

PATHFINDER®

KRIEG DER UNSTERBLICHEN

WAP24

AUTHORS

James Case, Liane Merciel, and Michael Sayre

ADDITIONAL WRITING

Jessica Catalan, Matt Chapmond, Steven Hammond, Steven T. Helt, Brent Holtsberry, Jason Keeley, Michelle Y. Kim, Luis Loza, Erik Mona, AJ Neuro, Joaquin Kyle "Makapatag" Saavedra, Tony Saunders, Andrew Stoeckle, Greg A. Vaughan, and Ruvaidd Virk

DESIGN LEAD

Michael Sayre

DESIGNERS

Joshua Birdsong, Logan Bonner, James Case, Jason Keeley, and Michael Sayre

DEVELOPERS

Eleanor Ferron, Luis Loza, and Landon Winkler

EDITING LEAD

Avi Kool

EDITORS

Felix Dritz, Patrick Hurley, Avi Kool, Priscilla Lagares, Lynne M. Meyer, Zac Moran, Ianara Natividad, Solomon St. John, and Simone D. Sallé

CULTURAL CONSULTATION

Shivam Bhatt

COVER ARTIST

Wayne Reynolds

INTERIOR ARTISTS

Oleksii Chernik, Kendal Gates, Kent Hamilton, Katerina Kirillova, Ivan Koritav, Sandra Posada, Audy Ravindra, Wayne Reynolds, Riccardo Rullo, Luis Salas Lastra, Rafael Bruno Gomes Silva, and Firat Solhan

ART DIRECTION

Sonja Morris

GRAPHIC DESIGN

Adriana Gasperi

PROJECT MANAGER

Glenn Elliott

CREATIVE DIRECTORS

James Jacobs and Luis Loza

DIRECTOR OF GAME DESIGN

Jason Bulmahn

PUBLISHER

Erik Mona

DEUTSCHE AUSGABE

Ulisses Spiele GmbH

TITEL DER ORIGINALAUSGABE

War of Immortals

ÜBERSETZUNG

Moritz Bednarski, Tom Ganz, Judith Neugebauer, Ulrich-Alexander Schmidt

LEKTORAT UND KORREKTORAT

Peter Basedau, Moritz Bednarski, Tom Ganz, Elisabeth Jaeckel, Judith Neugebauer

LAYOUT

Jessica Dillmann

INHALTSVERZEICHNIS

EINLEITUNG

4

1 LEGENDÄRE HELDEN

6

Krieg der Unsterblichen, Teil 1	8
Animist	10
Paragon	28

2 DIENER DER MACHT

48

Krieg der Unsterblichen, Teil 2	50
Geblüte der Nephilim	52
Zusatzklassenarchetyp: Animist	56
Zusatzklassenarchetyp: Paragon	57
Blutwüter (Klassenarchetyp)	58
Glaubenshüter (Klassenarchetyp)	60
Krieger der Legenden (Klassenarchetyp)	62
Rächer (Klassenarchetyp)	64
Seneschall (Klassenarchetyp)	66

3 MYTHEN UND LEGENDEN

68

Krieg der Unsterblichen, Teil 3	70
Was ist Mythisch?	72
Mythische Geschichten erzählen	74
Mythische Regeln	76
Mythenleitfaden	86

4 WEGE ZUR UNSTERBLICHKEIT

102

Krieg der Unsterblichen, Teil 4	104
Aspirant	106



Paizo Inc.
15902 Woodinville-Redmond Rd
NE, Unit B
Woodinville, WA 98072-4572
paizo.com



Ulisses Medien & Spiel Distribution GmbH
Industriestraße 11
65529 Waldems / Steinfischbach

ulisses-spiele.de

KRIEG DER UNSTERBLICHEN

Emporgefahrener	110
Erzscheusal	114
Ewige Legende	118
Gefährtengebundener	122
Kettenbrecher	126
Manawirker	130
Prophezeiter Herrscher	134
Reiter der Apokalypse	138

5 MYTHISCHE SCHÄTZE

142

Krieg der Unsterblichen, Teil 5.....	144
Legendäre Ausrüstungsgegenstände.....	146
Mythische Artefakte	150
Mythische Zauber.....	154
Mythische Rituale.....	158

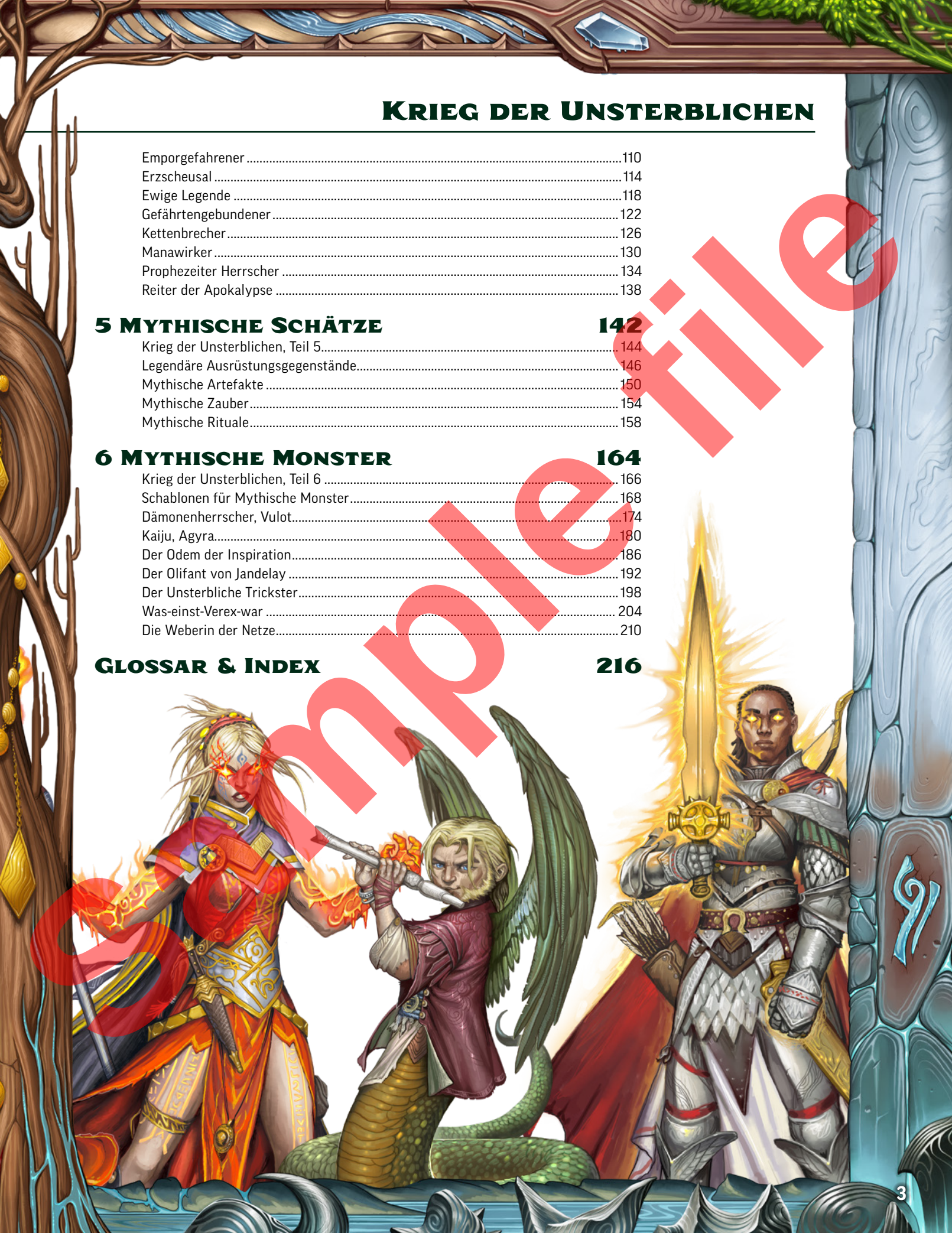
6 MYTHISCHE MONSTER

164

Krieg der Unsterblichen, Teil 6	166
Schablonen für Mythische Monster	168
Dämonenherrscher, Vulot.....	174
Kaiju, Agyra.....	180
Der Odem der Inspiration.....	186
Der Olifant von Jandelay	192
Der Unsterbliche Trickster	198
Was-einst-Verex-war	204
Die Weberin der Netze.....	210

GLOSSAR & INDEX

216



DER KRIEG DER UNSTERBLICHEN

Willkommen im Krieg der Unsterblichen! Als der Kriegsgott Gorum sein ruhmreiches Ende im Kampf gegen den Assassinen-gott Achaekek findet, wird sein Körper in Stücke zerrissen. Aus den Tiefen von Gorums Rüstung entspringt die als der Verschlinger bekannte Verderbnis und flieht in Richtung der fernen Sterne. Dabei wird Gorums Essenz zerstreut. Seine göttliche Macht leckt in silbernen Tröpfchen aus seinem Leib, vermischt mit roten Tropfen seines mit der Kraft des Krieges aufgeladenen Bluts und den Splittern seiner zeretzten Rüstung, welche wie Meteoriten auf Golarion niedergehen. Wo die Silbertropfen herabfallen, verteilt sich die göttliche Macht. Zum Teil wird diese von sterblichen Erben beansprucht, die zu Paragons, Halbgöttern oder mythischen Wesen werden. Teilweise werden heilige Stätte erschaffen oder werden geistlose Bestien mit göttlicher Macht und Weisheit erhöht.

Die Rüstungssplitter werden zu heiß begehrten göttlichen Relikten; sie werden zu mächtigen Artefakten umgeschmiedet oder dienen als Brennstoff für Mythische Zauber. Vielfach werden sie auch zu Brennpunkten in neuen Konflikten, geben den Unterdrückten Macht und Stärke oder destabilisieren die Reiche eigentlich kompetenter Herrscher.

Dieses Geschehen wird als der Götterregen bekannt und von sterblichen Kreaturen auf der ganzen Welt beobachtet. Wo die roten Tropfen des Krieges herabregnen, kommt es zu Chaos und Konflikten. Berserker und Monster verfallen in zorngefüllte Amokläufe und selbst ruhige Diplomaten denken an den Krieg. Der Götterregen eröffnet eine Zeit auf Golarion, die als der Krieg der Unsterblichen in die Geschichtsbücher eingehen wird. Während dieser Zeit der Kämpfe, der Unruhen und der Unsicherheit, greifen Götter nach zusätzlicher Macht oder treten sogar bis zum Tod gegeneinander an.

Vielleicht ist es nur ein Zufall oder ein göttliches Zusammenlaufen, aber auch das orkische Pantheon wird erschüttert, als mehrere orkische Helden und Finsterlinge uralte Orkgötter stürzen und nun deren Plätze beanspruchen. Es ist zwar nichts völlig Neues, dass ein außergewöhnlicher orkischer Held einen seiner Götter stürzen und dessen Platz übernehmen kann – und wahrlich strebt so mancher Ork von seinem ersten Kampf an nach diesem Ziel –, doch noch nie in der Geschichtsschreibung wurden derart viele Götter in so kurzer Zeit gestürzt.

Mit seinem Tod hat Gorum mehr Krieg über Golarion gebracht, als es ihm jemals möglich gewesen wäre, solange seine Macht in seiner Rüstung eingeschlossen war. Für Golarion kommt es jetzt zu einer Zeit der Helden und Monster, wie man sie nie zuvor gesehen hat!

Aufregende und ungewöhnliche Zeiten verlangen nach aufregenden und ungewöhnlichen Helden – und du findest in diesem Buch die Werkzeuge, solche Charaktere zu erschaffen und herauszufordern!

EINZIGARTIGE ELEMENTE DIESES BUCHES

Der Krieg der Unsterblichen ist ein Ereignis, dessen Auswirkungen auf ganz Golarion zu spüren sind. Wie es sich für eine derart epische Geschichte gehört, wollten wir, dass ihr sie möglichst aus der ersten Reihe beobachten könnt!

Jedes Kapitel dieses Bandes beginnt mit einer Geschichte von Liane Merciel über die Abenteuer zweier Helden: **Samo** (weise Menschlich-Naphilische Animistin) und **Nahoa** (tapferer

Menschlich-Naphilischer Paragon). Diese beiden Helden reisen zusammen von der Küste der Länder der Lindwurmkönige nach Süden, wobei sie dem Ruf des Schicksals folgen.

Thematisch verbundene Abenteuer

Der Götterregen wird in verschiedenen Pathfinder-Publikationen und Society-Szenarien eine Rolle spielen. Diese sind größtenteils gegenwärtig nicht zur Übersetzung ins Deutsche vorgesehen.

Angesichts des Sterbens und Kommens von Göttern ist es nicht leicht, den Überblick über Golarions Pantheon zu behalten. In etwa zwei Monaten sollte planmäßig allerdings *Göttliche Geheimnisse* erscheinen; dieses neue Werk zu Golarions Göttern ersetzt *Götter & Magie* und wird um einiges umfangreicher ausfallen. Neben Informationen zu allen aktuellen Göttern enthält der Band auch Details zu diversen Religionen und spirituellen Praktiken. – Hier findest du auch die geheimen Rituale, die Orks nutzen, um ihre Götter herauszufordern, diverse interessante Archetypen und Informationen zu nahezu jedem Glauben und jeder Religion Golarions.

Mythenregeln

Ab Seite 68 findest du ein neues Untersystem zu Mythenregeln. Dieses optionale Untersystem wurde von Märchen und uralten Sagen aus aller Welt inspiriert und gibt Spielern eine neue Blickweise auf die Zweite Edition von Pathfinder.

Das System ist im Geiste zudem der Nachfolger der Legendenregeln der Ersten Edition, aber ausgewogener und mehr auf das Erzählen der Geschichte ausgerichtet. – Wir konnten den Begriff Legendenregeln aber nicht übernehmen, da wir über den Kompetenzgrad Legende gestolpert sind.

Im Rahmen der Mythenregeln erfahren die Charaktere ihre Mythischen Berufungen und stellen fest, dass sie nun deutlich schwerer zu töten sind. Ebenso erhalten sie Zugang zu Mythenpunkten, einer besonderen Ressource, die einerseits Heldenpunkte ersetzt und ihnen andererseits ermöglicht, Würfe mit dem unvergleichbaren Kompetenzgrad Mythisch abzulegen (und da hätten wir das Problem, hätten wir mit dem Wort Legende gearbeitet...). Dies verschafft ihnen drastisch höhere Erfolgswahrscheinlichkeiten bei diversen Taten. Während die Charaktere an Macht gewinnen und ihre Mythischen Bestimmungen finden, können sie auch zunehmend direkt auf das Narrativ der Spielwelt einwirken und die Handlung beeinflussen, indem sie sie zusammen mit dem SL erzählen.

Doch was sind Mythische Charaktere ohne Mythische Herausforderungen, die ihre Macht auf die Probe stellen?! – Auf Seite 168 beginnen die Regeln zur Erschaffung Mythischer Monster samt einiger einzigartiger, mächtiger Mythischer Monster, die nur auf Golarion vorkommen. – Und auch noch eine Anmerkung aus der Redaktion: Hätten wir vor Jahren gewusst, was wir heute wissen, hätten wir *Monsters of Myth* nicht auf Deutsch *Mythische Monster* genannt. Kurz: Die Kreaturen im Quellenband *Mythische Monster* haben nichts mit den Mythischen Monstern in diesem Band zu tun. Jedes Mythische Monster im 6. Kapitel kommt mit einer Aufzählung Mythischer Taten und Sonderregeln, um Mythische Charaktere herauszufordern und ihnen zu ermöglichen, ihre Mythenkraft freizusetzen. Dieser Abschnitt befasst sich auch mit der Frage, wie du die Monster in deiner Kampagne unabhängig von der Stufe einsetzen kannst.

- Einleitung
- Legendäre Helden
- Diener der Macht
- Mythen und Legenden
- Wege zur Unsterblichkeit
- Mythische Schätze
- Mythische Monster
- Glossar & Index

VIELSEITIGE HERKUNFT		KLASSEN	
NEPHILIM  Nephilim sind sterbliche Abkömmlinge extraplanarer Wesenheiten mit der Macht der Äußerer Ebenen.		ANIMIST  Animisten erlangen Zauber durch als Erscheinungen bezeichnete Geister, auf die sie sich ganz den Umständen entsprechend einstellen.	PARAGON  Paragone greifen über heilige Relikte, sogenannte Ikonen, auf einen Funken göttlicher Macht zurück und ziehen Kraft aus den Beinamen, die sie für sich selbst aufbauen.
SELTENHEIT		SCHLÜSSELATTRIBUTSMODIFIKATOR	
Ungewöhnlich		Weisheit	
EMPFOHLENE ATTRIBUTE		SEKUNDÄRATTRIBUTE	
Jedes		Stärke oder Geschicklichkeit, Konstitution	

Die Welt lebt, atmet und dreht sich weiter!

Golarion war schon immer eine lebende Welt, die durch die Geschehnisse in den Abenteuerpfaden und den Szenarien der Pathfinder Society geformt und beeinflusst wurde. Manche Ereignisse des Handlungsbogens des Krieges der Unsterblichen resultieren aus den Ausgängen der Abenteuerpfade.

Sollte dieses Buch zu deinen ersten Schritten in die Welt von Pathfinder gehören, so sei begrüßt und willkommen! Vielleicht führt dein Weg dich auch auf den Ulisses Spiele-Discord oder in andere Gefilde, wo Spieler diskutieren und ihre Abenteuer teilen!

Solltest du ein alter Hase sein und vielleicht sogar noch die Legendenregeln kennen, so sei dir für deine Treue gedankt. Teil uns doch mit, wie dir die Mythenregeln gefallen und was du von

den neuen Klassen hältst! Nicht nur die Kollegen von Paizo freuen sich über Feedback, sondern auch das Pathfinder-Übersetzerteam – gegenwärtig kämpfen wir noch mit dem folgenden Gedicht; ich hoffe, das Endergebnis gefällt einigermaßen...

Und nun komm mit uns auf dieses nächste große Abenteuer und schau, wie Golarion sich verändert!

*Wenn die Sterne fallen und der Kriegsgott stirbt,
 der Hüter der Geheimnisse zum Gott der Lügen wird.
 Wenn Geister frei wandeln und graus'ge Schlachten toben,
 die Zuhörer des Skalden Worte loben.
 Wenn Dämonen verschlingen und Teufel Übles aushecken,
 zum Schutz uns'rer Träume wir brauchen jetzt Recken!
 Durch papierne Portale, oh Leser, nun schreite,
 im Krieg der Unsterblichen mit Waffen zum Streite!*

