

PATHFINDER®



SCHLACHTGETÜMMEL

AUTHORS

Logan Bonner, Jason Keeley, and Michael Sayre

ADDITIONAL WRITING

Saif Ansari, Kate Baker, Rigby Bendele, Tineke Bolleman, Jessica Catalan, Jeremy Corff, Rue Dickey, John Godek III, Alastor Guzman, Luis Loza, Dennis Muldoon, Ianara Natividad, Collette Quach, Stephen Radney-MacFarland, Mikhail Rekun, Mark Seifter, Shay Snow, Kendra Leigh Speedling, Andrew White, and Linda Zayas-Palmer

DESIGN LEAD

Jason Keeley

DESIGNERS

Joshua Birdsong, Logan Bonner, James Case, Ivis K. Flanagan, Jason Keeley, and Michael Sayre

DEVELOPERS

Eleanor Ferron, Luis Loza, and Landon Winkler

EDITING LEAD

Felix Dritz

EDITORS

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

COVER ARTIST

Wayne Reynolds

INTERIOR ARTISTS

Gislaine Avila, Nicholas DeLuca, Gunship Revolution (Arvin Albo, Mico Dimagiba, Stefany Madduma, Marcus Reyno, Jen Santos, Timothy Terrenal, and Brian Valez), Kent Hamilton, Roman Kierszenbaum, Ian Perks, Christoph Peters, Pixeloid Studios (Mark Molnar, Gaspar Gombos, Zolt "Mike" Szabados, Janos Gardos, Peter Lerner, and Almos Balogh), Wayne Reynolds, and Firat Solhan

ART DIRECTION AND GRAPHIC DESIGN

Sonja Morris

PROJECT MANAGER

Lee Aula

CREATIVE DIRECTORS

James Jacobs and Luis Loza

PUBLISHER

Erik Mona

DEUTSCHE AUSGABE

Ulisses-Spiele GmbH

ORIGINALTITEL

Pathfinder Battletcry!

TEXTBEARBEITUNG

Peter Basedau, Manfred Becker, Johannes Erichsen, Judith Neugebauer, Ulrich-Alexander Schmidt

LAYOUT

Matthias Lück

INHALTSVERZEICHNIS

INS GETÜMMEL

Eine Berichterstatlerin zieht in den Krieg, Teil 1..... 6

1 HELDENHAFFE EROBERER

Vahndyri 10
Schlachtenhintergründe 16
Eine Berichterstatlerin zieht in den Krieg, Teil 2..... 18
Beschützer..... 20
Kommandant..... 34

2 AUF IN DIE SCHLACHT!

Archetypen..... 52-69
Beschützer (Zusatzklasse) 52
Kommandant (Zusatzklasse) 53
Aldori-Duellant 54
Armbrust-Infiltrator 56
Feldpropagandist 58
Freischärler 60
Iridianischer Chorherr..... 62
Kriegsmagier..... 64
Munitionsmeister..... 66
Nekrologe 68
Sonstige Charakteroptionen 70
Eine Berichterstatlerin zieht in den Krieg, Teil 3..... 74
Gefolgsleute 76
Schlachtfeldmagie 84
Belagerungsrituale 92



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

SCHLACHTGETÜMMEL

3 KRIEGSGERÄT

96

Belagerungswaffen.....	98
Kampffahrzeuge.....	108
Eine Berichterstatteerin zieht in den Krieg, Teil 4.....	116
Rüstkammer.....	118-153
Ausrüstung.....	118
Magische Rüstungen.....	120
Magische Schilde.....	124
Magische Waffen.....	126
Magische Munition.....	132
Wetzsteine.....	134
Banner.....	138
Gehaltene Gegenstände.....	142
Getragene Gegenstände.....	148

4 DIE KUNST DES KRIEGES

154

Eine Berichterstatteerin zieht in den Krieg, Teil 5.....	156
Scharmützel-Kriegsführung.....	158
Garnison.....	170
Kriegskampagnen.....	196
Kriegsschauplätze.....	204
Eine Berichterstatteerin zieht in den Krieg, Teil 6.....	212

GLOSSAR & INDEX

216





INS GETÜMMEL!

Obwohl der Kriegsgott Gorum tot ist, bedeutet das nicht, dass das Universum vom Krieg befreit wurde! Der Regen seines göttlichen Blutes und von Teilen seiner Rüstung haben in ganz Golarion alle Arten von Konflikten ausgelöst, und bössartige und tugendhafte Nationen leisten sich ein Wettrennen um diese göttliche Beute. Nun ist die Zeit gekommen, in der sich Helden und Schurken gleichermaßen bewaffnen und ins Schlachtgetümmel werfen müssen, um für ihre Sache zu kämpfen!

Von kleinen Scharmützeln um Ländereien zwischen unabhängigen Gruppen bis hin zu Zusammenstößen zwischen den Armeen verschiedener Nationen um Ideale und Moral – solche Ereignisse werden die Zukunft Golarions prägen. Spieler können die in diesem Buch vorgestellten Optionen nutzen, um für diese Wendepunkte gestählte Charaktere zu erschaffen, oder die Kampfkunst ihrer aktuellen Charaktere verfeinern, um das nächste wilde Monster zu besiegen, dem sie begegnen.

ZUM INHALT DIESES BUCHES

Krieg kann jede Art von Charakter beeinflussen, egal ob er an einer großen Schlacht teilgenommen hat, die Folgen eines Feldzugs zu spüren bekam oder sich auf bevorstehendes Blutvergießen vorbereitet. Dieses Buch bietet eine Fülle von Optionen für nahezu jeden kriegsgerischt gesinnten Charakter. Zwei neue Klassen – der **Beschützer** und der **Kommandant** – führen entscheidende Möglichkeiten ein, um Kampfgegnungen zu beeinflussen, während Archetypen wie der Armbrust-Infiltrator und der Freischärler unterschiedliche Kampfstile ermöglichen. Rüste deinen Charakter mit mundaner Abenteurerausrüstung, magischen Waffen und Rüstungen sowie neuen Arten von magischen Gegenständen aus: Bannern und Wetzsteinen. Natürlich kann der geschickte Einsatz von Magie in jedem Kampf für Überraschungen sorgen. Daher enthält dieses Buch neue kampfbezogene Zaubersprüche und Rituale, die für beide Seiten einer Belagerung nützlich sein können, sowie neue Archetypen für Zaubermagier wie den Nekrologen und den Kriegsmagier.

Dieses Buch stellt auch eine neue Abstammung vor: die Vahndyr. Von den Göttern erschaffen und als einige der ersten Wesen, die als Wächter des sterblichen Universums fungierten, wurden die Vahndyr in Bereiche des interplanaren Raums „unterhalb“ der Realität verbannt. Heute machen die Vahndyr in ganz Golarion auf sich aufmerksam, um bei der Beseitigung des Chaos zu helfen, welches Gorums Tod hinterlassen hat. Mit dem Blut von Titanen in ihren Adern sind die Vahndyr eine imposante Erscheinung auf dem Schlachtfeld, aber sie sind auch auf einzigartige Weise mit Ebenenmagie verbunden.

Scharmützel

Was wäre ein Krieg ohne Truppen? Ein Trupp als einzelne Kreatur ist, ähnlich einem Schwarm, ein Konzept, das es schon seit einiger Zeit im Spiel gibt. Überarbeitete Spielwerte für Trupps finden sich in den *Kernregeln: NSC* und den *Kernregeln: Monster 2*, aber dieses Buch stellt eine neue Möglichkeit vor, sie zu verwenden. In Scharmützeln übernehmen die Spielercharaktere das Kommando über Trupps und kämpfen an ihrer Seite gegen andere Trupps, die möglicherweise von NSC angeführt werden. Die Helden können weiterhin die gleichen Fähigkeiten und Taktiken wie in einem normalen Kampf einsetzen, aber jetzt haben sie die Unterstützung von Dutzenden Soldaten, Waldläufern oder Kriegsmagiern hinter sich! Dieses leicht zu erlernende Untersystem eignet sich perfekt, um größere Schlachten zu simulieren.

Nach diesem Abschnitt folgt eine Garnison voller neuer Spielwerte für Trupps, damit sich jeder Kampf wie Teil eines größeren Krieges anfühlt. Viele dieser Trupps können als Verbündete der Spielercharaktere in Scharmützeln eingesetzt werden. Der Abschnitt enthält außerdem Tipps zum Erstellen von Spielwerten eigener Trupps, falls du deine eigenen Armeen rekrutieren möchtest.

Der Krieg um die Innere See

Während Golarion von großen und kleinen Kriegen heimgesucht wird, bereitet *Schlachtgetümmel!* die Bühne für ein weltbewegendes Ereignis, dessen Geschichte im Laufe des nächsten Jahres in mehreren Pathfinder-Produkten erzählt wird.

Gerüchte über einen mächtigen Kriegssplitter aus Gorums Überresten sorgen für Unruhen in Isgar, als Höllenritter die Stadt Bruchhügel besetzen und einen halb pensionierten General der Adlerritter ermorden. Andoran und Chelax erklären sich gegenseitig den Krieg, während Freiheitskämpfer in Isgar um die Unabhängigkeit ihres Landes kämpfen. Wie viele andere Nationen rund um die Innere See werden in diesen Konflikt hineingezogen werden? Wie weit wird Abrogail Throne gehen, um ihren Vasallenstaat zu halten? Und werden von den Schlachtfeldern Helden zurückkehren?

Zwei dieser standhaften Helden, die in diesem Buch vorgestellt werden, sind Ulka Eidschrei (entschlossene Ork-Kommandantin) und Grimmyr (aufrechter Vahndyr-Beschützer). Obwohl ihre ers-

te Begegnung kämpferisch verlief, schlossen sie sich letztlich zusammen, um sich auf den Weg nach Chelax zu machen und ihre Kräfte im Kampf gegen diese Teufel verehrende Nation zu vereinen. Ihre Geschichte wird in *Schlachtgetümmel!* in Form von Berichten einer investigativen Journalistin erzählt, die alles über diese überraschend einflussreichen Persönlichkeiten herausfindet.

KRIEG IN DEINER KAMPAGNE

Ein andauernder Krieg kann eine spannende Kulisse für eine Kampagne bieten. Die Helden könnten als einfache Soldaten beginnen, die sich aufgrund ihrer Tapferkeit auf dem Schlachtfeld hocharbeiten. Sie könnten Spezialkräfte sein, die im Verborgenen arbeiten, um wertvolle Informationen zu stehlen oder einen feindlichen General auszuschalten. Vielleicht finden sie sich hinter den feindlichen Linien wieder und müssen sich den Weg zurück in die Freiheit und Sicherheit erkämpfen. Unabhängig davon, wie deine Kampagne verläuft, bietet *Schlachtgetümmel!* einer Spielleitung zahlreiche Tipps zur Strukturierung und Durchführung.

Inhaltswarnung

Im wirklichen Leben ist Krieg eine grausame, brutale Angelegenheit, bei der es keine wirklichen Gewinner gibt. Menschen auf beiden Seiten sterben oder werden dauerhaft verletzt, unabhängig davon, ob sie sich zur Teilnahme bereit erklärt haben oder nicht. Leben werden zerstört, sowohl während des Konflikts als auch in dessen Folge. Kurz gesagt: Krieg ist nicht immer ein geeignetes Thema für ein Rollenspiel, das Spaß machen soll.

Schlachtgetümmel! zielt darauf ab, das Konzept des Krieges in seinem heroischsten Sinne darzustellen. Die Spielercharaktere können im Verlauf eines Krieges mit einem Schwertschlag oder einem Zauberspruch große Veränderungen bewirken. Tod und Gefahr sind natürlich immer noch vorhanden, aber das Gesamtergebnis eines Krieges sollte der Triumph des Guten über das Böse sein. Es gibt in der Regel eine „richtige Seite“ und eine „falsche Seite“, und die Spielercharaktere stehen auf der richtigen Seite.

Das bedeutet jedoch nicht, dass das Thema Krieg in Pathfinder völlig frei von Problemen ist. Spieler könnten persönliche Schwierigkeiten mit dem Thema haben, mit denen sie sich während des Spiels nicht auseinandersetzen möchten. Wie immer ist es am besten, diese Grenzen in der Gruppe zu besprechen, bevor du eine Kriegskampagne beginnst. Weitere Informationen dazu, wie du dieses und andere schwierige Themen in deinem Spiel ansprechen kannst, findest du in den *Kernregeln: Spielleitung*.

Wenn ihr nicht diese Art von Abenteuern spielt, eignen sich viele der in diesem Buch vorgestellten Optionen dennoch hervorragend für jede Kampagne, deren Begegnungen kriegerisches Geschick erfordern, ganz gleich, ob die Helden in ein dunkles, modriges Gewölbe vordringen oder die Wildnis einer nebelverhangenen Insel voller bössartiger Dinosaurier erkunden.

Eine Berichterstatteerin zieht in den Krieg

Aus Fernen Landen / 8. Pharast 4725

Berichtet von Arianna Dreth

ABSALOM, INNERE SEE – Seit jenem als Götterregen bekannten bedeutsamen Ereignis haben Konflikte auf der ganzen Welt an Zahl und Intensität zugenommen. Einige sind neue Kämpfe um die göttlichen, vom Himmel fallenden Ressourcen, während andere, bereits bestehende Konflikte sich verschärft haben. Von anhaltenden Scharmützeln entlang der Grenze zwischen Nirmathas und Molthune bis hin zu Gerüchten über wachsende Unruhen im Padischah-Reich – die Akteure auf der Weltbühne waren noch nie so bereit für einen blutigen Krieg wie heute.

Dies ist der Fall beim sogenannten Dritten Korsarenkrieg zwischen den Freien Kapitänen der Fesseln und den Mbe'ke-Zwergen des Terwahochlands im Mwangibecken. Vor weniger als einem Jahrzehnt, im Jahr 4717 AK, beschloss die jüngst gebildete Regierung von Vidrian, die regelmäßigen Zahlungen an die Freien Kapitäne für ihren Schutz vor chelischen Invasionen einzustellen. Stattdessen schlossen sie ein Bündnis mit dem nahe gelegenen Senghor, um potenzielle Angreifer zu Lande und zu Wasser abzuwehren. Dies führte zu einer großen Zahl an Freibeutern, begierig auf die nächste Beute. Fast schon traditionsgemäß richteten die Piraten der Fesseln ihren Blick wieder auf ihre zwergischen Nachbarn.

Um zu verstehen, wo wir uns in diesen turbulenten Zeiten befinden, müssen wir zunächst einen Blick in die Geschichte werfen. Obwohl er damals noch nicht so genannt wurde, begann der Erste Korsarenkrieg vor über einem Jahrhundert, im Jahr 4607 AK, als der allererste sogenannte

Orkankönig der Fesseln Überfälle auf Schiffe der Mbe'ke anordnete – zweifellos angezogen von den reichen Handelsgütern, die diese produzierten und entlang der Küste Garunds zu den Häfen Avistans transportierten. Mbe'ke-Schiffe sind zwar für ihre Robustheit und starke Bewaffnung bekannt, doch die dem Orkankönig verschriebenen Piraten konnten sich auf ihre zahlenmäßige Überlegenheit verlassen, um ihre Feinde zu überwältigen. Einige Schiffe der Mbe'ke genossen allerdings den Schutz von Wolken-drachen aus Terwa, wodurch aus vermeintlich schnellen Scharmützeln verheerende Schlachten wurden. Historikern zufolge weigerten sich beide Seiten, in diesem Konflikt auch nur einen Zentimeter Boden (oder Meer, sozusagen) preiszugeben, was nicht weiter verwunderlich ist.

Während dieser Zeit tobte in Chelias ein Bürgerkrieg, der schließlich zu der langen Herrschaft des Hauses Thrune führte, wie wir sie heute alle kennen. Diese sollte zu diesem Zeitpunkt jedoch noch mehrere Jahrzehnte auf sich warten lassen. Chelische Schiffe, die Soldaten aus der damaligen Kolonie Sargava in ihre Heimat transportierten, müssen jedoch durch das Konfliktgebiet zwischen den Piraten und den Mbe'ke-Zwergen gesegelt sein. Dabei ist nicht überliefert, ob es zu Verlusten kam. Die Anwesenheit chelischer Truppen in dieser Region sollte jedoch schließlich zu weiteren Konflikten führen.

Nach vier Jahren voller Tod und Zerstörung endete der Erste Korsarenkrieg im Jahr 4611 in einem an-

