

PATHFINDER[®]

ZEITALTER DER
VERLORENEN OMEN


CODEX DRACONIS

PATHFINDER

Authors

Joshua Birdsong, Chris Bisette, Jeremy Blum, Alyx Bui, Hiromi Cota, Katina Davis, Caryn DiMarco, Dana Ebert, Sen H. H. S., Kent Hamilton, Laura Lynn Horst, Michelle Y. Kim, Letterio Mammoliti, Jonathan „Ryomasa“ Mendoza, Jacob W. Michaels, Matt Morris, Collette Quach, Mikhail Rekun, Erin Roberts, Simone D. Sallé, Rodney Sloan, Kendra Leigh Speedling, Isabelle Thorne, Ruvid Virk, Andrew White, Shan Wolf, and Brian Yaksha

Development Lead

Eleanor Ferron

Developer

Eleanor Ferron

Design Lead

Logan Bonner

Designers

Logan Bonner, Ivis K. Flanagan, Jason Keeley, and Landon Winkler

Editing Lead

Simone D. Sallé

Editors

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

Miguel Regodón Harkness

Concept Artist

Kent Hamilton

Interior Artists

Matsya Das, Çağdaş Demiralp, Gunship Revolution (Mico Dimagiba, Hinchel Or, Jen Santos, and Brian Valeza), Kent Hamilton, Mayra Luna, Audy Ravindra, Santiago Roldan, Roena Rosenberger, Riccardo Rullo, Luca Sotgiu, Mark Tarrisse, and Ben Wootten

Art Direction and Graphic Design

Kent Hamilton and Sonja Morris

Graphic Design

Sonja Morris

Creative Director

Luis Loza

Associate Publisher

Thurston Hillman

Publisher

Erik Mona

DEUTSCHE AUSGABE

Ulisses-Spiele GmbH

ORIGINALTITEL

Lost Omens Draconic Codex

TEXTBEARBEITUNG

Drachenforscher Tom "Guck mal, ein Henkerdrache!" Ganz, Drachenspfeiler Vincent "Ich will dich doch nur malen!" Modler, Drachenjäger Ulrich-Alexander "Nur ein toter Drache ist ein guter Drache!" Schmidt



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

INHALTSVERZEICHNIS

EINLEITUNG 4

DRACHENPHYSIOLOGIE 6

Arkane Drachen.....	14
Göttliche Drachen.....	16
Naturdrachen.....	18
Okkulte Drachen.....	20

DRACHENGÖTTER..... 22

Apsu.....	26
Brixori.....	27
Dahak.....	28
Gaascham.....	29
Garhaazh.....	30
Otilaz.....	31
Sarschallatu.....	32
Turvu.....	33
Yluma.....	34
Drachenpantheons.....	35

CODEx DRACONIS

DRACHENFÜHRER.....36

Adamantdrache.....	40
Feuerdrache.....	44
Himmelsdrache.....	48
Höllendrache.....	52
Horndrache.....	56
Illusionsdrache.....	60
Intrigendrache.....	64
Korallendrache.....	68
Omendrache.....	72
Phasendrache.....	76
Requiemdrache.....	80
Runendrache.....	84
Schatzdrache.....	88
Schreckensdrache.....	92
Todesdrache.....	96
Wisperdrache.....	100
Drachling.....	104
Firmamentdrache.....	106
Frostdrache.....	110
Gewitterdrache.....	114
Henkerdrache.....	118
Herrscherdrache.....	122
Klagedrache.....	126
Kristalldrache.....	130
Magmadrache.....	134
Salzdrache.....	138
Schillerdrache.....	142

Schwurdrache.....	146
Seedrache.....	150
Spottdrache.....	154
Sumpfdrache.....	158
Unterweltdrache.....	162
Vollstreckerdrache.....	166
Walddrache.....	170
Wesirdrache.....	174
Wissensdrache.....	178
Wolkendrache.....	182
Wonnendrache.....	186
Wunschdrache.....	190
Zeitdrache.....	194
Zwielichtdrache.....	198
Drachenalb.....	202

SPIELEROPTIONEN..... 204

Drachling (Abstammung).....	208
Drakonische Krolche (Herkunft).....	214
Drachenblütiger (Vielseitig).....	216
Drakonischer Akolyth (Archetyp).....	218
Drakareiter (Archetyp).....	220
Magische Gegenstände.....	222
Drachenzauber.....	224
Drachentpakte.....	226

GLOSSAR & INDEX..... 228

Dieses Buch verweist auf mehrere andere Pathfinder-Produkte, diese Bände sind aber nicht erforderlich, um dieses Buch zu nutzen.

Dunkle Archive ^(DA)
Ruf der Wildnis ^(RW)
Göttliche Geheimnisse ^(GG)
Kernregeln: Spieler 2 ^(KS2)
Zorn der Elemente ^(ZE)
Krieg der Unsterblichen ^(KU)



EINLEITUNG

CODEx
DRACONIS

EINLEITUNG

DRACHEN-
PHYSIOLOGIE

DRACHEN-
GÖTTER

DRACHEN-
FÜHRER

SPIELER-
OPTIONEN

GLOSSAR &
INDEX

„Ich glaube nicht, dass dieser Nebel natürlich ist, Kapitän“, sagte Therik und fuhr sich besorgt mit der Hand über den Schnurrbart.

Scarlet Jarina, Freie Kapitänin und Herrin des Piratenschiffs *Guldene Gelegenheit*, war geneigt, dem zuzustimmen. Sie suchte den dichten, blassen Nebel ab, der ihr Schiff eingekesselt hatte. Vor einer Stunde waren sie noch ruhig unter dem abnehmenden Mond gesegelt, während sich die Insel Motaku an Steuerbord abzeichnete, und wollten bis zum Morgen die Schwarzblutinsel erreichen. Im Allgemeinen wäre es für Jarina genauso wahrscheinlich, sich auf dem Weg zur Kombüse zu verirren, wie von diesem Kurs abzukommen.

Aber dann war dieser Nebel in Windeseile aufgestiegen, nur Wände aus Dampf, die aus dem Wasser aufsprudelten. Kalt und klamm konnte Jarina von dort, wo sie stand, gerade noch bis zum Besanmast sehen. Darüber hinaus nichts...

„Nein. Ist er nicht“, stimmte Jarina leise zu.

„Im Gegenteil, Kapitän, ich versichere dir, dass ich sehr natürlich bin“, sagte eine Stimme, die von überall her kam. Es war eine tiefe Stimme, voll, reichhaltig und resonant wie gut gealterter Whiskey. Und laut. Jarina konnte die Worte in ihren Knochen spüren.

„Wer bist du?“, quiekte Therik. Jarina konnte es ihm nicht verdenken.

„Das ist mal eine Frage.“ Die Stimme klang erfreut. „Lass uns ein Spiel spielen. Ein ganz altes Spiel. Bist du bereit?“

Ich bin die zehntausend Perlen, die auf die Morgenröte treffen. Ich bin das Juwel, das von der Spinne und vom Blatt getragen wird. Ich bin der Spiegel, der jeden Tag wegbrennt, die Träne eines Gottes. Ich bin der kalte Wind aus dem Norden und der warme Wind aus dem Westen. Ich bin der Atem an einem kalten Wintermorgen, und es sind meine Klauen, die Spuren von Reif und Raureif auf deiner Haut hinterlassen. Ich bin der Fluch des Seefahrers und der Freund der Sirene, und es sind meine Zähne, die unter deinem Schiff lauern. Ich bin der Morgentau und der Friedhofsnebel. Ich bin der Meeresnebel und der Winterdunst.

Mit meiner rechten Hand gebe ich dir das Wasser, das du trinkst, und den Regen für deine Ernte. Ich bin Wasserspenderin und Regentänzerin. Mit einer Hand gebe ich dir den Orden der Stürme, der deine Segel zerreißt, und die Welle, die deine Städte ertränkt. Ich bin Flutmacherin und Ertränkerin. Ich bin Die, Die Versteckt und Ich bin Die, Die Erstickt. Ich bin die Lebensbringerin und die Lebensnehmerin.

Ich bin stärker, als du begreifen kannst. Du kannst alles, was ich bin, genauso wenig begreifen, wie ein sterbender Seefahrer einen Ozean austrinken kann. Ich stehe zwischen der Wahrheit und euren Lügen, und in meinem Schatten verweilt ihr alle Tage eures Daseins.

„Wer. Bin. Ich?“

Jarinas blieb kurz die Luft weg, aber sie war eine listige und tapfere Frau, denn anders wird man kein Freie Kapitänin der Feselseln. Sie flüsterte so leise, dass nicht einmal Therik es hören konnte: „Drache.“

„Ah, gut. Du hast recht“, sagte die Stimme und eine gewaltige Gestalt tauchte aus dem Nebel auf. Sie war monströs, titanisch, so groß wie die *Gelegenheit*, und Jarinas Schoner war kein so kleines Schiff. Große, lederne Flügel breiteten sich zu beiden Seiten aus, vom Alter zerfleddert wie alte Segel. Blasse, blau-weiße Schuppen panzerten den Körper der Kreatur, die an den Rändern vergilbt, aber immer noch so stark wie Stahl waren. Klauen, scharf wie Schwerter, klopfen gegen den Schiffsrumpf der *Gelegenheit*, und das monströse, furchterregende Gesicht mit seinen Hörnern und Zähnen ragte direkt über Jarina auf.

„Ich bin Cykurarreot der Nebel“, sagte die Drachin mit ihrer tiefen, hallenden Stimme. „Und ich würde gerne, liebe Kapitänin, mit dir verhandeln.“

IN DIESEM BUCH

Drachen! Das ist ein Wort, das vieles hervorruft. Drachen sind die ikonischen Monster, Beowulfs Verderben und Fafnirs Erbe, die Bestie, die erscheint, wenn es darum geht, zu beweisen, dass der Held tatsächlich ein Held ist. In diesem Buch erfährst du alles, was du über Drachen wissen willst, und wahrscheinlich noch ein paar Dinge mehr!

Der erste große Abschnitt, die **Drachenphysiologie**, befasst sich mit den Feinheiten, die einen Drachen sozusagen zum Drachen machen. Golarion ist randvoll mit bizarren und furchterregenden Monstrositäten. Was ist es, das die Drachen so besonders macht? Warum stehen sie so besonders da?

Der nächste Abschnitt, **Drachengötter**, erkundet die Göttlichkeit. Drachen sind Kreaturen, die Konzepte verkörpern, und bei denen die Linie zwischen uralten Wyrmen und schwacher Gottheit verschwimmt. Hier kannst du über all die verschiedenen drakonischen Gottheiten lesen, die im Großen Jenseits residieren und von den Drachen selbst, aber auch von einer Vielzahl anderer Kreaturen verehrt werden.

Dann folgt der **Drachenführer** und nimmt sich zunächst den aus *Kernregeln: Monster* und *Monster 2* bekannten Wyrmen an; hier findest du erweiterte Informationen und Spielwerte für Erzdralen, die jeweils mächtigsten Vertreter der einzelnen Drachenarten (wie z.B. Cykurarreot der Nebel).

Der zweite Teil des **Drachenführers**, das **Bestiarium**, ist der Hauptteil dieses Buches – hier findest du alle neuen Drachen. Einige wurden schon früher erwähnt, wie die Wolkendrachen und die Kristalldrachen, haben aber schon lange keine Aktualisierungen mehr erhalten. Andere sind ganz neu, wie der Spottdrache und der Wesirdrache.

Am Ende des Bandes schließlich findest du einen Abschnitt zu **Spieleroptionen**, die den Spielern die Möglichkeit geben, Spaß mit Drachen zu haben, ohne gleich gefressen zu werden. Für jene, die tatsächlich einen (kleinen) Drachen spielen wollen, gibt es die Drachling-Abstammung, dazu kommen neue Dinge für Kobolde und Drachenblütige, Archetypen, die es dir ermöglichen, einen Drachenreiter oder Drachenanbeter zu spielen, und eine Reihe von Zaubern und magischen Gegenständen, die den Codex abrunden!



DRACHENPHYSIOLOGIE

Siehe die mächtigen **Drachen** der **Legenden** und Kenntnisse! Drachen sind die wilde **Manifestation** der **Magie** auf Golarion. Sie haben die **Macht**, das **Land** mit einem Tornado aus **Flammen** zu **verwüsten** oder in menschlicher Gestalt zu erscheinen, um über **Nationen** zu **herrschen**. Die zerfallenden Leib von **Drachen** bilden die zerklüfteten Berge, ihre glänzenden Schuppen sind der **Schimmer** des Meerschaums, ihre Schwingen der Staub der fernen Sterne. Ihre mysteriösen geschlitzten Augen reißen Löcher ins Geflecht von Zeit und Raum.

Auch wenn viele Kreaturen auf Golarion – wie Drakas, Drachenschildkröten und Pixiui – ähnliche Merkmale wie Hörner, Reptilienschuppen, riesige fledermausartige Flügel und harte Schalen haben, sind diese Kreaturen keine „Großen Drachen“. Ihnen fehlt die Verbindung, die alle großen Drachen zur Geburt Golarions haben. Sie sind direkte Nachkommen von Sarshalatu, Apsu, Dahak, Gaascham, Garhaazh, Turvu, Brixori oder Yluma, den ersten Drachengöttern des Universums. Die besondere Magie, die sich große Drachen zu Nutzen machen, ermöglicht ihnen ein langes Leben, denn sie sind von Geburt an mit den mystischen Energien verbunden, die durch ihre Adern fließen. Kein Drache ist wirklich unsterblich, obwohl der Zeitdra-

che eine Ausnahme vom Lebenszyklus eines Drachens darstellt; sein Lebenszyklus erstreckt sich über Äonen, da er Energie verdünnt, um in der Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft auf mehreren Ebenen zu leben, die außerhalb der Zeit selbst existieren. Allerdings können auch Zeitdrachen durch Gewalt oder Unglück sterben.

Was sonst macht einen Drachen noch zu einem *Drachen*?

LEBENSZYKLUS UND PSYCHOLOGIE

Die meisten Drachen haben den gleichen grundlegenden Zyklus: Sie beginnen als Embryo in einem Ei, bis sie als Schlüpfling durch die Schale brechen. Achtzig Prozent der Eier werden zu lebensfähigen Jungtieren, wobei die Gelege normalerweise aus sechs bis sieben Eiern bestehen. Nach der Eiablage dauert es im Durchschnitt zwei bis drei Jahre, bis aus den Eiern Junge schlüpfen. In dieser Zeit müssen die Pflegedraghen die Eier davor schützen, dass sie von anderen Drachen zertrampelt, von ihren Feinden gefressen oder gejagt werden oder durch extreme Kälte, Hitze oder falsche Handhabung zerbrechen. Dracheneier sind unter Schatzjägern ein hochgeschätzter Besitz, sind sie