

KERNREGELN: SPIELER 2

Kämpfkünstler	195
Kopfgeldjäger	196
Kräuterkundler	197
Marschall	198
Mystischer Bogenschütze	200
Pirat	207
Ringer	202
Ritter	204
Ritualist	206
Schildbastion	208
Schriftrollenspezialist	209
Späher	210

Sprachenkundler	211
Stutzer	212
Talismanspezialist	213
Tiermeister	214
Unaufhaltsamer	220
Verteidiger	216
Vertrautenmeister	217
Vigilant	218
Waffenimprovisierer	221
Wiking	222
Zweiwaffenmeister	223

4 TALENTE

224

Talenteübersicht	225
------------------------	-----

Talente	227
---------------	-----

5 ZAUBER

236

Zauberlisten	238
Zauber	240

Fokuszauber	256
Rituale	266

6 SCHATZKISTE

272

Waffen & Materialien	274
Rüstzeug	278
Alchemistische Gegenstände	281

Vorrichtungen	297
Magische Verbrauchsgegenstände	301
Permanente Magische Gegenstände	307

SCHATZTABELLE

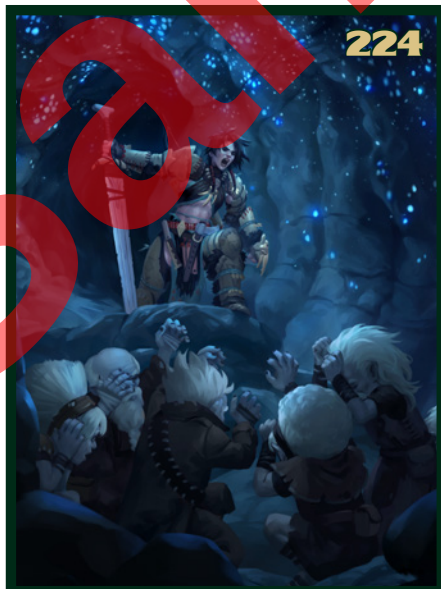
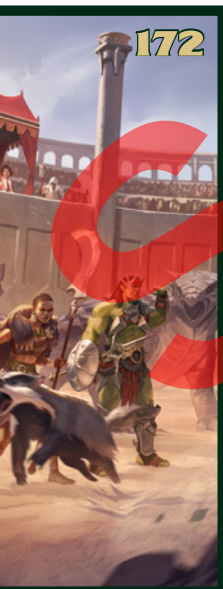
312

GLOSSAR & INDEX

315

ERRATA

320





EINFÜHRUNG

Pathfinder ist ein Spiel der Vorstellungskraft, bei dem nahezu jede Idee zum Leben erwachen kann. Dieses Buch wird mit Kernregeln Spieler kombiniert, erweitert dessen Möglichkeiten und gibt dir noch mehr Möglichkeiten, genau den Charakter zu spielen, der dir vorschwebt!

MEHR VON ALLEM!

Die *Kernregeln Spieler 2* bietet noch mehr Möglichkeiten für Spielercharaktere. Neben den neuen, auf der Folgesseite zusammengefassten Abstammungen und Klassen findest du weitere allgemeine Talente und Fertigkeitstalente, neue Ausrüstungsgegenstände, Zauber und Schätze runden die Optionen für Abenteurer ab.

Neben den acht neuen Multiklassen-Archetypen für die Klassen in diesem Buch findest du ab Seite 172 Archetypen für alle Arten von Charakteren. Diese können jeden Pathfinder-Charakter in unerwartete Richtungen erweitern und ihm helfen, neue Fähigkeiten zu entdecken, die zu seiner sich entwickelnden Geschichte passen. Viele dieser Archetypen unterstützen Kampfspezialisierungen, wie die Schildbastion und der Ringer, während andere die Rollen aufzeigen, in die ein Charakter schlüpfen kann, wie der Gesegnete und der Marschall. Auch die wachsenden Fertigkeiten der Charaktere können tiefere Spezialisierungen freilegen, wie den Archäologen und den Heilkundigen.

Zusätzlich zu einer großen Auswahl an Abstammungen enthält dieses Buch auch drei vielseitige Herkünfte, die für Charaktere aller Abstammungen geeignet sind:

- Dämmerwandler sind Seelen, die durch einen Handel zwischen Seelenbegleitern, den Führern der Toten, wiedergeboren werden.

- Dhampire sind die sterblichen Nachkommen von Vampiren und wandeln auf der Grenze zwischen Leben und Untod.

- Drachenblütige haben drakonische Eigenschaften, die auf den Einfluss von Drachen zurückzuführen sind, entweder direkt oder über ihre Vorfahren.

WIE NUTZE ICH DIESES BUCH?

Die neuen Optionen in diesem Buch erweitern die Optionen in *Kern Spieler*, und dieses Buch wird benötigt, um *Kern Spieler 2* zu verwenden. Es ist einfach, mit einer Abstammung, einer Klasse und einem Archetyp aus diesem Buch einzusteigen, aber endlose Variationen werden zum Leben erweckt, wenn du diese mit Optionen aus *Kern Spieler* und anderen Quellen kombinierst.

Wenn du einen neuen Charakter erstellst, interessieren dich wahrscheinlich die neuen Abstammungen (Seite 7), Klassen (Seite 54) und Hintergründe (Seite 50).

Auch Charaktere, die du bereits erstellt hast, können von den Archetypen (Seite 172) und den neuen Optionen für Talente (Seite 224), Zauber (Seite 236) und Gegenstände (Seite 272) profitieren.

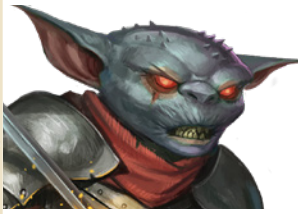
ABSTAMMUNGEN

AMURRUNI



Amurruni sind sehr soziale, katzenartige Humanoiden, die neugierig sind und gerne umherziehen. Seite 8.

HOBGOBLINS



Hobgoblins sind größer und stärker als ihre Goblin-Verwandten und organisieren sich oft in militärischen Strukturen. Seite 12.

IRUXIS



Iruxis sind geschuppte Humanoiden mit einer Geschichte, die bis in die ferne Vergangenheit reicht. Seite 16.

KHOLOS



Kholos sind hyänenköpfige Humanoiden, die praktisch und pragmatisch veranlagt sind. Seite 20.

KOBOLDE



Kobolde sind klein und reptilienartig, mit Merkmalen, die von der Macht geprägt sind, der sie folgen wollen. Seite 24.

TENGU



Tengu sind gesellige und einfallsreiche vogelartige Humanoiden, die Wissen und Schätze sammeln. Seite 28.

TRIPKIES



Tripkies sind froschähnliche Humanoiden, deren Geist oft größer ist als ihre Statur. Seite 32.

YSOKIS



Ysokis sind kleine, schlaue und anpassungsfähige Humanoiden mit rattenähnlichen Merkmalen und einem Hang zur Gemeinschaft. Seite 36.

KLASSEN



ALCHEMIST



Der Alchemist wirft alchemistische Bomben und trinkt selbstgemachte Getränke. Seite 56.



BARBAR



Der Barbar gerät auf dem Schlachtfeld in Kampfrausch und schlägt seine Feinde mit voller Wucht nieder. Seite 70.



ERMITTLER



Der Ermittler nutzt sein Wissen, um Geheimnisse aufzudecken und seine Feinde zu besiegen. Seite 86.



HAUDEGEN



Der Haudegen bezwingt seine Feinde mit viel Elan, den er sich durch auffällige Taten verdient. Seite 100.



MÖNCH



Der Mönch wendet die Geheimnisse der Kampfkünste an, um sein Können auf dem Schlachtfeld eindrucksvoll zu präsentieren. Seite 112.



MYSTIKER



Der Mystiker hat Zugriff auf mächtige göttliche Magie, leidet dafür aber unter einem übernatürlichen Fluch. Seite 126.



STREITER



Als Krieger, der einer Gottheit geweiht ist, nutzt der Streiter göttliche Macht, um seine Fähigkeiten zu verbessern und Verbündete zu schützen. Seite 142.



ZAUBERER



Die magische Kraft des Zaubers fließt aus seinem Blut und manifestiert sich in fantastischen Zaubern und Fähigkeiten. Seite 156.

Einführung

Abstammungen & Hintergründe

Klassen

Archetypen

Tale

Zauber

Schatzkiste

Schatztabelle

Glossar & Index

Errata



KAPITEL 1: ABSTAMMUNGEN UND HINTERGRÜNDE

Die Abstammung und der Hintergrund deines Charakters erzählen die Geschichte, wer du vor Beginn deiner Abenteuerlaufbahn gewesen bist und wer du vielleicht eines Tages zu sein anstrebst. Allerdings fügt sich nicht jeder nahtlos in die am weitesten verbreiteten Abstammungen oder Hintergründe ein. Möglicherweise bist auch du ein vogelartiger Tengu, ein geschuppter Kobold oder ein neugieriger Amurrun, der über einen einzigartigen Hintergrund verfügt. Vielleicht steckt in deiner Abstammung das Blut von Drachen oder Vampiren – nur du allein entscheidest das!

Dieses Kapitel bietet dir eine Erweiterung deiner Optionen bei der Erschaffung deines Charakters, die über jene in den *Kernregeln Spieler* hinausgehen und die folgenden Abschnitte umfassen. Darüber hinaus findest du auf Seite 5 eine Übersicht über alle Abstammungen und Herkunft, sowie über die in diesem Band zu findenden Klassen, sodass du die wichtigsten Entscheidungen bei der Erschaffung deines Charakters auf einen Blick treffen kannst.

ABSTAMMUNGEN

Neben den in den *Kernregeln Spieler* präsentierten Abstammungen gibt es natürlich noch weitere (das Format der Abstammungseinträge wird in *Kernregeln Spieler* auf Seite 41 erklärt).

- **Amurruni** (Seite 8) sind katzenhafte Humanoide, die glauben, sie seien zum Schutze der Wildnis vor den größten Gefahren erschaffen worden. Angehörige anderer Abstammungen bezeichnen sie oft als „Katzenvolk“.
- **Hobgoblins** (Seite 12) sind die stärkeren und größeren Vettern der Goblins, die sich oft darauf konzentrieren, sich im Kampf zu beweisen.
- **Iruxis** (Seite 16) haben Schnauzen mit Reißzähnen, lange Schwänze und reichhaltige mündlich überlieferte Traditionen. Angehörige anderer Abstammungen bezeichnen sie oft als „Echsenfolk“.
- **Kholos** (Seite 20) sind Humanoide mit einem hyänenartigen Kopf, die ihre Vorfahren verehren und ihre Toten verzehren, um ihnen so Ehre zu erweisen.
- **Kobolde** (Seite 24) sind fleißige Handwerker, deren kleine Reptiliengestalt bereits im Ei durch die Nähe mächtiger Magie beeinflusst wird.
- **Tengu** (Seite 28) sind krähenartige Humanoide mit einer Affinität für Klingenwaffen und der angeblich mystischen Gabe, Unglück absorbieren zu können.
- **Triplikies** (Seite 32) sind froschähnliche Humanoide, die sich auf ihre Gerissenheit und Neugier verlassen, um für die Sicherheit ihre Gemeinschaften zu sorgen.
- **Ysokis** (Seite 36) können sich selbst in die engsten Winkel zwängen und sind zudem äußerst geschäftig und sehr akribisch. Angehörige anderer Abstammungen bezeichnen sie oft als „Rattenvolk“.

VIELSEITIGE HERKÜNFTE

Wie schon die *Kernregeln Spieler* bietet auch dieser Band Vielseitige Herkunft. Dabei handelt es sich um Herkunft, die bei allen Abstammungen auftreten können und die du anstatt einer der in den Regeln deiner Abstammung aufgeführten Herkunft auswählen kannst. Wenn dein Vater beispielsweise ein Vampir war, könntest du selbst – unabhängig davon, ob du ein Mensch, ein Ork oder ein Amurrun bist – auch ein Dhampire sein. Die Regeln für Vielseitige Herkunft findest du in den *Kernregeln Spieler* auf Seite 74.

- **Dämmerwandler** (Seite 42) sind in einer sterblichen Gestalt wiedergeborene Seelen, die an Seelenbegleiterwächter gebunden sind.

UNGEWÖHNLICHE ABSTAMMUNGEN UND HERKÜNFTE

Sämtliche neue Abstammungen, die in diesem Buch vorgestellt werden, haben die Kategorie **Ungewöhnlich**. Solche Ungewöhnlichen Regelemente erlangt man normalerweise während des Spielverlaufs, Abstammungen und Herkunft werden allerdings bereits zu Spielbeginn gewählt. Das bedeutet, dass du mit deiner Gruppe und dem SL absprechen solltest, welche ungewöhnlichen Abstammungen und Herkunft in Bezug auf den Handlungsstrang und das Setting der Kampagne überhaupt Sinn ergeben. Auf den vom Piratentum geprägten Fesselinseln bilden Tengu beispielsweise bereits einen relativ alltäglichen und wenig Aufsehen erregenden Anblick. Noch weiter verbreitet sind sie jedoch auf dem östlichen Kontinent Tian Xia, wo hingegen Halblinge und Zwerge sehr ungewöhnlich sind! Selbst wenn die von dir gewählte Abstammung in der Region, in welcher der Großteil der Handlung angedacht ist, nicht sonderlich verbreitet ist, kannst du gemeinsam mit dem SL und den anderen Spielern in der Regel einen Weg finden, wie sich dein Charakter trotzdem in seine Umgebung einfügen lässt. Eine solche Diskussion könnte dir den Weg weisen, wie sich eine Ungewöhnliche Abstammung ins Spiel einarbeiten lässt und wie sie mit den anderen Charakteren interagiert. Innerhalb der Abenteuerpfade enthält der Spielerleitfaden oft Informationen zu weiteren ungewöhnlichen Optionen, die in Anbetracht der Geschichte und der Region möglicherweise sinnvoll und empfehlenswert sind. Für diese Abenteuer steht es dir daher frei, diese ungewöhnlichen Abstammungen und Hintergründe für deinen Charakter zu wählen und auszuspielen.

SELTENE UND EINZIGARTIGE HINTERGRÜNDE

Manche Hintergründe haben derart weitreichende Auswirkungen auf die Handlung, dass du mit den anderen Mitgliedern deiner Abenteuergruppe besser absprechen solltest, ob diese tatsächlich zur Handlung passen. Dies kann von Bedeutung sein, wenn dein Charakter beispielsweise ein Thronerbe ist. Ausführlichere Informationen zu diesen besonderen Hintergründen findest du auf Seite 52.

- **Dhampire** (Seite 44) sind zu einem Teil Vampire, da sie schon frühzeitig mit Vampirblut in Kontakt gekommen sind.
- **Drachenblütige** (Seite 46) sind Abkömmlinge mächtiger Drachen und zeigen oftmals die Macht und Majestät ihrer Ahnen.

HINTERGRÜNDE

Diese Abschnitte liefern dir neue Hintergründe für Charaktere aus allen erdenklichen Gesellschaftsschichten – vom Kurier bis zum Saboteur – sowie eine Reihe besonderer und seltener Hintergründe, über deren Einsatz in einer Kampagne du dich mit dem SL absprechen solltest.

- **Gewöhnliche Hintergründe** (Seite 50)
- **Seltene Hintergründe** (Seite 52)

Einführung

Abstammungen & Hintergründe

Einführung

Abstammungen

Amurruni

Hobgoblins

Iruxis

Kholos

Kobolde

Tengu

Triplikies

Ysokis

Vielseitige Herkunft

Dämmerwandler

Dhampire

Drachenblütige

Hintergründe

Gewöhnliche Hintergründe

Seltene Hintergründe

Klassen

Archetypen

Tale

Zauber

Schatzkiste

Schatztabelle

Glossar & Index

Errata

AMURRUNI

Diese geselligen und neugierigen Wanderer vereinen die charakteristischen Merkmale von Katzen und Humanoiden, sowohl in ihrem äußeren Erscheinungsbild als auch in ihrem Temperament. So eignen sie sich nur allzu bereitwillig neues Wissen an, sammeln begierig unbekannte Geschichten und Erinnerungstücke und sorgen stets dafür, dass jene in Sicherheit und glücklich sind, die ihnen wichtig sind. Die Amurruni betrachten sich selbst als die auserwählten Wächter der Natur und sind daher für gewöhnlich überaus mutig bis hin zu auf leichtsinnige Weise draufgängerisch, machen sie doch selbst dann keinen Rückzieher, wenn sie sich einem überwältigenden Widerstand gegenübersehen sehen. Sie glauben, dass starke Gemeinschaften, vielfältige Erfahrungen sowie das ständige Streben nach Verbesserung ihrer selbst ihnen die notwendige Unterstützung in diesem Kampf gewähren.

Ihr temperamentvolles Wesen führt dazu, dass ihre Stimmung von einem Moment zum anderen von überschwänglicher Begeisterung in schäumende Wut umschlagen kann. Wie auch gewöhnliche Katzen schnurren Amurruni unwillkürlich, wenn sie sich wohlfühlen, und knurren, wenn sie überrascht werden oder zornig sind.

Falls du auf der Suche nach einem ebenso neugierigen und mutigen wie freundlichen und körperlich und geistig behändigen Charakter bist, solltest du dich dafür entscheiden, einen Amurrun zu spielen.

Du könntest...

- ... mittels vieler enthusiastischer Fragen dein echtes Interesse zeigen.
- ... Konflikten mit anderen aus dem Weg gehen, indem du ihnen die kalte Schulter zeigst oder einfach gehst.

Andere könnten...

- ... glauben, du würdest mit deinen ständigen Fragen und Kommentaren die Aufmerksamkeit in Gesprächen an dich reißen wollen.
- ... in dein willkürliches Schnurren oder Knurren Gefühle interpretieren, die du gar nicht empfindest.

Körperliche Beschreibung

Auch wenn alle Amurruni einen aufrechten Gang haben und über ein weiches Fell, einen langen Schwanz, große Ohren und senkrechte Pupillen verfügen, unterscheiden sie sich voneinander ebenso, wie es gewöhnliche Katzen tun. Ihre flinken Finger münden in kurzen, meist einziehbaren Krallen.

Amurruni entwickeln sich rasch und können schon wenige Monate nach ihrer Geburt laufen, beginnen ihre Karrieren aber dennoch etwa im selben Alter wie Menschen. Ihre durchschnittliche Lebenserwartung beträgt 60–70 Jahre.

Gesellschaft

Amurruni mögen es nicht, wenn man sie als Katzenmenschen oder Katzenvolk bezeichnet, reagieren darauf aber bestenfalls mit seufzender Resignation. Ihre Kinder ziehen sie in Großfamilien groß, wo ihnen aus der Sicht vieler anderer Humanoide beängstigende Freiheiten gewährt werden, z.B. bereits im sehr jungen Alter auf Erkundungstouren gehen, auch wenn sie dabei möglicherweise in Schwierigkeiten geraten. Ihr Handwerk oder ihren Beruf erlernen Amurruni für gewöhnlich in einem locker gehaltenen Lehrlingsverhältnis; die meisten erlernen im Laufe ihres Lebens sogar mehrere Berufe.

Amurrungemeinschaften wählen für sich oft einen Anführer, der in ihrem Namen spricht und in Streitfällen als Vermittler auftritt. Sie reagieren auf Beschwerden gerne mit einer regelrecht kunstvollen Ignoranz gegenüber der störenden Partei oder verlassen sogar hin und wieder vorübergehend ihre Gemeinschaft in der Hoffnung, dass Probleme einfach verschwinden.

Amurruni werden in ihrer Kindheit und Jugend mit kurzen Namen bedacht. Wenn Jugendliche ins Erwachsenenalter übergehen und erstmals ihr Zuhause verlassen, können sie für sich einen anderen Namen wählen.

Beispielnamen: Alyara, Crinto, Drewan, Espes, Ferrus, Gerran, Halhat, Hoya, Ruun, Sevastin, Tespa, Yonsol, Zakkar, Zathra

Religion und Glauben

Die meisten Amurruni glauben, dass ihr Volk von großen, urzeitlichen Katzen abstammt, denen eine humanoide Gestalt verliehen wurde, damit sie sich den böswilligen Abscheulichkeiten stellen können, welche die Natur zu schänden und das Geflecht der Realität einzureißen versuchen. Viele von ihnen genießen es aber in vollen Zügen, frei umherzureisen und sich dabei ihren ganz persönlichen Lebensweg zu bahnen. Religiöse Amurruni praktizieren oft eine verworrene Form des Animismus, durch den sie versuchen, die Geister ihres Landes sowie der von ihnen gejagten Kreaturen zu beschwichtigen, um dadurch das natürliche Gleichgewicht aufrechtzuerhalten.

Verbreitete Gebote: Bereise die Welt, beschütze die Orte der Natur, kümmere dich sorgfältig um deine Erscheinung.

Verbreitete Anathemata: Lasse keine Fragen unbeantwortet.

