

PATHFINDER®

Der Pfakt des Wildwaldes

ABENTEUERPfad

Von Andrew White, Jessica Catalan
und Mike Kimmel



PATHFINDER

AUTHOR

Andrew White, Jessica Catalan, Mike Kimmel

ADDITIONAL WRITING

John Compton, Josh Foster, and Diego Valdez

DEVELOPER

John Compton

EDITING LEAD

Solomon St. John

EDITORS

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

COVER ARTIST

Rodrigo Gonzalez Toledo

INTERIOR ARTISTS

Wilmar Ballespi Escarp, Ekaterina Gordeeva,
Robert Lazzaletti, Justine Nortjé, Riccardo Rullo,
and Elisa Serio

ART DIRECTION

Sonja Morris

GRAPHIC DESIGN

Adriana Gasperi

PUBLISHER

Erik Mona

DEUTSCHE AUSGABE

Ulisses Spiele GmbH

TITEL DER ORIGINALAUSGABE

Wardens of Wildwood
(PZO15201: Pactbreaker,
PZO15202: Severed at the Root,
PZO15203: Shepherd of Decay)

TEXTBEARBEITUNG

Peter Basedau, Manfred Becker, Moritz Bednarski,
Tom Ganz, Judith Neugebauer, Elke Pfitzinger,
Stefan Radermacher, Ulrich Alexander Schmidt,
Alexander Trapp

LAYOUT

Jessica Dillmann



Der Pakt des Wildwaldes

ABENTEUERPfad

VON ANDREW WHITE, JESSICA CATALAN, MIKE KIMMEL

Inhalt

Prolog	4
1. Akt: Paktbrecher	8
Kapitel 1: Die Saaten der Unzufriedenheit	10
Kapitel 2: Feuer!	28
Kapitel 3: Fallende Blätter	56
2. Akt: Mit Stumpf und Stiel	68
Kapitel 4: Relikte der Vergangenheit	70
Kapitel 5: Abnormes Wachstum	96
Kapitel 6: Schatten des Drachen	110
3. Akt: Der Hirte des Verfalls	128
Kapitel 7: Für das Wurzelwerk!	130
Kapitel 8: Knotenwiege	154
Kapitel 9: Untergang und Erneuerung	172
Epilog	188
NSC-Galerie	192
Die Lebensweisen der Baumhirten	206
Der Verdurawald	212
Der Grüne Mann	216
Ungezügelter Wachstum	224
Die Knotenwiege	232
Werkzeugkiste	240
Archetyp	240
Zauber	242
Magie & Alchemie	244
Bestiarium	253



Paizo Inc.

15902 Woodinville-Redmond Rd
NE, Unit B

Woodinville, WA 98072-4572

paizo.com



ULISSES
SPIELE

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

ulisses-spiele.de





Prolog: Ein Überblick

Das junge Taldanische Kaiserreich entstand aus Stadtstaaten im Schatten des Verdurawaldes, einer urzeitlichen Bastion titanischer Bäume, magischer Bestien und uralter Geheimnisse. Doch als das Reich wuchs, sah es in der Wildnis immer weniger eine verbotene Grenze als eine Ressource. Siedler stellten sich dem dichten Unterholz, um an Abendholz zu gelangen, nur um die Bestien, Feen und jene Humanoiden aufzuseuchen, die gelernt hatten, im Gleichgewicht mit dem wilden Land zu leben. Im Laufe von Generationen zyklischer Gewalt kreisten die taldanischen Kolonisten schrittweise den Verdurawald ein, beseitigten langsam seine Verteidigungsmechanismen, drängten den Waldrand zurück und schlugen alle Gegenwehr nieder. Erst nach Jahrtausenden handelten Taldor und die vorherrschenden Druiden des Waldes – die Wildwaldloge – einen anhaltenden Frieden aus. Dieser Wildwaldvertrag gestattet den Holzfällern eine gewisse Menge an Holz zu schlagen, die der Wald zu regenerieren imstande ist, im Gegenzug wacht Taldor über die Region und verspricht, den Wald und seine Bewohner zu beschützen und zu erhalten.

Die meisten Waldbewohner halten allerdings wenig von diesem brüchigen Frieden. Taldor und seine früheren Kolonien umringen nun den Wald und haben ihm im Laufe der vielen, vielen Jahre auf einen Bruchteil seiner urzeitlichen Größe gehackt. Dissidenten versammeln sich, um gegen die Beschwichtigungspolitik der Wildwaldloge zu protestieren, sammeln ihre Kräfte und warten auf einen Grund, um gegen Taldor und Andoran zurückzuschlagen. Während die Waldbewohner zur jährlichen Grünwaldgala, der Wahl der Logenführung und der Erneuerung des Vertrages zusammenkommen, ergibt sich eine Gelegenheit, bei altem Groll zu vermitteln – aber auch, ihn auszuleben und sogar einen Krieg zu entfachen!

Elementare Echos

Trotz all seiner Größe und Pracht wäre der Verdurawald nicht, was er heute ist, ohne eine vergessene, vor Ewigkeiten verschwundene Elementarebene.

Als sich in der Frühphase des Multiversums die Elementarebenen ausbildeten, machten sich zwölf mächtige Elementarwesen zu den Wächtern dieser sechs Reiche: der Ebenen der Erde, des Feuers, des Holzes, der Luft, des Metalls und des Wassers. Jede Ebene wurde von zweien dieser Mächtigen beherrscht, wobei dem keine Absprachen zugrunde lagen. Stattdessen rangen die beiden jeweils um Einfluss und wurden zu erbitterten Rivalen. Dieses Patt endete erst, als vier dieser Halbgötter – Ayrzul, der Versteinerte

König, Hschurha, die Herzogin aller Winde; Kelizandri, der Brackherrscher; und Ymeri, die Königin des Infernos – eine finstere Verschwörung schmiedeten. Zusammen isolierten, überwältigten und kerkerten sie ihre Gegenstücke ein, so dass sie ihre jeweiligen Ebenen unangefochten beherrschen konnten. Die Ebenen des Holzes und des Metalls spielten bei diesem Thronraub zwar keine Rolle, wurden danach aber schwächer und schrumpften nach und nach, bis sie zwischen den Ebenen verschwanden.

Zur Zeit des Erdenfalls vor 10.000 Jahren war die Ebene des Holzes nur noch eine Legende auf Golarion, die in uralten Schriften erwähnt wurde. Im Verdurawald haben allerdings Hinweise auf dieses grüne Reich überlebt – in Form von Obelisken mit Schriften in unleserlichem Mual, scheinbar unsterblichen Bäumen, die in perfekter Symmetrie wachsen, versteinerten Wurzeln, die den Verlauf bekannter Leylinien nachbilden, und anderem. Während die druidischen Traditionen im Laufe des Zeitalters der Finsternis neu entstanden, ehrten sie einige dieser Wunder und integrierten sie in ihre Naturmagie.

Diese elementaren Einflüsse ruhten Ewigkeiten lang, bis sie vor gut 4.700 Jahren von einem verzweifelten Druiden namens Ghorus entdeckt wurden. Erzürnt über Taldors Vorstöße in den Verdurawald organisierte Ghorus den Widerstand über die später so getaufte Gorothe. Im Bemühen, seine Verbündeten mit Naturmagie zu bewaffnen, entzifferte er einige der uralten Schriften und kontaktierte rituell die Ebene des Holzes. Er wusste nicht, wer auf sein Bitten möglicherweise antworten könnte. Ein Halbgott reagierte – eines jener seltenen Geschöpfe, die man die Grünen Männer nennt.

Der Grüne Mann Zibik war seit dem uralten Thronraub der Elementarherrscher auf der Ebene des Holzes gefangen gewesen. Voller Trauer und mit wachsendem Zorn lauschte er, wie Ghorus den Angriff der Menschheit auf den Verdurawald beschrieb. Zwar konnte er nicht ins Universum überwechseln, wohl aber Ghorus lehren, auf die latente Elementarmagie des Waldes zurückzugreifen. Mit dieser Macht entwickelte Ghorus seine berüchtigten kolossalen, als Kriegsmaschinen eingesetzten Pflanzen, mächtigen Relikte und Rituale, mit denen er ganze Dörfer unter Ranken begraben konnte. Doch Taldor hielt stand, jagte Ghorus vom Kontinent und zerstörte viele seiner Schöpfungen. Ghorus nahm die meisten Geheimnisse der Ebene des Holzes mit sich, ließ aber Verstecke mit naturmagischen Waffen zurück, die größtenteils bis heute nicht gefunden wurden. Im fernen Nex befasste er sich weiterhin mit Pflanzenmagie und -kreaturen und schuf unter anderen die Ghoraner^{UL}.

Prolog

Kapitel 1:
Die Saaten der Unzufriedenheit

Kapitel 2: Feuer!

Kapitel 3:
Fallende Blätter

Kapitel 4:
Relikte der Vergangenheit

Kapitel 5:
Abnormes Wachstum

Kapitel 6:
Schatten des Drachen

Kapitel 7: Für das Wurzelwerk!

Kapitel 8:
Knotenwiege

Kapitel 9:
Untergang und Erneuerung

Epilog

NSC-Galerie

Die Lebensweisen der Baumhirten

Der Verdurawald

Der Grüne Mann

Ungezügelter Wachstum

Die Knotenwiege

Werkzeugkiste

Archetyp

Zauber

Magie & Alchemie

Bestiarium

Alter Groll und Neue Abtrünnige

In den vielen Jahren, seitdem Taldor Ghorus vom Feld genommen hat, hat das Reich den Verdurawald eingekreist und erntet seine Ressourcen mit nur bedingtem Blick auf den Erhalt des Waldes. Der Wildwaldvertrag sorgt für relativen Frieden, dennoch bleibt der Wald von der Zivilisation belagert. Jeder gefällte Baum sorgt für weiteren Groll gegenüber andorischen Holzfällern und selbst die ausgeglicheneren unter den Feen verlieren die Geduld. Noch hat keiner erkannt, dass die Ebene des Holzes langsam ins bekannte Multiversum zurückkehrt und die uralte Magie stärkt, die einst Ghorus schon erweckt hatte.

Im Rahmen dieses Abenteuerpfades werden die SC sich anstrengen, den Frieden zu wahren. Als aber eine meinungsstarke Zentaurin mit elementarer Macht infiziert wird, wird sie zu Zibiks neuem Champion und droht, den Zorn der Ebene des Holzes über dem südöstlichen Avistan zu entfesseln...

Weitere Quellen

Die Begegnungen und Ergänzungsartikel in diesem Band liefern hinreichend Kontext zum Leiten dieser Kampagne. Sollten dich der Hintergrund und das südwestliche Avistan und die Elementarebenen stärker interessieren, findest du Informationen in den folgenden Bänden:

Der Weltenband: Dieser Überblick zu Golarion stellt Andoran, Taldor und den Verdurawald im Kapitel zu den Strahlenden Reichen vor.

Der Zorn der Elemente: Dieses Buch befasst sich ausführlich mit den Elementarebenen und ihrer Geschichte. Ein ganzes Kapitel ist der Ebene des Holzes gewidmet mit neuen Informationen, Charakteroptionen und vielen Kreaturen, die hauptsächlich im 3. Akt der Kampagne auftreten.

Götter & Magie: Der in diesem Band vorgestellte Grüne Glauben spielt im Verdurawald und in der Wildwaldloge eine wichtige Rolle. Er ist nicht ganz Staatsreligion, formt mit seinem zeitlosen Einfluss aber dennoch Ansichten und Politik des Wildwaldes.

Andoran – Geist der Freiheit: In der Zweiten Edition ist noch kein weiterführendes Material zu Andoran erschienen und auch auf Deutsch gibt es nur dieses Handbuch über die Nation im Westen des Verdurawaldes.

Almanach zu Taldor: Dieser Band befasst sich mit Taldors Geographie, Politik und der langen Geschichte mit dem Wald.

Kampagnenzusammenfassung

Die Kampagne besteht aus drei Akten:

PAKTBRECHER

von Andrew White

Obwohl die SC als Gäste eintreffen, werden sie rasch als Aufpasser und Rausschmeißer bei der alljährlichen Grünwaldgala rekrutiert, einem mit dem Grünen Glauben assoziierten Fest. Ähnlich sollen sie beim Thing der Zeiten agieren, einer Zusammenkunft naturmagischer Strippenzieher. Die SC nehmen an Wettbewerben teil, knüpfen Kontakt und halten Unruhestifter auf – dies bringt ihnen einen Logenplatz bei der Erneuerungszeremonie des Wildwaldvertrages ein. Diese Zeremonie wird allerdings durch Attentäter gesprengt, die mehrere Oberhäupter der Verdurafraktion umbringen. Dies ist der Tropfen, der für viele Waldbewohner das Fass zum Überlaufen bringt – Vigilanten und militante Baumhirten, Feen und Bestien rotten sich zusammen, um Andoran und Taldor zu bestrafen. Die SC müssen ein Blutbad vereiteln und die Ordnung lange genug aufrechterhalten, bis die Wildwaldloge einen neuen Anführer gewählt hat und hoffentlich den Frieden wiederherstellt.

STUFEN 5-7

MIT STUMPF UND STIEL

von Jessica Catalan

Unter einem neuen Anführer beginnt die Wildwaldloge überraschend einen brutalen Kriegszug. Die schockierten SC und ihre Verbündeten gründen eine neue Loge im Exil, um sich dem neuen Regime zu widersetzen. Während die SC neue Freunde für ihre Sache rekrutieren, müssen sie zugleich vereiteln, dass die Wildwaldloge ein mächtiges, von dem abtrünnigen Druiden Ghorus erschaffenes Relikt in die Finger bekommt. Zugleich gilt es, die seltsame Naturmagie zu untersuchen, die die Wildwaldloge gefunden hat. Sollten die SC dies schaffen, müssen sie obendrein eine der gefährlichsten Bewohnerinnen des Verdurawaldes aufspüren und davon überzeugen, dass sie ihnen hilft – oder dafür sorgen, dass sie zumindest den Gegner nicht unterstützen kann.

STUFEN 8-10

DER HIRTE DES VERFALLS

von Mike Kimmel

Nachdem die SC die neuesten Waffen der Wildwaldloge neutralisiert haben, greifen die SC und ihre Verbündeten das Wildwaldheim direkt an, um den mörderischen Despoten der Loge auszuschalten. Sie rekrutieren lokale Verbündete und belagern lebende Bollwerke, müssen dann aber erkennen, dass der Feind in ein unvertrautes Reich geflohen ist: die Ebene des Holzes! Bei der Verfolgung erreichen die SC ein Städtchen auf dieser Elementarebene, wo man mit den Tricks der Wildwaldloge sehr vertraut ist. Es gilt nun, dass das Vertrauen der Bewohner zu erlangen und den letzten Schachzug des Gegners zu analysieren, ehe man ihm in eine verheerte Wildnis folgt und schließlich (vielleicht) eine Invasion vereitelt, die den Verdurawald zerstören würde.

STUFEN 11-13