.

Ergebnheit: Du widerstehst Versuchen, dich vom Befolgen der Anweisungen des Zehnerrates abzubringen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Rettungswürfe gegen Verzauberungen und verzaubernde zauberähnliche Fähigkeiten.

Gute Ausbildung: Deine Zeit in der Großen Loge von Absalom zahlt sich aus. Wähle Wissen (Geographie) oder Wissen (Geschichte). Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf alle Fertigkeitwürfe für die gewählte Fertigkeit und sie wird für dich zu einer Klassenfertigkeit.

Lehrreiche Fehler: Du weißt, welche Folgen Fehler haben können, sodass du keinen Fehler zwei Mal machen willst. Ein Mal pro Szenario erhältst du einen Wesenszugbonus von +1 auf deinen nächsten Rettungswurf, nachdem du eine natürliche 1 bei einem Rettungswurf gewürfelt hast. Dieser Bonus besteht nur bis zum Ende des Szenarios und verfällt dann, wenn er nicht genutzt wurde.

DIE HANDELSBÖRSE

Die Handelsbörse ist ein unabhängiges Geschäftsunternehmen mit engen Kontakten zur Gesellschaft der Kundschafter. Sie nutzt vielfältige Kanäle, um Handels- und Wirtschaftsvorteile zu erlangen. Wird Ehrlichkeit benötigt, setzt sie respektable Geschäftsleute ein, schreckt aber auch nicht davor zurück, zwielichtige Methoden einzusetzen, um ein feindliches Monopol zu brechen.

Fraktionsführer: Handelsfürst Aaqir al'Hakam, beraten durch Guaril Karela

Motto: Herrschaft durch Handel

Ziel: Auch wenn die Fraktion im Vergleich zu anderen Handelshäusern im Bereich der Inneren See klein ist, arbeitet sie daran, ein umfassendes Netzwerk aufzubauen, welches nahezu alles überall hin bringen kann – wenn der Preis stimmt. Unterminiere oder erwerbe rivalisierende Monopole und verbünde dich mit machtvollen Produzenten, Händlern und Kontakten, um das Unternehmen zu fördern.

Ziele in der 8. Staffel: Finde neue Märkte und Kontakte fern der Materiellen Ebene. Planare Metropolen verfügen mit Sicherheit bereits über große Handelsnetzwerke, also nutze Schläue, Können und möglicherweise gemeine Tricks, um als Händler Fuß zu fassen.

Wesenszüge der Handelsbörse

Angehörige der Fraktion der Handelsbörse können bei Charaktererschaffung oder mittels des Talents Zusätzliche Wesenszüge die folgenden Kampagnenwesenszüge wählen:

Ehrenwert: Du ziehst es vor, mit anderen fairen Handel zu treiben und so Geschäftskontakte und guten Willen aufzubauen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Diplomatie und Motiv erkennen und wählst eine dieser Fähigkeiten als Klassenfähigkeit aus.

Goldenes Händchen: Du entstammst einer langen, stolzen Tradition von Dieben und Einbrechern und gehörst dieser selbst an. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Fingerfertigkeit und Mechanismus ausschalten. Eine dieser Fertigkeiten (deine Wahl) ist für dich eine Klassenfertigkeit.

Schmuggler: Wenn du Schmuggelgut oder anderweitig regulierte Waren bei dir führst, bist du gut darin, sie an wachsamem Augen vorbei zu schleusen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +3 auf Fingerfertigkeit, um einen Gegenstand zu verstecken, zudem ist Fingerfertigkeit für dich stets eine Klassenfertigkeit.

Unermülich: Du bist es gewohnt, Überstunden zu machen und schwierige Bedingungen durchzustehen, wenn es gilt, etwas zu Ende zu bringen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +2 auf Konstitutionswürfe gegen nichttödlichen Schaden durch Schwimmen, Eilmärsche, Hunger, Durst, Hitze und Kälte. Ferner erhältst du 1 Bonustrefferpunkt.

Vergoldeter Händedruck: Du weißt, wie man ohne großen Aufwand Leute dazu bringt, zu tun, was du willst. Wenn du einen NSC bestichst, bezahlst du 10% weniger als ein Charakter ohne diesen Wesenszug und erzielst dieselben Ergebnisse.

DER HERRSCHERHOF

Der Herrscherhof zielt darauf ab, die Adligen der Inneren See mittels Techniken wie Diplomatie, Intrigen, Täuschung und auch gelegentlicher Sabotage zu einen, und irgenwann ein neues, glorreiches Imperium zu gründen. Viele Monarchen würden den Herrscherhof als Rivalen sehen, wenn nicht sogar als eine kriminelle Vereinigung; daher ist es wichtig, dass Agenten dieser Fraktion vermeiden, ihre Existenz und ihre Ziele bekannt zu machen, außer wenn es darum geht, neue Agenten zu rekrutieren. Da die Fraktion mittlerweile eine beachtliche Größe erreicht hat, sammelt die Edle Gloriana nun magischen und finanzielle Gefallen für ein ambitioniertes Unterfangen.

Fraktionsführer: die Edle Gloriana Morilla

Motto: Edle vereint zum gemeinsamen Ziel

Ziele: Vereine die Adligen der Inneren See, um als Macht hinter dem jeweiligen Thron zu fungieren und ihre Länder zu Wohlstand und Frieden zu führen und so vielleicht ein neues, Avistan und mehr umfassendes Reich zu schaffen. Halte außer vor potentiellen Rekruten die Existenz der Gruppe geheim, da viele Nationen in ihr eine Gefahr sehen würden.

Ziele in der 8. Staffel: Suche nach Verbündeten fern der Materiellen Ebene und insbesondere nach möglichen Kollaborateuren, welche magisch oder finanziell die Ziele des Herrscherhofes unterstützen können.

Wesenszüge des Herrschaftshofes

Angehörige der Fraktion des Herrschaftshofes können bei Charaktererschaffung oder mittels des Talents Zusätzliche Wesenszüge die folgenden Kampagnenwesenszüge wählen:

Beeindruckende Ausstrahlung: Dein grandioses Gehabe und Posieren erschweren es anderen, sich zu konzentrieren. Als Volle Aktion kannst du ein Mal am Tag angrenzende Gegner mit einer längeren Zurschaustellung deiner Kampfkunst ablenken. Allen angrenzenden Gegnern muss ein Willenswurf gegen SG 10 + deine ½ Stufe + dein CH-Modifikator gelingen, um nicht für 1 Runde Erschüttert zu sein.

Einflussreich: Wenn du einen Vorschlag machst, nehmen Fremde diesen gern als eigene Idee auf. Du erhältst einen Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Diplomatie, um eine Kreatur um etwas zu bitten. Du kannst ein Mal am Tag bei einem von dir gewirkten Zauber der Kategorie Sprachabhängig den SG des Rettungswurfes um 1 erhöhen.

Meisterduellant: In deiner Jugend hast du zahllose Stunden damit verbracht, die Kunst des Duells zu perfektionieren, um Einzelgegner besiegen zu können. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf deine Rüstungsklasse, solange du dich angrenzend zu einem einzelnen Gegner aufhältst. Dieser Wesenszugbonus kommt nicht bei Berührungsangriffen zur Anwendung oder wenn dir der Geschicklichkeitsbonus verwehrt ist.

Modebewusst: Du hast deine Jugendjahre in Oppara verbracht und gelernt, mittels modischen Auftretens deine Beziehungen zu anderen zu verbessern. Solange du Kleidung und Schmuck im Wert von mehr als 80 GM trägst, erhältst

du einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Bluffen, Diplomatie und Motiv erkennen. Eine dieser Fertigkeiten (deine Wahl) ist zudem für dich eine Klassenfertigkeit.

Unerschütterlich: Es mag daran liegen, dass du an deine Ziele glaubst, doch vielleicht hast du auch einfach nur starke Nerven, auf jeden Fall scheint nichts dich zu erschüttern. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Rettungswürfe gegen Furcht und der SG von Fertigkeitwürfen für Einschüchtern, um dich zu demoralisieren, steigt um 3.

DER SILBERKREUZZUG

Eine einflussreiche Gruppe aus der Gesellschaft der Kundschafter angehörigen Klerikern, Paladinen und Dienern von Gottheiten guter Gesinnung ist zusammengekommen, um den Einfluss und die Ressourcen der Gesellschaft zu nutzen, um in der Region der Inneren See und jenseits ihrer Grenzen Gutes zu tun. Die Fraktion ist nur dem Namen nach ein Kreuzzug; sie orientiert sich vielmehr an den standhaft tugendhaften Silberdrachen, indem sie Hilfe bringt, das Böse zerschmettert und das Zeichen des Guten zurücklässt, wo immer ihre Angehörigen wandeln. Vier Tyrannen beherrschen seit langem die Elementarebenen und Ollysta Zadrian beabsichtigt, das Licht der Reinheit in diese verfinsterten Reiche zu tragen.

Fraktionsanführerin: Ollysta Zadrian.

Motto: Nutze die Gesellschaft für das Gute

Ziele: Angehörige dieser Fraktion streben danach, mehr zu sein, als nur Abenteurer, die den Befehlen des Zehnerrates und den Kundschafter-Hauptleuten gehorchen. Während andere Fraktionen, wie beispielsweise die Handelsbörse, die Gesellschaft für ihre eigenen Interessen nutzen, versucht der Silberkreuzzug die Gesellschaft in eine Organisation zu verwandeln, die den Schwachen hilft, das Böse zerstört und die Welt in einen besseren Ort verwandelt.

Ziele für die 8. Staffel: Zeit Ewigkeiten beherrschen vier gnadenlose Elementarherrscher die Elementarebenen. Trotz ihnen, verbreite Hoffnung und unterstütze die Mächte des Guten, welche das Gleichgewicht auf diesen Ebenen wiederherstellen können.

Wesenszüge des Silberkreuzzuges

Angehörige der Fraktion des Silberkreuzzuges können bei Charaktererschaffung oder mittels des Talents Zusätzliche Wesenszüge die folgenden Kampagnenwesenszüge wählen:

Begabter Heiler: Wenn du einen Zauber wirkst oder eine Klassenfähigkeit einsetzt, welche Trefferpunkteschaden heilt, kannst du ein Mal am Tag jede gewürfelte 1 wiederholen, musst aber das neue Ergebnis behalten, selbst wenn es wieder 1 lauten sollte.

Im Namen des Guten: Deine Zauber der Kategorie Gutes sind besonders machtvoll und funktionieren mit einem Bonus von +1 auf die Zauberstufe. Dieser Wesenszug lässt zudem deine Aura als um einen Schritt mächtiger erscheinen (siehe auch *Böses entdecken*).

Im Namen des Lichts: Ein Mal am Tag erhältst du einen Wesenszugbonus von +2 auf einen Angriffswurf gegen eine Kreatur böser Gesinnung. Sollte die Kreatur nicht von böser Gesinnung sein, ist diese Fähigkeit verschwendet. Du musst vor ihrem Einsatz die Nutzung dieser Fähigkeit erklären.

Religionskundiger: Deine Verbündeten innerhalb des Silberkreuzzuges haben dich vieles über Golarions Götter und deren Anhänger gelehrt. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Wissen (Religion) und Wissen (Religion) ist für dich eine Klassenfertigkeit.

Unkonventionelle Kampfweise: Du bist besonders leichtfüßig und erhältst einen Wesenszugbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Akrobatik, wenn du dich vom Gegner bedrohte Felder bewegst.

DIE SKARABÄUSGELEHRTEN

Osirion gehört zu den ältesten Nationen, aber sein Ruhm ist im Verlauf der Zeitalter immer wieder gewachsen und geschrumpft. Vor Kurzem haben zwei Gelehrte den Orden der Diamantgelehrten wiederbelebt, eine Organisation, die versucht, Osirions verlorenen Ruhm wieder zu erlangen und vergessenes Wissen zu verbreiten, um die Region der Inneren See in ein neues goldenes Zeitalter zu führen. Die Rekonstruktion des Ordens hängt davon ab, weitere der verlorenen Gelehrtensteine zu finden, und außergewöhnliche Personen zu rekrutieren, die als neue Gelehrte auf die Elementarkräfte zugreifen können, die die antiken Gesellschaften nutzten, um ihre untergegangenen Reiche zu formen.

Fraktionsanführer: der Diamantgelehrte Tahonikepsu, beraten vom Saphirgelehrten Amenopheus

Motto: Entschlüsse die Weisheit der Vergangenheit zum Wohle der Zukunft

Ziele: Suche und erhalte die Wunder alter Zivilisation (z.B. des alten Osirion). Finde die Gelehrtensteine, welche die wertvollen Geheimnisse dieses Wüstenreiches enthalten. Kultiviere Exzellenz in der Fraktion, ihren Verbündeten und den Erleuchteten, da aus ihren Rängen die neuen Gelehrten kommen werden.

Ziele für die 8. Staffel: Erkunde Stätten, die mit Hilfe von Elementaren errichtet wurden, und informiere dich über die vergangenen und gegenwärtigen Beziehungen zwischen sterblichen Dynastien und elementaren Dienern.

Wesenszüge für die Skarabäusgelehrten

Angehörige der Fraktion der Skarabäusgelehrten können bei Charaktererschaffung oder mittels des Talents Zusätzliche Wesenszüge die folgenden Kampagnenwesenszüge wählen:

Achtsamer Nutzer: Manche der mächtigsten Waffen sind uralt und unbezahlbar und du achtest ebenso sehr auf deine Ausrüstung wie auf dich selbst. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf deine KMV gegen Entreißen, Entwaffnen und Zerschmettern. Deine Ausrüstung erhält einen Wesenszugbonus von +1 auf alle Rettungswürfe.

Ahnenverbunden: Deine Erziehung hat dir vermittelt, dass man Untote nicht fürchten müsse – sie sind nur die unlebenden Überreste deiner verehrten Ahnen. Ein Mal am Tag kannst du dich mit einer Aura des Unlebens umgeben. Unintelligente Untote ignorieren dich, solange du sie in Ruhe lässt (wie *Vor Untoten verstecken*). Dieser Schutz hält für 1 Runde pro 2 Charakterstufen an (Minimum 1 Runde). Solltest du einen Untoten angreifen oder anderweitig offensiv angehen, endet der Effekt augenblicklich. Dies ist eine übernatürliche Fähigkeit.

Altertumskundler: Du kennst dich gut mit der Geschichte untergegangener Reiche aus. Wähle Sprachenkunde oder Wissen (Geschichte) als Klassenfertigkeit. Du kannst zu Spielbeginn eine der folgenden Sprachen lesen und sprechen: Alt-Osiriani, Azlanti, Jistkanisch, Tekritanisch, Thassilonisch oder Zyklopisch.

Geheimnisse der Sphinx: Deine Ahnen erwiesen Nethys den Gehorsam, welcher ihren Erben dafür seherische Gaben verlieh. Ein Mal am Tag erhältst du einen Wesenszugbonus von +2 auf einen Fertigkeitwurf für Wissen. Ferner wählst du eine Wissensfertigkeit, welche für dich zur Klassenfertigkeit wird.

Grabräuber: Du hast den Gutteil deines Lebens mit dem Erkunden uralter Gräfte und Katakomben in Osirion verbracht. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung und Wissen (Gewölbe). Eine dieser Fertigkeiten ist für dich eine Klassenfertigkeit.

ANHANG 3: DIE WELT DER GESELLSCHAFT DER KUNDSCHAFTER

Dieser Anhang detailliert die Ursprünge und die Mission der Gesellschaft der Kundschaft und stellt die Hintergrundwelt der organisierten Spielkampagne vor.

DIE GESELLSCHAFT DER KUNDSCHAFTER

Die Gesellschaft der Kundschafter existiert seit über 400 Jahren. Ihre Geschichte mitsamt der waghalsigen Taten tapferer Helden hält seit langer Zeit die Bevölkerung des Bereichs der Inneren See im Bann. Zu ihren Mitgliedern gehören Entdecker, Historiker, Grabräuber, Schatzjäger und Vagabunden, welche in die entferntesten Winkel der Welt reisen, auf der Suche nach verlorenen Relikten von erderschütternder Macht und nach Antworten auf Rätsel, die älter sind als die Götter. Diese Helden stellen sich rankenbedeckten Dschungelruinen, besteigen schneebedeckte Gipfel und durchkämmen den brennenden Wüstensand auf der Suche nach vergrabenen Grüften und Gebäuden aus vergangenen Zeiten.

Wenn Mitglieder der Gesellschaft eine besonders wichtige Entdeckung machen oder Reisen vollenden, schicken sie ihre Aufzeichnungen an ihren vorgesetzten Kundschafterhauptmann, der sie auf ihre Genauigkeit hin überprüft, ehe er das Manuskript an die maskierten Anführer der Gesellschaft weiterleitet. Diese bilden den Zehnerrat, einen inneren Kreis aus zehn erfahrenen Kundschaftern, welche die Aktivitäten der Gesellschaft lenken. Ihre subtile Anleitung ermöglicht es individuellen Kundschaftern, zu glauben, dass sie aus eigenem Antrieb handeln, obwohl sie eigentlich den Willen der Zehn ausführen.

Die Gesellschaft kennt keine formellen Regeln, es wird aber erwartet, dass sie sich einem generellen Verhaltenskodex unterwerfen – Berichte über Verstöße dagegen können zum Ausschluss aus der Organisation führen. Die drei wichtigsten Pflichten von Mitgliedern sind:

Entdecke: Von Kundschaftern wird erwartet, dass sie das Wissen der Gesellschaft mehren und ihren Ruf fördern, indem sie in ferne Lande reisen, Geheimnisse aufdecken und die geheime Geschichte der Welt Stück für Stück zusammenfügen. Kundschafter werden ermutigt, in unbekannte Länder zu reisen und stetig fantastischere Geheimnisse zu suchen.

Berichte: Man erwartet von Kundschaftern, dass sie detaillierte Aufzeichnungen während ihrer Reisen machen und ihre Taten niederschreiben. Zum Ende einer erfolgreichen Mission schickt der Kundschafter seine Unterlagen an seinen direkten Vorgesetzten, einen regionalen Kundschafter-Hauptmann, der sie analysiert und dabei oft auch Erkenntniszauber einsetzt. Besonders beachtliche Aufzeichnungen gelangen nach Absalom zum Zehnerrat, welcher die besten Erzählungen für die *Chroniken der Kundschafter* sammelt, die dann an die Kundschafter-Hauptleute zurückgeschickt werden, um an die Feldforscher weitergegeben zu werden.

Kooperiere: Die Gesellschaft stellt keine moralischen Erwartungen an ihre Angehörigen, sodass sie aus Angehörigen aller Völker, Ansichten und Motivationen besteht. So könnte eine Kundschafterloge zur selben Zeit einen Teufelsbeschwörer der Dunklen Archive, einen Paladin des Silberkreuzzuges, einen von Antiquitäten besessenen Nekromanten der Skarabäusgelehrten und einen freundlichen Geschichtenerzähler

des Herrscherhofes beherbergen. Egal welcher der acht Fraktionen Kundschafter angehören, es wird von ihnen erwartet, dass sie die Ansprüche der anderen respektieren und sich aus deren Angelegenheiten heraushalten, außer um ihre Hilfe anzubieten.

Die *Almanache der Kundschafter I und II* enthalten eine Fülle an weiteren Informationen zu Geschichte, Zielen und Methoden der Gesellschaft der Kundschafter, darunter auch für die organisierte Kampagne legale Regeloptionen, um deinen Charakter besser mit der Hauptorganisation innerhalb der Kampagne zu verknüpfen.

DIE WEITE WELT

Die Szenarien der organisierten Spielrunden der Pathfinder Society haben ihren Ausgangspunkt in der lebendigen Metropole Absalom. Die Bewohner Absaloms sind sehr stolz darauf, in einer der größten und reichsten Städte der bekannten Welt – und sicherlich der berühmtesten – zu leben. Den Legenden nach wurde Absalom von Aroden selbst gegründet, als der Letzte Azlanti den *Sternenstein* aus den Meerestiefen emporhob und an seinem gegenwärtigen Ruheplatz im Herzen der Stadt zurückließ. Diese berühmte Stadt ist zugleich ein lebender Bestandteil der golarischen Mythologie.

Absalom liegt an einem natürlichen Hafen auf der Insel Kortos in der Mitte der Inneren See. Dieser Standort erlaubt es der Stadt, Dutzende wichtiger Schifffahrtslinien zu kontrollieren und macht sie zu einem wichtigen Haltepunkt bei jeder Reise über dieses Meer. Die Zusammenkunft von Handelsknoten, strategischer Lage und religiösem Einfluss in Absalom ist die Quelle ihres Titels „Stadt am Nabel der Welt“. Natürlich zieht Absalom auch Möchtegern-Eroberer an, sie ist aber in den fast 5.000 Jahren seit ihrer Gründung nicht gefallen. Außerhalb der Stadtmauern sind die Überreste von Dutzenden von Belastungsfesten zu finden und das Hafenbecken ist derart voll von untergegangenen Kriegsschiffen, dass ein bezahlter Lotse erforderlich ist, um zu den Anlegern zu gelangen.

Als Aroden die Insel Kortos aus den Tiefen der Inneren See gehoben und Absalom gegründet hatte, rief er die Weisen und Tapferen aus den nahen Landen zusammen, sich auf dem neuen Land niederzulassen, und bat sie, den *Sternenstein* vor allen zu beschützen, die ihn an sich bringen wollten. Adelige, Händler und Abenteurer, die hauptsächlich aus Andoran, Cheliox, Osirion, Qadira, Taldor und Thuvia stammten, ließen sich in der neuen Stadt nieder. Die städtische Kultur basiert stark auf der ihrer Gründer und viele Adelshäuser identifizieren sich eng mit Elementen ihrer früheren Herkunftsländer. Das gemeine Volk repräsentiert noch weitergehende kulturelle Einflüsse, gibt es dort Elfen von der Mordantspitze, Händler aus Tian und sogar Reisende aus anderen Ebenen. Entsprechend kann man Essen, Lieder und Kleidungsstücke aus fast jedem Winkel Golarions in Absalom finden, wenn ein Besucher nur weiß, wo er suchen muss. Man kann durchaus sagen, dass es nicht möglich ist, in den Straßen Absaloms unpassend oder besonders auffällig gekleidet zu sein oder sonderlich aus dem Rahmen zu fallen.

Nördlich von Absalom und der Insel Kortos befindet sich der Kontinent Avistan, und im Süden liegt der Kontinent Garund. Die avistanischen Nationen Taldor und Qadira grenzen im Osten an die Innere See.

Jenseits von Qadira liegen die Kontinente Casmaron und Vudra. Der Kontinent Tian Xia liegt, von Avistan aus gesehen, auf der Rückseite Golarions und kann mit einer Reise über die Krone der Welt erreicht werden. Hinter dem Arkadischen Ozean, westlich von Avistan und Garund liegen Arkadien und die zerstörten Reste des Kontinents von Azlant. Weit im Südosten liegt in wenig erforschten Gewässern der kleinste Kontinent, Sarusan. Insgesamt machen diese Lande die Welt von Golarion aus, dem dritten Planeten von der Sonne aus, und die Heimat des Pathfinder Rollenspiels.

Der *Almanach der Kundschafter II* enthält einen kurzen Überblick zur Stadt mit allen Informationen, die ein Kundschafter kennen sollte, während der *Almanach zu Absalom* sich umfassend mit der Stadt auseinandersetzt. Weitere Informationen zur Welt selbst findest du im *Weltenband der Inneren See* und dem *Handbuch der Inneren See*.

ANHANG 4: NACH DEM ABENTEUER

Um ein Chronikblatt fertigzustellen, gehe wie folgt vor:

SCHRITT 1: KAMPAGNENMODUS

Sollte das Chronikblatt im Rahmen eines Abenteuers in der Grundregelkampagne erworben werden, so schreibe auf jede Seite oben „Grundregelkampagne“.

Markiere ferner die Berichtsseite, damit der Spieler weiß, was er auf paizo.com berichten muss.

SCHRITT 2: AUFSTIEGSGESCHWINDIGKEIT

Zu Beginn jedes Abenteuers legt ein Spieler fest, ob er die Normale oder die Langsame Aufstiegsgeschwindigkeit wählt. Spieler können z.B. die Langsame Aufstiegsgeschwindigkeit wählen, um anderen Spielern, welche die Normale Aufstiegsgeschwindigkeit nutzen, das Aufschließen zu ermöglichen.

Normale Aufstiegsgeschwindigkeit: Du erhältst für jedes Abenteuer, welches dein Charakter vollendet, die vollen Erfahrungspunkte, Menge an Goldstücken und Ansehenspunkte.

Langsame Aufstiegsgeschwindigkeit: Du erhältst für jedes Abenteuer, welches dein Charakter vollendet, die Hälfte der angegebenen Erfahrungspunkte, Menge an Goldstücken und Ansehenspunkte.

Unabhängig von der gewählten Geschwindigkeit, erhältst du die vollen Belohnungen für die Zeit zwischen den Abenteuern. Da die Wahl charakterindividuell ist, kann es sein, dass in einer Abenteurergruppe Charaktere sind, die unterschiedliche Aufstiegsgeschwindigkeiten nutzen. Sobald ein Charakter genug Erfahrung zum Stufenaufstieg gesammelt hat, muss er aufsteigen, du kannst ihn nicht weiter auf der niedrigeren Stufe spielen.

SCHRITT 3: ERFAHRUNG (EP)

Szenarien der Pathfinder Society vergeben keine Erfahrungspunkte im traditionellen Sinn. Jedes erfolgreich vollendete Szenario ist 1 EP wert, ein sanktioniertes Modul oder Abenteuerpfad sogar 3 EP. Für je 3 EP steigen Charaktere eine Stufe auf, unabhängig von ihrer Aufstiegsgeschwindigkeit.

SCHRITT 4: RUHM UND ANSEHEN

Pro Szenario hast du die Gelegenheit, bis zu 2 Ansehenspunkte zu verdienen. Jedes Szenario enthält zwei Erfolgsbedingungen; pro erfüllter Bedingung erhältst du 1 Ansehenspunkt. Die Gesamtanzahl an erlangten Ansehenspunkten ist dein Ruhmwert, dieser Wert sinkt niemals. Die Bedingungen zum Erlangen von Ansehenspunkten werden für Szenarien der 5. Staffel und später am Ende des Abenteuers und im Dokument für Sekundäre Erfolgsbedingungen unter paizo.com/products/btpy9z8k aufgeführt.

Szenarien bringen bis zu 2 Ansehenspunkten ein, Free-RPG-Module 1 AP, Sanktionierte Module und Abenteuerpfade 4 AP.

Trage erlangte und ausgegebene Ansehenspunkte und den Ruhmwert rechts auf dem Chronikblatt ein. Älteren Chronikblättern fehlt das Feld für Ruhm, trage dort Ansehen und Ruhm in dasselbe Feld ein (z.B. „4/16“).

SCHRITT 5: EINKOMMEN

Nicht jeder Kundschafter arbeitet Vollzeit für die Gesellschaft. Manche sind ausgebildete Kunsthandwerker, Berufstätige oder Darsteller und verdienen sich zwischen den Missionen zusätzliches Gold nebenbei. Zu dieser Zeit kannst du einen Fertigkeitwurf für eine geübte Auftreten-, Berufs- oder Handwerksfähigkeit ablegen, um zu sehen, wie viel zusätzliches Gold du verdienst – dies wird als Einkommenswurf bezeichnet. Im Rahmen der Pathfinder Society-Kampagne legst du einen Einkommenswurf nach Beendigung jedes Abenteuers ab. Bestimmte Annehmlichkeiten (*Pathfinder Almanach der Kundschafter II*) erlauben es dir, Einkommenswürfe zu modifizieren oder sogar die Fertigkeitsergebnisse anderer, spezialisierterer Fertigkeiten wie Fingerfertigkeit oder Heilkunde zu nutzen.

Dauerhafte Boni durch Ausrüstungsgegenstände, Talente, Volksboni und Wesenszüge wirken sich auf Einkommenswürfe aus wie auf jeden Wurf für die entsprechende Fertigkeit, nicht aber vorübergehende Boni wie z.B. aufgrund von Zaubereffekten wie *Handwerkers Glück*, da der Zeitraum, für den der Einkommenswurf steht, nicht näher definiert ist, also durchaus die Wirkungskdauer des Effektes überschreiten kann.

- Ausrüstung
- Talente
- Volksboni
- Klassenmerkmale
- Wesenszüge
- Vertrautenboni
- *Handwerkers Glück*^{EXP}

Du kannst bei einem Einkommenswurf 10 nehmen, nicht aber 20 oder die Handlung Jemand anderen helfen. Um das erlangte Einkommen zu bestimmen, orientiere dich an der folgenden Tabelle. Addiere diesen Betrag zur Rubrik Einkommen auf deinem Chronikblatt.

Einkommenswurfergebnis	Verdiente GM
5	1 GM
10	5 GM
15	10 GM
20	20 GM
25	50 GM
30	75 GM
35	100 GM
40	150 GM

Es gibt mehrere Möglichkeiten, die Zeit zwischen den Abenteuern zu verbringen. Vieles findet anstelle des Einkommenswurfes statt. Darunter können auch im Rahmen eines Abenteuers erlangte besondere Vorteile umfassen.

SCHRITT 6: BEUTE UND AUSRÜSTUNGSERWERB

Auch hier unterscheidet sich eine organisierte Spielrunde der Pathfinder Society von einer normalen Rollenspielrunde: Die Beute wird nicht unter den Angehörigen der Abenteurergruppe aufgeteilt, sondern jeder Kundschafter hat Zugang zu allen im Szenario verfügbaren Beutestücken.

Jedes Chronikblatt führt alle Beutestücke auf, die im Laufe des Szenarios gefunden werden können, sieht man von unwichtigeren Gegenständen ab, die für alle Charaktere der Pathfinder Society verfügbar sind. Nach dem Szenario überprüft der SL, welche Gegenstände von dir und den anderen Kundschaftern entdeckt wurden. Alle diese Gegenstände können nun von allen Gruppenmitgliedern erworben werden. Nicht entdeckte Gegenstände werden vom SL gestrichen. Ferner erhält jeder Charakter, der ein Szenario abschließt, einen festgelegten Betrag an Gold, mit dem er Gegenstände von seinen Chronikblättern, aus dem Pathfinder Grundregelwerk oder zugelassenen anderen Ressourcen erwerben kann.

Richtlinien für Einkäufe

Verwende die folgenden Richtlinien für Erwerbungen zwischen Abenteurern:

- Du kannst dein Gold sparen und Gegenstände während oder nach einem anderen Abenteuer erwerben.
- Jeder auf irgendeiner deiner Chronikblätter aufgeführte Gegenstand kann stets von dir erworben werden.
- Die einzige Ausnahme sind Gegenstände mit einer Kaufbegrenzung – du kannst niemals für deinen Charakter diesen Gegenstand öfter erwerben, als die hinter der Kaufbegrenzung angegebene Zahl besagt.
- Sollte es erlaubt sein, Gegenstände herzustellen und Gegenstände mit einer Kaufbegrenzung hergestellt werden, so reduziere diese Anzahl jedes Mal, wenn dein Charakter den Gegenstand herstellen will.
- SC können immer Waffen und Ausrüstungsgegenstände erwerben, welche auf ihren Chronikblättern oder in den genehmigten Ausrüstungslisten aufgeführt werden, sofern die Größenkategorie Klein oder Mittelgroß ist. Sollte ein Chronikblatt es einem kleinen SC ermöglichen, ein *Langschwert des Eises +1* zu erwerben, kann dieser ein kleines *Langschwert des Eises +1* erwerben.
- Sollte erworbene Ausrüstung nicht Klein oder Mittelgroß sein, müssen die Preise entsprechenden den Regeln für die Größe von Waffen (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 144) angepasst werden. Ein Gegenstand kann nur dann in einer anderen Größe als Klein oder Mittelgroß gekauft werden, wenn die gewünschte Größe auf einem Chronikblatt eingetragen ist.

- Ein SL muss zugegen sein, damit du Gegenstände erwerben kannst. Dies kann vor, während oder nach einem Abenteuer erfolgen. Alle Transaktionen müssen auf dem Chronikblatt des Szenarios und deinem Inventarbogen verzeichnet werden.
- Wir gehen davon aus, dass dein Charakter über genug Behältnisse verfügt, um die gefundene Beute mitzuschleppen, bzw. im Fall eines städtischen Szenarios sofort Zugang zu Marktplätzen und Basaren hat, auf denen er seine Waren verkaufen kannst.

Während eines Szenarios gefundene Gegenstände können während dieses Szenarios kostenfrei genutzt werden, doch wenn dein Charakter sie auch später verwenden soll, musst du sie nach Abschluss des Szenarios erwerben. Dies gilt für Verbrauchsgegenstände wie Zaubersprüche, Schriftrollen usw., aber auch für Waffen, magische Gegenstände etc. Während eines Szenarios gefundene Gegenstände besitzen für die Dauer des Szenarios allerdings die Größe, in der sie gefunden werden. Im Rahmen eines Abenteuers verbrauchte oder zerstörte Gegenstände können trotzdem nach Abschluss über das Chronikblatt erworben werden, sofern sie nicht an NSC weitergegeben oder als Zauberkomponenten verwendet wurden. Siehe auch Seite 19.

ZUSATZ: UMSCHULEN

Charaktere der 1. Stufe können nach den Regeln in Anhang 1 umgebaut werden. Dies ist kein zum Ausfüllen eines Chronikblattes notwendiger Schritt, aber es wird ein Chronikblatt benötigt, um derartige Änderungen festzuhalten. Dies gilt auch für Umschulen, wie im folgenden erklärt.

Umschulen: Nach der 1. Stufe kannst du die Umschulungsregeln aus den *Pathfinder Ausbauregeln IV: Kampagne* verwenden, wenn du das Buch besitzt; Veränderungen müssen dann aber in Gegenwart eines Society-Spielleiters erfolgen und von diesem auf einem offiziellen Chronikblatt vermerkt und gekennzeichnet werden. Sollte der SL deinen Charakter vor den Veränderungen überprüfen wollen, musst du ihm den Charakterbogen vorlegen. Sollte die Zeit knapp sein, kann der SL sich entscheiden, keine Umschulung während dieser Spielsitzung zuzulassen. Wenn du von den Umschulungsregeln der *Pathfinder Ausbauregeln IV: Kampagne* Gebrauch machst, muss du wie dort aufgeführt Geld aufwenden. Ferner kostet der Vorgang 1 Ansehenspunkt pro Tag, da die Zeit zwischen den Szenarien nicht näher definiert ist.

ANHANG 5: BELOHNUNGEN

Neben Vorteilen, die man für die Teilnahme an Spielsitzungen der Pathfinder-Society-Rollenspielgilde erhält, können Spieler noch weitere Belohnungen erlangen:

VORTEILE

Vorteile sind kleine, im Spiel nutzbare Belohnungen für unterschiedliche Gelegenheiten, sei es die Teilnahme an Veranstaltungen, Unterstützung von Wohltätigkeitsorganisationen oder das Lesen von Pathfinder-Romanen.

Pathfinderromane: Pathfinder-Romane ermöglichen umfassende Ausblicke auf die Spielwelt Golarion. Da die Pathfinder-Romane in erster Linie Geschichten enthalten, ist es nicht leicht, aus diesen Gegenstände, Zauber, Talente oder andere besondere Fähigkeiten zu übernehmen. Stattdessen gestattet der Besitz eines jeden Buches einem Spieler einen einmaligen Vorteil, den er nutzen kann, indem er seinen Band dem SL einer sanktionierten Veranstaltung der Pathfinder Society vorlegt und diesen sein Kürzel in das Kästchen neben dem Vorteil machen lässt. Sobald alle vier Kästchen gefüllt wurden, kann der Spieler einem seiner Charaktere zudem den Vorteil Vielleser verleihen. Dieses Chronikblatt ist auf einen Spieler beschränkt, nicht auf einen Charakter, daher muss der Spieler Charakternamen, -nummern und Fraktionen erst eintragen, wenn er sich entschieden hat, welcher seiner Charaktere den Vorteil erhalten soll. SL sollten mit Spielern zusammenarbeiten, um Chronikblätter schnell und leicht zu erstellen – solange der Spieler eine Ausgabe des Buches zur Hand hat, sollte er dessen Chronikblatt wie jedes andere benutzen können.

Convention-, Feiertags- und Questvorteile

Ein Charakter kann denselben Vorteil nicht mehrfach erhalten. Wenn der einzige Unterschied zwischen zwei Chronikblättern im Namen der Convention oder der Veranstaltung im Titel besteht, dann handelt es sich effektiv um denselben Vorteil.

Um Feiertagsvorteile zu erlangen, musst du an einer organisierten Runde der Pathfinder Society teilnehmen, damit einer deiner Charaktere den fraglichen Feiertagsvorteil erhalten kann. Du erhältst nur eine Ausfertigung des Vorteils, kannst ihn aber während der damit verbundenen Daten einem beliebigen deiner Charaktere zuweisen, es muss nicht der Charakter sein, den du während der Spielsitzung gespielt hast.

Questvorteile dagegen müssen dem zugespielten Charakter zugewiesen werden. Sollte der Charakter sterben, dann füge das Chronikblatt dem Charakter hinzu, streiche aber den Vorteil. Der Zustand Tod ist bei Questen nicht dauerhaft – dies ist eine Ausnahme von den normalen Zustandsregeln.

FRAKTIONSANSTECKER

Informationen zu Fraktionsansteckern findest du in Anhang 2.

WIEDERHOLUNG VON WÜRFEN

Um Spieler zu belohnen, welche die organisierten Spielrunden der Pathfinder Society unterstützen, indem sie spezielle T-Shirts oder andere Gegenstände mit den Symbolen der Kampagne, ihrer Fraktion oder der Kundschafter erwerben und tragen, kann ein Spieler, der ein solches Kleidungsstück trägt, während er an einer Runde der Society teilnimmt, im Laufe dieses Szenarios einen Wurf mit einem W20 wiederholen. Die Wiederholung muss erfolgen, ehe das Ergebnis des ursprünglichen Wertes vom SL verkündet wird, und der neue Wert muss benutzt werden, selbst wenn er schlechter ausfallen sollte. Siehe paizo.com/pathfindersociety/rerolls zur Frage, welche Gegenstände hierunter fallen.

ANHANG 6: REGIONALE KOORDINATOREN DER PATHFINDER SOCIETY

Angesichts der vielen tausend, über mehrere Kontinente verbreiteten Spieler wäre die Kampagne der Pathfinder Society nicht erfolgreich, ohne die Unterstützung der treuen, freiwilligen Regionalkoordinatoren. Diese werden als Parallele zu den Rängen innerhalb der Gesellschaft der Kundschafter als Kundschafter-Hauptleute und Kundschafter-Leutnants bezeichnet. Kundschafter-Hauptleute sind für große Regionen mit einer höheren Anzahl an Spielern zuständig und werden bei der Koordination von Kundschafter-Leutnants unterstützt. Egal, ob Kundschafter-Leutnants in derselben Stadt oder vielleicht in deren Umfeld ansässig sind, sie fungieren als rechte Hand des jeweiligen Kundschafter-Hauptmanns. Beides sind freiwillige Positionen, welche eine wichtige Bedeutung bei organisierten Spielsitzungen der Society haben, sei es daheim, auf Conventions oder in Läden. Sie arbeiten mit den Koordinatoren von Conventions und Veranstaltungen zusammen, um organisierte Spielrunden der Society zu planen, Preise zu organisieren, Chronikblätter verfügbar zu machen und neue Spielleiter zu rekrutieren. Solltest du Fragen zu privaten oder öffentlichen Spielrunden, Veranstaltungen oder anderen Spielmöglichkeiten haben, dann kontaktiere deinen örtlichen Kundschafter-Hauptmann oder Kundschafter-Leutnant unter der angegebenen Emailadresse. Dasselbe gilt, wenn du helfen möchtest, die Pathfinder Society in deiner Gegend zu unterstützen oder zu erweitern, oder einen Laden oder eine Convention vorschlagen möchtest, auf der eine organisierte Spielrunde stattfinden könnte.

Jeder kann dem Team der freiwilligen Unterstützer beitreten; die empfohlenen Pflichten und Vorteile dieser Tätigkeit findest du unter paizo.com/coordinators/volunteer.

Unter paizo.com/pathfinderSociety/coordinators findest du eine aktuelle Auflistung aller Kundschafteroffiziere. Diese Liste wird aktualisiert, wenn neue Koordinatoren berufen werden. Solltest du keinen Kundschafter-Offizier für deine Region finden, dann kontaktiere deinen lokalen Koordinator. Sollte deine Region nicht aufgeführt sein, dann schreibe bitte an pathfindersociety@paizo.com, damit dir weitergeholfen werden kann.

PATHFINDER SOCIETY-REGIONEN

Im Folgenden werden die Kundschafter-Koordinatoren und die Regionen unter ihrer Verwaltung aufgeführt:

Nord- und Südamerika

Große Seen (Bob Jonquet): Illinois, Indiana, Kentucky, Michigan, Ohio, Ontario und Wisconsin

Mittlerer Westen (Todd Morgan): Iowa, Kansas, Manitoba, Minnesota, Missouri, Nebraska, North Dakota, Saskatchewan und South Dakota

Nordosten (June Soler): Atlantic Canada, Connecticut, Delaware, Maine, Maryland, Massachusetts, New Hampshire, New Jersey, New York, Pennsylvania, Quebec, Rhode Island und Vermont

Nordwesten (Walter Sheppard): Alaska, Alberta, British Columbia, Idaho, Montana, Oregon, Washington und Wyoming

Süden (Jon Cary): Arkansas, Oklahoma und Texas

Südosten (Del Collins): Alabama, Florida, Georgia, Louisiana, Mississippi, North Carolina, South Carolina, Tennessee, Virginia und West Virginia

Südwesten, Zentral- und Südamerika (Eric Brittain): Arizona, California, Central America, Colorado, Mexico, Nevada, New Mexico, South America und Utah

Afrika, Asien, Europa und Pazifikregion

Afrika und östliches Eurasien (Auke Teeninga): Dänemark, Island, Lettland, Niederlande, Russland, Skandinavien und Südafrika

Asien-Pazifikregion (Stephen White): Australien, China, Hawaii, Indien, Japan, Neuseeland, Okinawa, Singapur und Südostasien

Zentraleuropa (Dan Simons): Deutschland, Österreich und die Schweiz.

Westliches Eurasien und Mittlerer Osten (Dave Harrison): Belgien, Frankreich, Großbritannien, Irland, Israel, Italien, Kroatien, Portugal, Spanien, Türkei, Ukraine und die Vereinigten Arabischen Emirate

ANHANG 7: GLOSSAR

Wie das Pathfinder-Rollenspiel verwendet auch die Pathfinder-Society-Rollenspielgilde eine Reihe von Begriffen, Abkürzungen und Definitionen. Am meisten werden die Folgenden genutzt:

Abenteurer: „Abenteurer“ bezieht sich auf Szenarien, sanktionierte Module und sanktionierte Abenteuerpfade.

Affinität (Regionale Affinität): Manche Talente, Wesenszüge oder andere mechanische Gegenstände erfordern eine Affinität zu einem bestimmte Land oder einer Region Golarions. Andere erfordern die Zugehörigkeit zu einer bestimmten Volksgruppe, z.B. einem Schoantistamm oder einer Gefolgschaft der Mammutherren. All dies wird als Regionale Affinitäten behandelt. Dein SC kann jede beliebige Affinität in der Zeit zwischen den Abenteuern erlangen, kann aber immer nur eine Affinität zugleich besitzen. Vermerke erlangte, verlorene oder veränderte Affinitäten nach einer Änderung auf deinem nächsten Chronikblatt.

Anbetung: Dies bezieht sich auf die Beziehung zwischen einem SC und einer Gottheit, wobei der SC für seine treue Anbetung einen regelmechanischen Vorteil erlangt (z.B. die Zauber und Fähigkeiten eines Klerikers, ein Talent oder Wesenszug mit Bezug zu einer Gottheit, besondere Funktionen magischer Waffen oder Voraussetzungen von Prestigeklassen). Ein SC kann nur eine kampagnenlegale Gottheit anbeten. Seine Gesinnung darf maximal einen Schritt der seiner Gottheit entfernt sein (siehe Seite 24).

Angehöriger des Klerus: Ein SC mit wenigstens einer Stufe als Kleriker.

Ansehenspunkte: Ansehenspunkte repräsentieren Gefallen, welche dir die Gesellschaft der Kundschafter schuldet. Du kannst sie nutzen, um Gegenstände oder Dienstleistungen zu erwerben, welche du andernfalls nicht erlangen könntest – selbst wenn du nicht den erforderlichen Ruhm besitzen solltest (siehe Seite 21).

Besonderes Abenteuer: Dies ist eine allgemeine Bezeichnung für Exklusive und Interaktive Abenteuer.

Böse Handlung: Eine böse Handlung ist eine Tat, die allein oder als Teil eines Musters deine Gesinnung in Richtung Böse verändern würde. Eine einzelne Böse Tat kann zu einer sofortigen Gesinnungsverletzung führen, muss aber nicht.

Chronikblatt: Dies ist eine Aufzeichnung der Abenteuer, welche ein Charakter abgeschlossen hat. Sie enthält die verdienten EP, GM, Ansehenspunkte, Vorteile und Zugänge zu Gegenständen. Manche Chronikblätter verleihen besondere Belohnungen, welche nicht mit einem Abenteuer, sondern der Teilnahme an einer Veranstaltung wie einer Convention in Verbindung stehen oder auch dem Lesen von Pathfinder-Romanen. Diese Aufzeichnungen ermöglichen es einem Spieler, einen SC überall auf der Welt bei Veranstaltungen der Pathfinder Society auf der passenden Stufe zu spielen.

Durchschnittsgruppenstufe (DGS): Die DGS repräsentiert die Durchschnittsstufe aller am Abenteuer beteiligten SC und bestimmt, welche Unterebene genutzt wird (siehe Seite 10).

Ebene: Dies ist der Stufenbereich eines Abenteurers; Charaktere, deren Stufen in diesen Bereich fallen, können sich am Abenteuer beteiligen. Szenarioebenen sind in der Regel in Unterebenen unterteilt. Ein SC kann nicht an einem Abenteuer mitspielen, dessen Stufe bei Beginn des Abenteurers außerhalb der Ebene liegt.

Einkommenswurf: Dein SC kann zwischen den Abenteuern einen geübten Fertigkeitwurf für Auftreten, Beruf oder Handwerk ablegen, um zusätzliches Gold zu verdienen.

Exklusivabenteurer: Bei einem Exklusivabenteurer muss der SL bestimmte Kriterien erfüllen – in der Regel muss er eine bestimmte Anzahl an SL-Sternen verfügen. Exklusivabenteurer und Besondere Anlässe halfen einem SL zudem, den 5. SL-Stern zu erlangen.

Fraktion: Die Gesellschaft der Kundschafter besteht aus sieben aktiven und neun aufgelösten Fraktionen. Die Wahl der Fraktion bestimmt die sekundären Loyalitäten deines SC im Rahmen der Kampagne (siehe Anhang 2).

Fraktionskarten: Diese Karte fasst die Ziele der Fraktion zusammen, führt eine Reihe von Aufgaben auf, welche die SC während Abenteuern erfüllen können, und die Belohnungen für erreichte Ziele.

Gesinnungsverletzung: Eine Gesinnungsverletzung ist jeder schwerwiegende Verstoß oder jedes fortdauernde Muster kleinerer Verstöße gegen die Gesinnung des Charakters, welche einen Gesinnungswechsel hervorrufen könnten (siehe auch Seite 12).

Grundannahme: Dies sind die grundlegenden Erwartungen, die an das Verhalten der Spieler gestellt werden, und an die sich jeder halten muss, der an der Organisierten Kampagne teilnehmen will.

Grundregelkampagne: Dieser Spielmodus nutzt alles gegenwärtig sanktionierte Material der Kampagne, erlaubt aber nur die Verwendung des *Grundregelwerkes*, des *Wesenszugsdokuments* und dieses *Leitfadens* bei der Erschaffung eines SC, beim Stufenaufstieg und beim Erwerb von Gegenständen (siehe Seite 7).

Immer verfügbare Abenteurer: Manche Abenteurer können von einem Spieler (oder auch einem SL) beliebig oft auf einer bestimmten Stufe gespielt werden, und ihm immer die vollständige Belohnung einbringen. Sofern nicht anders vermerkt, sind alle Abenteurer der Ebenen 1–2 (aber nicht 1–5) für SC der 1. Stufe immer spielbar; während sie für einen Charakter der 2. Stufe nur ein Mal eine Belohnung einbringen (siehe Seite 18).

Immer verfügbare Gegenstände: Ruhm beschränkt, was dein SC erwerben kann. Du kannst aber unabhängig von deinem Ruhm immer bestimmte Gegenstände erwerben, solange du dich in einer Ortschaft mit 5.000 oder mehr Einwohnern aufhältst (siehe auch Seite 19).

Interaktive Abenteuer: Interaktive Abenteuer sind besondere Abenteuer, bei denen sich mehrere Spielergruppen am selben Abenteuer beteiligen. Ihre gesammelten Resultate wirken sich auf das Gesamtergebnis und den Erfolg aus. Neue Interaktive Abenteuer werden in der Regel zum PaizoCon und/oder dem GenCon veröffentlicht und stehen für andere Conventions mit der erforderlichen Mindestanzahl an Spielergruppen zur Verfügung.

Inventarbogen: Du musst alle Erwerbungen deines SC über 25 GM auf einem Inventarbogen verzeichnen. Du findest eine Vorlage auf Seite 44, kannst aber auch selbst einen Bogen entwerfen, sofern er übersichtlich dieselben Informationen wiedergibt.

Klassenmerkmalcreature: Jeder dauerhafte Gefährte, welcher den SC begleitet – z.B. ein Tiergefährte, Reittier, Eidolon, Phantom, Vertrauter usw. –, im Kampf eigene Handlungen ausführen kann und über ein Klassenmerkmal erlangt wird, ist eine Klassenmerkmalcreature.

In der Pathfinder-Society-Rollenspielgilde kann ein Charakter stets nur eine Klassenmerkmalkreatur während einer Spielsitzung besitzen. Siehe auch das FAQ hinsichtlich der Fragen, wie Vertraute mit anderen Klassenmerkmalkreaturen integrieren und welche magischen Gegenstände diese Kreaturen verwenden können – siehe paizo.com/pathfinderSociety/faq.

Koordinator des Organisierten Spieles: Der Koordinator des Organisierten Spieles verwaltet die Spielkampagnen, darunter auch jene der Pathfinder-Society-Rollenspielgilde und der Spielkartengilde.

Kundschafter-Agent: Kundschafter-Agenten leiten die Spielkoordination während einer Veranstaltung.

Kundschafter-Hauptmann (im Spiel): Manche Kundschafter errichten Logen, statt umher zu reisen, von wo aus sie die Feldforscher vor Ort koordinieren, Wissen sammeln und ihren Kollegen eine sichere Zufluchtsstätte bieten. In Szenarien treten sie oft als Auftraggeber oder Informationsquelle auf.

Kundschafter-Hauptmann (in der Realität): Dies sind die vielen freiwilligen Koordinatoren, welche große Regionen überwachen, in denen es viele Spieler gibt.

Kundschafter-Leutnant: Dies sind die freiwilligen Koordinatoren, welche den Kundschafter-Hauptleuten assistieren.

Langsame Aufstiegs geschwindigkeit: Zu Beginn eines Abenteuers kann ein Spieler sich für die Langsame Aufstiegs geschwindigkeit entscheiden; der SC erhält dann nur die Hälfte der normalen EP, GM und Ansehenspunkte. Dies erhöhte die effektive „Lebensdauer“ eines Charakters. Du kannst immer noch die Ergebnisse von Aktivitäten zwischen den Abenteuern wie z.B. Einkommenswürfe in vollem Umfang erlangen.

Legale Ressource: Eine legale Ressource ist eine physikalische Ausgabe eines Buches, ein mit einem Wasserzeichen versehenes PDF des Buches oder ein Ausdruck von mit Wasserzeichen versehenen Seiten eines PDF. Um eine Charakteroption verwenden zu können – insbesondere in Verbindung mit dem Dokument für Zusätzliche Ressourcen –, musst du die legale Ressource besitzen und dabei haben, welche diese Option enthält.

Normale Aufstiegs geschwindigkeit: Dies ist die typische Geschwindigkeit, mit welcher ein SC seine EP, GM und Ansehenspunkte am Ende eines Abenteuers erhält. Ein Spieler kann sich alternativ für die Langsame Aufstiegs geschwindigkeit entscheiden.

Pathfinder Reference Document (PRD): Dies ist eine kostenlose online Version aller Regeln im *Grundregelwerk* und anderer RPG-Hardcover – siehe paizo.com/prd. Das PRD ist keine legale Ressource als Regelreferenz oder zum Erschaffen eines SC. Ein SL kann das PRD beim Vorbereiten und Leiten eines Abenteuers nutzen.

Pathfinder-Society-Nummer: Jeder Angehörige der Pathfinder-Society-Rollenspielgilde erhält eine Pathfinder-Society-Nummer. Diese besteht oft aus mehreren Teilen – der erste, längere Teil ist deine Spielernummer, der zweite repräsentiert den individuellen Charakter (z.B. #123456-2 bezieht sich auf Spieler Nummer 123456 und dessen zweiten SC). Diese Nummer wird genutzt, um beendete Abenteuer zu berichten, und sollte auf jedem Chronikblatt und Inventarseite stehen, die mit diesem Charakter in Verbindung steht.

Priester: Siehe Angehöriger des Klerus.

Queste: Questen repräsentieren kurze Abenteuer, welche etwa 1 Stunde dauern.

Regionaler Kundschafter-Koordinator: Regionale Kundschafter-Koordinatoren überwachen große Bereiche der Welt und unterstützen Kundschafter-Hauptmänner und Kundschafter-Leutnants bei ihren Pflichten.

Ruhm: Dies ist die Gesamtanzahl der Ansehenspunkte (AP), welche dein Spielercharakter im Laufe seiner bisherigen Abenteurerkarriere erlangt hat. Ruhm verleiht kleinere Rufboni und ermöglicht Zugang zu mächtigeren magischen Gegenständen (siehe Seite 21).

Sanktioniert: Sanktioniertes Material kann bei Spielrunden der Pathfinder-Society-Rollenspielgilde verwendet werden.

Sanktionierte Module/Abenteurerpfade: Dies sind Abenteuer, die nicht zu den Society-Szenarien gehören, Charakteren aber dennoch Belohnungen einbringen können. Du findest die Liste der sanktionierten Module und Abenteurerpfade in Dokument für Zusätzliche Ressourcen. Dort befinden sich auch Chronikblätter zum Download und eventuell anwendbare besondere Regeln.

SL-Sterne: SL-Sterne dienen als Übersicht, wie viele Spielrunden die jeweilige Person im Rahmen der Pathfinder Society bereits geleitet hat: 10 Sitzungen (1 Stern) bis 150 Sitzungen (5 Sterne). SL-Sterne ermöglichen den Zugang zu mehreren exklusiven Abenteuern und verleihen einen Bonus auf freie Wiederholungen von Würfeln. Um den fünften Stern zu erlangen, sind zudem noch weitere Schritte erforderlich (siehe Seite 16).

Spielercharakter (SC): Dies sind die von den Spielern dargestellten Charaktere.

Spieler-gegen-Spieler (PvP): Es kommt zu Spieler-gegen-Spieler-Konflikten, wenn ein SC aus eigenem Antrieb versucht, einen anderen SC zu töten, zu verletzen oder ihm auf andere Weise ein Leid zuzufügen und daran teilzuhaben. Derartige Konflikte sind streng verboten (siehe Seite 7).

Spielleiter (SL): Der SL wendet die Regeln an, trifft bei Unsicherheiten Entscheidungen und kontrolliert die Elemente der Welt und der Handlung, mit denen es die Spieler zu tun bekommen. Bei der Pathfinder-Society-Rollenspielgilde hilft ein SL zudem den Spielern, ihre Unterlagen auszufüllen, und berichtet die Ergebnisse jeder Spielrunde dem Veranstaltungskoordinator oder auf paizo.com/pathfindersociety.

Staffel: Eine Staffel umfasst den Zeitraum eines Jahres und beginnt mit dem GenCon (in der Regel im August). Die meisten Staffeln weisen ein zugrundeliegendes Thema auf und enthalten etwa 25 Szenarien. In der Regel werden zwei Szenarien pro Monat veröffentlicht.

Szenario: Ein solches Abenteuer dauert in der Regel 4–5 Stunden und wurde speziell für die Pathfinder-Society-Rollenspielgilde entwickelt. Die meisten Abenteuer in der Kampagne sind Szenarien.

Umschulen: Wenn du Aspekte deines Charakters nach Erreichen der 2. Stufe veränderst, dann halte dich an die Regeln in den *Ausbauregeln IV: Kampagnen* (siehe Seite 35).

Unterebene: Dies ist ein kleiner Stufenbereich innerhalb einer Ebene, mit dessen Hilfe die Schwierigkeit eines Abenteuers für Gruppen mit unterschiedlichen Durchschnittsstufen bestimmt wird.

Verändern: So wird jeder Vorgang bezeichnet, bei dem Aspekte deines Charakters verändert werden – das einzige, was niemals verändert werden kann, ist seine Society-Nummer. Jeder Charakter der 1. Stufe kann nach Belieben verändert werden (siehe Seite 8).

Verehrung: Dies bezieht sich auf die Beziehung zwischen einem SC und einer bestimmten Gottheit, einem Pantheon oder einer Philosophie, welcher der SC folgt, ohne dadurch besondere mechanische Vorteile zu erlangen. Spielercharaktere können jede golarische Gottheit, Pantheon oder Philosophie verehren, ohne dass gesinnungstechnische Übereinstimmungen vorliegen müssen.

Vorgefertigte Charaktere: Dies sind vorgefertigte Charakter der Stufen 1, 4 und 7. Sie sollen Spielern, welche keinen (passenden) eigenen Charakter zur Verfügung haben oder eine neue Charakterklasse ausprobieren wollen, den schnellen Einstieg ermöglichen. Bei manchen exklusiven Abenteuern werden ebenfalls besondere vorgefertigte Charaktere verwendet.

Vorteil: Ein Vorteil ist eine im Spiel anfallende Belohnung, die nicht aus EP, GM, Ansehen oder Zugang zu Gegenständen gehört. Vorteile stehen auf Chronikblättern und werden in der Regel im Rahmen eines Abenteuers oder für die Teilnahme an Conventions oder anderen besonderen Veranstaltungen erlangt.

Wiederholbare Szenarien: Siehe Immer verfügbare Abenteuer.

Wiederholung: Ein Spieler wiederholt ein Szenario, wenn er es mehr als ein Mal spielt. Die Pathfinder-Society-Rollenspielgilde gestattet dies nur in begrenztem Rahmen (siehe Seite 7).

Wurf wiederholen: Dies bezieht sich auf das Wiederholen eines Wurfes mit einem W20 und die Verwendung des neuen Ergebnisses. Bei der Pathfinder-Society-Rollenspielgilde bezieht sich dies meistens auf die freien Wiederholungen, wenn ein Spieler bestimmte Pathfinder-Merchandise während einer Veranstaltung trägt oder verwendet (siehe Seite 36).

Zeit zwischen den Abenteuern: Nach jedem Abenteuer, bei dem ein SC EP erlangt hat, kann er von der Zeit zwischen den Abenteuern Gebrauch machen, um eine von mehreren Handlungen auszuführen, z.B. einen Einkommenswurf (siehe Seite 34).

Zusätzliche Ressourcen: Im Dokument zu den Zusätzlichen Ressourcen findest du Gegenstände, Klassen, Talente und andere Charakteroptionen aus weiteren Pathfinder-Quellenbüchern, welche legal für Society-Charaktere sind. Um von einer solchen Option Gebrauch machen zu können, benötigst du den entsprechenden Quellenband und eines Ausgabe des aktuellen Ressourcendokuments (paizo.com/pathfindersociety/additionalResources).

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 Roleplaying Guild Guide, Version 8.0 © 2016, Paizo Inc.; Authors: Mike Brock, John Compton, Erik Mona, Mark Moreland, and Tonya Woldridge.

16. Deutsche Ausgabe:

Leitfaden zur Pathfinder Society 8.0 © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

