



Society Spielleitfaden



Season II - Deutsch

Online unter <http://pfs2.talonzorch.de>

Bild: https://unsplash.com/photos/sMQil_2v4vs

INHALT

1. Loslegen	4
1.1 Willkommen zur Gesellschaft der Kundschafter	4
1.1.1 Was ist Paizos Organized Play?	4
1.1.2 Registriere dich für das Organized Play.....	5
1.1.3 Community Code of Conduct	6
1.1.4 Charaktere	6
1.1.5 Wo kann ich Spiele finden?	6
1.2 Die Welt von Golarion	7
1.2.1 Das Zeitalter der Verlorenen Omen	7
1.2.2 Was ist die Gesellschaft der Kundschafter?	7
1.3 Standards und Erwartungen an die Community	23
1.3.1 Akzeptabler Inhalt	23
1.3.2 Nicht mogeln	23
1.3.3 Gute Buchführung	23
1.3.4 Kein Kampf Charakter gegen Charakter	23
1.3.5 Prozeduren gegen Übertritte	24
1.3.6 Regelvarianten.....	24
1.3.7 Kampagnenführung.....	24
1.3.8 Regeländerungen	24
2. Spieler	26
2.1 Grundlagen für Spieler	26
2.1.1 Von Spielern erstellte Charaktere	26
2.1.2 Abenteuer	28
2.1.3 Vor dem Abenteuer	30
2.2 Charaktererschaffung	39
2.2.1 Charakterbögen	39
2.2.2 Ressourcen	39
2.3 Belohnungen für Spieler	45
3. Spielleiter	93
3.1 Grundlagen für den Spielleiter	93
3.1.1 Was ist ein Spielleiter	93
3.1.2 Vor dem Abenteuer	94
3.1.3 Während des Abenteuers.....	98

3.1.4 Nach dem Abenteuer	99
3.2 Belohnungen für den Spielleiter	108
3.2.1 GM Credit	108
3.2.2 GM Glyphen.....	108
3.2.3 Erwartungsmatrix des organisierten Spiels	109
3.3 Frühe Szenarien konvertieren	112
3.3.1 Szenarien welche für eine "Spieleranzahl" entworfen wurden.	112
3.3.2 Szenarien ohne einen Eintrag für 16-18 Herausforderungspunkte im niedrigen Schwierigkeitsgrad.....	113
3.3.3 Stufenanpassung für Abenteuer	113
3.4 Tischvarianten und kreative Lösungen.....	114
3.4.1 Kreative Lösungen	115
3.4.2 Geheime Würfe	116
3.4.3 Schatzbündel	117
3.4.4 Edikte und Anathema im Society Spiel.....	118
3.5 Mit dem Unerwarteten umgehen	119
3.5.1 Umgang mit Fehlern auf Chronikbögen	119
3.5.2 Umgang mit Tod	119
3.5.3 Umgang mit Problemen außerhalb des Spiels	120
3.5.4 Umgang mit Ablenkungen.....	120
3.5.5 Mogeln.....	120
4. Freiwillige	122
4.1 Grundlagen für den Event Organisator	122
4.2 Informationen für Freiwillige bei Conventions.....	122
4.3 Freiwilligenkoordinatoren	122

1. LOSLEGEN

1.1 WILLKOMMEN ZUR GESELLSCHAFT DER KUNDSCHAFTER

ACHTUNG: Bei Unklarheiten oder zur Beilegung von Streitigkeiten gilt in jedem Fall der Englische Guide. Dieser Disclaimer steht aktiv auf jeder Seite. Solltet ihr eine solche Unklarheit finden, kontaktiert mich bitte, damit ich einen entsprechenden Vermerk eintragen kann.

Disclaimer für den Guide

Quelle: <http://www.organizedplayfoundation.org/paizo/guides/pfs2guide-en/welcome-to-pathfinder-society-pfs2-en/>

Pathfinder Society (zweite Auflage) ist eine weltweite Fantasy-Rollenspielkampagne, die auf die Welt von Golarion im Zeitalter der verlorenen Omen spielt. Als Agenten der Pathfinder Society, einer legendären Liga von Forschern, Archäologen und Abenteurern mit Sitz in Absalom, widmen Sie Ihr Leben der Entdeckung und Aufzeichnung der größten Mysterien und Wunder einer antiken Welt. Die Abenteuer der Kundschafter reichen von der Erkundung der dunklen Gassen über politische Intrigen bis hin zu ausgedehnten Reisen zu aufregenden Schauplätzen.

Die Pathfinder Society (zweite Ausgabe) verwendet Paizos Pathfinder Zweite Edition Regelwerk und das Kampagnensetting "Verlorene Omen" unter der Kampagnenleitung des Paizo Organized Play Teams. Dieser Leitfaden enthält die Informationen, die Sie zur Teilnahme an dieser spannenden, dynamischen Kampagne benötigen. Willkommen bei der Pathfinder Society!

1.1.1 WAS IST PAIZOS ORGANIZED PLAY?

In einer von Paizo organisierten Spielkampagne erlebt Ihr Charakter Abenteuer in einer gemeinsamen Umgebung mit Tausenden von anderen Spielern weltweit. Jeder kann Spiele veranstalten, zu Hause, in Spielshops, Bibliotheken, auf Conventions und online, solange er die Ergebnisse des Abenteurers im Nachhinein meldet. Die Berichterstattung bringt den Teilnehmern Belohnungen für die Kampagne ein, und die Aktionen der Spieler beeinflussen das Schicksal des Lost-Omens-Settings.

Als Teil des organisierten Spielerlebnisses können Sie Ihre Charaktere zu jeder beliebigen Veranstaltung der Pathfinder Society (zweite Auflage) in der Welt mitnehmen, so dass Sie problemlos an einem Spiel mit Freunden und Fremden teilnehmen können. Und nach jedem Abenteuer werden Ihre Charaktere stärker und tragen ihre Belohnungen mit sich zum nächsten Abenteuer, auch wenn Ihre Mitspieler und Game Master (GMs) zwischen den Abenteuern wechseln. Das von Paizo organisierte Spielerlebnis ist einzigartig fesselnd, da die Vielfalt der Spieler, GMs und Charaktere für eine unglaubliche Tiefe sorgt. Die Kampagne ist auch eine großartige Möglichkeit, andere Spieler zu treffen und regelmäßig zu spielen, ohne regelmäßige Veranstaltungen mit einer einzigen Gruppe von Leuten planen zu müssen, wie es bei einem eher traditionellen Spiel der Fall sein könnte.

Damit das Programm der Pathfinder Society (zweite Auflage) in einer gemeinsam genutzten Welt reibungslos funktionieren kann, hat die Kampagne einige zusätzliche Regeln, um ein faires und gleichberechtigtes Erlebnis für alle Teilnehmer zu gewährleisten - unabhängig davon, wer das Spiel spielt oder leitet. Der Rest dieses Leitfadens behandelt diese Informationen.

Neben der Kampagne der Pathfinder Society (zweite Auflage) umfasst das Programm Paizo Organized Play auch die Kampagnen der Starfinder Society, der Pathfinder Adventure Card Society und der Pathfinder Society (erste Auflage).

Paizos Organized Play Team überwacht den Inhalt und die Programmstruktur der Kampagne, und zu den Teammitgliedern gehören der Organized Play Manager, der Organized Play Managing Developer, die Entwickler der Pathfinder Society und die Design-Liaison der Pathfinder Society. Freiwillige, so genannte Venture-Officer, unterstützen die Kampagne, indem sie das weltweite Netzwerk von Spielern und GMs koordinieren.

1.1.2 REGISTRIERE DICH FÜR DAS ORGANIZED PLAY

Um sicherzustellen, dass Sie Zugang zu allen Werkzeugen und Vorteilen haben, die unseren Spielern zur Verfügung stehen, sollten die Teilnehmer über eine Organized Play ID und ein Konto auf paizo.com verfügen. Um ein Konto zu erstellen, besuchen Sie paizo.com/organizedplay und klicken Sie auf die Schaltfläche "New Players Create an Account".

Wenn Sie nicht in der Lage sind, online eine organisierte Spielnummer zu erhalten, bitten Sie Ihren Veranstaltungskoordinator um Hilfe.

1.1.2.1 My Organized Play

Jeder registrierte Teilnehmer an organisierten Spielen hat einen Eintrag auf paizo.com. Sie können auf diese Informationen über einen direkten Link zugreifen oder indem Sie paizo.com besuchen, indem Sie mit der Maus auf Mein Konto oben rechts auf dem Bildschirm schweben/klicken und dann Organisiertes Spiel wählen. Auf Ihrer Konto-Seite gibt es mehrere Registerkarten.

- **Summary:** Eine Liste Ihres GM-Rangs, aller registrierten Charaktere und Charakter-Reputationssummen. Sie können neue Charaktere anlegen, indem Sie den gewünschten Typ unten auf dem Bildschirm auswählen.
- **Sessions:** Eine chronologische Liste aller Spiele, an denen Sie teilgenommen haben, die nach den Kriterien auf der linken Seite sortiert werden kann.
- **GM/Event Coordinator:** Eine Liste der verdienten Punkte wie AcP (Errungenschaftspunkte) oder GM-Glyphen, sowie eine Liste aller Events, die Sie leiten, und eine Schaltfläche zum Erstellen neuer Events.
- **Boons:** Eine Liste aller derzeit verfügbaren Segen in einem Programm. Der Abschnitt Vorteile beschreibt, wie man Vorteile kaufen kann.
- **Evaluations:** Regionale Venture-Coordinators & Venture-Captains haben diese Registerkarte, um GM-Evaluierungsspiele aufzuzeichnen. Siehe GM-Belohnungen für weitere Informationen.

Wenn Sie einen Fehler in Ihrer Sessions finden, senden Sie eine E-Mail an pfsreportingerrors@paizo.com mit dem Fehler und den Ihnen vorliegenden unterstützenden Unterlagen, wie die korrekten Daten lauten sollten.

1.1.3 COMMUNITY CODE OF CONDUCT

Alle Teilnehmer am Organisierten Spiel müssen den paizo Organized Play-Verhaltenskodex und die Standards der PFS-Gemeinschaft einhalten - lesen Sie sie durch und halten Sie sie bei allen Veranstaltungen und Sitzungen des Organisierten Spiels ein.

1.1.4 CHARAKTERE

Als nächstes benötigen Sie einen Charakter zum Spielen. Sie können entweder einen vorgenerierten Charakter verwenden oder einen eigenen Charakter erstellen.

1.1.4.1 Einen vorgenerierten Charakter nutzen

Wenn Sie keine Zeit haben, einen neuen Charakter zu erstellen, oder eine neue Charakterklasse ausprobieren möchten, können Sie einen vorgenerierten Charakter, auch Pregen genannt, verwenden, der auf den ikonischen Pathfinder-Klassen basiert. Ein Spieler kann jeden der vorgenerierten Charaktere wählen, ohne die zugehörigen Regelbücher oder Quellen zu besitzen. Sie können das Pathfinder Community Use Package herunterladen: PF2E Iconics Pregenerated Characters herunterladen oder bei Ihrem örtlichen Veranstaltungskoordinator anfordern.

1.1.4.2 Deinen eigenen Charakter verwenden

Wenn Sie die Zeit haben und wissen, was Sie spielen wollen, können Sie Ihren Charakter nach den Regeln im Anhang zur Charaktererstellung erstellen.

Wenn Sie mit der Erstellung Ihres Charakters fertig sind, registrieren Sie ihn, indem Sie zu Ihrem organisierten Spielkonto gehen, sich anmelden und auf "Register a New Pathfinder Society (second edition) Character" klicken.

1.1.5 WO KANN ICH SPIELE FINDEN?

Jede Gemeinschaft verwendet ihren eigenen Spielplanungsprozess. Zu den gemeinsamen Plattformen, die bei der Spielplanung verwendet werden, gehören

[Paizo Event Calendar](#)

[Warhorn](#)

[Online Region Discord](#)

[Meetup](#)

1.2 DIE WELT VON GOLARION

ACHTUNG: Bei Unklarheiten oder zur Beilegung von Streitigkeiten gilt in jedem Fall der Englische Guide. Dieser Disclaimer steht aktiv auf jeder Seite. Solltet ihr eine solche Unklarheit finden, kontaktiert mich bitte, damit ich einen entsprechenden Vermerk eintragen kann.

Disclaimer für den Guide

Quelle: <http://www.organizedplayfoundation.org/paizo/guides/pfs2guide-en/world-of-golarion-pfs2-en/>

Die Welt von Pathfinder und der Pathfinder Society wird Golarion genannt. Das Zeitalter der verlorenen Omen im Folgenden gibt eine erste Einführung in das Setting. Mehr dazu findest du in Kapitel 8 des *Grundregelwerks*, im *Zeitalter der Verlorenen Omen: Weltenband* und aus der Pathfinder Wiki.

1.2.1 DAS ZEITALTER DER VERLORENEN OMEN

Anm. d. Üb.: Hierzu verweise ich gemeinerweise auf das Deutsche Regelbuch ab Seite 417. Da es sich im englischen Text um eine direkte Kopie des Regelbuchtextes handelt, kann ich dies hier nicht im deutschen wiedergeben, ohne gegen geltendes Urheberrecht zu verstoßen.

1.2.2 WAS IST DIE GESELLSCHAFT DER KUNDSCHAFTER?

Dein Charakter ist ein Mitglied einer im Spiel existierenden Organisation, der Gesellschaft der Kundschafter, oder der „Pathfinder Society“. Die Agenten der Pathfinder Society sind Abenteurer, welche durch die Welt reisen, neue Orte erkunden und sowohl Geschichte wie auch Tagesgeschehen verzeichnen. Die wichtigsten und spannendsten dieser Missionen verdienen sich einen Platz in den Chroniken der Kundschafter, einer fortlaufenden Serie aus Berichtsheften welche kopiert werden und ihren Weg nah und weit finden und damit die Entdeckungen der Gesellschaft verbreiten. Agenten der Kundschafter entstammen allen Regionen der Welt und aus allen Bereichen des Lebens. Jeder der willens ist zusammen mit anderen Agenten zu arbeiten um die Ziele der Society zu verfolgen ist willkommen sich der Organisation anzuschließen. Zusammen verfolgen sie alle das Motto der Kundschafter:

Erkunden, Berichten, Zusammenarbeiten.

Mehr Informationen über die Gesellschaft der Kundschafter und ihre Rolle in Golarion kann im Buch *Pathfinder Lost Omens: Pathfinder Society Guide* gefunden werden. Einige der relevanten Details werden im Folgenden zusammengefasst.

1.2.2.1 Ausbildung

Die meisten aufstrebenden Kundschafter beginnen ihre Karriere indem sie zum Hauptquartier der Gesellschaft der Kundschafter, der großen Loge in Absalom, reisen um dort ausgebildet zu werden. Dieses Trainingsprogramm stellt sicher, dass die neuen Agenten all die Fähigkeiten besitzen, welche sie benötigen um in den gefährlichen Situationen zu bestehen, und dass sie gut darin sind als Team zusammenzuarbeiten. Die Ausbildung ist in drei Schulen aufgeteilt: Die Zauber, die Schriftrollen und die Schwerter. Die Zauberschule wird von Meisterin Sorrina Westyr geleitet. Sie bildet die Agenten darin aus, Zauber zu erkennen und zu kontern, ihre eigenen Fähigkeiten zu verbessern sowie Rituale und Zauber zu sprechen, genauso wie sie ihnen eine große Bandbreite an Wissen über die Disziplinen beibringt. Die Schriftrollenschule

fokussiert auf das Leben des Gelehrten, auf das Studium und lehrt den Agenten ein breites Spektrum an nützlichem Wissen aus vielen Disziplinen und erklärt ihnen auch, wie sie gefundene Dokumente richtig konservieren. Zu guter Letzt gibt die Schule des Schwerts den angehenden Kundschaftern körperliche Ertüchtigung, hilft ihnen dabei ihre Kampfkunst zu verfeinern und lehrt Fertigkeiten des Überlebens, vom Entschärfen von Fallen über Schleichen und Klettern sowie Schwimmen. Die neu bestimmten Initiantenleiterin Janira Gavix hilft den Trainern in ihrer Lehre und während ihrer ersten Jahre als volle Agenten.

Einige wenige Kundschafter überspringen diesen Prozess, da sie sich selbst auf die ein oder andere Weise von anderen abheben und bereits bewiesen haben, dass sie über das Zeug zum Kundschafter verfügen. Diese Agenten erhalten werden im Feld berufen (Field Commission), was ihnen erlaubt einen weit kürzeren Ausbildungsprozess zu durchlaufen. Im Feld berufene Agenten haben weniger Verpflichtungen vor der großen Loge, aber sie erhalten auch weniger Unterstützung durch die Gesellschaft der Kundschafter als jene Agenten, welche ob der vielen Jahre der Ausbildung ein eng gewobenes Netz aus Kontakten innerhalb der Gesellschaft aufweisen.

Sobald ein Agent seine Ausbildung abgeschlossen hat, darf er überall hin reisen und sich Orte zum erkunden suchen.

1.2.2.2 Führung

Die meisten Missionen der Kundschafter werden durch die Gruppe der Venture-Captains vergeben. Venture-Captains sind in der Regel weit weniger im Feld als die Abenteurer. Sie verbringen ihre Zeit damit, die Loge zu verwalten. In diesem Prozess halten die Venture-Captains ihre Augen und Ohren nach passenden Missionen offen, kümmern sich um Logistik und Papierkram und kontaktieren in der Nähe befindliche Kundschafter um ihnen die sich bietenden Missionen anzubieten.

An der Spitze der Gesellschaft der Kundschafter steht das Dezemvirat, meist nur als „die Zehn“ bekannt. Die meisten Mitglieder der Zehn verbergen ihre Identität hinter magischen Masken, aber die Gerüchteküche meint, dass einige der Zehn sich entschlossen haben ihre Identität zu offenbaren.

1.2.2.3 Symbole

Das offizielle Symbol der Gesellschaft der Kundschafter ist die Glyphe der freien Wege. Dieses Symbol stellt eine stilisierte Gabelung zweier Straßen unter einem Stern dar. Die meisten Kundschafter tragen auch einen besonderen magischen Kompass, einen Wayfinder, bei sich. Da diese Kompassse jenseits der Gesellschaft nur schwer zu finden sind, dienen sie gleichsam als Erkennungsmarke innerhalb der Gesellschaft.



Das Symbol der Freien Wege

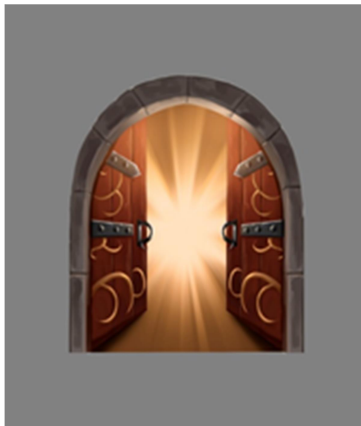
1.2.3 Fraktionen

Innerhalb der Gesellschaft der Kundschafter gibt es seit Jahrhunderten Fraktionen. Ihre Geschichte ist jedoch voller Kontroversen, insbesondere wenn frühere Fraktionen um die Kontrolle über die Gesellschaft selbst kämpften oder als Stellvertreter für die politischen Bestrebungen verschiedener Nationen fungierten. Nach mehr als einem Jahrzehnt der Unruhen, des Wachstums und der Säuberung der Häuser widmen sich die gegenwärtigen Fraktionen der Gesellschaft der Förderung verschiedener Elemente der Charta der Pathfinder Society, anstatt Ambitionen nach außen zu drängen. Die Vertreter der Gesellschaft wissen, dass ihre Loyalität in erster Linie der Pathfinder Society gilt.

Die Fraktionen sind in Haupt- und Nebenfraktionen unterteilt. Eine Hauptfraktion ist sehr stark und direkt an die Ziele der Gesellschaft gebunden - wie z.B. die Betonung der Exploration oder Forschung - und hat eine große Anzahl von Mitgliedern innerhalb der Gesellschaft der Kundschafter. Kleinere Fraktionen haben ein kleineres Profil, ein eher nischenbezogenes Ziel, haben Ziele, die eher tangential zur Mission der Gesellschaft sind, oder sind an ein kurzfristiges Ziel gebunden. In jeder Saison gibt es ein oder mehrere Szenarien, die an die Ziele einer bestimmten Hauptfraktion gebunden sind. Auch kleinere Fraktionen können Szenarien haben, die an ihre Ziele gebunden sind, aber das muss nicht in jeder Saison geschehen.

1.2.3.1 Große Fraktionen

1.2.3.1.1 Die Allianz der Gesandten



Die Allianz der Gesandten

(Envoy's Alliance)

Allianz der Gesandten: Stärke durch Gemeinschaft

Die Allianz der Gesandten hat zum Ziel, die Reihen der Gesellschaft zu stärken und ihre Mitglieder zu vertreten, damit die Gesellschaft immer stärker, besser ausgebildet und besser unterstützt wird.

Ein Kundschafter zu sein ist gefährlich. Reisen hat hierbei seine eigenen Gefahren, Fallen scheinen überall zu sein und scheinbar alles ist kurz davor, die aufstrebenden Agenten aufzufressen. Außerdem hat die Gesellschaft der Kundschafter das letzte Jahrzehnt damit verbracht, in immer gefährlicheren großen Konflikten teilzunehmen. Diese sahen zwar großartige Belohnungen, aber forderten auch einen großen Blutzoll. Nachdem diese Feldzüge schier ohne Unterbrechung waren, sind die Reihen der Gesellschaft stark ausgedünnt. Die Allianz der Gesandten versucht genau das zu ändern und stärkt dadurch die Gesellschaft, sorgt für bessere Ausbildung und bessere Unterstützung.



Fola Barun

Fraktionsanführer: Fola Barun (N weibliche Halbelfische Unterhändlerin) hatte ihre erste Begegnung mit der Gesellschaft der Kundschafter in ihrer Rolle als Botschafterin der Ekujae Elfengemeinschaft im Mwangibecken und trat später als feldbeförderter Kundschafter der Gesellschaft bei. Sie hat sich selbst schnell als aufmerksame Anführerin etabliert, deren fremdartiger aber professioneller Anspruch nicht nur das Verständnis der Gesellschaft für den mächtigen Vanji-Fluss mehrte, sondern auch dabei half, die Operationen des Aspis Konsortiums entlang seines Laufes zu verheeren. Da sie niemals in der Großen Loge ausgebildet wurde oder das Wissen in sich aufnahm, mit welchem die Initianten der Gesellschaft von Anfang an gefüttert wurden, war sie bei ihrem ersten Eintreffen in Absalom entsetzt, wie viel doch aus den vergangenen Jahrhunderten in Vergessenheit geraten war. Sie hat frischen Wind in die Rekrutierungsbemühungen gesteckt und unterstützt die Agenten im Feld, wobei diese oftmals merken, wie Fola mit den Dekanen der drei Schulen zusammenarbeitet, oder sich intensiv mit diesen anlegt.

Motto: Stärke durch Gemeinschaft

Ziele: Die Allianz der Gesandten hat sich dem Rekrutieren neuer Agenten verschrieben, dem Retten von Kundschaftern in Nöten sowie dem Wiederaufbau der Gesellschaft auf eine Weise, welche das Leben und die Gesundheit der Agenten unterstützt und wertschätzt – zumindest so weit wie man das in der Abenteuerwelt kann. Durch Zusammenarbeit kann die Gesellschaft große Taten vollbringen – besonders mit einer machtvollen Fraktion welche für die Kundschafter selbst einsteht, wenn sie mit den neuesten Projekten der Großen Loge betreut werden.

Ziel für Jahr 1: Zusätzlich zur Verwüstung etlicher Nationen hat das Erwachen des Wispernden Tyrannen im Tod von hunderten von Kundschaftern resultiert. Die Nachwehen davon sind ein ernster Weckruf für die Gesellschaft und die Allianz der Gesandten versucht im Besonderen diese Agenten zu finden und zu retten, welche durch das Chaos irgendwo gestrandet sind, gleichsam unterstützen sie aber auch weiter entfernte Operationen, welche durch mangelnde Unterstützung gelitten haben.

Ziel für Jahr 2: Da die Gesellschaft mit den erfolgreichen Bemühungen der Mitglieder der Allianz der Gesandten um die Rekrutierung des Gesandten während des ersten Jahres stärker wird, hat die Fraktion begonnen, ihre Ziele weiter zu stecken. Die Fraktionsvorsitzende Fola Barun weist ihre Mitglieder nun an, sich auf die Rekrutierung von Vertretern von Kulturen und Gesellschaften zu konzentrieren, die derzeit in den Reihen der Kundschafter unterrepräsentiert sind, darunter Iruxi, Kobolde und solche, die von noch weiter her kommen, wie die Völker aus den Weiten von Iobaria und dem fernen Arkadien.

1.2.3.1.2 Das Große Archiv



Das Große Archiv

(Grand Archive)

Das Große Archiv: Die Vergangenheit dokumentieren

Archäologie ist eine zerstörerische Wissenschaft, und Abenteurer neigen dazu, zerstörerischer zu sein als die meisten. Wenn die Gesellschaft ihren Auftrag zur Erforschung und Bewahrung der Vergangenheit aufrechterhalten will, dann sind Dokumentation und akademische Strenge von entscheidender Bedeutung.

Archäologie ist eine zerstörerische Wissenschaft und Abenteurer sind bei weitem diejenigen, die am meisten vernichten. Wenn die Gesellschaft ihr Mandat aufrechterhalten will, die Geschichte zu studieren und zu bewahren, dann sind Dokumentation und akademische Präzision das Wichtigste. Die Mitglieder des Großen Archivs beschränken sich jedoch nicht nur auf die Bibliotheken von Absalom. Diese tapferen Forscher reisen an die weit entlegensten und

spannendsten Orte um die Vergangenheit persönlich aufzuzeichnen und die Geschichten davon mit der ganzen Welt zu teilen.



Gorm Großhammer

(Gorm Greathammer)

Fraktionsanführer: Gorm Großhammer ((Gorm Greathammer), RN männlicher zwergischer Erzähler). Auch wenn Gorm der dritte in der Erbfolge für den Thron der Himmelszitadelle Kraggodan ist, wurde er doch stets zu einem abenteuerlichen Lebensstil hingezogen und seine Passion hat ihn schon vor Jahrzehnten zu den Kundschaftern gebracht. Seit dem hat er sich als Forscher und Geschichtsschreiber mit einer Vielzahl von Publikationen einen Namen gemacht und hat zahllose Geschichten zu erzählen. Dennoch ist er regelmäßig nach Hause zurück gekehrt, um dabei zu helfen, die Himmelszitadelle zu verwalten. Nachdem er der auslaugenden Eisenzahn-Invasion widerstanden hatte und die Friedenverhandlungen zu Molthune begleitet hat, kehrte er für längere Zeit aus Kraggodan in die Große Loge zurück. Jetzt steht er dem Großen Archiv vor. Er befürwortet Gelehrsamkeit und das Entdecken Jahrhundertealter Mysterien sowie deren Entschlüsselung. Und wenn einige annehmen, dass der Anführer des Großen Archives ein schüchterner bebrillter Weiser wäre, dürfen sie sich auf eine Überraschung gefasst machen, denn Gorm ist leidenschaftlich, ungestüm und allzeit bereit sich seine Hände an der Seite seiner Kameraden dreckig zu machen.

Motto: Aufzeichnen der Vergangenheit

Ziele: Das Große Archiv steht für die stetige Weiterbildung der Agenten der Kundschafter, die Wiederbeschaffung uralten Wissens und der Meisterschaft über die esoterischsten aller Kenntnisse. Dank der Führung durch Gorm Großhammer fördert die Fraktion auch das Reisen, so dass die Agenten die Geschichte direkt erleben können, um ihre eigenen Schlüsse zu ziehen und sicherzustellen, dass alle Relikte die Fürsorge und Kuration erhalten, welcher sie bedürfen – insbesondere dort, wo sonst die Stiefel eines Berserkers eine unschätzbar wertvolle Statue zerschmettern würden. Nach Jahren der Vernachlässigung und verschiedenen bemerkenswerten Angriffen, sind die schriftlichen Aufzeichnungen der Großen Loge nur ein schaler Abklatsch dessen, was sie einst gewesen sind und das Große Archiv hat sich dem Ziel verschrieben, die Bibliotheken der Gesellschaft wieder herzustellen indem sie Ersatztexte und verlorene Dokumente auf der ganzen Welt suchen.

Ziel für Jahr 1: Auch wenn die Gesellschaft der Kundschafter jetzt Aufzeichnungen über die vielen und weit verstreuten Logen führt, sahen doch die ersten Jahrhunderte der Gesellschaft Venture Captains, welche Logen gegründet haben, daraus gearbeitet und sie schlussendlich aufgegeben haben – und das überall in Avistan und Garund. Nicht nur sind diese verlorenen

Logen ein wichtiger Teil der Geschichte der Gesellschaft, sondern in diesen Orten liegen auch Bibliotheken mit einzigartigen und heute längst vergessenen Manuskripten verborgen. Während die Gesellschaft die Taten ihrer Gründungsväter näher erforscht, versucht das Große Archiv die verlorenen Logen durch historische Hinweise aufzuspüren – und dabei sind sie stets voller Hoffnung das Wissen jeder einzelnen Loge zu bergen und zu bewahren.

Ziel für Jahr 2: Während des gesamten Jahres 1 konzentrierte sich das Große Archiv auf die Aufzeichnung neuer Entdeckungen und die Rückforderung verlorener Aufzeichnungen, wobei sich der Fraktionsvorsitzende Gorm Großhammer auf Ersteres konzentrierte und die Chefarchivarin Zarta Dralneen sich dem Letzteren widmete. Diese Bemühungen setzen sich im Jahr 2 mit noch größerer Bedeutung fort, da die Gesellschaft sowohl verstaubte Logen, die lange Zeit ungenutzt geblieben waren, zurückfordert als auch neues Wissen durch respektvolle Interaktionen mit Kulturen, die den meisten Teilen der Inneren See praktisch unbekannt sind, beansprucht.

1.2.3.1.3 Jäger des Horizonts

Jäger des Horizonts: Der Ruhm liegt hinter dem Horizont

Anm. d. Üb.: Hier fehlt im Original noch der kurze Erklärttext



Die Jäger des Horizonts

(Horizon Hunters)

Seit den ersten Tagen der Gesellschaft der Kundschafter, als sich Abenteurer in Absalom trafen um Geschichten und Getränke auszutauschen, war die Gesellschaft eine Organisation aus Forschern. Die Jäger des Horizonts sind Heimstatt derjenigen, welche die Tradition hochhalten, den höchsten Gipfel zu erklimmen, die dunkelsten Tiefen zu ergründen und herauszufinden, was jenseits des nächsten Hügels liegt. Und so schön es auch ist, eine verlorene Ruine zu entdecken oder einen unbekannten Ausblick zu genießen, ist es doch noch viel großartiger wilde Geschichten über die Erfahrung zu erzählen und in der Bewunderung der Kameraden aufzugehen – insbesondere wenn die eigenen Taten durch einen Eintrag in den Chroniken der Kundschafter unsterblich gemacht werden. Die Chroniken der Kundschafter sind eine weithin verteilte Zeitschrift mit den größten Taten und Entdeckungen der Kundschafter.



Calisro Benarry

Fraktionsanführer: Calisro Benarry (N weiblicher Halbork Korsar) ist eine Piratin, welche zu einer Kundschafterin wurde. Sie hat sich einen Namen als Venture Captain der Arkadischen

Seemannsloge gemacht, eine auf einem Schiff stationierte Loge an Bord der Grinsefee, deren Kommando zwischen einigen Venture Captains in den letzten Jahren wechselte. Im Rahmen dieser Tradition hatte Benarry für ein knappes Jahrzehnt das Kommando über das Steuerrad und überwachte dabei die Erkundung der schrecklichen Finsterspitzen und sie reiste weit, bevor man ihr vor kurzem befahl das Schiff aufzugeben. Sie nahm das aber nicht als Anlass, um sesshaft zu werden, hat aber seitdem ihre Energie darauf verwandt, die Neugier, die Beharrlichkeit und die Wanderlust in der gesamten Gesellschaft zu verstärken, während sie selbst der Fraktion der Jäger des Horizonts vorsteht.

Motto: Der Ruhm liegt hinter dem Horizont

Ziele: Je unberührter, unbekannter oder fremdartiger eine Stätte oder ein Schatz ist, umso aufregender ist es, ihn zu erreichen. Die Jäger des Horizonts befürworten die Erforschung ihrer selbst willen, sind aber auch stets bemüht, den Ruf ihrer Mitglieder zu steigern – das rangiert in der ganzen Bandbreite von einer Publikation in den Chroniken der Kundschafter bis hin zu der neuesten Geschichte, welche in den Tavernen herumerzählt wird. Bedeutsame Ziele beinhalten das Entdecken mythischer verlorener Städte, Pfade durch unbekanntes Gebiet zu finden und die weit entfernten Reiche zu erreichen. Und wenn der Kundschafter dabei auch noch gut aussehen und Eindruck schinden kann – umso besser!

Ziel für Jahr 1: Calisro Benarry versucht die Bewunderung der Bürger für die Gesellschaft der Kundschafter durch inspirierende und wagemutige Abenteuer zu schüren. Dabei fokussiert sie sich auf zwei Ziele. Zum einen motiviert sie Kundschafter dazu, öffentliche Herausforderungen zu suchen und zu überwinden – sei es einen Rekord zu schlagen oder für einflussreiche Gönner eine neue Route zu finden. Zum anderen glaubt sie, dass sich die Gesellschaft der Kundschafter für viel zu lange nur um die Innere See gekümmert hat und versucht derzeit eine große Mission voranzubringen, um ein weit entferntes Land zu dokumentieren – ein Unterfangen, über welches die Leute Absaloms noch für Jahre reden werden.

Ziel für Jahr 2: Während eines aufregenden ersten Jahres führte Calisro Benarry persönlich die Entdecker der Jäger des Horizonts in Missionen an, die über die Ränder der Inneren See hinausgingen und neue Wege in die Küstengewässer des zentralen Garund und darüber hinaus aufzeigten. Wie jeder wahre Entdecker hat jede neue Entdeckung Calisro und ihre Anhänger ermutigt, die Ränder ihrer Karten und Chartas noch weiter auszudehnen und so den Weg ins Herz von Iobaria und über den Ozean bis zum großen Kontinent Arkadien jenseits davon zu ebnen.

1.2.3.1.4 Das Wachsame Siegel

Das Wachsame Siegel: Schützen, Eindämmen, Vernichten

Die Mitglieder des Wachsamens Siegels wollen sicherstellen, dass alte Übel, die während ihrer Expeditionen aufgedeckt werden, richtig behandelt werden - sie schützen antike Stätten, dämmen mögliche Bedrohungen ein und zerstören gefährliche Übel, die nicht sicher eingedämmt werden können.



Das Wachsame Siegel

(Vigilant Seal)

Mit Runen versiegelte Türen, verschüttete Tempel, geschützte Schatzkammern und uralte Schlösser ... das sind die verlockendsten Orte für Abenteurer, doch viel zu oft wurden diese Ruinen aus gutem Grund aufgegeben: Ihre Inhalte waren zu gefährlich um sie ungehindert herum liegen zu lassen, im gleichen Atemzug aber auch zu widerstandsfähig, um sie zu vernichten. Die Gesellschaft der Kundschafter hat eine lange Vorgeschichte darüber, wie sie vergessene Schrecken freigesetzt haben, nur weil sie nach Ruhm und Ehre strebten. Doch für jeden eingekerkerten Teufel, welchen die Kundschafter versehentlich freigesetzt hatten, während sie überwucherte Schreine erkundeten, haben sie auch genauso viele schlummernde Scheusale entdeckt und vernichtet, welche ansonsten die Welt unvorhergesehen und ohne Widerstand geplagt hätten. Soweit es das Wachsame Siegel betrifft, muss sich diese Tradition der anmaßenden Rücksichtslosigkeit ändern.



Eando Klein

(Eando Kline)

Fraktionsanführer: Eando Klein ((Eando Kline), CG männlicher menschlicher Forscher) zählt zu den berühmtesten Kundschaftern der vergangenen Dekade. Er ist berühmt dafür, Varisia erkundet zu haben, den Hort von Belkzen infiltriert zu haben und sich in die tiefsten Tiefen der Finsterlande vorgewagt zu haben, wo er die Stadt eines längst vergessenen Schlangenvolkes fand. Da er wusste, dass weitere Öffentlichkeit die Erforschung verstärken und die Schlangenfeinde zum Angriff auf die Oberfläche reizen würde, kehrte er in die Große Loge vor seinem Rivalen Arnois Belzig zurück und drängte das Dezemvirat dazu, nichts über seinen Fund und über diese Stadt zu publizieren. Das Dezemvirat hat seine Bedenken ignoriert und aus diesem Grund nahm Eando Klein seinen Abschied von der Gesellschaft. Im letzten Jahrzehnt leitete er seine eigenen Expeditionen und war stets darauf bedacht, weit sorgsamer vorzugehen als die Organisation, der er gerade den Rücken gekehrt hatte. Doch mit den Neuigkeiten des Wechsels im Dezemvirat und der Ernennung seiner respektierten Kollegen in Machtpositionen, kehrte Eando Kline schließlich zur Gesellschaft zurück. Er nahm den alten Wegweiser wieder auf, solange er die Gesellschaft dadurch reformieren kann.

Motto: Schützen, Eindämmen, Vernichten

Ziele: Ganz wie der Leitspruch der Gesellschaft der Kundschafter von den Agenten verlange zu „Erforschen, Berichten und Zusammenzuarbeiten“ verlangt das Wachsame Siegel von seinen Mitgliedern zu „Schützen, Einzudämmen und zu Vernichten“. Gefährliche Artefakte sollten tief in der Großen Loge oder an anderen, sicheren Orten aufbewahrt werden – sie sollen nicht an einem Ort bleiben, wo sie Schaden anrichten können. Wo schlummernde Scheusale angekettet liegen, wird von den Agenten erwartet dafür zu sorgen, dass jedes Kettenglied stark bleibt. Und wo diese Ziele unmöglich sind, wird von den Agenten erwarten bereit zu sein, die Bedrohung zu beseitigen. Das Wachsame Siegel motiviert seine Agenten dazu, sich gut genug mit Bedrohungen zu beschäftigen, um sie zu verstehen und zu identifizieren. Eando Klein glaubt daran, dass jeder einzelne Kundschafter für sich selbst die Gefahren bewerten muss, damit er selbst entscheiden kann, wann er eingreifen muss.

Ziel für Jahr 1: Die Vergangenheit der Gesellschaft der Kundschafter ist voll von vergrabenen Gefahren, sowohl an den Zielorten von Expeditionen, welche niemals abgeschlossen wurden, wie auch in den Schatzkammern der Großen Loge. Jetzt, wo sich die Leitung der Gesellschaft damit beschäftigt, die Taten der frühesten Kundschafter ans Tageslicht zu bringen, ist es nur eine Frage der Zeit, bevor die Agenten unabsichtlich einen verheerenden Fluch oder eine Bedrohung erwecken, von denen die Gründer der Gesellschaft Durvin Gest oder Selmius Foster

der Meinung waren, dass man sie eben besser nicht wecken sollte. Die Mitglieder des Wachsamens Siegels müssen bereit sein sich solchen Gefahren zu stellen, sie einzudämmen oder wenn nicht anders möglich schnell zu neutralisieren.

Ziel für Jahr 2: Eando Klines Führung des Wachsamens Siegels ist zu einem nicht geringen Teil aus seiner früheren Unzufriedenheit mit den seiner Meinung nach unverantwortlichen Entscheidungen der Führung der Gesellschaft in Bezug auf verborgene Relikte und verlorene Kulturen entstanden. Jetzt, da die Gesellschaft beginnt, in den nicht beanspruchten Gebieten Iobarias Fuß zu fassen, spielen Eando und seine gleichgesinnten Landsleute eine entscheidende Rolle bei der Leitung der Bemühungen der Gesellschaft, indem sie dafür sorgen, dass alte Übel sicher weggeschlossen bleiben oder sie ganz ausrotten, wenn sich die Siegel als fragwürdig oder von geringem Wert erweisen. Eando ist der festen Überzeugung, dass es Aufgabe des Wachsamens Siegels ist, dafür zu sorgen, dass das Streben nach Wissen niemals Vorrang vor dem Wohlergehen der Bewohner der Inneren See hat.

1.2.3.2 Kleine Fraktionen

1.2.3.2.1 Strahlender Eid

Strahlender Eid: Das Licht im Schatten

Diejenigen, die dem Strahlenden Eid beitreten, legen einfache Gelübde ab, anderen zu helfen, und erweitern diese Versprechen, je mehr sie der Fraktion dienen.



Der Strahlende Eid

Radiant Oath

Die Mission der Gesellschaft beinhaltet nicht von sich heraus Akte des Altruismus, des Heldenmutes und des Opfers, doch in vielen Gebieten sind die Kundschafter dafür bekannt, das Böse zu vernichten, eine helfende Hand zu reichen und ihre Organisation aus aufrecht stehend darzustellen. Für den Strahlenden Eid geht diese Güte noch weit über die gelegentliche Hilfe hinaus. Diese Fraktion betrachtet die große Reichweite der Gesellschaft als exzellentes Mittel, um auf der ganzen Welt Leuten zu helfen. Wer sich dem Strahlenden Eid anschließt, schwört, anderen zu helfen und verschreibt sich diesem Versprechen immer mehr, je intensiver er der Fraktion dient.



Valais Durant

Fraktionsanführer: Valais Durant (RG weibliche Aasimar Ritualistin) ist die Gefahr nicht fremd. Sie brach nach Numeria auf, direkt nachdem sie sich ihren Wegweiser verdient hatte, und tat sich in verborgenen Operationen dort und in Ustalav hervor. Als die Gesellschaft Agenten

brauchte, welche sich der vermeintlichen Missetaten des Venture-Captain Thurl annahmen, meldete sie sich freiwillig und zeigte ihr Talent dafür, Verbrechen aufzuklären. Leider wurde sie ein Opfer seiner Wächter und seiner Magie, was sie schlussendlich in eine Mischung aus Dämonenfleisch verwandelte. Sie bekämpfte den abyssischen Einfluss ihrer neuen Form lang genug, um zur Gesellschaft zurückzukehren. Dort suchte sich dann nach einem Weg, ihre sterbliche Form wiederherzustellen. Ihre Reise brachte sie bis in den Himmel, wo sie mit Hilfe anderer Kundschafter ein Ritual entdeckt hat, durch welches sie die dämonische Korruption sicher entfernen konnte. Das Ergebnis des Rituals überschritt ihre kühnsten Erwartungen. Anstelle der Wiederherstellung ihres menschlichen Körpers, gewährten ihr die Himmel eine Celestische Form.

Auch wenn sie sich immer noch an ihren neuen Körper und ihre celestische Verbindung gewöhnen muss, hat sich Valais doch vollends der Hilfe der Gesellschaft verschrieben – ganz so wie diese ihr geholfen hat. Ihr Kontakt mit den dunklen Ritualen und dem dämonischen Flüstern hat ihren Geist nicht zerfetzt, sondern ihr gezeigt, was auf dem Spiel steht, sollte das Böse gewinnen. Dies gab ihr die Stärke die Scheusale zu besiegen und gleichsam den Verwundbaren zu helfen. Ihre übernatürlichen Kräfte überstrahlen jedoch ihre Eigenwahrnehmung nicht. Valais weiß, dass ihr eigener Blickwinkel auf Gerechtigkeit und Wohltätigkeit nur ein einzelner ist, und aus diesem Grund rekrutiert sie Fraktionsmitglieder verschiedenster Hintergründe um das Gute auf viele verschiedene Weisen zu tun, während sie gleichzeitig die Besonderheiten und Werte fremder Kulturen schützt.

Motto: Das Licht im Schatten

Ziele: Anders als ihr geistiger Vorgänger, der Silberne Kreuzzug (Silver Crusade), welcher sich machtvoll gegen die bedeutsamsten Bedrohungen und Feinde warf, stützt sich der Strahlende Eid auf Akte der Freundlichkeit, des Mitgefühls und der Reue. Wenn jedoch das schlimme Böse die Welt bedroht, sind die Mitglieder des Strahlenden Eids bereit zum Kampf. Indem sie die gute Sache stets vorantreiben strebt der Strahlende Eid nach mehr Einfluss in der Gesellschaft der Kundschafter, so dass deren Ressourcen auf die Sache ausgerichtet werden können.

Ziel für Jahr 1: Keine bekannt.

1.2.3.2.1 Das Immergrüne Rad

Das Immergrüne Rad: Wahrheit gedeiht aus der Asche

Naturbegeisterte aller Couleur - von griesgrämigen Spurenlesern über helläugige Ökologen bis hin zu hartnäckigen Druiden - suchen bei der Gesellschaft nach Gelegenheiten, Naturwunder zu erleben, neue Arten zu katalogisieren und die unberührten Reiche der Welt besser zu schützen.



Das Immergrüne Rad

(Verdant Wheel)

Auch wenn die Kundschafter wie viele grüne Dschungel, grasbewachsene Ebenen und ungezügelte Hügel erforschen, ist die Gesellschaft der Kundschafter doch keine streng naturorientierte Organisation. Dennoch finden sich Naturenthusiasten jeder Art in der Gesellschaft – von alten Spurenlesern über Schmetterlingssammler bis hin zu wilden Druiden – welche die Gelegenheiten wahrnehmen, die Wunder der Natur zu erfahren, neue Spezies zu katalogisieren und die reinen Reiche der Welt besser zu beschützen. Der Ruf nach einer gemeinsamen Stimme für diese Interessen ist in den vergangenen Jahren gewachsen und der Wandel der Gesellschaft der Kundschafter bot eine perfekte Gelegenheit um diesen Interessen einen Namen zu geben: Das Immergrüne Rad. Die Fraktion ist besonders darauf geschult, Muster und Zyklen zu erkennen, wie zum Beispiel den Zyklus aus Erschaffung und Vernichtung – wie man ihn beim neuem Wachstum nach einem Feuer sieht – aber auch jene, die bestehendes bewahren wollen, finden hier auch ein neues Heim.



Urwal

Fraktionsanführer: Niemand kann mit Gewissheit sagen, wo Urwal (NG männlicher Iruxi Astrologe) genau herkam, auch wenn einige Kundschafter sagen, dass sie ihn vor einigen Jahren bereits in Varisia getroffen haben, wo er sich über die falschen Angaben in einer Chronik der

Kundschafter echauffiert hat. Sie sagten ihm damals, dass er doch selbst in die Große Loge reisen könne um dort Beschwerde einzureichen, wenn ihn das so sehr stören würde. Im Jahr 4718 AR betrat der Meister der Schriftrollen, Kreighton Shaine, sein verschlossenes Büro und fand dort Urwal mit fünf extrem redigierten Versionen der Chroniken der Kundschafter und einem Stapel an Referenzmaterial vor. Er hörte nur ein enttäuschtes Murmeln: „Die hier sind voller Fehler! Ich glaube nicht, dass eure Agenten diese Orte überhaupt besucht haben. Ich werde mehr davon bringen, denn die Sterne haben es geschaut“, waren seine Worte, bevor der Iruxi die Wand hoch und aus dem Fenster geklettert ist.

Nachdem sie herausgefunden haben, dass Urwald die vernachlässigte entomologischen Sammlungen reorganisiert hat, die Anschlagzettel einer Reihe von Mwangi Artefakten korrigiert und astronomische Karten auf den Hauptweg der Großen Loge gemalt hat – alles zwar hilfreich, aber äußerst kryptisch erklärt – entschlossen die Dekane der drei Schulen der Gesellschaft der Kundschafter, dass es weise sei das esoterische Wissen Urwals und seine gutmütige Infiltration anzuerkennen. Sie gaben ihm eine Feldbeförderung (welche der Iruxi niemals formell akzeptiert hat). Dass er seit dem eine ganze Kohorte aus Naturenthusiastischen in Form des Immergrünen Rades um sich geschart hat verstört die Leitung der Gesellschaft immer noch, insbesondere weil immer noch niemand herausgefunden hat, wo er wirklich herkommt (inklusive der Agenten des Immergrünen Rades, welche Wetten über seine wahre Herkunft laufen haben). Trotz all seiner Exzentrik ist er ein mitfühlender Mentor, welcher seine Kollegen motiviert die größten Wunder der Natur und ihre schönsten Schätze zu schauen, sie zu verstehen und auf die jeweils richtige Weise zu schützen.

Motto: Wahrheit gedeiht aus der Asche

Ziele: Das Immergrüne Rad hat keine einzelne Vision dessen, wie die Natur geschützt werden soll. Das Immergrüne Rad überlässt es dem einzelnen Individuum dies zu interpretieren, die Umstände der jeweiligen Region in Betracht zu ziehen und dadurch den richtigen Handlungsweg zu bestimmen. Die Agenten reisen nah und fern um das Sonderbare und das Reine zu studieren. Ihre Reisen bringen sie dabei oftmals in direkten Konflikt zu Untoten, Scheusalen und Aberrationen. Die Fraktion ist vor allem eine Heimstatt für all jene, welche die Natur in ihren vielen Formen verehren – selbst die teils sehr andersartige Landschaft jenseits von Golarion.

Ziel für Jahr 1: Keine bekannt.

1.3 STANDARDS UND ERWARTUNGEN AN DIE COMMUNITY

ACHTUNG: Bei Unklarheiten oder zur Beilegung von Streitigkeiten gilt in jedem Fall der Englische Guide. Dieser Disclaimer steht aktiv auf jeder Seite. Solltet ihr eine solche Unklarheit finden, kontaktiert mich bitte, damit ich einen entsprechenden Vermerk eintragen kann.

Disclaimer für den Guide

Quelle: <http://www.organizedplayfoundation.org/paizo/guides/pfs2guide-en/community-standards-pfs2-en/>

1.3.1 AKZEPTABLER INHALT

Spiele der Pathfinder Society verwenden die Pathfinder-Richtlinie von Seite 486 des Pathfinder Grundregelwerks. Umstände, wie z. B. Einschränkungen des Spielortes, der Tischzusammensetzung oder die Bedürfnisse der Spieler, können zusätzliche Anpassungen der Baseline erforderlich machen. Die GMs sind befugt, alternative Beschreibungen zu wählen, Grenzen und Schleier zu verwenden oder X-Karten einzubauen, wie auf Seite 485 des Grundregelwerks beschrieben, um das bestmögliche Spielerlebnis zu bieten.

1.3.2 NICHT MOGELN

Erhaltet die Integrität des Spiels und mogelt nicht. Das beinhaltet unter anderem das verfälschen von Wurfresultaten, das Verändern von Chronikbögen, die Verwendung von nicht zugelassenen Ressourcen, die vom Charakter verwendeten Dinge nicht zu besitzen oder das Anlügen des Spielleiters oder Event Koordinators. Teilnehmer welche beim Mogeln erwischt werden, werden vom Spiel in den Pathfinder Society Events für eine bestimmte Zeitspanne ausgeschlossen, welche durch die Schwere des Verstoßes bestimmt wird. Wiederholte Verstöße können zum Ausschluss von der Pathfinder Society und allen Paizo Events führen.

Anm.d.Üb.: Neuer Guide - Ausschluss von allen Paizo Veranstaltungen.

1.3.3 GUTE BUCHFÜHRUNG

Um die Charakterentwicklung zu verfolgen verwendet die Pathfinder Society Charakter- und Chronikbögen. Spielleiter und Event Organisatoren verlassen sich auf diese Dokumente um die Kampagne redlich, fair und für alle Spaßig zu designen. Es ist in deiner Verantwortung, präzise Dokumente zu führen. Habe bei jedem Pathfinder Society Event deinen Charakterbogen und alle entsprechenden Chronikbögen entweder digital oder auf Papier dabei. Wenn du die Bögen auf Papier dabei hast empfehlen wir euch diese in einem Ordner zusammen zu halten – dabei dann einen Ordner pro Charakter

Solltest du diese Dokumente für deinen Charakter nicht vorweisen können, kann der Spielleiter dich bitten, einen vorgenerierten Charakter zu spielen.

Anm.d.Üb.: Neuer Guide - Möglichkeit des Vorgenerierten Charakters bei fehlender Buchführung.

1.3.4 KEIN KAMPF CHARAKTER GEGEN CHARAKTER

Das Motto der Pathfinder Society ist „Erforschen, Berichten, Zusammenarbeiten“. Um bei dem Zusammenarbeiten Thema zu bleiben greifen die Charaktere sich nicht gegenseitig an. Versehentliches Friendly Fire kann passieren (durch fehlgeschlagene Angriffswürfe oder andere Faktoren) aber die Spieler müssen das Einverständnis der anderen Spieler haben, wenn sie deren Charaktere absichtlich in schädigenden Effekten einschließen wollen. Sich an einem

Kampf, Charakter gegen Charakter zu beteiligen, wird Ruchlosigkeitspunkte (Infamy) erzeugen und kann den Charakter dadurch unspielbar machen. Diese Regel findet keine Anwendung in Situationen, in denen der Charakter nicht mit freiem Willen agiert – wenn sie beispielsweise mittels Gedankenkontrolle beherrscht werden.

Anm.d.Üb.: Neuer Guide - Infamy Punkte bei PvP.

1.3.5 PROZEDUREN GEGEN ÜBERTRITTE

Wenn ein Spieler wegen Verstoßes gegen die Gemeinschaftsnormen vom Tisch entfernt wird oder ein Charakter aufgrund von Ruchlosigkeit als "tot" markiert wird, liegt es in der Verantwortung des Tisch-GM oder des Eventkoordinators, seine lokalen Venture-Officers über die Situation zu informieren. Der GM oder der Eventkoordinator muss den Spieler über den Bericht informieren und ihm die Kontaktinformationen des Venture-Officers mitteilen, damit der Spieler dem Venture-Officer seine Sicht der Dinge darlegen kann. Regelverstöße werden aktenkundig gemacht, da fortgesetzte Verstöße zur Suspendierung der Mitgliedschaft im organisierten Spiel führen.

1.3.6 REGELVARIANTEN

Von Zeit zu Zeit kann es vorkommen, dass Spieler auf verschiedene Regelquellen mit geringfügigen Regeländerungen stoßen. Im Allgemeinen sollte der aktuellste Druck der englischen Version des betreffenden Regelwerks als maßgebliche Quelle betrachtet werden. Im Falle des vorliegenden Leitfadens ist der aktuellste Druck die englische Version auf dieser Webseite.

1.3.7 KAMPAGNENFÜHRUNG

Die Regeln der Kampagne finden Sie in diesem Leitfaden und im Blog Charakteroptionen. Im Laufe der Kampagne können weitere Regeln erforderlich sein. Diese Regeln werden über die Foren oder Blogs von paizo.com veröffentlicht und von dort aus in die oben genannte Programmdokumentation aufgenommen. Die Personen, die befugt sind, Anordnungen für die Pathfinder (Second Edition) Society-Kampagne zu erlassen, sind Tonya Woldridge (Organized Play Manager), Linda Zayas Palmer (Organized Play Managing Developer) und James Case (Pathfinder Organized Play Developer). Erläuterungen aus anderen Kampagnen und deren Kampagnenmanager gelten nicht für die Pathfinder (Second Edition) Society Organized Play-Kampagne, es sei denn, sie wurden von einer der oben genannten Personen bestätigt.

1.3.8 REGELÄNDERUNGEN

Das Pathfinder-Rollenspiel ist ein lebendiges Spiel, und manchmal ändern sich Spielelemente im Laufe der Karriere eines PCs. Mit dem Errungenschaftspunktesystem (Achievement Point System) können Sie Wiederaufbaumöglichkeiten für Ihre Charaktere erwerben. Wenn die Regeländerung sehr groß ist, kann sich die Kampagnenleitung dafür entscheiden, andere Methoden zum Wiederaufbau von Charakteren oder zur Anpassung von Charakteren an die neuen Regeln anzubieten.

Errata: Regeländerungen über Errata treten beim nächsten Spiel der Figur in Kraft.

Spieltest: Informationen zum Wiederaufbau von Charakteren, die von Änderungen zwischen Spieltests und endgültigen Regeln betroffen sind, finden Sie im Blog der Pathfinder Society für jeden zugehörigen Spieltest.

Effects on Scenarios: Wenn eine Errata oder eine Klarstellung die Funktionsweise einer Fähigkeit in einem Szenario verändert, befolgen Sie die aktuellen Regeln. Wenn das bedeutet, dass die Fähigkeit nicht mehr mit der Art und Weise funktioniert, wie die Taktiken der NSCs geschrieben sind, modifizieren Sie die Taktiken so gut Sie können, um die Änderungen zu berücksichtigen.

Timing: Um Verwirrung und Chaos zu verringern, treten Regeländerungen, die während einer Spielveranstaltung angekündigt werden, erst nach dem Ende der Veranstaltung in Kraft.

2. SPIELER

2.1 GRUNDLAGEN FÜR SPIELER

ACHTUNG: Bei Unklarheiten oder zur Beilegung von Streitigkeiten gilt in jedem Fall der Englische Guide. Dieser Disclaimer steht aktiv auf jeder Seite. Solltet ihr eine solche Unklarheit finden, kontaktiert mich bitte, damit ich einen entsprechenden Vermerk eintragen kann.

Disclaimer für den Guide

Quelle: <http://www.organizedplayfoundation.org/paizo/guides/pfs2guide-en/player-basics-pfs2-en/>

2.1.1 VON SPIELERN ERSTELLTE CHARAKTERE

Die Charaktere in der Pathfinder Society verwenden den Charaktererschaffungsprozess aus dem *Pathfinder Grundregelwerk* mit einigen zusätzlichen kampagnenspezifischen Vorteilen und Regeln. Charaktere beginnen auf der ersten Stufe, solange sie keine [Vorteile](#) haben, welche ihre Startstufe verändern. Die Seite "[Charaktererschaffung](#)" beinhaltet eine schrittweise Anleitung um dir dabei zu helfen, deinen Charakter für die Rollenspielhilfe zu erschaffen und zeigt auch die, für die Kampagne zusätzlichen, Schritte in der Charaktererschaffung. Folge diesen Anweisungen sehr sorgsam, so dass dein Charakter für die Organisiertes Spiel Kampagne geeignet ist.

Bitte registriere deinen Charakter auch auf paizo.com.

Charakteroptionen: Alle Hintergründe, Herkunftse und Klassen aus dem Grundregelwerk stehen dir bei der Charaktererstellung zur Verfügung. Um Zugang zu Material aus anderen Büchern zu bekommen, kann es notwendig sein, [Errungenschaftspunkte \(Achievement Points\)](#) ausgeben zu müssen, bevor du diese dann im organisierten Spiel einsetzen kannst. Weitere Informationen dazu findest du im [Charakter Optionen Blog](#).

Seltenheit: Einige Optionen im Spiel haben die Seltenheitskategorien Ungewöhnlich, Selten oder Einzigartig. Optionen ohne diese Kategorie werden als Gewöhnlich betrachtet. Die Seltenheit wird auf Seite 13 des Grundregelwerks beschrieben. [Englischer Regeltext](#)

Zugang: Es gibt innerhalb der Kampagne Möglichkeiten, Zugang zu ungewöhnlichen und seltenen Optionen zu erhalten. Dafür werden Zugangspunkte (Access Points) verwendet. *[Anm.d.Üb.: Bislant taucht dieser Begriff nur an dieser Stelle auf.]* Wenn dein Charakter die Zugangsvoraussetzungen der Option erfüllt, dann zählt sie für dich als Gewöhnlich. Charaktere der Pathfinder Society sind eingeschriebene Mitglieder der Gesellschaft der Kundschafter in der Welt Golarion, erhalten dadurch also Zugang zu allen Optionen, welche eine Mitgliedschaft in der Gesellschaft als Voraussetzung aufweisen.

Der [Blogartikel zu Seltenheit und Verfügbarkeit](#) beinhaltet weitere Beispiele dazu, wie man Zugang zu Ungewöhnlichen und Seltenen Optionen erhält.

Spielfigur: Im Begegnungsmodus werden die SC typischerweise durch eine Spielfigur repräsentiert. Tierische Begleiter, erworbene Tiere, beschworene Kreaturen und alle anderen Kreaturen, deren Position auf dem Feld den Kampf beeinflussen kann, werden ebenfalls durch Figuren oder Aufsteller dargestellt. Mit der Ausnahme von sehr temporären Kreaturen, welche

nur ein oder zwei Begegnungen halten (wie die Wesen, welche durch die *Beschwörung* Zauber herbeigerufen werden), darf kein Charakter mehr als 2 Spielfiguren pro Abenteuer einsetzen. Familiare, welche sich im Feld des Besitzers aufhalten benötigen keine Spielfigur. *[Anm.d.Üb.: Dieser Punkt ist neu und wie ich finde sehr wichtig.]*

2.1.1.1 Den Charakter umbauen (Rebuild)

Nachdem du deinen neuen Charakter gespielt hast, kann es sein, dass du noch etwas ändern möchtest. Keine Sorge! Bis du ein Spiel gespielt hast, in welchem dein Charakter mit 12 oder mehr EP (XP) startet, kannst du den Charakter kostenfrei jederzeit komplett neu bauen. Der Charakter behält dabei seine Reputation und die Charakternummer. Sobald du ein Abenteuer als Charakter der 2. Stufe beginnst, kannst du weiterhin Optionen am Charakter durch [Errungenschaftspunkte](#) und [Umlernen](#) ändern.

Du kannst Umbauen und Umlernen nicht verwenden, um einen Charakter zu erschaffen, der ohne diese Werkzeuge nicht zu bauen gewesen wäre.

[Anm.d.Üb.: Ich denke, das geht auf die Erscheinungsdaten von Charakteren zurück. Man kann also beispielsweise nicht einen Charakter mit Nummer 001 aus der ersten Season eine Klasse aus den Zusatzregeln verpassen, da zum Erstellungszeitpunkt des Charakters das nicht gegeben war. Dennoch ist dieser Punkt STARK interpretationswürdig.]

2.1.1.2 Einkaufsrichtlinien

Du kannst die folgenden Gegenstände immer kaufen, so lange du dich in einer Ansiedlung mit mindestens 5,000 Einwohnern aufhältst. Einige Szenarien haben dabei besondere Beschränkungen oder Genehmigungen.

- Jedes gewöhnliche Ausrüstungsstück aus zugelassenen Pathfinder Inhalten dessen Gegenstandsstufe gleich oder niedriger der Stufe deines Charakters ist. (Minimum 2)
- Jedes ungewöhnliche Ausrüstungsstück aus zugelassenen Pathfinder Inhalten, dessen Gegenstandsstufe gleich oder niedriger der Stufe deines Charakters ist (Minimum 2) und dessen Zugangs Voraussetzungen erfüllt sind.
- Jedes Ausrüstungsstück was sich auf dem Chronikbogen des Charakters findet, welche eine Gegenstandsstufe gleich oder niedriger als der Stufe des Charakters +2 aufweist. Einige Gegenstände auf dem Chronikbogen können in der Anzahl der Erwerbungen begrenzt sein. Waffen und Rüstungen, welche auf Chronikbögen stehen, können gemäß den normalen Richtlinien aufgewertet und verbessert werden.
- Alle Gegenstände oder Dienstleistungen, welche mit Ruhm erworben wurden.

Es ist zu beachten, dass angesammelte Ruchlosigkeit die effektive Stufe des Charakters für den Zweck des Erwerbs von Ausrüstung reduzieren kann (Siehe [\[\[XXX TODO LINK\]\]](#) Infamy und Gesinnungsverstöße).

[Anm.d.Üb.: Ungeändert aus der 1st Season übernommen]

2.1.1.2.1 Anleitungen (Formulas)

Die Gesellschaft der Kundschafter verkauft ihren Mitgliedern die Anleitungen für alle nicht-beschränkten Gegenstände, zu welchen der Charakter Zugang hat. Gegenstände mit einer Mengenbeschränkung, inklusive einzigartiger Gegenstände, werden als so esoterisch betrachtet,

dass die Gesellschaft die Anleitung nicht hat, und sind so kompliziert, dass man selbst mit einem Kompetenzgrad von Legende die Anleitung nicht durch Rückbauen erschaffen kann.

2.1.1.2.2 Ausrüstung wieder verkaufen

Ausrüstung kann für den halben Preis, der zum Erwerb benötigt wurde, wieder verkauft werden. Ausrüstung, welches als Teil eines Bündels gekauft wurde (wie eine Klassenausrüstung oder eine magische Waffe) können nur als gesamtes Bündel wieder verkauft werden und alle Teile des Bündels müssen verkauft werden. Teilweise verwendete Gegenstände können nicht verkauft werden. Vorteile zum Umbauen und ihre Angabe des Klassenausrüstungspreises sind eine Ausnahme von dieser Regel.

[[Anm.d.Üb.: Also muss man das natürlich nachhalten, was man zu welchem Preis gekauft hat. Warum man das bei der Klassenausrüstung auf diese Weise bündeln muss ist mir nicht ganz klar, da diese ja keinen Discount gibt. Oder doch?]]

2.1.1.2.3 Runen anwenden und übertragen

Die Gesellschaft hat in der Großen Loge einen Spezialisten, welcher für die Agenten die Runen anbringen oder austauschen kann. Diese Dienstleistung ist kostenfrei und erfordert keinen Fertigkeitwurf, ist aber nur verfügbar, bevor die Vorteile für das Abenteuer ausgerüstet werden oder nachdem es beendet wurde. Dies steht nicht im Abenteuer zur Verfügung.

Charaktere müssen immer noch 10% der Materialkosten zahlen und den entsprechenden Runenstein selbst besorgen.

[[Anm.d.Üb.: Der letzte Absatz ist neu in diesem Guide.]]

2.1.2 ABENTEUER

Es gibt drei Arten von Abenteuern, welche für die Pathfinder Society geschrieben werden.

Pathfinder Society Quest: Diese kurzen Abenteuer für die Pathfinder Society sind darauf ausgelegt, ungefähr eine Stunde zu benötigen.

Pathfinder Society Scenario: Der Großteil der Pathfinder Society Abenteuer sind Szenarien. Diese benötigen meistens zwischen 4 und 5 Stunden Spielzeit.

Zusätzlich dazu wurden auch verschiedene andere Abenteuer von Paizo für das Organisierte Spiel zugelassen. Diese sind für eine breitere Zielgruppe veröffentlicht worden als nur für die Pathfinder Society Kampagne und aus diesem Grund gibt es ein kurzes herunterladbares Sanktionierungsdokument, welches alle Details und besonderen Änderungen beinhaltet, wenn man das Abenteuer für das Organisierte Spiel leiten will, genauso wie Chronikbögen für die einzelnen Bände.

Pathfinder Abenteuerpfade: Diese mehrbändigen Kampagnen benötigen dutzende Spielsitzungen zum Abschließen. Viele Abenteuerpfade sind für die Pathfinder Society Kampagne sanktioniert.

Pathfinder Adventures: Alleinstehende Abenteuerbücher welche eine oder mehrere Spielsitzungen benötigen. Viele Abenteuer sind für die Pathfinder Society Kampagne sanktioniert.

Pathfinder Bounties: Diese kurzen Abenteuer sind für Charaktere der 1. Stufe gedacht und haben nicht zwangsläufig etwas mit der Pathfinder Society zu tun, generieren aber einen Chronikbogen. **Als sanktionierte Abenteuer generieren Bounties keine Auszeit.**

Sanktionierte Abenteuer operieren im **Kampagnenmodus**, welcher die Regeln der Pathfinder Society nicht verwendet. Der SL setzt die Regeln für die Charaktererschaffung fest und können Begegnungen und Geschichte frei verändern. Sanktionierte Abenteuer gewähren einen Chronikbogen, welcher dann einem Society Charakter zugewiesen werden kann. Die Sanktionierungsdokumente finden sich auf der Produktbeschreibungsseite auf paizo.com.

2.1.2.1 Abenteuer Kategorien

Kategorien sind Markierungen, die sowohl auf der Produktseite eines Szenarios als auch auf dessen Titelseite erscheinen und wichtige Informationen über den Inhalt des Szenarios liefern.

- **Exclusive:** Szenarien mit diesem Tag haben laufende Anforderungen außerhalb der normalen Tischregeln. Szenarien mit dieser Kategorie enthalten spezifische Regeln darüber, wer zur Ausführung dieser Kategorie berechtigt ist und wo und wie er ausgeführt werden kann.
- **Faction:** Szenarien mit dieser Kategorie listen eine oder mehrere zugeordnete Fraktionen auf, z.B. "Faction (Envoy's Alliance)". Dieses Tag entspricht in der Regel Szenarien mit zusätzlichen Reputationsbelohnungen für die assoziierten Fraktionen.
- **Metaplot:** Dieses Abenteuer trägt zur fortlaufenden Handlung der Saison bei.
- **Repeatable:** Spieler und GMs können unbegrenzt oft Chronikbögen für Szenarien mit dieser Kategorie erhalten, obwohl Charaktere für ein bestimmtes Szenario nur einmal einen Chronikbogen erhalten können.

2.1.2.2 Stufen

Pathfinder Society Adventurers sind für Charaktere verschiedener Stufen konzipiert, die miteinander spielen. Die Bandbreite der von einem Abenteuer unterstützten Stufen erscheint auf dem Umschlag. Der Schwierigkeitsgrad des Abenteuers richtet sich nach den Stufen des Charakters und wird nach dem Herausforderungspunkte System (Challenge Point System) berechnet.

2.1.2.3 Zulässige Tischgröße

Table Minimums: Pathfinder Society-Abenteuer werden für vier (oder mehr) Spieler geschrieben. In Fällen, in denen Sie jedoch einfach nicht vier Spieler am Tisch haben können, kann der GM die folgenden Anpassungen vornehmen.

- **Abenteuer mit einer Mindeststufe von 5 oder niedriger:** Bei diesen Abenteuern kann der GM einen Tisch mit zwei oder drei Spielern leiten und zusätzliche vorgenerierte ikonische Charaktere mit entsprechender Stufe hinzufügen, um die Mindesttischgröße von vier SC zu erreichen.
Der GM kann diese Charaktere entweder selbst spielen oder einen oder mehrere Spieler mit der Führung dieser Charaktere beauftragen, vorausgesetzt, der Spieler stimmt dem zu und fühlt sich in der Lage, einen zusätzlichen Charakter zu führen.
Vorgenerierte ikonische Charaktere sind für die Stufen 1, 3 und 5 verfügbar

- **Abenteuer mit einer Mindeststufe von 7 oder höher:** Diese Abenteuer können mit nur 3 Spielern geleitet werden, aber nur, wenn alle Spieler am Tisch zustimmen. Wir gehen zwar davon aus, dass dieses Durchspielen im "harten Modus" zufriedenstellend sein wird, möchten Sie jedoch davor warnen, dass die Abenteuer, da sie für mindestens vier Spieler ausgelegt sind, schwieriger als normal sein werden.
- **Alle Stufen:** Wenn es auch mit diesen Anpassungen immer noch nicht genügend Spieler gibt und ein Spieler zur Verfügung steht, der das Abenteuer bereits gespielt hat, können sie sich an den Tisch setzen und um keinen Kredit spielen.

Ohne Belohnungen wiederholen: Ein Spieler kann ein Abenteuer erneut spielen, um bei der Erstellung eines legalen Tisches zu helfen. Die Wiederholungen gewähren keine Belohnungen. Die Spieler sollten alle aufgewendeten Gegenstände oder ausgegebenes Gold aufzeichnen und können zu diesem Zweck eine leere Chronik erhalten. Dies ist eine Ausnahme von der Einschränkung, dass man einem bestimmten Charakter niemals mehr als ein Exemplar einer Chronik zuweisen sollte.

Reporting: GMs zeichnen keine organisierten Spielnummern für Spieler auf, wenn Spieler ohne Belohnung wiederholen.

Tisch Maximum: Tische können nicht sieben oder mehr Spieler haben. Wenn sieben Spieler zu einem Event erscheinen und es mehr Platz am Tisch gibt, prüfen Sie, ob einer der Spieler stattdessen ein Spiel leiten kann.

Anm.d.Üb.: Das bedeutet, dass man mit maximal 6 Spielern spielen kann.

2.1.3 VOR DEM ABENTEUER

Bevor das Spiel beginnt, müssen Sie einen Charakter zum Spielen auswählen. Dies kann einer Ihrer vorhandenen Charaktere oder ein vorgenerierter Charakter sein. Er muss jedoch innerhalb der für das Abenteuer erlaubten Stufen liegen. Wenn Sie sich für einen vorgenerierten Charakter entscheiden, müssen Sie auch einen bestehenden Charakter einer niedrigeren Stufe, einen Charakter der ersten Stufe oder einen brandneuen Charakter wählen, dem Sie den Chronikbogen zuweisen. (Siehe "Chronikbogen" in Nach dem Abenteuer, um mehr über diesen Prozess zu erfahren).

Sie müssen auch wählen, ob Sie Standard oder Langsames Aufsteigen verwenden wollen. (Mit Langsam können Sie mehr Abenteuer spielen, bevor Sie eine Stufe aufsteigen, mit Standard können Sie schneller in den Stufen aufsteigen).

Schließlich müssen Sie wählen, welche der Fraktionen Ihr Charakter sich mit diesem Abenteuer einen Ruf erwerben möchte. Wenn Sie sich nicht für eine andere Faction entscheiden, verdienen Sie sich mit den Jägern des Horizonts Ansehen.

Anm.d.Üb.: Neu: Die Default Faction wurde also mit Staffel 2 von der Envoy's Alliance auf die Horizon Hunter gewechselt.

Der GM wird Ihnen einen Anmeldebogen zur Verfügung stellen, auf dem Sie den Namen Ihres Charakters, die Organized Play ID, die Charakternummer, die Stufe, die Fraktion und die Fortschrittsgeschwindigkeit sowie alle Kontaktinformationen, die der GM benötigt, um Ihnen die Chroniken zukommen zu lassen, eintragen können. Wenn Sie ein Vorgenerierten Charakter

spielen, dann ist die Charakternummer die Nummer des Charakters, der die Gutschrift für das Abenteuer erhält.

2.1.3.1 Nur ein Charakter pro Abenteuer

Du kannst in der Pathfinder Society so viele aktive Charaktere haben wie du möchtest. Pro Abenteuer kannst du aber immer nur einen deiner Charaktere spielen. Wenn Charaktere in Play-by-Post Spielen mitspielen, zählen diese als beschäftigt und dürfen nicht in anderen Spielen eingesetzt werden.

Anm.d.Üb.: Neu: Sperre für Play-by-Post Spiele.

2.1.3.2 Nur ein Abenteuer pro Charakter

Ein Charakter kann nur an einem Abenteuer zur Zeit teilnehmen. Von dem Zeitpunkt des Beginns des Abenteuers bis zur Ausgabe der Chronikbögen darf der Charakter nicht an einem anderen Abenteuer teilnehmen.

2.1.3.3 Abenteuer wiederholen

Beim Wiederholen eines Abenteuers oder beim Spielen eines Abenteuers, das Sie bereits geleitet haben, beachten Sie bitte die beiden zusätzlichen Richtlinien.

- **Informiere den SL:** Informieren Sie den GM, dass Sie das Abenteuer bereits gespielt, oder es als GM geleitet haben. Obwohl ein GM versuchen sollte, flexibel zu sein, behält sich der GM das Recht vor, Spielern, die die Geschichte bereits kennen, die Durchführung des Abenteuers zu verweigern, wenn sie sich bei der Durchführung des Abenteuers unbehaglich fühlen.
- **Nichts verraten:** Vermeiden Sie bei der Wiederholung eines Abenteuers, die Handlung des Abenteuers zu verderben oder Insider-Informationen zu verwenden, um das Gameplay zu beeinflussen. Dies kann ein Grund für den GM sein, Sie vom Tisch zu entfernen. Achten Sie im Allgemeinen darauf, das Wissen des Spielers vom Wissen über den Charakter zu trennen, und wenn Sie sich nicht sicher sind, wie Sie vorgehen sollen, sprechen Sie mit dem GM unter vier Augen, um die beste Vorgehensweise festzulegen.

2.1.4 Während des Abenteuers

Jedes Abenteuer beginnt in der Regel mit einem Briefing, entweder in Form eines Briefes, eines Treffens mit einem Venture-Captain oder eines Stellenangebots eines Arbeitgebers.

Heldenpunkte: Unmittelbar nach diesem Briefing wird der GM die ersten Heldenpunkte verteilen. Die Regeln für Heldenpunkte finden Sie auf Seite {467} des *Grundregelwerks*. Einige Belohnungen, wie GM-Glyphen, Kampagnenmünzen und "[Order of the Wayfinder](#)", versorgen die Spieler zu diesem Zeitpunkt mit zusätzlichen Heldenpunkten.

Verbrauchsgegenstände der Schulen In einem Pathfinder Society-Szenario erhält Ihr Charakter auch Geschenke von seinen Freunden und Verbindungen, bevor er auf Mission geht. Zu diesem Zeitpunkt können Sie Ihr kostenloses Verbrauchsmaterial oder Gegenstände aus der Liste unten auswählen. Wenn Sie möchten, können Sie ein Verbrauchsmaterial aus einer niedrigeren Stufe als der Ihren auswählen.

Wird der Gegenstand bis zum Ende des Abenteuers nicht benutzt, wird er an die Kontakte des Charakters zurückgegeben. Wenn Sie es versäumen, einen Gegenstand auszuwählen, erhalten

Sie die Standardwahl eines Heiltranks der entsprechenden Stufe. Verbrauchsgegenstände für Pregens sind bereits in deren Charakterblättern enthalten und erhalten in diesem Schritt keine zusätzlichen Verbrauchsgegenstände.

Anm.d.Üb.: Scheinbar wurden die Verbrauchsgegenstände auf einen einzelnen reduziert.

2.1.4.0 Tabelle 4-1: Verbrauchsgüter der Schulen

Stufe	Zauber (Spells)	Schriftrollen (Scrolls)
1-2	Schriftrolle des Grades 1: (wähle eine) Brennende Hände (GRW 325) Heilung (GRW 344) Magierrüstung (GRW 351) Magische Fänge (GRW 351) Magische Waffe (GRW 352)	Wandelfeder (Leiter) Eulenbärenkrallen Adleraugenelixier (schwach) Sonnenzepter Wolfszahn
3-4	Schriftrolle des Grades 2: (wähle eine) Magie Bannen (GRW 350) Energien Widerstehen (GRW 329) Genesung (GRW 339) Wasser atmen (GRW 381)	Talisman des Weinenden Engels Wandelfeder (Vogel, Stechpalmenstrauch, Truhen) Betörender Opal Katzenaugenelixier
5-6	Schriftrolle des Grades 3: (wähle eine) Heilung (GRW 344) Heldenmut (GRW 344) Hast (GRW 344)	Wandelfeder (Fächer) Stiller Schlüssel
7-8	Schriftrolle des Grades 4: (wähle eine) Luftwandeln (GRW 350) Fliegen (GRW 335) Steinhaut (GRW 368)	Wandelfeder (Anker, Baum) Pulver des Auftauchens Eiserner Würfel
9-10	Schriftrolle des Grades 5: (wähle eine) Verbannung (GRW 377) Lebensatem (GRW 349) Kältekegel (GRW 346)	Wahrheitskerze Wandelfeder (Schwanenboot oder Peitsche) Jadeornament
11-12	Schriftrolle des Grades 6: (wähle eine) Phantomkatastrophe (GRW 355) Stein zu Fleisch (GRW 369) Wahrer Blick (GRW 381)	Adleraugenelixier (stark) Eisernes Medaillon Mumifizierte Fledermaus
13-14	Schriftrolle des Grades 7: (wähle eine) Schild gegen Energie (GRW 361) Sonnenfeuer (GRW 366) Wahre Treffsicherheit (GRW 381)	Vorahnungsauge Reparaturgeflecht Sprachentrank

15-16	Schriftrolle des Grades 8: (wähle eine) Göttliche Aura (GRW 341) Verdorren (GRW 378)	Betäubungsspule	
17-18	Schriftrolle des Grades 9: (wähle eine) Sechster Sinn (GRW 365) Überwältigende Ausstrahlung (GRW 374)		
19-20	Schriftrolle des Grades 9: (wähle eine) Implosion (GRW 345)		
Stufe	Schwerter (Swords)	Generalist	Heiltrank (Default)
1-2	Springfroschelixer Verbesserungskristall Leuchtmunition Ausbesserungsöl Silberöl	Heiliges Wasser Medizin (schwach) Heiltrank (Gering) Gegengift (schwach) Bombe (schwach)	Heiltrank (Gering)
3-4	Leuchtfuermunition Bronzebullentalisman Sprudelnde Ampulle Stein des Federschritts	Heiltrank (Schwach) Wasseratmungstrank Verständiselixer (schwach) Dunkelsichtelixier	2x Heiltrank (Gering)
5-6	Rindenhauttrank Smaragdgrashüpfer Drachenschildkrötenschuppe	2x Heiltrank (Schwach) Medizin (einfach) Gegengift (einfach) Bombe (einfach)	Heiltrank (Schwach)
7-8	Springfroschelixer (stark) Cabochon des Schnellen Schildblocks	Heiltrank (Einfach) Unsichtbarkeitstrank Antiparalytische Salbe	2x Heiltrank (Schwach)
9-10	Gesinnungsöl Gepardnelixer Sturmpfeil	2x Heiltrank (Einfach) Flugtrank Verständiselixer (stark)	Heiltrank (Einfach)
11-12	Schnelligkeitstrank Draufgängerbräu (einfach) Öl der scharfen Schneiden	3x Heiltrank (Einfach) Gegengift (stark) Medizin (stark)	2x Heiltrank (Einfach)
13-14		Bombe (stark) Heiltrank (stark)	3x Heiltrank (Einfach)
15-	Eiserne Keule	2x Heiltrank (stark)	Heiltrank (stark)

16	Draufgängerbräu (stark)	Gegengift (mächtig) Medizin (mächtig)	
17- 18		3x Heiltrank (stark)	2x Heiltrank (stark)
19- 20		Heiltrank (mächtig)	3x Heiltrank (stark)

Denke daran, dass dein Charakter ein Mitglied der Gesellschaft der Kundschafter ist und mit seinen Kollegen und Freunden unter der Prämisse "**Erforschen, Berichten, Zusammenarbeiten**" arbeitet.

2.1.4.1 Schätze

Während sich die Charaktere durch das Abenteuer arbeiten, werden sie Schatzbündel entdecken oder verdienen. Dabei handelt es sich um vereinfachte Einheiten, die einen gleichmäßigen Anteil an den Belohnungen des Abenteuers ausmachen. In einem Standardszenario gibt es 10 solcher Schatzbündel. Der GM wird verfolgen, wie viele Schatzbündel gefunden wurden, und die Informationen den Spielern am Ende des Abenteuers präsentieren.

Machen Sie sich keine Sorgen, wenn Sie nicht alle Schatzbündel bekommen. Die Belohnungen des Spiels sind auf der Annahme aufgebaut, dass Sie im Durchschnitt 8 oder 9 Schatzbündel erhalten.

Charaktere können auch benannte Schatzgegenstände oder verbrauchbare magische Gegenstände finden. Diese Gegenstände sind für den Gebrauch während des Abenteuers erhältlich und erscheinen oft als käufliche Gegenstände auf Chroniken.

Anm.d.Üb.: Es gilt weiterhin: Finden die Charakter Gegenstände im Abenteuer als Schatzbündel können sie diese auch im Abenteuer einsetzen. Sie erhalten dennoch die Belohnung durch das Schatzbündel.

2.1.4.2 Ruchlosigkeit (Infamy)

Ruchlosigkeit steht für den Ruf eines Charakters, böse oder kriminelle Handlungen zu begehen. Einige Szenarien rufen bestimmte Handlungen hervor, die dazu führen, dass Charaktere von einem oder mehreren SCs Ruchlosigkeit erlangen. Zusätzlich kann der GM Ruchlosigkeit für andere böse oder kriminelle Handlungen, die nicht durch das Szenario hervorgerufen werden, vergeben.

Warnung: Der GM muss den Spieler warnen, dass seine Handlung Ruchlosigkeit zur Folge haben wird. Diese Warnung kann im Spiel oder außerhalb des Spiels sein, muss aber für den Spieler deutlich sein. Wenn der PC die Handlung durchzieht, erhält er den Punkt Ruchlosigkeit.

Effekt von Ruchlosigkeit: Jeder Punkt Ruchlosigkeit reduziert die effektive SC-Stufe um eins für den Kauf von Ausrüstung.

Wenn ein SC ein Spiel mit 3 Punkten Ruchlosigkeit beendet, wird er aus der Pathfinder Society ausgeschlossen und kann nicht mehr an der Kampagne teilnehmen. Der Charakter sollte als tot markiert werden, wenn der Tisch gemeldet wird.

Infamy ist nicht für Spieleraktionen gedacht. Spieler, die Charakteraktionen begehen oder beschreiben, die gegen die Community-Standards verstoßen, werden mit Disziplinarstrafen belegt, die in den Community-Richtlinien beschrieben werden.

2.1.5 Nach dem Abenteuer

2.1.5.1 Negative Effekte

Die Pathfinder Society kümmert sich um ihre Mitglieder, indem sie die meisten andauernden nicht dauerhaften negativen Zustände beseitigt und die beschädigte Ausrüstung der Agenten wieder in den Zustand versetzt, in dem sie sich zu Beginn des Szenarios befand.

Die folgenden Zustände werden nicht automatisch entfernt und müssen vor dem Ende des Abenteuers aus dem Charakter entfernt werden, oder der Charakter steht nicht mehr für das organisierte Spiel zur Verfügung:

- Tod
- Permanente Versteinigung, Gestaltswandeleffekte oder negative Zustände
- Flüche

Anm.d.Üb.: Negative Zustände? Das finde ich irgendwie sehr schwammig.

Andere PCs können ihre Zaubersprüche, Heldentaten oder Klassenfähigkeiten einsetzen, um Charaktere dabei zu unterstützen, sich von negativen Zuständen zu erholen. Sie können auch Verbrauchsmaterial oder sogar einen Teil ihres Goldes beisteuern, müssen es aber nicht. Charaktere können immer das während des Abenteuers verdiente Gold verwenden, um Zustände aufzuheben, und diese Kosten müssen vom GM in dem Chronikbogen abgezogen werden. GMs sollten Charaktere mit ungeklärten Bedingungen als tot melden.

Vorgenerierte Charaktere: Die Entfernung von Zuständen gilt für vorgenerierte Charaktere, und alle ungelösten Zustände werden auf den Pathfinder Society-Charakter übertragen, der die Anerkennung für das Abenteuer erhält. Wenn das bedeuten würde, dass der Charakter für tot erklärt würde, dann geschieht das sofort.

Bei der Festlegung der Zahlungsreihenfolge sollten die Spieler zuerst Gruppengelder, dann die Ressourcen des Pathfinder Society Charakters und zu guter Letzt das Geld durch den dann den Verkauf der vorgenerierten Charakterausrüstungen ausgeben. Wird die Ausrüstung eines Charakters der ersten Stufe verkauft, um für die Beseitigung eines negativen Effekts zu bezahlen, ist die Ausrüstung eines Charakters der ersten Stufe 7,5 Goldstücke wert, die Ausrüstung eines Charakters der dritten Stufe 37,5 Goldstücke und die Ausrüstung eines Charakters der fünften Stufe 135 Goldstücke.

2.1.5.2 Anhaltende und permanente Zauber

Alle permanenten oder andauernden Zauberwirkungen enden am Ende des Abenteuers, kurz nachdem die negativen Zustände gelöst sind, mit Ausnahme von *"Dauerhafte Flamme"* und *"Verborgene Seite"*. Ein Charakter kann jeweils einen dieser Zauber auf das nächste Abenteuer übertragen. Zeichnen Sie alle laufenden Zauber zusammen mit der Ausrüstung auf, zusammen mit der Nummer des organisierten Spiels und der Charakter-ID des Zaubers, sowie der Stufe und dem SG des Zaubers auf. Zauber, die durch nachfolgende Zaubersprüche verloren gehen, denen entgegengewirkt wird oder die anderweitig verloren gehen, müssen aus der Aufzeichnung gestrichen werden.

2.1.5.3 Reputation

Die Reputation ist ein Maß dafür, wie einflussreich Ihr Charakter bei einer bestimmten Fraktion ist, und höhere Punktzahlen eröffnen neue und mächtigere Möglichkeiten, wie die Fraktion Ihnen helfen kann. In jedem Abenteuer verdienen Charaktere, die sich für die Ideale einer Fraktion einsetzen, Reputation. Ihr Charakter hat für jede Fraktion eine andere Reputationspunktzahl. Auf der Seite Charakterbelohnungen erfahren Sie mehr über die Auswirkungen von Reputation oder auf der Seite GM-Grundlagen mehr darüber, wie Reputation vergeben wird.

2.1.5.4 Schätze

Im Gegensatz zu einem traditionellen Spiel, bei dem die PCs wiedergefundene magische Gegenstände und andere Schätze unter sich aufteilen würden, vergibt die Pathfinder Society jedem teilnehmenden PC einen Anteil an Goldstücken auf der Grundlage der jeweiligen Stufe. Anstatt die magischen Gegenstände ungleich aufzuteilen, haben die PCs gleichberechtigten Zugang zu allen gefundenen besonderen Schätzen, die durch die, in der Chronik aufgeführten, Gegenstände repräsentiert werden. Regeln für den Kauf dieser Gegenstände finden Sie unter Einkaufsrichtlinien.

2.1.5.5 Auszeit (Downtime)

Zwischen den Abenteuern kann jeder Charakter an Auszeit-Aktivitäten teilnehmen. Szenarien und Quests gewähren zwei Tage Auszeit pro verdientem XP. Charaktere, die sich während Schritt 11 der Charaktererstellung für einen Feldbeförderten Kundschafter entschieden haben, erhalten 3 Tage Auszeit pro EP.

Ein Charakter kann immer Auszeit verwenden, wie im Grundregelwerk zu Handwerk, Verdiensteinkommen und Umlernen beschrieben. Andere Auszeit-Aktivitäten können auf der Grundlage von Errungenschaftspunktvorteilen oder wie im Abenteuer beschrieben, angewendet werden. Die Auszeit muss am Ende der Sitzung verbracht werden, oder sie läuft ab; sie kann nicht für eine spätere Verwendung aufgespart werden, obwohl Charaktere an Auszeit-Aktivitäten teilnehmen können, die sich über mehrere Sitzungen erstrecken. Weitere Informationen zur detaillierten Mechanik von Auszeit in PFS finden Sie unter GM-Grundlagen,

2.1.5.6 Stufen aufsteigen

Charaktere sammeln jedes Mal, wenn sie ein Abenteuer spielen, XP an. Für je 12 verdiente XP steigen die Charaktere um 1 Stufe auf.

Diese Progression entspricht in etwa der Progression des langsamen Fortschritts (Grundregelwerk 509). Der Aufstieg erfolgt, nachdem alle anderen Belohnungen für das Szenario berechnet wurden, einschließlich der Auszeit, jedoch können die Charaktere auch nach dem Aufstieg noch Ausrüstung kaufen. Charaktere, die die erforderliche Anzahl an EP erworben haben, müssen vor der Teilnahme an einem anderen Spiel eine Stufe aufsteigen. XP werden *NICHT* nach dem Stufenaufstieg der Charaktere auf Null zurückgesetzt.

2.1.5.7 Buchhaltung

Charaktere des Organisierten Spiels sind auf eine gute Buchführung angewiesen, um während des Spiels genaue Informationen zu gewährleisten. Es gibt verschiedene Methoden der Nachverfolgung, aber die am weitesten verbreitete ist der Chronikbogen. Jedes veröffentlichte oder sanktionierte Abenteuer eines organisierten Spiels enthält eine Chronik, obwohl die Spieler alternative Methoden zur Nachverfolgung wählen und die Chronik als Backup behalten können.

Nach Abschluss eines Abenteuers erhält jeder Spieler vom GM einen Chronikbogen. Diese Bogen enthält eine Zusammenfassung des Abenteuers, Hinweise auf alle Entscheidungen, die auf dem Weg getroffen wurden und die sich auf die Zukunft der Kampagne auswirken können, sowie ein Protokoll der während der Erkundung verdienten Belohnungen. Es enthält auch Bereiche für Notizen, Käufe und den Erwerb/Entzug von Bedingungen. Spieler, die andere Verfolgungsmethoden verwenden, sollten sicherstellen, dass alle Daten der Chronik in ihren Aufzeichnungen enthalten sind.

2.1.5.7.1 Format der Aufzeichnungen

Die Spieler können wählen, ob sie ihre Aufzeichnungen digital oder in Papierform aufbewahren möchten. Wenn sie digital gespeichert werden, müssen die Spieler damit einverstanden sein, dass die GMs mit ihrem Gerät umgehen, während sie ihre Aufzeichnungen einsehen. Bei der Aufbewahrung in Papierakten müssen alle Seiten zu den Spielen mitgenommen werden.

2.1.5.7.2 Chronikbögen zuweisen

Chroniken und die dazugehörigen Informationen werden dem auf dem Registrierungsblatt angegebenen Charakter zugeordnet. Informationen aus der Chronik gelten, wenn das Zeichen die Chronik zu ihrer Aufzeichnung hinzufügt. Die Gutschrift gilt sofort, mit Ausnahme der folgenden Umstände:

- **Sanctioned Pathfinder Adventures and Adventure Paths:** Diese Abenteuer gewähren oft einen einzigen Chronikbogen mit 12 oder mehr XP. Charaktere sollten die XP (und die proportionalen Belohnungen) in 4er-Blöcken anwenden, damit die Charaktere zwischen den einzelnen Anwendungen aufsteigen können.
- **Pregenerated Characters:** Chroniken, die nicht auf Charaktere der ersten Stufe angewendet werden, sollten aufbewahrt werden, bis der zugewiesene Charakter die Stufe des vorgenerierten Charakters erreicht. Vorgenerierte Chroniken, die Charakteren der 1. Stufe zugeordnet werden, haben folgende Einschränkungen:
 - Gewähre Schatzbündel / Gold als wenn der erhaltende Charakter auf der 1. Stufe wäre.
 - Charaktere profitieren nicht von Vorteilen (Boons) oder der Freischaltung von Gegenständen, bis der Charakter die Mindeststufe des Chronikbogens erreicht hat.
 - Auszeit wird wie bei einem Charakter der 1. Stufe angewandt.

Chroniken gelten in der Reihenfolge, in der sie gespielt wurden. Fügen Sie alle verdienten Belohnungen hinzu und führen Sie die Würfe zur Auszeit durch, bevor Sie die nächste Chronik anwenden. Die Anwendung von mehreren Chronikbögen in Folge kann einen Charakter um mehrere Stufen voranbringen. Die Stufe des Charakters kann nicht höher sein als die Stufe eines Chronikbogens, die auf ihn angewendet wurde, so dass alle Chronikbögen, die außerhalb der Stufe liegen, verloren gehen.

2.1.5.7.3 Digitale Aufzeichnungen

Chroniken und die dazugehörigen Informationen werden dem auf der Registrierung identifizierten Charakter zugeordnet. Informationen aus dem Chronikbogen gelten, wenn der Charakter den Chronikbogen zu seinen Aufzeichnungen hinzufügt.

2.2 CHARAKTERERSCHAFFUNG

ACHTUNG: Bei Unklarheiten oder zur Beilegung von Streitigkeiten gilt in jedem Fall der Englische Guide. Dieser Disclaimer steht aktiv auf jeder Seite. Solltet ihr eine solche Unklarheit finden, kontaktiert mich bitte, damit ich einen entsprechenden Vermerk eintragen kann.

Disclaimer für den Guide

Quelle: <http://www.organizedplayfoundation.org/paizo/guides/pfs2guide-en/character-creation-pfs2-en/>

Diese Seite beschreibt die Schritte zur Erstellung eines Charakters für die Pathfinder Society. Diese Schritte entsprechen denen des Pathfinder Core Rulebook mit einigen zusätzlichen rollenspielspezifischen Gildenregeln und Vorteilen.

2.2.1 CHARAKTERBÖGEN

Ihr findet leere Charakterbögen für Pathfinder 2nd Edition auf Paizos Pathfinder Seite [<https://paizo.com/pathfinder>] oder unter den folgenden direkten Links:

Schwarz Weiß (Englisch) <https://paizo.s3-us-west-2.amazonaws.com/PZ02101-CharacterSheet-BW.pdf>

Farbig (Englisch)

<https://paizo.s3-us-west-2.amazonaws.com/PZ02101-CharacterSheet-Color.pdf>

Schwarz / Weiß (Deutsch) <https://www.ulisses-spiele.de/assets/document/33/Pathfinder%20%20Charakterbogen.pdf?x35509>

Es wird kein bestimmtes Format des Charakterbogen gefordert. Spieler dürfen jede Art von Charakterbogen verwenden. Der Spieler muss jedoch einen deutlichen und lesbaren Charakterbogen vorweisen können, um diesem dem Spielleiter zur Überprüfung geben zu können. Solltest du deinen Charakterbogen digital vorhalten, aber nicht damit einverstanden sein, dein Gerät für eine Überprüfung des Charakters kurzzeitig dem Spielleiter zu zeigen, solltest du den Charakter noch in einem Format vorhalten, welches du dem Spielleiter zeigen kannst.

2.2.2 RESSOURCEN

Spieler dürfen alle von Paizo veröffentlichten Bücher oder Beilagen, die sie besitzen, während der Charaktererstellung verwenden, vorausgesetzt, dass die Optionen gemäß dem Ressourcendokument für Charakteroptionen gültig sind. Spieler, die im selben Haushalt wohnen, können Ressourcen im gemeinsamen Besitz teilen. Optionen im Grundregelwerk und Zeitalter der Verlorenen Omen: Völker & Machtgruppen werden unabhängig vom Besitz immer als verfügbare Ressourcen betrachtet.

2.2.3 Charaktererschaffung Informationen

In den folgenden Schritten wird die Charaktererstellung für Charaktere der Pathfinder Society ausgearbeitet und erweitert. (Grundregelwerk S. 21)

2.2.3.1 Erschaffe ein Konzept

Denken Sie daran, dass Ihr Charakter in erster Linie ein Mitglied der Pfadfindergesellschaft ist, und als solches sollte Ihr Charakter in der Lage sein, mit jedem anderen Kundschafter zusammenzuarbeiten und das Motto der Gesellschaft - "Erforschen, berichten, kooperieren" - zu befolgen.

2.2.3.2 Beginne mit deinen Attributspunkten

Die Pathfinder Society verwendet die Standardmethode, die unter "Attributswerte - ein Überblick" auf Seite 20 des Grundregelwerks beschrieben ist. Ihr Charakter kann auch zwei zusätzliche Attributsschwächen nehmen, um eine zusätzlichen Attributsverbesserung zu erhalten, wie in der Seitenleiste "Freiwillige Attributsschwächen" auf Seite 26 des Grundregelbuchs beschrieben.

2.2.3.3 Wähl eine Abstammung

Die Abstammung folgt den normalen Regeln des Grundregelwerks, mit geringfügigen Änderungen zur Anpassung an die Sprachen Golarions. Die Pathfinder Society erlaubt keine Halb-Elfen oder Halb-Orks anderer Abstammungen als Menschen.

2.2.3.3.1 Heimatregion

Dies ist auch die Phase, in der Sie die Heimatregion Ihres Charakters wählen sollten (Grundregelwerk 420-429), und im Falle von menschlichen Charakteren auch Ihre ethnische Zugehörigkeit. (Grundregelwerk 430-431). Die Heimatregionen erfüllen die Zugangsvoraussetzungen und die Voraussetzungen für die Charakteroptionen. Siehe Seltenheit für weitere Informationen.

2.2.3.3.2 Sprachen

Alle Charaktere der Pfadfindergesellschaft sind belesen und sprechen sowohl Gemeinsprache (Taldan) als auch alle anderen Sprachen, die von ihrer Abstammung gewährt werden. Regionalsprachen (Grundregelwerk 432) sind selten und erfordern Zugang.

2.2.3.4 Wähle einen Hintergrund

Spieler, die an der Pathfinder Society-Kampagne (erste Ausgabe) teilgenommen haben, haben zusätzlich zu den Hintergründen ab Seite 60 des Hauptregelbuchs Zugang zu den Legacy-Hintergründen.

2.2.3.5 Wähle eine Klasse

Alle Charaktere der Pathfinder Society beginnen auf der ersten Stufe, obwohl einige Vorteile es einem Charakter erlauben, am Ende der Charaktererstellung sofort zur zweiten oder dritten Stufe aufzusteigen.

Anm. d. Üb.: Wähle im übrigen auch deine Klasse an dieser Stelle!

2.2.3.6 Bestimme die endgültigen Attributspunkte

Die Pathfinder Society befolgt die Standardregeln für die Bestimmung von Attributspunkten.

2.2.3.7 Schreibe die Klassendetails auf

Die Pathfinder Society befolgt alle Standardregeln für Klassendetails.

2.2.3.8 Kaufe Ausrüstung

Alle Charaktere in der Pathfinder Society beginnen mit den standardmäßigen 15 Goldstücken (150 Silberstücke), die für die Startausrüstung ausgegeben werden können. Kapitel 6 des Grundregelwerks enthält eine große Auswahl an nützlicher Startausrüstung. Seite 289 des Grundregelwerks enthält Klassensätze, eine vorgefertigte Auswahl an Ausrüstung, die auf jede der Kernklassen zugeschnitten ist. Sie können Ihr Vermögen auch für den Kauf zusätzlicher Ausrüstung ausgeben, wie in den Einkaufsrichtlinien beschrieben.

2.2.3.9 Berechne die Modifikatoren

Berechnen Sie die Wahrnehmung Ihres Charakters, die Rettungswürfe, Angriffe und Fertigungsmodifikatoren wie auf Seite 27 des Grundregelwerks beschrieben.

2.2.3.10 Letzte Details

2.2.3.10.1 Gesinnung

Spieler können keine bösen Charaktere spielen. Achten Sie bei der Auswahl einer Gesinnung darauf, dass sie alle Gesinnungsanforderungen für die Klasse Ihres Charakters erfüllt.

2.2.3.10.2 Religion

Charaktere können jede beliebige Golarion-Gottheit anbeten, solange ihre Gesinnung mit einer der aufgeführten Anhängerorientierungen der Gottheit übereinstimmt. Streiter und Kleriker müssen sich für eine gültige Gottheit entscheiden, obwohl andere Klassen eine der auf Seite 440 des Hauptregelbuchs vorgestellten Glaubensrichtungen und Philosophien oder aus einer anderen Quelle anbeten können. Charaktere können auch Agnostiker oder Atheisten sein.

Charaktere können Gottheiten verehren, die sie nicht anbeten. Eine Gottheit verehren bedeutet, dass Ihr Charakter Dinge tun könnte, wie das Tragen des heiligen Symbols der Gottheit, die Teilnahme an den religiösen Gottesdiensten der Gottheit oder andere Handlungen des Gehorsams, die nicht mit Zaubersprüchen oder göttlichen Kräften belohnt werden.

Ein Charakter kann so viele Gottheiten verehren, wie er will, aber er kann nur eine einzige anbeten und von einer einzigen Gottheit Macht erhalten.

2.2.3.10.3 Alter

Charaktere müssen mindestens junge Erwachsene sein, um als Mitglieder der Gesellschaft der Kundschafter aufgenommen zu werden.

2.2.3.10.4 Andere Punkte

Zu Beginn der Pathfinder Society-Spiele werden die Charaktere vorgestellt. Überlegen Sie sich also, ob Sie sich ein paar Notizen zum Aussehen, zur Persönlichkeit und zu der Anrede Ihres Charakters machen, die Sie mit anderen Spielern teilen können. Die Welt der Pathfinder Society und die Zeitalter der verlorenen Omen: Völker & Machtgruppen enthalten beide Informationen über die Kampagneneinstellung, die Sie für diesen Zweck verwenden können.

Pathfinder verwendet Karten mit einem standardmäßigen 1-Zoll-Raster, um Bewegung und taktische Positionierung im Kampf zu bestimmen, daher benötigen Sie eine physische Darstellung Ihres Charakters, die Sie auf dem Raster verwenden können. Paizo stellt eine breite Palette von Pathfinder-Aufstellern her und arbeitet auch mit Reaper Miniatures und WizKids zusammen, um eine große Auswahl an Spielminiaturen anzubieten, so dass Sie genau die richtige Figur für Ihren Charakter finden können.

Für das digitale Spiel sollte dies ein digitales Bild sein. Sprechen Sie mit Ihrem SL über dessen bevorzugte Bildformate und Größenanforderungen.

2.2.3.11 Mitgliedschaft in der Gesellschaft der Kundschafter

Während ihrer Ausbildung erreichen Kundschafter Novizen ein gewisses Niveau in den Lehren aller drei Schulen, von da an spezialisieren sich einige auf den Lehrplan einer der Schulen und bauen lebenslange berufliche Kontakte mit gleichgesinnten Gelehrten auf, während andere ihre Zeit weiterhin auf die verschiedenen Schulen aufteilen. Diese Kontakte zählen sich im Laufe der Karriere eines Pfadfinders in Form von Geschenken von Kollegen aus. In der Praxis stellen diese Beziehungen den Charakteren zu Beginn jedes Szenarios ein oder mehrere

Verbrauchsmaterialien zur Verfügung. Im Gegenzug wird vom Feldforscher erwartet, dass er sich für den Gefallen revanchiert, indem er zwischen den Einsätzen Arbeitskraft, pädagogisches Fachwissen, Laborunterstützung oder mehr beisteuert und diese beruflichen Beziehungen verstärkt.

Eine andere Möglichkeit, der Pathfinder Society beizutreten, besteht über eine Feldbeförderung von einem anderen Agenten oder einem Venture-Captain der Society. Charaktere, die eine Feldbeförderung erhalten haben, haben weniger Verbindungen zur Mitgliedschaft in der Gesellschaft und erhalten weniger Geschenke, haben aber weniger Verpflichtungen gegenüber der Gesellschaft und damit mehr Auszeit.

2.2.3.11.1 Ausbildung als Kundschafter

Jeder Charakter sollte eine der folgenden Optionen wählen: Zaubersprüche, Schriftrollen, Schwerter, Generalist oder Feldbefördert. Jede dieser Auswahlmöglichkeiten gewährt auf der ersten Stufe eine Bonus Kenntnis und auf der fünften Stufe ein Fertigkeitstalent. Jede Kundschafterausbildung (mit Ausnahme der Feldbeförderung) gewährt außerdem ein Verbrauchsmaterial zu Beginn jeder Mission. [[xxx Link einfügen xxx]

Anm. d. Üb.: Erneut die Anmerkung auch an dieser Stelle: Nur noch ein Verbrauchsmaterial zu Beginn des Abenteuers.

Kundschafter Ausbildung	Bonus Kenntnis (wähle eine)	Bonus Talent (5. Stufe) (wähle eines)
Zauber	Akademisches Wissen Architektur Kräuterkunde Gesellschaft der Kundschafter	Gespür für Magie (GRW 261) Routine (GRW 265) Schnelles Identifizieren (GRW 266) Zauber erkennen (GRW 269)
Schriftrollen	Bibliothekskunde Buchhaltung Gesellschaft der Kundschafter Schreiberwissen	Automatisches Wissen (GRW 258) Gassenwissen (GRW 260) Routine (GRW 265) Vielsprachig (GRW 268)
Schwerter	Gesellschaft der Kundschafter Gladiatorenkunde Kriegskunde Späherkunde	Erhöhte Tragkapazität (GRW 260) Katzenhafte Landung (GRW 262) Schnelles Rüstung anlegen (ZUS {xxx}) Überlebensspezialist (GRW 267)
Generalist	Akademisches Wissen Bibliothekskunde Gesellschaft der Kundschafter Späherkunde	Feldsanitäter (GRW 260) Höfische Etikette (GRW 262) Vielsprachig (GRW 268) Zauber erkennen (GRW 269)
Feldbefördert	Handelskunde Ingenieurswissen Rechtskunde Unterweltkunde	Erfahrener Fachmann (GRW 259) Erfahrener Schmuggler (GRW 259) Schnäppchenjäger (GRW 266) Untrügliche Kenntnis (GRW 268)

GRW – Grundregelwerk

ZUS – Zusatzregeln

* Diese Quelle ist nicht in den Kernwerken enthalten. Du musst dieses Buch besitzen, um diese Option wählen zu können.

2.3 BELOHNUNGEN FÜR SPIELER

ACHTUNG: Bei Unklarheiten oder zur Beilegung von Streitigkeiten gilt in jedem Fall der Englische Guide. Dieser Disclaimer steht aktiv auf jeder Seite. Solltet ihr eine solche Unklarheit finden, kontaktiert mich bitte, damit ich einen entsprechenden Vermerk eintragen kann.

Disclaimer für den Guide

Quelle: <http://www.organizedplayfoundation.org/paizo/guides/pfs2guide-en/character-rewards-pfs2-en/>

2.3.1 Vorteile (Boons)

Vorteile sind Belohnungen, die auf einen Charakter angewendet werden können. Gängige Arten von Vorteilen sind Errungenschaftspunkte (Achievement-Punkte (AcP)), Chronik oder Fraktion. Vorteile haben oft Kategorien, die beschreiben, wie der Segen wirkt. Es gibt einige Vorteilskategorien, die eine besondere Erwähnung verdienen:

Experte (Advanced) Vorteile mit der Kategorie Experte (Advanced) sind typischerweise mächtiger als andere Vorteile. Charaktere können während eines Abenteuers nur durch einen einzelnen Expertenvorteil profitieren.

Verbündeter (Ally) Ein Vorteil dieser Kategorie stellt oftmals auch einen Spielstein oder Aufsteller bereit, durch welchen der Verbündete dargestellt wird. Man kann einen Vorteil dieser Kategorie, welcher einen Spielstein auf das Spielfeld bringen würde, nicht einsetzen, wenn der SC bereits einen zweiten Spielstein / Figur im Spiel hat.

Promo (Promotional) Diese Vorteile belohnen Spieler dafür, Werbung für die Society zu machen oder werden für außerordentliche Hilfe der Society verliehen. Charaktere können während eines Abenteuers nur durch einen einzelnen Promovorteil profitieren.

Anm. d. Üb.: Im Englischen Text steht auch hier, dass Charaktere nur durch einen einzelnen Advanced Boon Vorteile erhalten können. Ich habe das einmal entsprechend angepasst, da ich denke, dass es sich hierbei nur um einen Typo handelt.

Sofern der Vorteil es nicht anders angibt kannst du jeweils nur ein Exemplar eines Vorteils einem Charakter zuteil werden lassen.

Anm. d. Üb.: Hier fehlt noch die Aufschlüsselung, wie viele Vorteilsplätze und welcher Art man Vorteilsplätze hat. Wahrscheinlich gilt hier immer noch das Alte System.

2.3.1.1 Promo Vorteile (Promotional Boons)

Promo Zubehör (Promotional Accessory)

Promo

Voraussetzungen Der Spieler trägt einen Gegenstand, welcher die Pathfinder Society bewirbt.

Bis zu zweimal pro Abenteuer kannst du eine Aktion nutzen um deinen Zustand Verängstigt oder Benommen um 1 zu reduzieren.

Speziell: Ein SC kann nur von einem Promo Vorteil pro Spiel profitieren.

Promo Dienstbelohnung (Promotional Service Award)

Promo

Voraussetzungen Der Spieler besitzt eine Kampagnenmünze oder ist Mitglied im [Order of the Wayfinder](#)

Freiwillige, welche außergewöhnliche Beiträge zum Organisierten Spiel leisten, können als Anerkennung für ihre harte Arbeit eine Kampagnenmünze erhalten oder in den Order of the Wayfinder aufgenommen werden. Wenn du diesen Vorteil einsetzt, erhältst du zu Beginn des Abenteuers einen zusätzlichen Heldenpunkt. Zusätzlich zu den normalen Kräften eines Heldenpunktes kannst du diesen besonderen Heldenpunkt auch ausgeben, um es einem anderen Spieler zu ermöglichen, einen Wurf zu wiederholen.

Speziell: Ein SC kann nur einen Promo Vorteil zur Zeit ausrüsten.

Anm. d. Üb.: Im Original steht bei den Voraussetzungen nur ein Komma, was faktisch sowohl Kampagnenmünze als auch Order of the Wayfinder zur Voraussetzung macht. Nach Recherche über den Order of the Wayfinder gehe ich davon aus, dass hier ein "oder" gemeint ist, und kein "und".

Promo Bekleidung (Promotional Vestments)

Promo

Voraussetzungen Der Spieler trägt ein Kleidungsstück, welches die Pathfinder Society bewirbt. Dies könnte ein Volunteer Shirt sein, das Shirt einer Pathfinder Loge oder ein Pathfinder Cosplay.

Wenn du einen Heldenpunkt einsetzt, um einen Wurf zu wiederholen, erhältst du einen +1 Bonus auf diesen Wiederholungswurf.

Speziell: Ein SC kann nur einen Promo Vorteil zur Zeit ausrüsten.

2.3.2 Errungenschaftspunkte (Achievement Points)

Spieler erlangen Errungenschaftspunkte (AcP) indem sie an Pathfinder Society Spielen teilnehmen und diese gemeldet werden. AcP sind eine Online Währung mit welcher Vorteile für den Charakter erworben werden können. Derzeit gibt es drei Stufen von AcP Events. Die Anzahl an erworbenen Punkten hängt von der Zeit des Events, der Eventstufe und der Beteiligung zusammen, wie man aus der unten stehenden Tabelle ersehen kann. Es gibt folgende Eventstufen:

- **Standard Event:** Spiele die in Läden, zu Hause oder an anderen Orten gespielt werden.
- **Premier Event:** Spiele, die bei Conventions und lokalen Events gespielt werden, welche Teil des Regional Support Program sind.
- **Premier Plus Event:** Von Paizo gesponserte Conventions und Conventions, welche mehr als 75 Blöcke an organisiertem Spiel anbieten.

2.3.2.1 Tabelle 6-1: Typische Errungenschaftsbelohnungen

Abenteuer XP	Spieler / SL	Standard Event	Premier Event	Premier + Event
1 XP (Quest, Bounty, etc)	Spieler	1	1	1,5
	SL	2	2,5	3
4 XP (Szenario)	Spieler	4	5	6
	SL	8	10	12
12 XP (Einige Abenteuer, Abenteuerpfadbücher*)	Spieler	12	15	18
	SL	24	30	36

* Nicht alle Abenteuer oder Abenteuerpfadbücher gewähren 12 XP. Schaut für die Details in das jeweils offizielle Sanktionierungsdokument.

Eine Liste der Errungenschafts-Belohnungen findet ihr auf der Registerkarte "Boon" eurer "My Organized Play" Seite auf paizo.com.

Um einen Vorteil zu kaufen, wählen Sie einen Charakter aus der Dropdown-Liste und klicken Sie dann auf die Kauf-Schaltfläche des gewünschten Vorteils. Eine Liste der gekauften Vorteile erscheint unten auf der Seite. Jeder gekaufte Segen generiert einen herunterladbaren, druckbaren Vorteil. AcP-Vorteile sollten bei den Chronikbögen gespeichert werden, entweder digital oder zusammen mit physischen Blättern.

2.3.3 Einzelhändlerprogramm

Das Retail Incentive Program (RIP) belohnt Spieler mit Belohnungen für ihre Charaktere, wenn sie Einzelhändler unterstützen, die Raum für Organized Play-Aktivitäten zur Verfügung stellen. Einkäufe, die innerhalb eines bestimmten Zeitrahmens vor Ort getätigt werden, zählen nach Tisch und schalten Vorteile für das nächste Spiel auf verschiedenen Ebenen frei, darunter auch einige, welche die Schwere von Misserfolgen verringern. Die Implementierungsmethoden sind von Geschäft zu Geschäft unterschiedlich und werden den Teilnehmern zur Überprüfung ausgehängt. Für weitere Informationen lesen Sie die vollständige Richtlinie und wenden Sie sich für Einzelheiten an Ihren Veranstaltungsorganisator. [\[\[LINK\]\]](#)

2.3.4 Hintergründe der Vorfahren (Legacy Backgrounds)

Auch wenn Charakter aus der ersten Edition nicht in das aktuelle Pathfinder Society Kampagnenset überführt werden können, haben ihre Taten doch die neuesten Abenteuer der Gesellschaft der Kundschafter geprägt. Für jede der elf Saisons in der Legacy Kampagne kann ein Spieler einen besonderen Legacy Charakterhintergrund freischalte, wenn er fünf oder mehr Szenarien der jeweiligen Saison gespielt hat. Diese Hintergründe sind einzigartig für die Pathfinder Society Kampagne. Siehe [Legacy Backgrounds](#).

2.3.5 Fraktions Reputation (Faction Reputation)

Durch die Vertretung einer Fraktion bei Abenteuern oder die Teilnahme an Abenteuern, die für die Interessen einer Fraktion von entscheidender Bedeutung sind, gewinnt ein Charakter an

Reputation bei der vertretenen Fraktion. Je größer das Ansehen eines Charakters ist, desto angesehener und einflussreicher ist er bei dieser Fraktion. Charaktere können in ihrer Karriere mehr als eine Fraktion vertreten, aber nur eine pro Abenteuer. Einige Szenarien gewähren einen Reputationsbonus bei bestimmten Fraktionen; dies hindert Charaktere nicht daran, sich dafür zu entscheiden, eine andere Fraktion zu vertreten.

Die Pathfinder Society verwendet das Subsystem Ruf (Spielleiterhandbuch S. 164) mit den folgenden Modifikationen:

2.3.5.1 Tabelle 6-2: Reputationen

Reputation	Reputationspunkte
Gleichgültig	0-19
Beliebt	20-59
Bewundert	60-119
Verehrt	120+

Die Reputation in PFS verwendet keine negativen Werte. Größere Verstöße führen zu Ruchlosigkeit (Infamy).

Charakterbelohnungen, die durch Reputation freigeschaltet werden, finden Sie auf der Registerkarte Boons auf Ihrer "My Organized Play" Seite. Belohnungen können auf der Grundlage des Ansehens bei einer einzelnen Fraktion freigeschaltet werden, oder auf der Grundlage des gesamten Ansehens, das Ihr Charakter bei allen Fraktionen erworben hat.

2.3.6 Andere Belohnungen

Pathfinder Society Organized Play veröffentlicht regelmäßig zusätzliche Preise für besondere Veranstaltungen. Die häufigste davon sind Wohltätigkeitspreise, bei denen es sich um Ingame-Vorteile handelt, die an autorisierte Wohltätigkeitsveranstaltungen geschickt werden, um Geld für gute Zwecke zu sammeln. Weitere Informationen über Wohltätigkeitspreise erhalten Sie beim Organisator der Veranstaltung.

2.3.1 Legacy Backgrounds

ACHTUNG: Bei Unklarheiten oder zur Beilegung von Streitigkeiten gilt in jedem Fall der Englische Guide. Dieser Disclaimer steht aktiv auf jeder Seite. Solltet ihr eine solche Unklarheit finden, kontaktiert mich bitte, damit ich einen entsprechenden Vermerk eintragen kann.

Disclaimer für den Guide

Quelle: <http://www.organizedplayfoundation.org/paizo/guides/pfs2guide-en/legacy-backgrounds-pfs2-en/>

Auch wenn Charakter aus der ersten Edition nicht in das aktuelle Pathfinder Society Kampagnenset überführt werden können, haben ihre Taten doch die neuesten Abenteurer der Gesellschaft der Kundschafter geprägt. Für jede der elf Saisons in der Legacy Kampagne kann ein Spieler einen besonderen Legacy Charakterhintergrund freischalte, wenn er fünf oder mehr Szenarien der jeweiligen Saison gespielt hat. Diese Hintergründe sind einzigartig für die Pathfinder Society Kampagne. Sobald freigeschaltet kann der Spieler diesen Hintergrund für beliebig viele Charaktere verwenden. Siehe Legacy Hintergründe.

Die folgenden Hintergründe sind besondere Optionen, welche nur Spielern zur Verfügung stehen, welche in der Kampagne der ersten Edition mitgespielt haben und stellen einzigartige Charaktermerkmale dar.

Früher Forscher Hintergrund

In der letzten Dekade hat sich die Pathfinder Society mit dämonischen Armeen angelegt, sich in die Politik eingemischt und noch vieles mehr – aber du bist der Organisation beigetreten, bevor alles so kompliziert wurde. Ob du ein Ruinenforscher bist, oder einfach ein Kundschafter, der monatelange Expeditionen in die Wildnis unternimmt, du bist ein Kundschafter und willst Erkunden, Berichten und Zusammenarbeiten.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss für Stärke oder Weisheit genutzt werden, dazu kommt eine Freie Attributsverbesserung.

Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in der Fertigkeit Überlebenskunst und in der Fertigkeit Kenntnis (Gesellschaft der Kundschafter). Du erlangst das Fertigkeitstalent Überlebensspezialist (Forager).

Speziell: Du kannst diesen Hintergrund nur dann auswählen, wenn du fünf Chronikbögen von Szenarien der Pathfinder Society 1st Edition aus der Staffel 0 der Organisierten Spielkampagne besitzt.

Überlebender des Schattenkriegs Hintergrund

Zahllose Fraktionen haben in den letzten Jahrtausenden um die Vorherrschaft über Absalom gekämpft und für Jahrhunderte haben diese Gruppen durch die Gesellschaft der Kundschafter gewirkt, um eine bessere Kontrolle über die Stadt am Nabel der Welt zu etablieren. Vielleicht warst du einer dieser Agenten, der mit anderen Agenten während des sogenannten Schattenkrieges in Konflikt gerietest. Oder vielleicht warst du eines der ungewollten Opfer dieser verborgenen Schlachten, was dich dann dazu brachte, dich der Gesellschaft anzuschließen um diese Konflikte aus dem Inneren zu beenden. Was auch immer dein Grund war, da du dich durch den Schattenkrieg laviert hast, bist du politisch geschult und gut informiert.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss für Charisma oder Weisheit genutzt werden, dazu kommt eine Freie Attributsverbesserung.
Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in der Fertigkeit Gesellschaftskunde und in der Fertigkeit Kenntnis (Absalom). Du erlangst das Fertigkeitstalent Gassenwissen (Streetwise).

Speziell: Du kannst diesen Hintergrund nur dann auswählen, wenn du fünf Chronikbögen von Szenarien der Pathfinder Society 1st Edition aus der Staffel 1 der Organisierten Spielkampagne besitzt.

Überläufer aus der Schattenloge Hintergrund

Du warst unter den Kundschaftern, welcher von der bösen Schattenloge rekrutiert wurden und mit dem Versprechen von Reichtum, Reformen, Gerechtigkeit oder Rache gelockt wurden. Du könntest gegen loyale Agenten der Gesellschaft gekämpft haben, die Reputation der Kundschafter in fernen Ländern unterminiert oder sogar weit entfernte Logen als Spion infiltriert haben. Du hast jedoch mittlerweile deinen Frieden damit gemacht und bis der Gesellschaft der Kundschafter wieder beigetreten – doch die Reflexe und Fähigkeiten, welche du damals gelernt hast, kann man nur schwer vergessen.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss für Geschicklichkeit oder Intelligenz genutzt werden, dazu kommt eine Freie Attributsverbesserung.
Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in der Fertigkeit Täuschung und in der Fertigkeit Kenntnis (Unterwelt). Du erlangst das Fertigkeitstalent Lügen durchschauen (Lie to me).

Speziell: Du kannst diesen Hintergrund nur dann auswählen, wenn du fünf Chronikbögen von Szenarien der Pathfinder Society 1st Edition aus der Staffel 2 der Organisierten Spielkampagne besitzt.

Enthusiast des Rubinphönix Hintergrund

Benannt nach dem legendären Zauberer Hao Jin, findet das Rubinphönixturnier alle 10 Jahre in Goka statt und zieht die Aufmerksamkeit von außergewöhnlichen Talenten der gesamten Welt an. Vielleicht hast du für das Turnier trainiert, aber niemals teilgenommen oder vielleicht hast du bestritten, nur um durch die Pathfinder Society besiegt worden zu sein – was dich dann dazu inspirierte, der Gesellschaft beizutreten. Egal auf welche Weise dies geschehen ist, dein Ausbildung hat dich für die Tücken eines Abenteuererlebens bestens vorbereitet.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss für Geschicklichkeit oder Stärke genutzt werden, dazu kommt eine Freie Attributsverbesserung.
Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in der Fertigkeit Athletik und in der Fertigkeit Kenntnis (Gladiatoren). Du erlangst das Fertigkeitstalent Kampfkletterer (Combat Climber). Zusätzlich dazu erhältst du Zugang zu einer der folgenden ungewöhnlichen Mönchswaffen: Kama, Nunchaku, Sai, Shuriken oder dem Tempelschwert.

Speziell: Du kannst diesen Hintergrund nur dann auswählen, wenn du fünf Chronikbögen von Szenarien der Pathfinder Society 1st Edition aus der Staffel 3 der Organisierten Spielkampagne besitzt.

Thassilonischer Forscher Hintergrund

Als die Archäologen einen Großteil der Thassilonischen Ruinen entdeckten und erforschten warst du unter diesen motivierten Forschern, welche nach den uralten Geheimnissen der Runenherrscher strebten. Vielleicht warst du ein Lehrling eines der Kundschafter, welche auf diesen Expeditionen ihr Ende fanden, was dich mit den Aufzeichnungen und Entdeckungen dieses Kundschafters zurück ließ. Oder vielleicht hast du sogar einige dieser Stätten selbst erkundet und hast dir selbst beigebracht, die arkanen Geheimnisse zu verstehen bevor die fremdartige Magie dein Leben auslöschen könnte.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss für Intelligenz oder Konstitution genutzt werden, dazu kommt eine Freie Attributsverbesserung.

Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in der Fertigkeit Arkane Künste und in der Fertigkeit Kenntnis (Thassilonische Geschichte). Du erlangst das Fertigkeitstalent Gespür für Magie (Arcane Sense). Zusätzlich dazu fügst du Thassilonisch der Liste an Sprachen hinzu, welche du durch einen hohen Intelligenzmodifikator erlernen darfst.

Speziell: Du kannst diesen Hintergrund nur dann auswählen, wenn du fünf Chronikbögen von Szenarien der Pathfinder Society 1st Edition aus der Staffel 4 der Organisierten Spielkampagne besitzt.

Dämonenslayer Hintergrund

Für mehr als ein Jahrhundert führte Mendev eine multinationale Koalition gegen die wachsende Schaar abyssischer Eindringlinge in die Weltenwunde an und die Pathfinder Society half im sogenannten fünften Kreuzzug dabei, diesen Ebenen Riss endgültig zu schließen und die dämonischen Armeen zu besiegen. Vielleicht bist du ein abgehärteter Rekrut welcher sich mit den Dämonen angelegt hat, vielleicht ein Überlebender, der alles an die teuflischen Armeen verloren hat und nur knapp mit dem Leben davongekommen ist, oder vielleicht wurdest du von den Kundschaftern gerettet. Dein Kontakt mit der Weltenwunde hat dir aber einige lebenswichtige Lehrstunden in der Identifikation von Scheusalen und ihrer Magie verschafft.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss für Konstitution oder Stärke genutzt werden, dazu kommt eine Freie Attributsverbesserung.

Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in der Fertigkeit Religionskunde und in der Fertigkeit Kenntnis (Abyss). Du erlangst das Fertigkeitstalent Zauber erkennen (Recognize Spell). Zusätzlich dazu fügst du Abyssisch der Liste an Sprachen hinzu, welche du durch einen hohen Intelligenzmodifikator erlernen darfst.

Speziell: Du kannst diesen Hintergrund nur dann auswählen, wenn du fünf Chronikbögen von Szenarien der Pathfinder Society 1st Edition aus der Staffel 5 der Organisierten Spielkampagne besitzt.

Schüler des Himmelsschlüssels Hintergrund

Die ungewöhnliche Technologie der Silberkuppe Numerias verblüfft die Gelehrten der Pathfinder Society immer wieder, aber du bist du einer derjenigen, die heraufgefunden haben, wie eine Handvoll dieser futuristischen Werkzeuge funktionieren – wahrscheinlich nachdem du mehr als nur ein paar Explosionen überstanden hast. Die Gesellschaft mag dich für deine esoterischen Fähigkeiten rekrutiert haben, oder vielleicht hast du auch den Schutz der

Gesellschaft gesucht, nachdem du dem Griff der bösen Technikliga entronnen bist. Auch wenn dein Verständnis dieser fortgeschrittenen Technologie noch immer noch perfekt ist, sind deine schwer verdienten Lehrstunden doch unschätzbar zum Entschlüsseln und Reparieren dieser Art von Ausrüstung.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss für Intelligenz oder Konstitution genutzt werden, dazu kommt eine Freie Attributsverbesserung.

Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in der Fertigkeit Handwerkskunst und in der Fertigkeit Kenntnis (Ingenieurskunst). Du erlangst das Fertigkeitstalent Schnelles Reparieren (Quick Repair).

Speziell: Du kannst diesen Hintergrund nur dann auswählen, wenn du fünf Chronikbögen von Szenarien der Pathfinder Society 1st Edition aus der Staffel 6 der Organisierten Spielkampagne besitzt.

Ehemaliger Aspisagent Hintergrund

Für mehr als ein Jahrhundert war die Gesellschaft der Kundschafter immer wieder in Konflikt mit dem bösen und hinterhältigen Aspis Konsortium. Vor einigen Jahren konnte die Gesellschaft ihrem Rivalen einen herben Schlag beibringen. Vielleicht bist du einer der wenigen Überlebenden einer zum Scheitern verurteilten Expedition des Aspis Konsortiums oder vielleicht hast du dich auch von den bösartigen Praktiken des Konsortiums abgewandt und bist zu den Kundschaftern übergelaufen. Egal was deine Beweggründe warn, du weißt wie man effizient und rücksichtslos sein kann – wenn die Umstände es erfordern.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss für Charisma oder Intelligenz genutzt werden, dazu kommt eine Freie Attributsverbesserung.

Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in der Fertigkeit Einschüchtern und in der Fertigkeit Kenntnis (Aspis Konsortium). Du erlangst das Fertigkeitstalent Gruppe bedrängen (Group Coercion). Du erlangst Zugang zu allen Ungewöhnlichen Optionen, als wärest du ein Mitglied des Aspis Konsortiums.

Speziell: Du kannst diesen Hintergrund nur dann auswählen, wenn du fünf Chronikbögen von Szenarien der Pathfinder Society 1st Edition aus der Staffel 7 der Organisierten Spielkampagne besitzt.

Retter der Luft Hintergrund

Als der Unberührbare Opal, ein Artefakt außergewöhnlicher Macht, von der Gesellschaft der Kundschafter gesichert wurde, machte sich die Gesellschaft auf um den guten Halbgott Ranginori zu befreien. Dieser war in einem nahezu undurchdringlichen Gefängnis gefangen. Vielleicht bist du der Gesellschaft der Kundschafter während diesen Expeditionen auf die Elementaren Ebenen beigetreten oder du hast vielleicht auf einer dieser Ebenen gelebt, als du von diesen Agenten von der Gesellschaft erfahren hast. Als Ergebnis dessen, ist es für dich nicht schwierig, dich zurechtzufinden und durch widrigstes Gelände zu navigieren.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss für Charisma oder Geschicklichkeit genutzt werden, dazu kommt eine Freie Attributsverbesserung.

Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in der Fertigkeit Akrobatik und in der Fertigkeit Kenntnis (Elementarherren) oder eine Kenntnis, basierend auf einer der Elementarebenen (wie zum

Beispiel Kenntnis (Ebene der Luft)). Du erlangst das Fertigkeitstalent Katzenhafte Landung (Cat Fall). Zusätzlich dazu fügst du Auran der Liste an Sprachen hinzu, welche du durch einen hohen Intelligenzmodifikator erlernen darfst.

Speziell: Du kannst diesen Hintergrund nur dann auswählen, wenn du fünf Chronikbögen von Szenarien der Pathfinder Society 1st Edition aus der Staffel 8 der Organisierten Spielkampagne besitzt.

Fraktionsopportunist Hintergrund

Während der Einfluss der Gesellschaft der Kundschafter wuchs wurden auch die Fraktionen reicher und machtvoller. Diese Fraktionen basierten auf den Kundschaftern und gleichermaßen auf unabhängigen Agenten um Handelsnetzwerke zu etablieren, die Politik zu beeinflussen und weit mehr – und du warst einer dieser Spezialisten, welcher den Fraktionen dabei half, ihre Ziele zu erreichen. Diese Ereignisse boten dir eine Vielzahl von Gelegenheiten um neue Kontakte zu entwickeln und deine Verhandlungsfähigkeiten aufzubauen.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss für Intelligenz oder Weisheit genutzt werden, dazu kommt eine Freie Attributsverbesserung.

Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in der Fertigkeit Diplomatie und in der Fertigkeit Kenntnis (Gilden) oder Kenntnis (Heraldik) oder Kenntnis (Handel). Du erlangst das Fertigkeitstalent Informationssammler (Hobnobber).

Speziell: Du kannst diesen Hintergrund nur dann auswählen, wenn du fünf Chronikbögen von Szenarien der Pathfinder Society 1st Edition aus der Staffel 9 der Organisierten Spielkampagne besitzt.

Flüchtling aus Hao Jins Wandteppich Hintergrund

Innerhalb ihrer großartigen Museums Halbebene hat der Zauberer Hao Jin zahllose Stätten und Kulturen extrahiert und konserviert. Die sich entwickelnde Magie dieser Halbebene zwang die Gesellschaft der Kundschafter vor kurzem etliche ihrer Einwohner zu evakuieren, und du warst Teil dieser Flüchtlinge welche nach Jahrhunderten der Isolation auf die materielle Ebene zurückkehrten. Egal ob du der Gesellschaft aus Dankbarkeit, Neugier oder Verzweiflung beigetreten bist, durch die Flucht aus deiner zum Sterben verurteilten Heimat bist du abgehärtet.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss für Konstitution oder Weisheit genutzt werden, dazu kommt eine Freie Attributsverbesserung.

Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in der Fertigkeit Heilkunde oder Heimlichkeit und in der Fertigkeit Kenntnis (basierend auf der Art deiner Halbebene, wie Höhle oder Wüste). Du erlangst das Fertigkeitstalent Routine (Assurance) in der von dir gewählten Fertigkeit.

Speziell: Du kannst diesen Hintergrund nur dann auswählen, wenn du fünf Chronikbögen von Szenarien der Pathfinder Society 1st Edition aus der Staffel 10 der Organisierten Spielkampagne besitzt.

2.3.2 Ehemalige Vorteile

Quelle: <http://www.organizedplayfoundation.org/paizo/guides/pfs2guide-en/retired-rewards-pfs2-en/>

ACHTUNG: Bei Unklarheiten oder zur Beilegung von Streitigkeiten gilt in jedem Fall der Englische Guide. Dieser Disclaimer steht aktiv auf jeder Seite. Solltet ihr eine solche Unklarheit finden, kontaktiert mich bitte, damit ich einen entsprechenden Vermerk eintragen kann.

Disclaimer für den Guide

Diese Belohnungen waren einmal verfügbar, sind es aber nicht mehr. Sie sind der Vollständigkeit halber hier aufgeführt.

2.3.2.1 Spieltestpunkte (Playtest Points)

Während der Spieltestphase für Pathfinder 2. Edition erhielten die Spieler und Spielleiter keine Chronikbögen für das Spielen der 11 Spieltestabenteuer. Statt dessen erhielten die Teilnehmer Spieltestpunkte, welche sie dann auf ihrem Organized Play Account auf der Paizo Website einlösen konnten. Diese Belohnungen beinhalteten begrenzt einsetzbare Vorteile sowie die Möglichkeit, einen Charakter auf der 2. oder 3. Stufe zu starten, um die Erfahrung im Spiel widerzuspiegeln.

2.3.2.2 Fraktions Vorteile

Mit Beginn der Season 2 geben Abenteuer keinen Ruhm (Fame) mehr. Es wird ein neues System für Fraktionsvorteile eingeführt werden. In den nächsten Monaten wird es zur Verfügung stehen und ein Mechanismus wird es dir erlauben, deine Vorteile in das neue System zu überführen. Die Überführung ist für den 20.10.2020 angedacht.

2.3.2.3 Fraktions Vorteile Errata

Mit dem neuen Guide für Season 2 wurden folgende Fraktionsvorteile geändert:

Champion

Die Champion Vorteile haben keinen Nutzen mehr und existieren nicht mehr.

Heimatregion

Alle Charaktere erhalten den Effekt des Vorteils Heimatregion bei der Charaktererschaffung kostenfrei. Aus diesem Grund fällt dieser weg.

Heldenhafte Wiederauferstehung (Heroic Resurgence)

Ersetze: Bis zum Ende deines nächsten Zugs erhältst du einen Zustandsbonus von +1 auf Angriffswürde und einen Situationsbonus auf Schadenswürfe, Wahrnehmungswürfe, Fertigkeitwürfe und Rettungswürfe entsprechend des notierten Wertes (maximal +2 für Reputationsstufe 3 oder +3 bei Reputationsstufe 4).

Gegen: Bis zum Ende deines nächsten Zuges erhältst du einen Zustandsbonus von +2 auf Angriffswürfe, Schadenswürfe, Wahrnehmungswürfe, Fertigkeitwürfe und Rettungswürfe.

Werkstatt (Crafter's Workshop)

Ersetze: Wenn du in deiner Auszeit Handwerk betreibst, musst du keine 4 Tage Arbeit aufwenden, um einen Fertigkeitswurf auf Handwerk ablegen zu können.

Gegen: Du musst nur einen Tag Auszeit aufwenden, bevor du deinen Fertigkeitswurf ablegst, und reduzierst dadurch die effektiven Kosten des Gegenstandes.

Streiche: Deine befreundeten Fraktionsmitglieder erwarten jedoch auch deine Hilfe im Gegenzug. Nachdem du diesen Vorteil einem Vorteil Platz zugewiesen hast um die Herstellungszeit eines Gegenstandes zu reduzieren, musst du diesen im Vorteil Platz belassen, bis der Gegenstand fertig gestellt ist.

Mietling-Vorteile

Ersetze: Das Ergebnis des Mietlings kann nicht durch Klassenfähigkeiten oder Zauber, wohl aber durch eine Aktion Jemand anderem helfen verbessert werden.

Gegen: Der Mietling hat keine eigenen Attributsmodifikatoren und verwendet diese auch nicht. Er kann niemals durch Gegenstandsboni, Zustandsboni oder Glückseffekte betroffen werden. Fähigkeitsne, welche dir einen Situationsbonus gewähren, geben diesen nicht dem Mietling, auch wenn du deine eigene Aktion aufwendest, um die Tat des Mietlings durchzuführen. Du kannst deinem eigenen Mietling nicht mit "Jemand anderem helfen" helfen.

Ersetze: Der Mietling agiert nicht direkt im Kampf

Gegen: Du kannst lediglich Wissen Abrufen als Fertigkeit des Mietlings im Kampf einsetzen und der Mietling kann auch nicht durch den Kampf beeinflusst werden oder ihn beeinflussen.

Ersetze: Du kannst diesen Vorteil mehrfach erwerben.

Gegen: Du kannst diesen Vorteil mehrfach erwerben, aber du kannst in einem Abenteuer nur von den Vorteilen eines einzelnen Mietlings profitieren.

2.3.2.4 Fraktionsbelohnungen

Die Fraktionen bieten einige Belohnungen an. Ein Spielercharakter kann Reputation mit einer Fraktion erlangen und diesen dann ausgeben, um dafür spezielle Vorteile zu erwerben. Zusätzlich zu den Fraktionsspezifischen Belohnungen gibt es eine Vielzahl generischer Belohnungen, welche für alle Fraktionen basierend auf der erhaltenen Reputation verfügbar sind. Die Belohnungen nehmen die Form von Vorteilen an, welche den Regeln unter 5.1 Vorteil Plätze unterworfen sind. Du kannst immer nur einen Vorteil mit der Kategorie Promo ausrüsten.

Du kannst dir einen Champion Vorteil kostenfrei auswählen. Kostenfreie Belohnungen kannst du immer auswählen, selbst vor Beginn deines ersten Abenteuers.

Reputationsstufen: Indem eine Fraktion in einem Abenteuer repräsentiert oder sich an Abenteuern beteiligt, welche für die Interessen der Fraktion sehr wichtig sind, erhält der Spielercharakter Reputation von dieser Fraktion. Je höher die Reputation des Charakters mit der jeweiligen Fraktion ist, um so mehr Respekt und Einfluss hat er innerhalb dieser Fraktion. Dies wird durch die Reputationsstufe ausgedrückt. Diese Stufen gehen von 0 bis 4, wobei die Reputationsstufe 0 darstellt, dass man keine Verbindung zur Fraktion hat, während Stufe 4 darstellt, dass man innerhalb der Fraktion ein sehr hohes Ansehen genießt. Um auch eine höhere

Reputationsstufe aufzusteigen muss ein Charakter seine Reputation für diese Fraktion auf die Werte der folgenden Tabelle anheben.

Große Fraktionen bieten auf allen fünf Reputationsstufen Belohnungen an, während kleine Fraktionen eventuell nur Belohnungen auf den Stufen 0 bis 3 anbieten.

Tabelle 5.3. I Reputationsstufen	
Reputationsstufe	Reputation bei der Fraktion
0	0+
1	10+
2	30+
3	50+
4	90+

6.3.1 Alle Fraktionen

Die folgende Liste präsentiert all jene Belohnungen, welche allen Fraktionen zur Verfügung stehen.

Besondere Anmerkung: Um deine aktuelle Reputationsstufe für die Vorteile für alle Fraktionen zu berechnen, addiere die erhaltene Reputation für alle Fraktionen auf, und vergleiche das Ergebnis mit Tabelle 5.3. I.

Beispiel: Ein Charakter hat 11 Punkte Reputation beim Großen Archiv und 27 Punkte beim Wachsamem Siegel. Dies ergibt gesamt 38 Reputation, und er darf demnach bis zur Reputationsstufe 2 aus den Vorteilen für Alle Fraktionen einkaufen.

Tabelle 5.3. II Vorteile für Alle Fraktionen					
Engl	Dt.	Rep. Stufe	Kategorie	Kosten	Beschreibung
Hireling	Mietling	0	Verbündete r	4	Wirb einen hilfreichen Verbündeten an
Home Region	Heimatregion	0	Frei	0	Erhalte Zugang zu den Optionen aus

					einer Region
Multicultural Training	Multikulturelle Ausbildung	0	Frei	2	Erhalte Zugang zu den Optionen einer zweiten Volksgruppe innerhalb deiner Kultur
Resurrection Plan	Wiederbelebungsvertrag	0	Dienst	25/50	Gib Ruhm aus um wiederbelebt zu werden
Promotional Accessory	Promo Zubehör	0	Promo	0	Reduziere negative mentale Zustände
Promotional Service Award	Promo Dienstbelohnung	0	Promo	0	Erhalten einen besonderen zusätzlichen Heldenpunkt
Promotional Vestments	Promo Bekleidung	0	Promo	0	Du erhältst einen Bonus auf deine Wiederholungswürfe durch Heldenpunkte
Secondary Initiation	Zweite Mitgliedschaft	0	Frei	2	Du erhältst Zugang zu den Optionen einer Organisation
Wayfinder	Wegweiser	0	Item	2	Erhalte einen kostenfreien Wegweiser
Sellback Plan	Rückkaufvertrag	1	Dienst	0	Erhalte eine Rückerstattung für einen bereits gekauften Vorteil
Expert Hireling	Mietling, Experte	2	Frei	6	Verbessere deinen Mietling
Bequeathal	Vererbung	3	Dienst	Unterschiedlich	Übertrage eine Belohnung auf einen anderen Charakter

Professional Hireling	Mietling, Profi	3	Frei	6	Erweitere die Fertigkeiten deines Mietlings
Untarnished Reputation	Ungetrübte Reputation	3	Dienst	4	Reduziere deine Infamy zu rabattierten Kosten
Master Hireling	Mietling, Meister	4	Frei	8	Verbessere deinen Mietling

6.3.2 Allianz der Gesandten (Envoys' Alliance) (Groß)

Die folgende Liste präsentiert all jene Belohnungen, welche von der Fraktion Allianz der Gesandte angeboten werden.

Tabelle 5.3.
III Vorteile
für die Allianz
der
Gesandten

Engl	Dt.	Rep. Stufe	Kategorie	Kosten	Beschreibung
Envoy's Alliance Champion	Champion der Allianz der Gesandten	0	Fraktion	4	Tritt für diese Fraktion ein
Skillful Mentor	Fähiger Mentor	1	Mentor	2	Hilf niedrigstufigeren SC an deinem Tisch
Society Recruiter	Rekrutierungsoffizier	1	Frei	0	Erhalte Belohnungen, wenn du der Allianz weitere Agenten bringst.
Eager Protégé	Eifriger Protégé	2	Verbündeter	4	Erhalte einen Verbündeten und gewähre einem anderen Charakter zusätzliche Erfahrungspunkte (XP)
Crafter's Workshop	Werkstatt	2	Auszeit	4	Verbündete helfen dir dabei, dein Handwerk effizient zu betreiben. -4 Tage für die Herstellung von Gegenständen

Improved Alliance Champion	Champion der Allianz, Verbessert	2	Fraktion	8	Erhalte zusätzliche Vorzüge durch deine Fraktion
Harmonic Wayfinder	Harmonischer Wegweiser	2	Gegenstand	2	Verbessere deinen Wegweiser um es dir zu ermöglichen, deinen Verbündeten besser zu helfen.
Bring Them Back Alive	Bring sie Lebendig zurück	3	Gesellschaft	2	Reduziere die Kosten, um wiederbelebt zu werden
Heroic Inspiration	Heldenhafte Inspiration	3	Held	8	Inspirierte dedine Verbündeten wenn du Heldenpunkte für einen Wiederholungswurf aus gibst-
Exemplary Recruiter	Vorbildlicher Rekrutierungsoffizier	4	—	8	Erhalte einen erfahrenen Nachfolger

6.3.3 Das Große Archiv (Grand Archive) (Groß)

Die folgende Liste präsentiert all jene Belohnungen, welche von der Fraktion das Große Archiv angeboten werden.

Tabelle 5.3. IV
Vorteile für
das Große
Archiv

Engl	Dt.	Rep. Stufe	Kategorie	Kosten	Beschreibung
Grand Archive Champion	Champion des Großen Archivs	0	Fraktion	4	Tritt für diese Fraktion ein
Academic Conference	Konferenzteilnahme	1	Frei	0	Erhalte Belohnungen des Archivs wenn du an prestigeträchtigen Ereignissen teilnimmst
Magical Mentor	Magischer Mentor	1	Mentor	2	Hilf niedrigstufigeren SC an deinem Tisch
Off-Hours Study	Freizeitstudien	1	Auszeit	2	???

Esoteric Wayfinder	Esoterischer Wegweiser	2	Gegenstand	2	Du hast deinen Wegweiser verbessert, so dass er dich daran erinnert, wenn du dich falsch an Tatsachen erinnerst.
Improved Archive Champion	Champion des Archivs, Verbessert	2	Fraktion	8	Erhalte zusätzliche Vorzüge durch deine Fraktion
Meticulous Appraisal	Akribische Bewertung	2	Dienst	2	Verwendet deine Verbindungen und Fähigkeiten um mehr Schätze auf deinen Missionen zu sichern.
Translator	Übersetzer	2	Verbündeter	4	Du hast einen hilfreichen Übersetzer an deiner Seite
Heroic Recall	Heldenhafte Erinnerung	3	Held	4	Erinnere dich an Informationen, wenn du einen Heldenpunkt zum Neuwürfeln aus gibst
Unparalleled Scholarship	Unerreichte Gelehrsamkeit	4	Frei	8	Erhalte einen gut vernetzten Nachfolger

6.3.4 Jäger des Horizonts (Horizon Hunters) (Groß)

Die folgende Liste präsentiert all jene Belohnungen, welche von der Fraktion Jäger des Horizonts angeboten werden.

Tabelle 5.3. V Vorteile für die Jäger des Horizonts					
Engl	Dt.	Rep. Stufe	Kategorie	Kosten	Beschreibung
Horizon Hunters Champion	Champion der Jäger des Horizonts	0	Fraktion	4	Tritt für diese Fraktion ein
Consummate Dabbler	Vollendeter Amateur	1	Frei	0	Erhalte Belohnungen der Jäger des Horizonts, wenn du andere Systeme erkundest.

Rugged Mentor	Robuster Mentor	1	Mentor	2	Hilf niedrigstufigeren SC an deinem Tisch
Improved Hunters Champion	Champion der Jäger, Verbessert	2	Fraktion	8	Erhalte zusätzliche Vorzüge durch deine Fraktion
Storied Talent	Geschichtentalent	2	Gesellschaft	4	Finde bessere Aufgaben, wenn du Geld verdienst.
Rugged Wayfinder	Robuster Wegweiser	2	Gegenstand	2	Verbessere deinen Wegweiser, um deine eigenen Grenzen zu überschreiten
Swift Traveler	Schnellreisender	2	Dienst	2	Komme schneller nach Hause und habe mehr Zeit in deiner Auszeit
Heroic Hustle	Heldenhafte Hektik	3	Held	4	Erhalte zusätzliche Bewegung, wenn du einen Heldenpunkt aus gibst
Exotic Edge	Exotischer Vorteil	3	-	4	Verwende gefundenes Wissen um dir einen Bonus zu verschaffen
World Traveler	Weltreisender	4	Frei	8	Erhalte einen weit gereisten Nachfolger

6.3.5 Strahlender Eid (Radiant Oath) (Klein)

Die folgende Liste präsentiert all jene Belohnungen, welche von der Fraktion Strahlender Eid angeboten werden.

**Tabelle 5.3. VI
Vorteile für den
Strahlenden Eid**

Engl	Dt.	Rep. Stufe	Kategorie	Kosten	Beschreibung
Radiant Oath Champion	Champion des Strahlenden Eids	0	Fraktion	4	Tritt für diese Fraktion ein
Charitable	Wohltätiger	1	Frei	0	Erhalte Belohnungen der Jäger des Horizonts, wenn deine

Adventure	Abenteurer				Abenteuer den Bedürftigen helfen
Protective Mentor	Behütender Mentor	1	Mentor	2	Hilf niedrigstufigeren SC an deinem Tisch
Practiced Medic	Geübter Mediziner	1	Auszeit	1	Übe deine Heilkunst zwischen den Abenteuern um einen Verständnisbonus zu erhalten, um die Wunden deiner Verbündeten zu behandeln
Improved Oath Champion	Champion des Eids, Verbessert	2	Fraktion	8	Erhalte zusätzliche Vorzüge durch deine Fraktion
Aid the Fallen	Hilf den Gefallenen	2	Gesellschaft	Tbdt	(Dieser Vorteil ist noch in Entwicklung)
Share the Burden	Teile die Last	2	Gesellschaft	Tbdt	(Dieser Vorteil ist noch in Entwicklung)
Heroic Intervention	Heldenhafte Intervention	3	Held	4	Gewähre deinen Verbündeten Heilung, wenn du Heldenpunkte aus gibst

6.3.6 Das Immergrüne Rad (Verdant Wheel) (Klein)

Die folgende Liste präsentiert all jene Belohnungen, welche von der Fraktion das Immergrüne Rad angeboten werden.

**Tabelle 5.3. VII
Vorteile für das
Immergrüne
Rad**

Engl	Dt.	Rep. Stufe	Kategorie	Kosten	Beschreibung
Verdant Wheel Champion	Champion des Immergrünen Rads	0	Fraktion	4	Tritt für diese Fraktion ein
Beginnings and Endings	Anfänge und Enden	1	Frei	0	Erhalte Belohnungen des Rades wenn du vor oder nach dem Abenteuer hilfst

Naturalist	Naturkundiger	1	Auszeit	4	Erhalte Hilfe vom Rad um alchemistische Gegenstände und Tränke schneller herzustellen
Worldly Mentor	Weltlicher Mentor	1	Mentor	2	Hilf niedrigstufigeren SC an deinem Tisch
Leshy Companion	Leshy Begleiter	2	Verbündeter	4	Erhalte einen Leshy Begleiter
Improved Wheel Champion	Champion des Immergrünen Rads, Verbessert	2	Fraktion	8	Erhalte zusätzliche Vorzüge durch deine Fraktion
Heroic Resurgence*	Heldenhafte Wiederauferstehung	3	Held	4	Erhalte Vorteile, wenn du Heldenpunkte einsetzt um dem Tod von der Schippe zu springen
Preserve	Reservat	3	Immobilien	4	

* Teile dieses Vorteils könnten nicht wie erwartet funktionieren. Lese dir die Regeln dazu durch.

6.3.2 Wachsame Siegel (Vigilant Seal) (Groß)

Die folgende Liste präsentiert all jene Belohnungen, welche von der Fraktion Wachsame Siegel angeboten werden.

**Tabelle 5.3.
VIII Vorteile
für das
Wachsame
Siegel**

Engl	Dt.	Rep. Stufe	Kategorie	Kosten	Beschreibung
Vigilant Seal Champion	Champion des Wachsamens Siegels	0	Fraktion	4	Tritt für diese Fraktion ein
Leader By Example	Beispielhafter Anführer	1	Frei	0	Erhalte Belohnungen des Wachsamens Siegels, wenn du anderen dabei hilfst, Abenteuer zu erleben

Adversary Lore	Feindkenntnis	1	-	4	Forsche über die gewöhnlichen Gegner zwischen den Abenteuern
Resist Corruption	Korruption widerstehen	1	-	2	Deine anliegenden Verbündeten und du widerstehen bösem Schaden
Combat Mentor	Kampf Mentor	1	Mentor	2	Hilf niedrigstufigeren SC an deinem Tisch
Curse Breaker	Fluchbrecher	2	Auszeit	2	Erhalte einen Gegenstand zu reduziertem Preis indem du deine Fähigkeiten einsetzt um einen Fluch auf einem der Gegenstände in den Schatzkammern des Siegels zu brechen
Improved Seal Champion	Champion des Siegels, Verbessert	2	Fraktion	8	Erhalte zusätzliche Vorzüge durch deine Fraktion
Adamant Wayfinder	Adamantener Wegweiser	2	Gegenstand	2	Verbessere deinen Wegweiser, um gegen dich gerichtete Energien zu absorbieren
Heroic Defiance	Heldenhafte Todesverachtung	3	Held	4	Erwache automatisch, wenn du einen Heldenpunkt aus gibst um von den Toten zurückzukehren
Vault Delver	Gewölbejäger	4	Frei	8	Erhalte einen gut ausgerüsteten Nachfolger

6.3.7 Special Boons

GenCon 2020 Charity Auktion					
Engl	Dt.	Preis	Kategorie	Kosten	Beschreibung
Red Mantis Renegade	Abtrünniger der Roten Mantis	756,66\$	Tdbt		Zugang zum Archetypen Assassine der Roten Mantis.
Disciple of Dragons	Schüler der Drachen	400 \$	Tdbt		Zugang zum Archetypen Drachenjünger.

Thuvian Apprentice	Schüler aufs Thuvia	500 \$	Tbdt		Zugang zu Artokuu's Entdeckungen.
--------------------	---------------------	--------	------	--	-----------------------------------

Abtrünniger der Roten Mantis Hintergrund

Selten

Pathfinder Society (second edition) Gen Con Online Charity Boon #1 Red Mantis Renegade

Die Anhänger von Achaek sind zweifelsohne die besten Attentäter, auch bekannt als die Assassinen der Roten Mantis. Du hast jahrelang dafür trainiert, in ihre Reihen aufgenommen zu werden und dennoch schlussendlich den Orden verlassen – und dabei ihre geheimen Techniken mit dir mitgenommen. Solange du diese Manöver niemandem sonst beibringst – und wenn du es versucht hast, wurden deine Schüler leider tot aufgefunden – scheinen die Assassinen der Roten Mantis kein Problem damit zu haben, dich in die Welt hinauswandern zu lassen und ihre tödliche Kunst zu nutzen.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss für Geschicklichkeit oder Konstitution genutzt werden, dazu kommt eine Freie Attributsverbesserung.

Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in der Fertigkeit Auftreten und in der Fertigkeit Kenntnis (Assassinen). Du erhältst weiterhin Zugang zu dem Zahnsäbel (Sawtooth Saber) und allen anderen Ungewöhnlichen Charakteroptionen, welche eine Mitgliedschaft bei den Assassinen der Roten Mantis erfordern. Du fügst Rechtschaffen Neutral der Liste der Gesinnungen in der Voraussetzung für den Archetyp Assassine der Roten Mantis hinzu (Weltenband {S.71}).

Speziell: Dieser Hintergrund konnte nur bei der GenCon 2020 Charity Auktion erworben werden. Er war danach noch für 756,66\$ erwerbbar.

Schüler der Drachen Hintergrund

Selten

Pathfinder Society (second edition) Gen Con Online Charity Boon #2 Disciple of Dragons

Aus für Sterbliche unverständlichen Gründen suchen sich die furchterregenden Bestien, die als Drachen bekannt sind, manchmal menschliche Schützlinge unter ihre Fittiche. Du wurdest von einem Drachen aufgezogen, lerntest ihre Sprache und wurdest durch drakonische Mächte geformt. Du kannst sogar mit einem Teil des Drachenkörpers versehen worden sein, beispielsweise durch das Trinken von Drachenblut oder dass einzelne deiner Organe mit denen deines drachischen Sponsors ersetzt wurden.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss für Charisma oder Stärke genutzt werden, dazu kommt eine Freie Attributsverbesserung.

Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in der Fertigkeit Arkane Künste und in der Fertigkeit Kenntnis (Drachen). Du erhältst das Fertigkeitstalent Gespür für Magie (Arcane Sense). Du fügst die Sprache Drakonisch den zusätzlichen Sprachen, zu denen du Zugang hast, hinzu und du hast Zugang zum Archetyp Drachenjünger (Pathfinder Zusatzregeln [xxx]).

Speziell: Dieser Hintergrund konnte nur bei der GenCon 2020 Charity Auktion erworben werden. Er war danach noch für 400\$ erwerbbar.

Schüler aus Thuvia Hintergrund

Selten

Pathfinder Society (second edition) Gen Con Online Charity Boon #3 Thuvian Apprentice

Du hast vielen Jahre formeller Ausbildung als Schüler des Thuvianischen Alchemisten Artokus Kirran verbracht. Auch wenn Artokus zu verschroben und vorsichtig ist, um die Geheimnisse seines Sonnenorchideenelixiers mit irgendjemandem anderen zu teilen – dennoch teilt er in diesen Lehrstunden einige seiner niederen Geheimnissen durch seinen Meerkatzen Vertrauten, Tukalo.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss für Intelligenz oder Konstitution genutzt werden, dazu kommt eine Freie Attributsverbesserung.

Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in der Fertigkeit Handwerkskunst und in der Fertigkeit Kenntnis (Kräuterkunde). Du erhältst das Fertigkeitstalent Handwerksspezialist (Speciality Crafting) für Alchemie. Du erhältst zusätzlich noch Zugang zu den drei Entdeckungen von Artokus aus dem Buch Lost Omens Legends (Seite 20): Artokus“s Fire, Sun Orchid Poultice und Wish Alchemy.

Speziell: Dieser Hintergrund konnte nur bei der GenCon 2020 Charity Auktion erworben werden. Er war danach noch für 500\$ erwerbbar.

5.4 Liste der Vorteile

Der folgende Abschnitt listet alle Vorteile auf, welche mittels Ruhmes erworben werden können.

Feindkenntnis (Advers ary Lore)

Keine

Voraussetzungen Wachsameres Siegel Stufe 1

Kosten 4 Ruhm

Es ist egal, wie mächtig deine Waffen sind, wenn du nicht weißt, wo du zuzuschlagen hast. Vor einem Abenteuer nimmst du dir die Zeit um eine Kategorie von Monstern zu studieren, wodurch du dich später leichter an ihre Fähigkeiten erinnern kannst. Wenn du diesen Vorteil erwirbst, wähle eine Kreaturenart aus der Liste 1 oder zwei Kreaturenarten aus Liste 2. Solange dieser Vorteil in einem Vorteil Platz ist, erhältst du einen Situationsbonus von +1 auf deine Wissen Abrufen Würfe um mehr über die Kreaturen der gewählten Art(en) zu erfahren. Wenn deine Reputationsstufe beim Wachsameren Siegel 4 erreicht, erhöht sich dieser Bonus auf +2.

Liste 1 Aberration, Bestie, Drache, Elementar, Konstrukt, Scheusal, Tier, Untoter

Liste 2 Astral, Ätherisch, Beobachter, Celestisch, Fee, Fungus, Pflanze, Riese, Schlick

Konferenzteilnahme (Academic Conference)

Frei

Voraussetzungen Großes Archiv Stufe 1

Kosten 0 Ruhm

Prestigeträchtige Institutionen in ganz Golarion veranstalten regelmäßig Konferenzen, wo bedeutende Gelehrte ihre Entdeckungen präsentieren. Du kannst dein eigenes Profil dadurch verbessern, indem du an diesen Ereignissen teilnimmst. Wenn du ein Abenteuer bei einem Organisierten Spielevent von Paizo spielst oder leitest, welches als Premium oder Premium Plus gekennzeichnet ist, erhältst du 2 zusätzliche Punkte Ruhm und Reputation mit der Fraktion Das Große Archiv.

Speziell: Du kannst von diesem Vorteil nur so oft profitieren, wie deine aktuelle Reputationsstufe mit der Fraktion das Große Archiv beträgt. Jedes Mal, wenn du die Anforderungen dieses Vorteils erfüllst, schreibe dies auf den Chronikbogen zusammen mit der entsprechenden Reputationsstufe. Lass den Spielleiter neben diesem Eintrag unterschreiben.

Hilf den Gefallenen (Aid the Fallen)

Gesellschaft

Voraussetzungen Strahlender Eid Stufe 1

Kosten x Ruhm

Dieser Vorteil ist noch nicht fertiggestellt.

Anfang und Ende (Beginnings and Endings)

Frei

Voraussetzungen Grünes Rad Stufe 1

Kosten 0 Ruhm

Hilf als Organisator oder Hauptquartier-Freiwilliger (headquarters volunteer) bei einer Veranstaltung, welche Pathfinder Society-Abenteuer beinhaltet, oder hilf diesen Freiwilligen beim Aufstellen oder Aufräumen nach einer solchen Veranstaltung. Wenn du dies tust, erhalte im nächsten von dir gespielten Szenario 2 zusätzliche Ruhm und Reputationspunkte mit der Fraktion Grünes Rad.

Speziell: Du kannst von diesem Vorteil nur so oft profitieren, wie deine aktuelle Reputationsstufe mit der Fraktion das Immergrüne Rad beträgt. Jedes Mal, wenn du die Anforderungen dieses Vorteils erfüllst, schreibe dies auf den Chronikbogen zusammen mit der entsprechenden Reputationsstufe. Lass den Spielleiter neben diesem Eintrag unterschreiben. Du kannst durch diesen Vorteil nur zusätzlichen Ruhm und Reputation für einen Charakter pro von dir geleitetem Abenteuer erhalten, selbst wenn du über mehrere Charaktere verfügst, welche von diesem Vorteil profitieren könnten.

Vererbung (Bequeathal)

Dienst

Voraussetzungen Alle Fraktionen Stufe 3

Kosten Unterschiedlich

Kundschafter finden häufig merkwürdige Schätze, für welche sie selbst gerade keinen Nutzen sehen, aber einer ihrer Kameraden durchaus profitieren würde. Wenn du diesen Vorteil erlangst, wähle eine ungewöhnliche, seltene oder einzigartige Charakteroption, zu welcher du durch einen Chronikbogen Zugang erhalten hast (also einem Vorteil, welcher es dir erlaubt einen speziellen Tiergefährten zu erhalten oder einen besonderen magischen Gegenstand zu erwerben). Wähle einen anderen deiner Charaktere. Dieser Charakter erhält anstelle des ursprünglichen Charakters Zugang dazu, auch wenn sie diese Option erst nutzen dürfen, sobald ihre Stufe mindestens der kleinsten Stufe entspricht, in welcher das Abenteuer, was den Chronikbogen gewährt hat, frühestens gespielt werden kann. (Also zum Beispiel 5. Stufe für Stufe 5-8). Schreibe auf dem Chronikbogen „Bequeathed / Vererbt“ und die Charakternummer neben die Option. Dein Charakter hat daraufhin keinen Zugang mehr zu dieser Option (und muss sie verkaufen, sofern du diese Option erworben hast und jetzt nicht mehr dafür in Frage kommst).

Dieser Vorteil kostet 4 Ruhm für eine ungewöhnliche, 8 Ruhm für eine seltene und 12 Ruhm für eine einzigartige Option.

Speziell: Du kannst diesen Vorteil mehrfach erwerben. Dabei muss jedes mal eine andere Charakter Option ausgewählt werden.

Bring sie lebendig zurück (Bring Them Back Alive)

Gesellschaft

Voraussetzungen Allianz der Gesandten Stufe 3

Kosten 2 Ruhm

Du bist in der Lage deine Verbindungen innerhalb der Gesellschaft zu nutzen, um Gelder für die Wiederbelebung deiner Verbündeten zu sammeln und so sicherzustellen, dass jeder ein weiteres Abenteuer erleben kann. Du und dein Verbündeter behandeln eure effektiven Charakterstufen für den Zweck des Zaubers Tote erwecken und des Rituals Auferstehung als 1 niedriger. Dies wird sowohl auf den benötigten Grad des Zaubers oder des Rituals angewandt als auch für die Berechnung der für den Zauber notwendigen Kosten an Diamanten.

Wohltätiger Abenteurer (Charitable Adventure)

Frei

Voraussetzungen Strahlender Eid Stufe 1

Kosten 0 Ruhm

Auch wenn sich die Gesellschaft auf Erkundung und Entdeckung spezialisiert, gewähren die Taten der Kundschafter ihr auch ein stattliches Einkommen, wovon du einen Teil den Bedürftigen spendest. Wenn du ein Abenteuer bei einem Wohltätigkeits-Event, welches bei der Organized Play Foundation gelistet ist, leitest oder spielst, erhältst du 2 zusätzliche Punkte Ruhm und Reputation mit der Fraktion Strahlender Eid.

Speziell: Du kannst von diesem Vorteil nur so oft profitieren, wie deine aktuelle Reputationsstufe mit der Fraktion das Strahlenden Eid beträgt. Jedes Mal, wenn du die Anforderungen dieses Vorteils erfüllst, schreibe dies auf den Chronikbogen zusammen mit der entsprechenden Reputationsstufe. Lass den Spielleiter neben diesem Eintrag unterschreiben.

Vollendeter Amateur (Consummate Dabbler)

Frei

Voraussetzungen Jäger des Horizonts Stufe 1

Kosten 0 Ruhm

Es reicht nicht aus, einfach nur die Welt zu sehen. Du bist getrieben, auch die ungewöhnlichen Gebräuche der örtlichen Kulturen kennenzulernen. Wenn du ein Pathfinder Adventure Card Society Szenario oder ein Starfinder Society Szenario spielst, erhältst du 2 zusätzliche Punkte Fame und Reputation mit der Fraktion Jäger des Horizonts beim nächsten von dir gespielten Szenario.

Speziell: Du kannst von diesem Vorteil nur so oft profitieren, wie deine aktuelle Reputationsstufe mit der Fraktion der Jäger des Horizonts beträgt. Jedes Mal, wenn du die Anforderungen dieses Vorteils erfüllst, schreibe dies auf den Chronikbogen zusammen mit der entsprechenden Reputationsstufe. Lass den Spielleiter neben diesem Eintrag unterschreiben. Du kannst durch diesen Vorteil nur zusätzlichen Ruhm und Reputation für einen Charakter pro von dir geleitetem Abenteuer erhalten, selbst wenn du über mehrere Charaktere verfügst, welche von diesem Vorteil profitieren könnten.

Werkstatt (Crafter's Workshop)

Auszeit

Voraussetzungen Allianz der Gesandten Stufe 2

Kosten 4 Ruhm

Deine Freunde in der Allianz der Gesandten teilen Handwerksmaterial mit dir und arbeiten auch mit dir zusammen, so dass du neue Gegenstände effektiver herstellen kannst.

Wenn du in deiner Auszeit Handwerk betreibst, musst du keine 4 Tage Arbeit aufwenden, um einen Fertigkeitswurf auf Handwerk ablegen zu können. (Gestrichen mit dem Guide zu Season 2)

Du musst nur einen Tag Auszeit aufwenden, bevor du deinen Fertigkeitswurf ablegst, und reduzierst dadurch die effektiven Kosten des Gegenstandes.

Deine befreundeten Fraktionsmitglieder erwarten jedoch auch deine Hilfe im Gegenzug. Nachdem du diesen Vorteil einem Vorteil Platz zugewiesen hast um die Herstellungszeit eines Gegenstandes zu reduzieren, musst du diesen im Vorteil Platz belassen, bis der Gegenstand fertig gestellt ist. (Gestrichen mit dem Guide zu Season 2)

Fluchbrecher (Curse Breaker)

Auszeit

Voraussetzungen Wachsaames Siegel Stufe 2

Kosten 2 Ruhm

Dir wurde ein verfluchter Gegenstand aus den Schatzkammern der Gesellschaft anvertraut und du kannst jetzt deine Zeit in der Großen Loge dafür nutzen, geduldig diesen bösen Einfluss aufzuheben. Wenn du diesen Vorteil erwirbst, wähle einen permanenten magischen Gegenstand deiner Stufe oder niedriger, zu welchem du Zugang hast. Solange du diesen Vorteil in einem Vorteil Platz hast, kannst du deine Auszeit darauf verwenden um den hartnäckigen Fluch des Gegenstands auszulöschen. Dies verwendet dieselben Regeln, die auch zur Herstellung des Gegenstandes Anwendung finden würden, jedoch mit den folgenden Ausnahmen. Als erstes musst du die Fertigkeit Arkane Künste, Naturkunde, Okkultismus oder Religionskunde anstelle von Handwerk verwenden (also um den Fortschritt zu bestimmen und die maximale Gegenstandsstufe festzulegen, an welcher du arbeiten kannst). Zweitens stellt dir deine Fraktion die notwendigen Werkzeuge und Arbeitsstätten zur Verfügung, um diese Aufgabe zu erledigen. Drittens musst du nur 2 Tage deiner Auszeit aufwenden, bevor du deinen ersten Fertigkeitswurf ablegst und dann konsekutiv die effektiven Kosten des Gegenstandes reduzierst. Du musst diesen Vorteil in einem Vorteil Platz belassen, bis du den Gegenstand fertig gestellt hast.

Speziell: Du kannst diesen Vorteil mehrfach erwerben. Dabei muss jedes Mal ein magischer Gegenstand ausgewählt werden.

Eifriger Protégé (Eager Protégé)

Begrenzte Anwendung Verbündeter

Voraussetzungen Allianz der Gesandten Stufe 2

Kosten 4 Ruhm

Ein vielversprechender Rekrut, Initiant oder ein vor kurzem erst aufgenommener Feldforscher begleitet dich, solange dieser Vorteil in einem Vorteil Platz ist. Dieser Schüler beobachtet dein Abenteuer und hilft dir gelegentlich. Einmal pro Abenteuer kann der Verbündete dir, bevor du einen Fertigkeitswurf oder Angriffswurf durchführst helfen. Dies gewährt dir einen Situationsbonus von +1 auf den auslösenden Wurf.

Zähle die Menge an Erfahrungspunkten, welche du erhältst, während dieser Vorteil in einem Vorteil Platz ist. Sobald du mehr als 60 Erfahrungspunkte auf diese Weise erlangt hast, kannst du den Protégé dazu ermutigen, selbst auf Abenteuer auszuziehen. Wenn dies geschieht, kannst du diesen Vorteil nicht mehr ausrüsten. Du kannst diesen Vorteil ab diesem Zeitpunkt ausgeben, wenn du einen neuen Charakter erschaffst um mit diesem direkt auf der 2. Stufe mit 12 EP, 12 Ruhm, 30 GM und 12 Reputation zu starten. Die Reputationspunkte kannst du nach Belieben auf die verfügbaren Fraktionen verteilen. Sobald der Vorteil auf diese Weise genutzt wurde, bietet er keine weiteren Vorteile.

Speziell: Du kannst diesen Vorteil mehrfach erwerben. In einem Abenteuer erlangt aber nur einer der Protégés EP.

Champion der Allianz der Gesandten (Envoys' Alliance Champion)

Fraktion

Voraussetzungen Allianz der Gesandten Stufe 0

Kosten 4 Ruhm

Dieser Fraktionsvorteil stellt dar, dass du erste Kontakte mit der Fraktion Allianz der Gesandten knüpfst. Dadurch bist du in der Lage, Reputation bei dieser Fraktion zu erlangen. Solange du diesen Vorteil in deinen Vorteil Plätzen ausgerüstet hast, erhältst du Reputation mit dieser Fraktion, wenn du ein Abenteuer erfolgreich abschließt. Die genaue Menge findet sich in den Primären und Sekundären Zielen des Abenteuers.

Normal: Ein Charakter erhält keine Reputation, solange er keinen Fraktionsvorteil in einem der Vorteil Plätze ausgerüstet hat.

Champion der Allianz der Gesandten, Verbessert (Envoys' Alliance Champion, Improved)

Fraktion

Voraussetzungen Allianz der Gesandten Stufe 2, Champion der Allianz der Gesandten

Kosten 8 Ruhm

Dieser Fraktionsvorteil stellt dar, dass du deine Verbindungen mit der Fraktion Allianz der Gesandten weiter festigst. Solange du diesen Vorteil in deinen Vorteil Plätzen ausgerüstet hast, erhältst du Reputation mit dieser Fraktion, wenn du ein Abenteuer erfolgreich abschließt. Die genaue Menge findet sich in den Primären und Sekundären Zielen des Abenteuers.

Zusätzlich dazu erhältst du, solange dieser Vorteil in einem deiner Vorteil Plätze ausgerüstet ist, einen weiteren Vorteil Platz für das Abenteuer. Du kannst diesen zusätzlichen Vorteilplatz nur für Vorteile verwenden, deren Voraussetzungen eine Reputationsstufe von 1, 2 oder 3 bei der Fraktion Allianz der Gesandten erfordern.

Normal: Ein Charakter erhält keine Reputation, solange er keinen Fraktionsvorteil in einem der Vorteil Plätze ausgerüstet hat.

Exotischer Vorteil (Exotic Edge)

Keine

Voraussetzungen Jäger des Horizonts Stufe 3

Kosten 4 Ruhm

Indem du so weit gereist bist, hast du ein intuitives Talent dafür entwickelt um wundersame Techniken einzusetzen. Einmal pro Abenteuer kannst du diesen Vorteil als Freie Aktion aktivieren um diese Techniken einzusetzen. Du erhältst dadurch einen Situationsbonus von +1, entweder auf all deine Angriffswürfe oder Fertigkeitswürfe für eine Runde.

Champion des Großen Archivs (Grand Archive Champion)

Fraktion

Voraussetzungen Großes Archiv Stufe 0

Kosten 4 Ruhm

Dieser Fraktionsvorteil stellt dar, dass du erste Kontakte mit der Fraktion Großes Archiv knüpfst. Dadurch bist du in der Lage, Reputation bei dieser Fraktion zu erlangen. Solange du diesen Vorteil in deinen Vorteil Plätzen ausgerüstet hast, erhältst du Reputation mit dieser Fraktion, wenn du ein Abenteuer erfolgreich abschließt. Die genaue Menge findet sich in den Primären und Sekundären Zielen des Abenteuers.

Normal: Ein Charakter erhält keine Reputation, solange er keinen Fraktionsvorteil in einem der Vorteil Plätze ausgerüstet hat.

Champion des Großen Archivs, Verbessert (Grand Archive Champion, Improved)

Fraktion

Voraussetzungen Großes Archiv Stufe 2, Champion des Großen Archivs

Kosten 8 Ruhm

Dieser Fraktionsvorteil stellt dar, dass du deine Verbindungen mit der Fraktion Großes Archiv weiter festigst. Solange du diesen Vorteil in deinen Vorteil Plätzen ausgerüstet hast, erhältst du Reputation mit dieser Fraktion, wenn du ein Abenteuer erfolgreich abschließt. Die genaue Menge findet sich in den Primären und Sekundären Zielen des Abenteuers.

Zusätzlich dazu erhältst du, solange dieser Vorteil in einem deiner Vorteil Plätze ausgerüstet ist, einen weiteren Vorteil Platz für das Abenteuer. Du kannst diesen zusätzlichen Vorteilplatz nur für Vorteile verwenden, deren Voraussetzungen eine Reputationsstufe von 1, 2 oder 3 bei der Fraktion Großes Archiv erfordern.

Normal: Ein Charakter erhält keine Reputation, solange er keinen Fraktionsvorteil in einem der Vorteil Plätze ausgerüstet hat.

Heldenhafte Inspiration (Heroic Defiance)

Held

Voraussetzungen Wachsameres Siegel Stufe 3

Kosten 4 Ruhm

Wenn du deine Heldenpunkte ausgibst um den Tod abzuwenden, kannst du dich dafür entscheiden sofort mit 1 Lebenspunkt aufzuwachen.

Normal: Wenn du deine Heldenpunkte ausgibst, um den Tod abzuwenden, stabilisierst du dich auf 0 Lebenspunkten. Du wachst jedoch nicht auf, bevor deine Lebenspunkte über 0 steigen.

Heldenhafte Hektik (Heroic Hustle)

Held

Voraussetzungen Jäger des Horizonts Stufe 3

Kosten 4 Ruhm

(Teile dieses Vorteils könnten nicht wie erwartet funktionieren)

In Momenten wahren Heldentums kannst du dich immer dahin bewegen, wo die Action ist. Wenn du einen Heldenpunkt ausgibst um einen Wurf zu wiederholen, erhältst du auch einen Statusbonus von 3,00m auf deine Geschwindigkeit bis zum Ende deiner nächsten Runde. Wenn du einen Heldenpunkt ausgibst, um den Tod abzuwenden, kannst du dich dafür entscheiden, als freie Aktion aufzustehen sobald du wieder bei Bewusstsein bist.

Heldenhafte Inspiration (Heroic Inspiration)

Held

Voraussetzungen Allianz der Gesandten Stufe 3

Kosten 4 Ruhm

Deine bedeutsamsten Aktionen können deine Verbündeten dazu inspirieren, deinem Beispiel zu folgen. Wenn du einen Heldenpunkt ausgibst um einen Wurf zu wiederholen und diesen erfolgreich ablegst, erhalten deine Verbündeten einen Situationsbonus von +1 auf Würfe des selben Typs für eine Runde (also beispielsweise für Angriffswürfe, Willens Rettungswürfe oder Wahrnehmungswürfe).

Heldenhafte Intervention (Heroic Intervention)

Held

Voraussetzungen Strahlender Eid Stufe 3

Kosten 4 Ruhm

Deine heldenhaften Momente geben anderen Willensstärke, um den Kampf fortzusetzen. Wenn du einen Heldenpunkt ausgibst, erhalten deine Verbündeten innerhalb von 9m um dich, welche dich sehen können, sowie du selbst 3W6 Lebenspunkte (4W6, wenn deine Reputationsstufe beim Strahlenden Eid 4 beträgt). Diese Heilung betrifft auch sterbende Verbündete, selbst wenn sie dich ob ihrer Bewusstlosigkeit nicht sehen können.

Heldenhafte Erinnerung (Heroic Recall)

Held

Voraussetzungen Großes Archiv Stufe 3

Auslöser Du gibst einen Heldenpunkt aus, um einen Wurf zu wiederholen.

Kosten 4 Ruhm

Verzweifelte Momente verlangen einen klaren Verstand. Du kannst Wissen Abrufen als freie Aktion durchführen und dabei den Fertigkeitswurf zweimal durchführen. Du behältst das bessere Ergebnis. Dies ist ein Glückseffekt.

Heldenhafte Wiederauferstehung (Heroic Resurgence)

Held

Voraussetzungen Grünes Rad Stufe 3

Kosten 4 Ruhm

So wie das Immergrüne Rad die Zyklen von Leben und Tod in die Balance bringt, bist du in der Lage zwischen Existenz und Vergessen in kritischen Situationen hin und her zu wechseln. Wenn du einen Heldenpunkt aus gibst, um den Tod abzuwenden, notiere die Werte der Zustände Verwundet und Sterbend, bevor du den Effekt des Heldenpunktes anwendest.

Bis zum Ende deines nächsten Zugs erhältst du einen Zustandsbonus von +1 auf Angriffswürde und einen Situationsbonus auf Schadenswürfe, Wahrnehmungswürfe, Fertigkeitswürfe und Rettungswürfe entsprechend des notierten Wertes (maximal +2 für Reputationsstufe 3 oder +3 bei Reputationsstufe 4). (Gestrichen mit dem Guide zu Season 2)

Bis zum Ende deines nächsten Zuges erhältst du einen Zustandsbonus von +2 auf Angriffswürfe, Schadenswürfe, Wahrnehmungswürfe, Fertigkeitswürfe und Rettungswürfe.

Mietling (Hireling)

Verbündeter

Voraussetzungen Alle Fraktionen Stufe 0

Kosten 4 Ruhm

Ersetze: Das Ergebnis des Mietlings kann nicht durch Klassenfähigkeiten oder Zauber, wohl aber durch eine Aktion Jemand anderem helfen verbessert werden.

Gegen: Der Mietling hat keine eigenen Attributsmodifikatoren und verwendet diese auch nicht. Er kann niemals durch Gegenstandsboni, Zustandsboni oder Glückseffekte betroffen werden. Fähigkeitsne, welche dir einen Situationsbonus gewähren, geben diesen nicht dem Mietling, auch wenn du deine eigene Aktion aufwendest, um die Tat des Mietlings durchzuführen. Du kannst deinem eigenen Mietling nicht mit "Jemand anderem helfen" helfen.

Ersetze: Der Mietling agiert nicht direkt im Kampf

Gegen: Du kannst lediglich Wissen Abrufen als Fertigkeit des Mietlings im Kampf einsetzen und der Mietling kann auch nicht durch den Kampf beeinflusst werden oder ihn beeinflussen.

Ersetze: Du kannst diesen Vorteil mehrfach erwerben.

Gegen: Du kannst diesen Vorteil mehrfach erwerben, aber du kannst in einem Abenteuer nur von den Vorteilen eines einzelnen Mietlings profitieren.

Du hast einen nicht kämpfenden Mietling angeheuert, welcher dir bei bestimmten Fertigkeitswürfen helfen kann. Dieser Verbündete fügt die ausgewählten Fertigkeiten mit einem Modifikator von 2 + deiner Stufe durch und sie werden als Geübt in den jeweiligen Fertigkeiten betrachtet. Du musst die entsprechenden Aktionen selbst ausführen und musst auch in Reichweite sein um diese Aktion durchzuführen. Ebenso treffen alle Konsequenzen der Aktion dich (wie beispielsweise ein Sturz wenn du Athletik zum Klettern einsetzt).

Das Ergebnis des Mietlings kann nicht durch Klassenfähigkeiten oder Zauber, wohl aber durch eine Aktion Jemand anderem helfen verbessert werden. (Gestrichen mit dem Guide zu Season 2)

Der Mietling hat keine eigenen Attributsmodifikatoren und verwendet diese auch nicht. Er kann niemals durch Gegenstandsboni, Zustandsboni oder Glückseffekte betroffen werden. Fähigkeitsne, welche dir einen Situationsbonus gewähren, geben diesen nicht dem Mietling, auch wenn du deine eigene Aktion aufwendest, um die Tat des Mietlings durchzuführen. Du kannst deinem eigenen Mietling nicht mit "Jemand anderem helfen" helfen.

Der Mietling agiert nicht direkt im Kampf und kann auch nicht verletzt werden, es sei denn er wird willentlich in Gefahr gebracht. (Gestrichen mit dem Guide zu Season 2)

Du kannst lediglich Wissen Abrufen als Fertigkeit des Mietlings im Kampf einsetzen und der Mietling kann auch nicht durch den Kampf beeinflusst werden oder ihn beeinflussen.

Er hat keinen weiteren Effekt, als das Ausführen der ausgewählten Fertigkeitwürfe.

Wenn du diesen Vorteil erwirbst, wähle eine Fertigkeit und eine Kenntnis aus. Der Mietling kann nur diese Fertigkeitwürfe ablegen.

Speziell: Du kannst diesen Vorteil mehrfach erwerben. (Gestrichen mit dem Guide zu Season 2)

Du kannst diesen Vorteil mehrfach erwerben, aber du kannst in einem Abenteuer nur von den Vorteilen eines einzelnen Mietlings profitieren.

Jedes Mal kannst du einen neuen Mietling mit einem anderen Set an Fertigkeiten auswählen.

Mietling, Experte (Hireling, Expert)

Frei

Voraussetzungen Alle Fraktionen Stufe 0, Mietling

Kosten 6 Ruhm

Wenn du diesen Vorteil erwirbst, wähle einen Mietling Vorteil den du bereits besitzt. Die Kompetenzgrade des gewählten Mietlings für seine jeweiligen Fertigkeiten verbessern sich auf Experte und der Modifikator für die Fertigkeitwürfe erhöht sich auf 4 + deiner Stufe.

Speziell: Du kannst diesen Vorteil mehrfach erwerben. Jedes Mal kannst du einen anderen Mietling für diesen Vorteil auswählen.

Mietling, Profi (Hireling, Professional)

Frei

Voraussetzungen Alle Fraktionen Stufe 3, Mietling, Experte

Kosten 6 Ruhm

Wenn du diesen Vorteil erwirbst, wähle einen Mietling Vorteil den du bereits besitzt. Der gewählte Verbündete fügt eine zweite Kenntnis zu den möglichen Fertigkeitwürfen des Mietlings hinzu. Wähle für eine der Fertigkeiten, in welcher der Mietling geübt ist, ein entsprechendes Fertigkeitstalent. Der Mietling erhält die Vorteile dieses Fertigkeitstalents, wenn er solche Fertigkeitwürfe durchführt.

Speziell: Du kannst diesen Vorteil mehrfach erwerben. Jedes Mal kannst du einen anderen Mietling für diesen Vorteil auswählen.

Mietling, Meister (Hireling, Master)

Frei

Voraussetzungen Alle Fraktionen Stufe 0, Mietling, Experte

Kosten 8 Ruhm

Wenn du diesen Vorteil erwirbst, wähle einen Mietling Vorteil den du bereits besitzt, welcher durch den Vorteil Mietling, Experte, verändert wurde. Die Kompetenzgrade des gewählten Mietlings für seine jeweiligen Fertigkeiten verbessern sich auf Meister und der Modifikator für die Fertigungswürfe erhöht sich auf 6 + deiner Stufe.

Speziell: Du kannst diesen Vorteil mehrfach erwerben. Jedes Mal kannst du einen anderen Mietling für diesen Vorteil auswählen.

Heimatregion (Home Region)

Frei

Voraussetzungen Alle Fraktionen Stufe 0

Kosten 0 Ruhm

Sei es, weil du dort aufgewachsen bist, oder im Laufe der Zeit einen anderen Ort deine Heimat nennst, eine Nation ist dir sehr vertraut. Wähle eine Nation (wie Varisia oder Taldor) wenn du diesen Vorteil erwirbst. Für den Zweck der Voraussetzungen und Zugangsbedingungen zu ungewöhnlichen Charakteroptionen wirst du behandelt, als wäre dein Charakter aus der Nation und der übergeordneten Region (zum Beispiel im Falle Varisia dann die Sagalande oder die Strahlenden Reiche im Falle von Taldor).

Speziell: Du kannst diesen Vorteil mehrfach erwerben. Jedes Mal verlierst du jedoch die vorherige Heimatregion um dich an eine neue anzupassen. Bevor du dies tust, musst du alle Optionen umlernen, welche an die letzten Heimatregion als Voraussetzung geknüpft waren sowie alle Optionen, zu denen du dann keinen Zugang mehr haben wirst.

Errungenschaftspunkte: Der Vorteil Weltenreisender (World Traveler), der mittels Errungenschaftspunkten erworben werden kann, gewährt einen vergleichbaren Zugang zu einer ganzen Region und bietet dazu noch den Vorteil auch auf Regions- und Nationsbasierte Optionen zurückgreifen zu können. xxxToDoxxx

Wenn du diesen Vorteil erwirbst, wähle einen Mietling Vorteil den du bereits besitzt, welcher durch den Vorteil Mietling, Experte, verändert wurde. Die Kompetenzgrade des gewählten Mietlings für seine jeweiligen Fertigkeiten verbessern sich auf Meister und der Modifikator für die Fertigungswürfe erhöht sich auf 6 + deiner Stufe.

Champion der Jäger des Horizonts (Horizon Hunters Champion)

Fraktion

Voraussetzungen Jäger des Horizonts Stufe 0

Kosten 4 Ruhm

Dieser Fraktionsvorteil stellt dar, dass du erste Kontakte mit der Fraktion der Jäger des Horizonts knüpfst. Dadurch bist du in der Lage, Reputation bei dieser Fraktion zu erlangen. Solange du diesen Vorteil in deinen Vorteil Plätzen ausgerüstet hast, erhältst du Reputation mit dieser Fraktion, wenn du ein Abenteuer erfolgreich abschließt. Die genaue Menge findet sich in den Primären und Sekundären Zielen des Abenteuers.

Normal: Ein Charakter erhält keine Reputation, solange er keinen Fraktionsvorteil in einem der Vorteil Plätze ausgerüstet hat.

Champion der Jäger des Horizonts, Verbessert (Horizon Hunters Champion, Improved)

Fraktion

Voraussetzungen Jäger des Horizonts Stufe 2, Champion der Jäger des Horizonts

Kosten 8 Ruhm

Dieser Fraktionsvorteil stellt dar, dass du deine Verbindungen mit der Fraktion der Jäger des Horizonts weiter festigst. Solange du diesen Vorteil in deinen Vorteil Plätzen ausgerüstet hast, erhältst du Reputation mit dieser Fraktion, wenn du ein Abenteuer erfolgreich abschließt. Die genaue Menge findet sich in den Primären und Sekundären Zielen des Abenteuers.

Zusätzlich dazu erhältst du, solange dieser Vorteil in einem deiner Vorteil Plätze ausgerüstet ist, einen weiteren Vorteil Platz für das Abenteuer. Du kannst diesen zusätzlichen Vorteilplatz nur für Vorteile verwenden, deren Voraussetzungen eine Reputationsstufe von 1, 2 oder 3 bei der Fraktion Großes Archiv erfordern.

Normal: Ein Charakter erhält keine Reputation, solange er keinen Fraktionsvorteil in einem der Vorteil Plätze ausgerüstet hat.

Beispielhafter Anführer (Leader by Example)

Frei

Voraussetzungen Wachsameres Siegel Stufe 1

Kosten 0 Ruhm

Kundschafter finden ihre Abenteuer selten, ohne dass ihnen jemand zeigt, wo sich die nächste Gefahr befindet. Als ihr Führer auf diesen gefährlichen Reisen, wächst dein Ansehen. Wenn du ein Abenteuer leitest, welches mindestens 4 EP (XP) gewährt, erhältst du 2 Punkte zusätzlichen Ruhm und Reputation mit der Fraktion Wachsameres Siegel. Du kannst von diesem Vorteil auch profitieren, wenn du mehrere Abenteuer leitest, welche dann zusammen mindestens 4 EP (XP) gewähren.

Speziell: Du kannst von diesem Vorteil nur so oft profitieren, wie deine aktuelle Reputationsstufe mit der Fraktion des Wachsameren Siegels beträgt. Jedes Mal, wenn du die Anforderungen dieses Vorteils erfüllst, schreibe dies auf den Chronikbogen zusammen mit der entsprechenden Reputationsstufe. Lass den Spielleiter neben diesem Eintrag unterschreiben. Du

kannst durch diesen Vorteil nur zusätzlichen Ruhm und Reputation für einen Charakter pro von dir geleitetem Abenteuer erhalten, selbst wenn du über mehrere Charaktere verfügst, welche von diesem Vorteil profitieren könnten.

Lesnik Vertrauter (Leshy Companion)

Verbündeter

Voraussetzungen Grünes Rad Stufe 2

Kosten 4 Ruhm

Du kannst dir als Klassentalent der 2. Stufe den Lesnik Vertrauten auswählen, selbst wenn du kein Druide bist. Du kannst die Voraussetzung des Talents ignorieren, welches verlangt, dass du Teil des Ordens der Blätter bist.

Mentor, Kampf (Mentor, Combat)

Mentor Gesellschaft

Voraussetzungen Wachsaames Siegel Stufe 1

Kosten 2 Ruhm

Während du mit weniger erfahrenen Kundschaftern zusammenarbeitest, bietest du ihnen Hilfestellungen und bildest sie aus, so dass die Angriffe deiner neueren Kameraden auch ihr Ziel finden. Alle SC, welche von einer Stufenanpassung (Level Bump) betroffen sind und deren Stufe niedriger als deine ist, erhöhen den Stufenanpassungsmodifikator auf Angriffswürde sowie Zauberangriffswürfe um 2.

Normal: Eine Stufenanpassung (Level Bump) für SC erhöht die Angriffswürfe sowie Zauberangriffswürfe um 1.

Speziell: Ein SC kann gleichzeitig nur von zwei verschiedenen Mentor Vorteilen beeinflusst werden. Diese müssen unterschiedlich sein.

Mentor, Magie (Mentor, Magical)

Mentor Gesellschaft

Voraussetzungen Großes Archiv Stufe 1

Kosten 2 Ruhm

Während du mit weniger erfahrenen Kundschaftern zusammenarbeitest, bietest du ihnen besondere Einsichten in die Zauberei und verbesserst die Magie deiner Kameraden. Alle SC, welche von einer Stufenanpassung (Level Bump) betroffen sind und deren Stufe niedriger als deine ist, können einen weiteren Zauber der höchsten für sie wirkbaren Stufe vorbereiten oder können einen zusätzlichen Zauber ihrer höchsten Stufe wirken. Wenn diese SC Zauber wirken, welche von derselben Tradition wie der, des Mentoren sind, erhöht sich der Stufenanpassungsmodifikator auf die Zauber SG um 2.

Normal: Eine Stufenanpassung (Level Bump) für SC erhöht die Zauber SG um 1 und gewährt keine zusätzlichen Zauberplätze.

Speziell: Ein SC kann gleichzeitig nur von zwei verschiedenen Mentor Vorteilen beeinflusst werden. Diese müssen unterschiedlich sein.

Mentor, Behütend (Mentor, Protective)

Mentor Gesellschaft

Voraussetzungen Strahlender Eid Stufe 1

Kosten 2 Ruhm

Während du mit weniger erfahrenen Kundschaftern zusammenarbeitest, behütst du deine zerbrechlichen Gefährten vor der Lebensgefahr. Alle SC, welche von einer Stufenanpassung (Level Bump) betroffen sind und deren Stufe niedriger als deine ist, erhöhten ihre aktuellen maximalen Lebenspunkte zusätzlich zu denen der Stufenanpassung um 3 oder um deine aktuelle Stufe im Strahlenden Eid, je nachdem, welcher Wert höher ist.

Normal: Eine Stufenanpassung (Level Bump) für SC erhöht die Trefferpunkte um 10% oder um 10, je nachdem, welcher Wert höher ist.

Speziell: Ein SC kann gleichzeitig nur von zwei verschiedenen Mentor Vorteilen beeinflusst werden. Diese müssen unterschiedlich sein.

Mentor, Robust (Mentor, Robust)

Mentor Gesellschaft

Voraussetzungen Jäger des Horizonts Stufe 1

Kosten 2 Ruhm

Während du mit weniger erfahrenen Kundschaftern zusammenarbeitest, hilfst du deinen Kameraden dabei, sich aus der Schusslinie zu begeben. Alle SC, welche von einer Stufenanpassung (Level Bump) betroffen sind und deren Stufe niedriger als deine ist, erhöhe den Stufenanpassungsmodifikator auf Rettungswürfe auf 2.

Normal: Eine Stufenanpassung (Level Bump) für SC erhöht die Rettungswürfe um 1.

Speziell: Ein SC kann gleichzeitig nur von zwei verschiedenen Mentor Vorteilen beeinflusst werden. Diese müssen unterschiedlich sein.

Mentor, Fähig (Mentor, Skillfull)

Mentor Gesellschaft

Voraussetzungen Allianz der Gesandten Stufe 1

Kosten 2 Ruhm

Während du mit weniger erfahrenen Kundschaftern zusammenarbeitest, bietest du deinen Kameraden Hilfestellungen bei ihren Fertigkeiten. Alle SC, welche von einer Stufenanpassung

(Level Bump) betroffen sind und deren Stufe niedriger als deine ist, erhöhe den Stufenanpassungsmodifikator auf Fertigkeitswürfe auf 2.

Normal: Eine Stufenanpassung (Level Bump) für SC erhöht die Fertigkeitswürfe um 1.

Speziell: Ein SC kann gleichzeitig nur von zwei verschiedenen Mentor Vorteilen beeinflusst werden. Diese müssen unterschiedlich sein.

Mentor, Weltlich (Mentor, Worldly)

Mentor Gesellschaft

Voraussetzungen Grünes Rad Stufe 1

Kosten 2 Ruhm

Während du mit weniger erfahrenen Kundschaftern zusammenarbeitest, bietest du deinen Kameraden Hilfe dabei, Gefahren zu erkennen und ihnen zu trotzen. Alle SC, welche von einer Stufenanpassung (Level Bump) betroffen sind und deren Stufe niedriger als deine ist, erhöhe den Stufenanpassungsmodifikator auf Wahrnehmungswürfe auf 2.

Normal: Eine Stufenanpassung (Level Bump) für SC erhöht die Wahrnehmungswürfe um 1.

Speziell: Ein SC kann gleichzeitig nur von zwei verschiedenen Mentor Vorteilen beeinflusst werden. Diese müssen unterschiedlich sein.

Akribische Bewertung (Meticulous Appraisal)

Dienst

Voraussetzungen Großes Archiv Stufe 2

Kosten 2 Ruhm

Selbst wenn deine sorgsame Suche nicht alle Schätze einer Stätte entdecken konnte, kannst du doch das, was ihr gefunden habt, schätzen, reparieren und zertifizieren, um ihren Wert zu maximieren. Du kannst diesen Vorteil am Ende eines Szenarios erwerben, wenn deine Gefährten und du 9 oder weniger Schatzbündel des Abenteuers geborgen haben. Erhöhe die Anzahl der geborgenen Schatzbündel zur Berechnung der Goldbelohnung der Gruppe um 1. Für alle weiteren 2 Punkte Ruhm, welche du beim Erwerb des Vorteils aus gibst, erhöhe die Anzahl der Schatzbündel zur Berechnung jeweils um 1.

Die maximale Anzahl an zu Erhaltenden Schatzbündeln kann auf diese Weise nicht die Menge überschreiten, welche das Abenteuer maximal vorsieht, und auch nicht die Menge überschreiten, welche die Spielercharaktere insgesamt geborgen haben.

Multikulturelle Ausbildung (Multicultural Training)

Frei Gesellschaft

Voraussetzungen Alle Fraktionen Stufe 0

Kosten 2 Ruhm

Du betrachtest dich selbst als Teil verschiedener Kulturen – sei es durch Geburt, die Umstände oder dem langjährigen Aufenthalt. Du hast gelernt in verschiedenen Kulturen unterzutauchen, während du dich als Abenteurer bewährt hast. Wähle eine weitere Ethnie, wie Varisisch oder Garundi. Zusätzlich zu der von dir bei der Charaktererschaffung gewählten Ethnie wird dein Charakter zum Erfüllen von Voraussetzungen oder Zugangsbeschränkungen als Teil dieser Ethnie angesehen.

Normal: Wenn du einen Charakter erstellst, wählst du dir eine Ethnie aus, welche dann für den Zugang zu Optionen des Charakters verwendet wird. Dies beeinflusst nur die Optionen, welche deinem Charakter offenstehen, nicht jedoch seine Geschichte oder Identität.

Speziell: Du kannst diesen Vorteil mehrfach erwerben. Die Kosten erhöhen sich beim zweiten Kauf auf 12 Ruhm, und jeder weitere Kauf dieses Vorteils kostet jeweils 20 Ruhm.

Naturkundiger (Naturalist)

Auszeit

Voraussetzungen Grünes Rad Stufe 1

Kosten 2 Ruhm

Wenn du diesen Vorteil erwirbst, wähle einen alchemistischen Gegenstand oder einen Trank deiner Stufe oder niedriger, zu welchem du Zugang hast. So lange du diesen Vorteil ausgerüstet hast, kannst du deine Auszeit darauf verwenden, um seltene Pflanzen und Ingredienzien zu sammeln, um ein ganzes Set dieses Gegenstands herzustellen (typischerweise 4). Dies verwendet die folgenden Regeln wie beim Herstellen eines Gegenstandes, mit den folgenden Ausnahmen: Als erstes musst du entweder Naturkunde, Überlebenskunst oder Kenntnis: Kräuter anstelle von Handwerk verwenden (also zum Beispiel um die maximale Gegenstandsstufe zu bestimmen oder deinen Fortschritt zu erfassen). Zweitens stellt dir deine Fraktion die notwendigen Werkzeuge und auch einen Platz zum Arbeiten. Drittens musst du nur 2 Tage Auszeit aufwenden um deinen ersten Fertigkeitswurf ablegen zu können, und reduziert die Gegenstandskosten entsprechend. Du musst diesen Vorteil ausgerüstet lassen, bis du die Herstellung der Gegenstände abgeschlossen hast.

Speziell: Du kannst diesen Vorteil mehrfach erwerben. Jedes Mal wählst du einen anderen Gegenstand.

Freizeitstudien (Off-Hours Study)

Auszeit

Voraussetzungen Großes Archiv Stufe 1

Kosten 2 Ruhm

Du nutzt deine Freizeit zum Studieren. Du lernst weiteres Allgemeinwissen oder übst eine dir fremde Sprache. Wenn du diesen Vorteil erwirbst, wähle eine Gewöhnliche Sprache, welche du noch nicht kennst, oder eine Kenntnis, welche du derzeit nicht trainiert hast. Solange du diesen Vorteil ausgerüstet hast, kannst du deine Auszeit darauf verwenden um diese Sprache oder diese Kenntnis zu üben. Sobald du auf diese Weise 50 Tage Auszeit angesammelt hast, lernst du

die entsprechende Sprache oder wirst Geübt in der gewählten Kenntnis. Dieser Vorteil ist dann verbraucht und gibt keinen weiteren Vorteil.

Speziell: Du kannst diesen Vorteil mehrfach erwerben. Jedes Mal wählst du eine andere Sprache oder eine andere Kenntnis.

Geübter Mediziner (Practiced Medic)

Auszeit

Voraussetzungen Strahlender Eid Stufe 1

Kosten 1 Ruhm

Indem du in deiner Freizeit den Bedürftigen medizinische Hilfe leistest, hast du außergewöhnliche Instinkte für die erste Hilfe erworben. Während du diesen Vorteil ausgerüstet hast, kannst du deine Auszeit darauf verwenden, anderen medizinische Hilfe zu leisten. Sobald du auf diese Weise 8 Tage aufgewandt hast, ändert sich die Kategorie des Vorteils auf Frei und du kannst diesen Vorteil als freie Aktion vor einem Wurf auf Heilkunde um Erste Hilfe, Krankheiten, Gifte oder Wunden zu heilen durchzuführen, erschöpfen. Sobald du dies tust, erhöhst du den Grad des Erfolges um eine Stufe (aus einem Fehlschlag wird ein Erfolg, aus einem Erfolg ein kritischer Erfolg, etc.). Der Vorteil wird nicht erschöpft, sofern der ursprüngliche Wurf ein kritischer Erfolg war. Sobald der Vorteil erschöpft wurde, bietet er keinen weiteren Vorteil.

Speziell: Du kannst diesen Vorteil mehrfach erwerben. Du kannst jedoch maximal eine Version dieses Vorteils pro Abenteuer erschöpfen.

Reservat (Preserve)

Immobilie

Voraussetzungen Grünes Rad Stufe 3

Kosten 4 Ruhm

Du hast dir ein kleines Stück Land zu Eigen gemacht auf welchem mit einer breiten Auswahl an Tieren, Pilzen und Pflanzen studieren und experimentieren kannst. Dies bietet dir eine Fülle an Reagenzien. Du kannst Gegengifte, Medizin, Rindenhauttränke, Elixiere des Lebens, Heiltränke, Flugtränke und Sprungtränke mit 10% Rabatt erwerben.

Promo Zubehör (Promotional Accessory)

Promo

Voraussetzungen Der Spieler trägt einen Gegenstand, welcher die Pathfinder Society bewirbt.

Kosten 0 Ruhm

Bis zu zweimal pro Abenteuer kannst du eine Aktion nutzen um deinen Zustand Verängstigt oder Benommen um 1 zu reduzieren.

Speziell: Ein SC kann nur einen Promo Vorteil zur Zeit ausrüsten.

Promo Dienstbelohnung (Promotional Service Award)

Promo

Voraussetzungen Der Spieler besitzt eine Kampagnenmünze

Kosten 0 Ruhm

Freiwillige, welche außergewöhnliche Beiträge zum Organisierten Spiel leisten, können als Anerkennung für ihre harte Arbeit eine Kampagnenmünze erhalten. Wenn du eine Kampagnenmünze besitzt, erhältst du zu Beginn jedes Abenteuers einen zusätzlichen Heldenpunkt. Zusätzlich zu den normalen Kräften eines Heldenpunktes kannst du diesen besonderen Heldenpunkt auch ausgeben, um es einem anderen Spieler zu ermöglichen, einen Wurf zu wiederholen.

Speziell: Ein SC kann nur einen Promo Vorteil zur Zeit ausrüsten.

Promo Bekleidung (Promotional Vestments)

Promo

Voraussetzungen Der Spieler trägt ein Kleidungsstück, welches die Pathfinder Society bewirbt. Dies könnte ein Volunteer Shirt sein, das Shirt einer Pathfinder Loge oder ein Pathfinder Cosplay.

Kosten 0 Ruhm

Wenn du einen Heldenpunkt einsetzt, um einen Wurf zu wiederholen, erhältst du einen +1 Bonus auf diesen Wiederholungswurf.

Speziell: Ein SC kann nur einen Promo Vorteil zur Zeit ausrüsten.

Champion des Strahlenden Eids (Radiant Oath Champion)

Fraktion

Voraussetzungen Strahlender Eid Stufe 0

Kosten 4 Ruhm

Dieser Fraktionsvorteil stellt dar, dass du erste Kontakte mit der Fraktion des Strahlenden Eids knüpfst. Dadurch bist du in der Lage, Reputation bei dieser Fraktion zu erlangen. Solange du diesen Vorteil in deinen Vorteil Plätzen ausgerüstet hast, erhältst du Reputation mit dieser Fraktion, wenn du ein Abenteuer erfolgreich abschließt. Die genaue Menge findet sich in den Primären und Sekundären Zielen des Abenteuers.

Normal: Ein Charakter erhält keine Reputation, solange er keinen Fraktionsvorteil in einem der Vorteil Plätze ausgerüstet hat.

Champion des Strahlenden Eids, Verbessert (Radiant Oath Champion, Improved)

Fraktion

Voraussetzungen Strahlender Eid Stufe 2, Champion des Strahlenden Eids

Kosten 8 Ruhm

Dieser Fraktionsvorteil stellt dar, dass du deine Verbindungen mit der Fraktion des Strahlenden Eids weiter festigst. Solange du diesen Vorteil in deinen Vorteil Plätzen ausgerüstet hast, erhältst du Reputation mit dieser Fraktion, wenn du ein Abenteuer erfolgreich abschließt. Die genaue Menge findet sich in den Primären und Sekundären Zielen des Abenteuers.

Zusätzlich dazu erhältst du, solange dieser Vorteil in einem deiner Vorteil Plätze ausgerüstet ist, einen weiteren Vorteil Platz für das Abenteuer. Du kannst diesen zusätzlichen Vorteilplatz nur für Vorteile verwenden, deren Voraussetzungen eine Reputationsstufe von 1, 2 oder 3 bei der Fraktion Großes Archiv erfordern.

Normal: Ein Charakter erhält keine Reputation, solange er keinen Fraktionsvorteil in einem der Vorteil Plätze ausgerüstet hat.

Korruption widerstehen (Resist Corruption)

FEHLT

Voraussetzungen Wachsameres Siegel Stufe 1

Kosten 2 Ruhm

Egal ob du ein strahlendes Leuchtfeuer des Guten oder ein verbitterter Pragmatiker bist, du bist immer darauf vorbereitet deine Kameraden und dich vor unheiligen Energien zu schützen. Solange dieser Vorteil ausgerüstet ist, erhalten deine anliegenden Verbündeten und du einen Widerstand gegen Bösen Schaden gleich deiner Reputationsstufe mit dem Wachsameren Siegel.

Wiederbelebungsvertrag (Resurrection Plan)

Dienst

Voraussetzungen Alle Fraktionen Stufe 0

Kosten 25 oder 50 Ruhm, siehe unten

Die Gesellschaft der Kundschafter investiert darin, die erfolgreichsten Agenten im Feld zu behalten. Du kannst ein Wiederbelebung Ritual für 25 Ruhm erwerben. Wenn du es eilig hast und den einen Tag des Rituals nicht abwarten kannst, kannst du stattdessen Tote Erwecken wirken lassen. Dies kostet dann jedoch 50 Ruhm.

Speziell: Dieser Vorteil kann mehrfach erworben werden, da es sich hierbei nur das Erwerben des Dienstes handelt.

Zweite Mitgliedschaft (Secondary Initiation)

Frei Gesellschaft

Voraussetzungen Alle Fraktionen Stufe 0

Kosten 2 Ruhm

Deine Kontakte haben dich einem einflussreichen Mitglied einer anderen Organisation vorgestellt. Dies erlaubt es dir, dich dieser Organisation anzuschließen und einige ihrer Techniken zu erlernen. Wähle eine Organisation neben der Gesellschaft der Kundschafter. Für

den Zweck die Voraussetzungen und Zugangsbeschränkungen zu erfüllen, wirst du behandelt als wärest du ein Mitglied dieser Gruppe, zusätzlich zu deiner Mitgliedschaft in der Gesellschaft der Kundschafter.

Speziell: Dieser Vorteil kann mehrfach erworben werden. Dabei gibst du jedoch jeweils die Mitgliedschaft in der vorherigen Vereinigung auf, um einer anderen Gruppe beizutreten. Bevor du dies tun kannst, musst du alle Optionen umlernen, welche die Mitgliedschaft in der ersten Organisation als Anforderung haben.

Teile die Last (Share the Burden)

Gesellschaft

Voraussetzungen Strahlender Eid Stufe 3

Kosten x Ruhm

Dieser Vorteil ist noch nicht fertiggestellt.

Rückkaufvertrag (Sellback Plan)

Dienst

Voraussetzungen Alle Fraktionen Stufe 0

Kosten Keine (siehe unten)

Du kannst im Vorfeld erworbene Vorteile, deren Ruhmkosten gleich oder kleiner als deiner doppelten Reputationsstufe für „Alle Fraktionen“ sind, zurückgeben, so lange der Vorteil nicht über die Kategorien „Fraktion“ „Begrenzt“ oder „Dienst“ verfügt. Du erhältst Ruhm zurück in der Höhe der Ruhmkosten minus 1.

Rekrutierungsoffizier (Society Recruiter)

Dienst

Voraussetzungen Allianz der Gesandten Stufe 1

Kosten 0 Ruhm

Die Allianz der Gesandten feiert deine Bemühungen, neue Talente zu rekrutieren. Wenn du einen neuen Spieler an den Tisch bringst, also einen Spieler ohne einen Pathfinder Society Charakter oder jemanden, der seine erste Pathfinder Society Session spielt, Erhältst du 2 zusätzliche Punkte Reputation mit der Fraktion der Allianz der Gesandten.

Speziell: Du kannst von diesem Vorteil nur so oft profitieren, wie deine aktuelle Reputationsstufe mit der Fraktion der Allianz der Gesandten beträgt. Jedes Mal, wenn du die Anforderungen dieses Vorteils erfüllst, schreibe dies auf den Chronikbogen zusammen mit der entsprechenden Reputationsstufe. Lass den Spielleiter neben diesem Eintrag unterschreiben. Der Spieler, den du zum Spiel gebracht hast, muss nicht am selben Tisch wie du spielen (auch wenn das meist die Erfahrung für ihn verbessert, wenn er jemandem am Tisch kennt).

Geschichtentalent (Storied Talent)

Gesellschaft

Voraussetzungen Jäger des Horizonts Stufe 1

Kosten 4 Ruhm

Dein Ruf über deine Fertigkeiten und deine Kunstfertigkeit eilt dir voraus und du findest immer prestigeträchtigere Kunden, welche auch bereit sind für deine Dienste zu zahlen. Wenn du in der Auszeit Geld verdienst, kannst du eine Aufgabe deiner Stufe probieren.

Normal: Wenn du in der Auszeit Geld verdienst, kannst du eine Aufgabe bis zu deiner Stufe -2 versuchen.

Schnellreisender (Swift Traveler)

Dienst

Voraussetzungen Jäger des Horizonts Stufe 2

Kosten 2 Ruhm

Egal wie weit du reist, es scheint immer ein befreundeter Kundschafter in der Nähe zu sein, um dir deine Heimreise zu erleichtern und dir dadurch einige weitere Tage der Erholung verschaffen kann. Du erwirbst diesen Vorteil am Ende eines Abenteuers, welches mindestens 4 EP (XP) gewährt hat, während der Spielleiter den Chronikbogen ausfüllt. Wenn du dies tust, erhältst du 4 zusätzliche Tage Auszeit.

Übersetzer (Translator)

Dienst

Voraussetzungen Großes Archiv Stufe 2

Kosten 4 Ruhm

Du hast einen fähigen Sprachenkundler angeheuert, welcher dich auf deinen Abenteuern begleitet. Dieser Verbündete spricht, liest und versteht die Gemeinsprache genauso wie zwei weitere Sprachen von Gewöhnlicher Seltenheit. Diese werden gewählt, wenn du den Vorteil erwirbst. Der Verbündete kann zu deinem Vorteil schnell zwischen diesen Sprachen übersetzen und erlaubt es dir mit zwei zusätzlichen Sprachen ohne Einbußen zu kommunizieren. Für den Zweck von Zaubern mit der Kategorie Sprachenkunde zählst du nicht als Geübt in diesen Sprachen.

Ungetrübte Reputation (Untarnished Reputation)

Dienst

Voraussetzungen Alle Fraktionen Stufe 3

Kosten 4 Ruhm

Wenn du diesen Vorteil erwirbst, reduziere deine Ruchlosigkeit (Infamy) um einen Punkt. Die Ruchlosigkeit kann dadurch nicht negativ werden.

Normal: Normalerweise kostet das Reduzieren der Ruchlosigkeit 12 Ruhm pro Punkt.

Speziell: Du kannst diesen Vorteil nur einmal kaufen, selbst wenn du durch mehrere Fraktionen Zugang dazu erhalten würdest.

Champion des Immergrünen Rads (Verdant Wheel Champion)

Fraktion

Voraussetzungen Grünes Rad Stufe 0

Kosten 4 Ruhm

Dieser Fraktionsvorteil stellt dar, dass du erste Kontakte mit der Fraktion des Immergrünen Rads knüpfst. Dadurch bist du in der Lage, Reputation bei dieser Fraktion zu erlangen. Solange du diesen Vorteil in deinen Vorteil Plätzen ausgerüstet hast, erhältst du Reputation mit dieser Fraktion, wenn du ein Abenteuer erfolgreich abschließt. Die genaue Menge findet sich in den Primären und Sekundären Zielen des Abenteuers.

Normal: Ein Charakter erhält keine Reputation, solange er keinen Fraktionsvorteil in einem der Vorteil Plätze ausgerüstet hat.

Champion des Immergrünen Rads, Verbessert (Verdant Wheel Champion, Improved)

Fraktion

Voraussetzungen Grünes Rad Stufe 2, Champion des Immergrünen Rads

Kosten 8 Ruhm

Dieser Fraktionsvorteil stellt dar, dass du deine Verbindungen mit der Fraktion des Immergrünen Rads weiter festigst. Solange du diesen Vorteil in deinen Vorteil Plätzen ausgerüstet hast, erhältst du Reputation mit dieser Fraktion, wenn du ein Abenteuer erfolgreich abschließt. Die genaue Menge findet sich in den Primären und Sekundären Zielen des Abenteuers.

Zusätzlich dazu erhältst du, solange dieser Vorteil in einem deiner Vorteil Plätze ausgerüstet ist, einen weiteren Vorteil Platz für das Abenteuer. Du kannst diesen zusätzlichen Vorteilplatz nur für Vorteile verwenden, deren Voraussetzungen eine Reputationsstufe von 1, 2 oder 3 bei der Fraktion Großes Archiv erfordern.

Normal: Ein Charakter erhält keine Reputation, solange er keinen Fraktionsvorteil in einem der Vorteil Plätze ausgerüstet hat.

Champion des Wachsamens Siegels (Vigilant Seal Champion)

Fraktion

Voraussetzungen Wachsameres Siegel Stufe 0

Kosten 4 Ruhm

Dieser Fraktionsvorteil stellt dar, dass du erste Kontakte mit der Fraktion des Wachsamens Siegels knüpfst. Dadurch bist du in der Lage, Reputation bei dieser Fraktion zu erlangen. Solange

du diesen Vorteil in deinen Vorteil Plätzen ausgerüstet hast, erhältst du Reputation mit dieser Fraktion, wenn du ein Abenteuer erfolgreich abschließt. Die genaue Menge findet sich in den Primären und Sekundären Zielen des Abenteuers.

Normal: Ein Charakter erhält keine Reputation, solange er keinen Fraktionsvorteil in einem der Vorteil Plätze ausgerüstet hat.

Champion des Wachsamens Siegels, Verbessert (Vigilant Seal Champion, Improved)

Fraktion

Voraussetzungen Wachsamens Siegel Stufe 2, Champion des Wachsamens Siegels

Kosten 8 Ruhm

Dieser Fraktionsvorteil stellt dar, dass du deine Verbindungen mit der Fraktion des Wachsamens Siegels weiter festigst. Solange du diesen Vorteil in deinen Vorteil Plätzen ausgerüstet hast, erhältst du Reputation mit dieser Fraktion, wenn du ein Abenteuer erfolgreich abschließt. Die genaue Menge findet sich in den Primären und Sekundären Zielen des Abenteuers.

Zusätzlich dazu erhältst du, solange dieser Vorteil in einem deiner Vorteil Plätze ausgerüstet ist, einen weiteren Vorteil Platz für das Abenteuer. Du kannst diesen zusätzlichen Vorteilplatz nur für Vorteile verwenden, deren Voraussetzungen eine Reputationsstufe von 1, 2 oder 3 bei der Fraktion Großes Archiv erfordern.

Normal: Ein Charakter erhält keine Reputation, solange er keinen Fraktionsvorteil in einem der Vorteil Plätze ausgerüstet hat.

Wegweiser (Wayfinder)

Frei

Voraussetzungen Alle Fraktionen Stufe 0

Kosten 2 Ruhm

Um deinen Pfad anzuleiten hat deine Fraktion dir einen *Wegweiser* bereitgestellt (Grundregelwerk S. 575) um dir auf deinen Reisen zu helfen und als Erkennungsmarke für deinen Dienst in der Gesellschaft der Kundschafter zu dienen. Dieser Wegweiser hat einen effektiven Verkaufspreis von 0 GM.

Wegweiser, Adamant (Wayfinder, adamant)

Gegenstand

Voraussetzungen Wachsamens Siegel Stufe 2, du verfügst über einen *Wegweiser*

Kosten 2 Ruhm

Du hast deinen Wegweiser auf besondere Weise verstärkt, so dass er in der Lage ist, schädliche Energien zu absorbieren. Wenn du diesen Vorteil ausrüstest wendest du dessen Effekt auf einen in deinem Besitz befindlichen Wegweiser an. Dies gewährt dir eine besondere Reaktion, so lange

der Wegweiser Resonanz zu dir besitzt und sich in deinem Besitz befindet. Du erhältst Zugang zu der folgenden Reaktion.

Leiden widerstehen [R]

Auslöser Du würdest Schaden erleiden **Effekt** Du erhältst Widerstand gegen Elektrizität, Energie, Feuer, Kälte, Negativ, Positiv, Säure und Schallschaden in der Höhe deiner Reputationsstufe +1 gegen einen Angriff, Zauber oder Effekt. Dies wird nur gegen den auslösenden Effekt angewandt und nicht auf folgende Angriffe oder Schadensquellen (wie beständigem Schaden oder einer fortlaufenden Gefahr).

Du kannst dies einmal pro Abenteuer problemlos durchführen. Wenn du ihn das zweite mal verwendest überlädst du deinen Wegweiser und riskierst damit, ihn zu zerstören. Wenn du das tust würfle einen einfachen SG 10 Wurf ab. Bei einem Erfolg zählt der Wegweiser als Beschädigt. Bei einem Fehlschlag ist er zerstört. Wenn jemand versucht, einen Wegweiser zu überleben, welcher bereits überladen ist, wird der Gegenstand zerstört (selbst wenn er vorher repariert worden ist) und bietet keine weiteren Effekte mehr.

Wegweiser, Esoterisch (Wayfinder, esoteric)

Gegenstand

Voraussetzungen Großes Archiv Stufe 2, du verfügst über einen *Wegweiser*

Kosten 2 Ruhm

Du hast deinen Wegweiser so modifiziert, dass er deine mentalen Kräfte fokussieren kann und dir dadurch eine weit zuverlässigere Einsicht gewährt. Wenn du diesen Vorteil ausrüstest wendest du dessen Effekt auf einen in deinem Besitz befindlichen Wegweiser an. Dies gewährt dir eine freie Aktion, so lange der Wegweiser Resonanz zu dir besitzt und sich in deinem Besitz befindet. Du erhältst Zugang zu der folgenden Reaktion.

Sicheres Wissen [F]

Effekt Du aktivierst diese Fähigkeit als freie Aktion bevor du einen Fertigkeitswurf zum Wissen abrufen ablegst. Wenn du bei dem Fertigkeitswurf einen kritischen Fehlschlag erleidest, erhältst du stattdessen nur einen Fehlschlag.

Du kannst dies einmal pro Abenteuer problemlos durchführen. Wenn du ihn das zweite Mal verwendest überlädst du deinen Wegweiser und riskierst damit, ihn zu zerstören. Wenn du das tust würfle einen einfachen SG 10 Wurf ab. Bei einem Erfolg zählt der Wegweiser als Beschädigt. Bei einem Fehlschlag ist er zerstört. Wenn jemand versucht, einen Wegweiser zu überleben, welcher bereits überladen ist, wird der Gegenstand zerstört (selbst, wenn er vorher repariert worden ist) und bietet keine weiteren Effekte mehr.

Wegweiser, Harmonisch (Wayfinder, harmonic)

Gegenstand

Voraussetzungen Allianz der Gesandten Stufe 2, du verfügst über einen *Wegweiser*

Kosten 2 Ruhm

Du hast deinen Wegweiser so modifiziert, dass er mit den Aktionen deiner Verbündeten harmonisch schwingt, so dass du in Zeiten der Not besser helfen kannst. Wenn du diesen Vorteil ausrüstest wendest du dessen Effekt auf einen in deinem Besitz befindlichen Wegweiser an. Dies gewährt dir eine freie Aktion, so lange der Wegweiser Resonanz zu dir besitzt und sich in deinem Besitz befindet. Du erhältst Zugang zu der folgenden Reaktion.

Harmonische Hilfe [F]

Effekt Du aktivierst diese Fähigkeit als freie Aktion bevor du einen Fertigkeitswurf zum Wissen abrufen ablegst. Wenn du bei dem Fertigkeitswurf um Jemand anderem zu helfen ablegst. Wenn du bei diesem Wurf einen Erfolg erzielst, erzielst du stattdessen einen kritischen Erfolg.

Du kannst dies einmal pro Abenteuer problemlos durchführen. Wenn du ihn das zweite Mal verwendest überlädst du deinen Wegweiser und riskierst damit, ihn zu zerstören. Wenn du das tust würfle einen einfachen SG 10 Wurf ab. Bei einem Erfolg zählt der Wegweiser als Beschädigt. Bei einem Fehlschlag ist er zerstört. Wenn jemand versucht, einen Wegweiser zu überleben, welcher bereits überladen ist, wird der Gegenstand zerstört (selbst, wenn er vorher repariert worden ist) und bietet keine weiteren Effekte mehr.

Wegweiser, Robust (Wayfinder, rugged)

Gegenstand

Voraussetzungen Jäger des Horizonts Stufe 2, du verfügst über einen *Wegweiser*

Kosten 2 Ruhm

Du hast deinen Wegweiser so modifiziert, dass er einen Teil deiner Erschöpfung absorbieren kann, so dass du ungehindert weiter Erkunden kannst. Wenn du diesen Vorteil ausrüstest wendest du dessen Effekt auf einen in deinem Besitz befindlichen Wegweiser an. Dies gewährt dir eine Aktion, so lange der Wegweiser Resonanz zu dir besitzt und sich in deinem Besitz befindet. Du erhältst Zugang zu der folgenden Reaktion.

Robuste Erduldung [A]

Effekt Als Aktion kannst du Höhe eines der folgenden Zustände um 1 reduzieren: Kraftlos (Enfeebled), Kränkelnd (Sickened) oder Unbeholfen (Clumsy).

Du kannst dies einmal pro Abenteuer problemlos durchführen. Wenn du ihn das zweite Mal verwendest überlädst du deinen Wegweiser und riskierst damit, ihn zu zerstören. Wenn du das tust würfle einen einfachen SG 10 Wurf ab. Bei einem Erfolg zählt der Wegweiser als Beschädigt. Bei einem Fehlschlag ist er zerstört. Wenn jemand versucht, einen Wegweiser zu überleben, welcher bereits überladen ist, wird der Gegenstand zerstört (selbst, wenn er vorher repariert worden ist) und bietet keine weiteren Effekte mehr.

Vorbildlicher Rekrutierungsoffizier (Exemplary Recruiter)

Frei Capstone

Voraussetzungen Allianz der Gesandten Stufe 4

Kosten 8 Ruhm

Du hast eine große Anzahl an vielversprechenden Rekruten getroffen, befragt und standest ihnen helfend zur Seite Dank deiner wachsamten Routine und deinem guten Gespür hast du einen besonderen fähigen Agenten gefunden und rekrutiert. Wenn du diesen Vorteil auswählst, wird er nicht deinem aktuellen Charakter gutgeschrieben. Wähle einen deiner Pathfinder Society Charakter mit 0 EP (XP). Dieser Charakter erhält 12 XP, 12 Ruhm, 30 GM und 12 Reputation, welche auf die verfügbaren Fraktionen aufgeteilt werden können.

Speziell: Du kannst diesen Vorteil demselben Charakter zuteilen, welchem du bereits „Eifriger Protegé“ gegeben hast, solange dieser SC immer noch 12 EP hat. Wenn du das tust, erhöhe die EP (XP) des Charakters um 12 (auf 24), gewähre ihm zusätzliche 12 Reputationspunkte (die er wiederum frei verteilen kann) und er erhält weitere 45 GM (für eine Gesamtsumme von 75 GM).

Unerreichte Gelehrsamkeit (Unparalleled Scholarship)

Frei Capstone

Voraussetzungen Großes Archiv Stufe 4

Kosten 8 Ruhm

Durch eine Kombination deiner eigenen Forschung und dem Zugang zu den seltenen Ressourcen des Großen Archivs hast du eine herausragende Forschungsmöglichkeit gefunden. Eine, welche du nicht alleine entziffern kannst. Du hast einen vielversprechenden neuen Agenten rekrutiert, welcher dir dabei hilft es zu erforschen und deine Funde zu veröffentlichen. Dies gibt deinem Assistenten einen eindeutigen Vorteil in seiner Ausbildung.

Wenn du diesen Vorteil auswählst, wähle einen deiner Pathfinder Society Charaktere mit 12 oder weniger XP, welcher keine Feldbeförderung (Field Commissioned) erhalten hat. Der Charakter erhält einen weiteren Punkt um diesen einer der drei Schulen zuzuweisen. Dadurch verfügt dieser Charakter über 4 statt 3 Punkte.

Gewölbejäger (Vault Delver)

Frei Capstone

Voraussetzungen Wachsaames Siegel Stufe 4

Kosten 8 Ruhm

Deine Meisterschaft der Gewölbe der Pathfinder Logen hat es dir ermöglicht einige ungewöhnliche Gegenstände zu requirieren und diese an einen deiner Assistenten als Lohn für die gute Arbeit weiterzugeben. Wähle einen ungewöhnlichen Gegenstand zu welchem dein Charakter Zugang hat und wähle einen deiner Pathfinder Society Charakter mit 12 oder weniger EP (XP). Der Charakter erhält Zugang zu diesem Gegenstand, als wenn dieser auf einem Chronikbogen erscheinen würde.

Weltreisender (World Traveler)

Frei Capstone

Voraussetzungen Jäger des Horizonts Stufe 4

Kosten 8 Ruhm

Deine Reisen haben dich nach nah und fern gebracht. Kundschafter, welche dir in deinen Fußstapfen folgen, profitieren von deiner Erfahrung. Wähle einen deiner Pathfinder Society Charaktere mit 12 oder weniger EP (XP). Dieser Charakter kann zeitgleich von zwei Kopien des Vorteils Heimatregion profitieren.

3. SPIELLEITER

3.1 GRUNDLAGEN FÜR DEN SPIELLEITER

Quelle: <http://www.organizedplayfoundation.org/paizo/guides/pfs2guide-en/gm-basics-pfs2-en/>

ACHTUNG: Bei Unklarheiten oder zur Beilegung von Streitigkeiten gilt in jedem Fall der Englische Guide. Dieser Disclaimer steht aktiv auf jeder Seite. Solltet ihr eine solche Unklarheit finden, kontaktiert mich bitte, damit ich einen entsprechenden Vermerk eintragen kann.

Disclaimer für den Guide

3.1.1 WAS IST EIN SPIELLEITER

Ein Spielleiter (SL / GM) ist die Person, welche die Regeln anwendet und alle Elemente der Geschichte sowie der Spielwelt kontrolliert und formt. Die Aufgabe des SL ist es dabei, ein faires und spaßiges Spielerlebnis bereitzustellen. In Pathfinder Society hat der SL noch einige weitere Aufgaben, welche in dem Bereich „Deine Aufgaben als Spielleiter“ weiter unten beschrieben werden.

3.1.1.1 Wer kann ein Spielleiter sein

Jeder mit einer gültigen Organized Play ID kann Abenteuer in der Pathfinder Society leiten. Wo die örtlichen Pathfinder Society Gruppen und die gesamte Kampagne von mehr Spielleitern profitieren, bietet das Netzwerk aus Venture-Officers Unterstützung und Anleitung für all jene, welche sich als SL versuchen wollen.

Es gibt keine Tests oder Prüfungen um als SL zugelassen zu werden, ebenso gibt es kein Feedback System, um die SLs zu bewerten. (Gestrichen mit dem Guide zu Season 2)

3.1.1.2 Deine Pflichten als Spielleiter

- Kommuniziere mit deinem lokalen Event Koordinator.
- Bereite ein Abenteuer vor, welches du anbieten willst. Das beinhaltet auch das Zusammenstellen von notwendigen Karten, Miniaturen und Referenzmaterial.
- Biete deinen Spielern ein wohliges Umfeld.
- Gib deinen Spielern nach dem Event die Ergebnisse des Spiels über die bekannten Kanäle weiter.
- Melde das Ergebnis des Spiels.

3.1.1.3 Wo kann ich Abenteuer kaufen?

Alle für die Pathfinder Society verfügbaren Abenteuer können in Englisch auf paizo.com erworben werden. Derzeit gibt es keine deutsche Übersetzung der Abenteuer. Jeder kann die Abenteuer PDF's dort kaufen – man braucht nur einen kostenfreien paizo.com Account. Szenarien werden in der Regel während der letzten Woche eines Monats veröffentlicht. Mindestens zwei neue Szenarien werden pro Monat veröffentlicht wobei weitere spezielle Szenarien periodisch im Jahr zu besonderen Ereignissen herausgebracht werden. Die Pathfinder

Abenteuerepfadbände werden monatlich produziert während die Pathfinder Abenteuer mehrfach im Jahr veröffentlicht werden.

3.1.2 VOR DEM ABENTEUER

3.1.2.1 Chronikbögen überprüfen

Wenn es die Zeit erlaubt, sollten GMs und Eventkoordinatoren zu Beginn eines Event-Slots ein paar Minuten damit verbringen, die Chroniken der Spieler durchzusehen. Diese Durchsicht kann aus einer Vielzahl von Gründen erfolgen. Zum Beispiel müssen GMs möglicherweise den Abschnitt Zusammenfassung des Abenteuers durchsehen, um zu erfahren, was ein Charakter in einem früheren Abenteuer getan hat, und GMs und Koordinatoren können die Chroniken durchsehen, um sicherzustellen, dass sie korrekt ausgefüllt sind. Diese Überprüfungen können dazu beitragen, sicherzustellen, dass die Spieler die Regeln von Pathfinder und der Pathfinder Society-Kampagne verstehen und auch die Fehler auffangen, die im Laufe des Spiels natürlich auftreten. (Siehe "Umgang mit Chronikfehlern" für mehr dazu).

3.1.2.2 Herausforderungspunkte (Challenge Points)

In einem typischen Spiel am heimischen Tisch wären die SC allesamt auf derselben Stufe und stehen Herausforderungen gegenüber, welche genau auf sie zugeschnitten sind. In dem organisierten Spiel benötigen wir mehr Flexibilität, damit auch Spieler unterschiedlicher Stufen am selben Abenteuer teilnehmen können.

Jedes Szenario oder jede Quest listet die Stufen der Charaktere auf, die sie spielen können, sowie einen oder mehrere Stufenbereiche innerhalb des Abenteuers. Wenn ein Abenteuer mehr als 2 Stufenbereiche hat, muss jeder Tisch 2 benachbarte Stufenbereiche für dieses Abenteuer auswählen. Nur Charaktere einer Stufe, die in diese beiden Stufenbereiche fällt, können in diesem Abenteuer an diesem Tisch spielen.

GMs sollten das Szenario vor Spielbeginn anpassen, indem sie die folgenden Schritte befolgen.

3.1.2.2.1 Herausforderungspunkte berechnen

Um die Herausforderungspunkte der Gruppe zu berechnen, führe folgende Schritte durch.

- **Schreibe dir die Stufen deiner SC auf.** Die Anzahl an Herausforderungspunkten eines Charakters basiert auf seiner Stufe. Vergiss nicht, auch die Stufe des Vorgenerierten Charakters hinzuzufügen, wenn der Tisch nur 3 Spieler hat.
- **Bestimme die Basisstufe des Abenteuers.** Jedes Abenteuer hat eine Basisstufe. Die Basisstufe entspricht der niedrigsten Stufe in den Schwierigkeitsgraden des Abenteuers. Bei einem Abenteuer der Stufe 1-4 wäre die Basisstufe 1, bei einem der Stufe 5-8 wäre sie 5 und so weiter.
- **Konvertiere die Stufen der Charaktere in Herausforderungspunkte.** Die Anzahl der Herausforderungspunkte basiert auf der Stufe in Relation zur Basisstufe. Tabelle 1 zeigt, wie viele Herausforderungspunkte jeder SC beisteuert.

Charakterstufe	Herausforderungspunkte
Basisstufe	2
Basisstufe +1	3
Basisstufe +2	4
Basisstufe +3	6

Ein Beispiel: Ein Abenteuer der Stufe 1-4 hat eine Basisstufe von 1. Also hat ein SC in diesem Abenteuer eine Stufe von Basisstufe +1 und erzeugt auf diese Weise also 3 Herausforderungspunkte. Eine Gruppe aus 5 SC mit den Stufen 1,2,3,4 und 4 würde also 2,3,4,6 und 6 Punkte beisteuern.

- **Addiere die Herausforderungspunkte der SC zusammen.** Addiere diese Werte zusammen und bilde eine Summe. Im Obigen Beispiel wäre die Summe 21 Herausforderungspunkte (2+3+4+6+6).
- **Tisch mit weniger als 4 Spielern.** Wenn du an einem Tisch mit weniger als 4 Spielern spielst, nutze die folgende Tabelle um zu bestimmen, wie viele Vorgenerierte Charaktere welcher Stufen der Gruppe hinzugefügt werden, und wie sich dadurch die Herausforderungspunkte ändern.

Basis Stufe	SC	HP (CP)	Vorgenerierte Charaktere	HP Anpassung
1	2	<8	2 Stufe 1 Vorgenerierte	+4
	2	8+	2 Stufe 3 Vorgenerierte	+8
	3	<12	1 Stufe 1 Vorgenerierte	+2
	3	12+	1 Stufe 3 Vorgenerierte	+4
3	2	<8	2 Stufe 3 Vorgenerierte	+4
	2	8+	2 Stufe 5 Vorgenerierte	+8
	3	<12	1 Stufe 3 Vorgenerierte	+2
	3	12+	1 Stufe 5 Vorgenerierte	+4
5	2	Any	2 Stufe 5 Vorgenerierte	+4
	3	Any	1 Stufe 5 Vorgenerierte	+2
7+	3	<12	keine*	+2
	3	>12	keine*	+4

* Dieser Tisch ist nur dann legal, wenn alle Spieler am Tisch einverstanden sind. Wir gehen zwar davon aus, dass dieses Durchspielen im "harten Modus" zufriedenstellend sein wird, möchten Sie jedoch davor warnen, dass die Abenteuer, da sie für mindestens vier Spieler ausgelegt sind, schwieriger als normal sein werden.

3.1.2.3 Die Schwierigkeit bestimmen

Eine Gruppe mit 15 oder weniger Herausforderungspunkten spielt immer auf dem Niedrigen Schwierigkeitsgrad (Lower Subtier). Eine Gruppe mit 19 oder mehr Herausforderungspunkten spielt immer auf dem Hohen Schwierigkeitsgrad (High Subtier).

Eine Gruppe mit 16-18 Herausforderungspunkten spielt im Niedrigen Schwierigkeitsgrad, wenn sie aus 5 oder mehr Spielern besteht, besteht sie nur aus 4 Spielern, spielt sie im Hohen Schwierigkeitsgrad. Dies erlaubt es kleinen Gruppen aus hochstufigen Abenteuern ein Spiel im Hohen Schwierigkeitsgrad zu bestreiten, während Gruppen aus niedrigstufigen Abenteuern auch auf dem Niedrigen Schwierigkeitsgrad spielen können.

3.1.2.3.1 Mentorentum und Spielerstufenanpassungen (PC Level Bump)

Um Spielern mit niedrigem Niveau ein unterhaltsameres und faireres Erlebnis zu bieten, erhalten PCs, deren Niveau dem Basisniveau des Abenteuers entspricht (z.B. ein PC des 3. Niveaus, der in einem Szenario der Stufe 3-6 spielt), einen vorübergehenden Auftrieb, wenn sie im Bereich des höheren Niveaus spielen, der als "level bump" bezeichnet wird, um die Mentorschaft und Unterstützung der PCs des höheren Niveaus darzustellen.

- Erhöhe jeden SG des SC um 1.
- Erhöhe die Angriffsmodifikatoren, Angriffsschaden, Zauberschaden, Rettungswurfmodifikatoren, Fertigkeitenmodifikatoren, Wahrnehmungsmodifikatoren und die RK des SC um 1.
- Erhöhe die Trefferpunkte des SC um 10 oder um 10% (je nachdem, welcher Wert höher ist).

Diese Anpassungen sind nicht so gut, wie ein wirklicher Stufenanstieg, gewähren dem SC jedoch eine höhere Überlebenschance und die Möglichkeit, zur Abenteuererfahrung beizutragen, indem der Grad um den die höherstufigen SC die weniger erfahrenen SC überragen würden.

3.1.2.4 Abenteuer anpassen

Sobald du den Schwierigkeitsgrad bestimmt hast und auch die Anpassungen basierend auf den Herausforderungspunkten der Gruppe festgestellt hast, wende die Modifikationen auf das Abenteuer an, damit dieses eine passende Herausforderung darstellt. Diese Anpassungen gibt es in vier Varianten. Schwierigkeitsgrad, Skalierung, Level Anpassung für das Abenteuer und Level Anpassung für die SC.

Schwierigkeitsgrad (Subtier): Nahezu alle Begegnungen führen zwei verschiedene Sets an Spielwerten an – eine pro Schwierigkeitsgrad (jeweils in den Stufen, für welche das Abenteuer entworfen wurde). Das Abenteuer zeigt auch die wichtigen Fertigkeitswürfe und Rettungswürfe in den Raumbeschreibungen auf, dabei wird dann immer einmal der SG für den niedrigen und einmal der SG für den hohen Schwierigkeitsgrad angegeben. In beiden Fällen verwendet der SL die Spielwerte, welche dem gewählten Schwierigkeitsgrad entsprechen.

Skalierung: Innerhalb eines Stufenbereichs wird das Szenario auch Anweisungen zur Anpassung des Schwierigkeitsgrads des Szenarios auf der Grundlage der Herausforderungspunkte des PCs enthalten. Diese Skalierungsanweisungen finden sich im Allgemeinen in den "Skalierungsseitenleisten", können aber auch im Text der Raumbeschreibung oder der Begegnung enthalten sein.

3.1.2.4.1 Frühe Szenarien

Einige frühe Szenarien wurden geschrieben, bevor das CP-System vollständig entwickelt war. Wenn Sie die Szenarien 1-00 bis 1-11 oder die Quests 1, 2 oder 5 bearbeiten, konsultieren Sie den ["Anhang zur Konvertierung früher Szenarien"](#).

3.1.2.4.2 Beispiel

Tonya bereitet ein Abenteuer der Stufen 1-4 vor. Ihre Gruppe besteht aus sechs Spielern, deren SC die Stufen 1, 2, 3, 3, und 4 haben. Tonya bestimmt die Basisstufe des Abenteuer als 1 und vergleicht dann die Stufen der SC mit Tabelle 1. Das gibt ihr die Werte 2 + 3 + 4 + 4 + 6 + 6 und das ergibt 25 Herausforderungspunkte.

Schritt 2 sagt Tonya, dass sie das Spiel im Schwierigkeitsgrad 3-4 spielen muss, da der Eintrag 19 oder mehr Herausforderungspunkte aufweist. In Schritt 3 nutzt Tonya für jeden SG und jede Begegnung den Schwierigkeitsgrad 3-4. Sie wendet ebenfalls allen Randleisten die angegebenen Anpassungen an. Schlussendlich gibt sie noch allen SC der 1. Stufe an ihrem Tisch eine Stufenanpassung, zusätzlich zu den Vorteilen der beiden Mentorvorteile, welche die anderen Spieler am Tisch ausgerüstet haben.

3.1.3 WÄHREND DES ABENTEUERS

Heldenpunkte: Zu Beginn eines Abenteuers erhält jeder Spieler 1 Heldenpunkt. Die GMs sollten dann gemäß den Richtlinien auf Seite 507 des Grundregelwerks zusätzliche Heldenpunkte mit einer Rate von etwa 1 Heldenpunkt pro Spielstunde ausgeben.

Geheime Würfe: Sofern in einem Szenario nicht anders angegeben, steht es den GMs frei zu entscheiden, wie sie mit geheimen Würfeln (Grundregelwerk S. 450) umgehen, und sie sollten sich je nach Stimmung und Tempo des Tisches anpassen.

Wenn Spieler, die ihre eigenen geheimen Würfe rollen, Informationen verwenden, die ihre Charaktere nicht bestimmen müssten, informieren sie sie darüber, dass ihre Charaktere diese Informationen nicht haben würden, und versuchen, sie davon abzuhalten, sie zu verwenden.

3.1.3.1 Tischvariation

Ein Ziel des Pathfinder Society-Programms ist es, an allen Tischen eine unterhaltsame, einnehmende und einheitliche Erfahrung zu bieten. GMs sollten die Abenteuer der Pathfinder Society so ausführen, wie sie geschrieben wurden, was bedeutet:

- Keine Änderung der wichtigsten Handlungspunkte und Interaktionen
- Keine Addition oder Subtraktion zur Anzahl der Monster außer der durch das Szenario gesteuerten Skalierung
- Keine Änderungen an Rüstung, Talenten, Gegenständen, Fertigkeiten, Zaubersprüchen, Spielwerten, Eigenschaften oder Waffen.
- Keine Änderung der Mechanik von Spielercharakteren,
- Keine erlaubten Optionen verbieten

Darüber hinaus werden die GMs dazu ermutigt, Entscheidungen zu treffen, die für alle am Tisch das angenehmste Spielerlebnis ergeben und die betonen, dass PCs die Helden der Geschichte sind. Einige Beispiele für die Diskretion von GMs sind die folgenden.

- Kreaturen-Taktiken, die durch die Aktionen der Spieler ungültig geworden sind.
- Unklare Regeln oder Situationen oder Spieleraktionen, die nicht durch die Regeln abgedeckt sind.
- Gelände- oder Umweltbedingungen, die durch das Szenario beschrieben, aber nicht durch die Mechanik gegeben sind. (Wenn die Mechaniken einbezogen sind, können sie jedoch nicht geändert werden).
- Reaktionen der NPCs auf gutes Rollenspiel und die Auswirkungen, die dies auf das Ergebnis der Begegnung hat.
- Alternative oder kreative Fertigkeiten, die zur Umgehung oder Überwindung von Fallen, Verfolgungen und Fertigkeitstests eingesetzt werden. (Obwohl die DCs und die Ergebnisse der Überprüfung Teil der Mechanik sind und nicht geändert werden sollten).

- Aspekte der Beschreibung des Szenarios und der Geschichte, wie sie für die Spieler am Tisch angemessen sind, wie im Abschnitt Eine einladende Umgebung auf den Seiten 485-486 des Grundregelwerks beschrieben.
- Änderungen, die erforderlich sind, um der Bestimmung über akzeptable Inhalte der Gemeinschaftsstandards zu entsprechen.
- Kreative Lösungen, die von den Akteuren bei der Überwindung von Hindernissen präsentiert werden.
- Verschieben von Handlungspunkten, die von den Spielern verpasst wurden, in begehbare Bereiche (dies schließt nicht das Verschieben von verpassten Schatzbündeln ein).

Weitere Einzelheiten zu jedem dieser Punkte finden Sie im [Anhang zur Tischvariation](#).

Wenn ein bestimmtes Problem wiederholt auftritt oder ein bedeutendes Problem in einem Ihrer Spiele verursacht, bitten wir Sie, Ihre Fragen oder Bedenken in den Foren der Pathfinder Society vorzubringen, wo Venture-Officers, Mitglieder von Paizos organisiertem Spielteam oder andere GMs Ihnen bei der Lösung des Problems helfen können.

3.1.3.2 Ethische Übertritte und Ruchlosigkeit (Infamy)

Die Spieler sind für die Entscheidungen ihrer Charaktere verantwortlich und unterliegen den Konsequenzen, die sich aus diesen Entscheidungen ergeben. Im Spiel verdienen Handlungen die Charaktere Schande, während Verstöße gegen den Verhaltenskodex den Spielern Tischstrafen einbringen.

Im Folgenden listen wir einige häufige Probleme auf, die im Anhang zu den Tabellenvariationen näher behandelt werden:

- Die Wahrnehmung eines Spielers, was sein Charakter im Vergleich zu den Erfahrungen der anderen Spieler am Tisch tun würde.
- Anatheme und Erlasse von Gottheiten oder Klassen, während sie mit den Missionen der Gesellschaft der Kundschafter interagieren.
- Klassengegensätze wie z.B. ein Paladin und ein Totenbeschwörer im gleichen Einsatzteam.
- Charaktere führen böse oder kriminelle Handlungen aus.

3.1.4 NACH DEM ABENTEUER

3.1.4.1 Aufstiegsgeschwindigkeit (Advancement Speed)

Vor dem Abenteuer hat sich jeder Spieler für eine von zwei verschiedenen Aufstiegsgeschwindigkeiten entschieden.

Standard-Fortschritt: Der Spieler erhält die vollen Belohnungen (XP, Gold-/Schatz-Bündel, Auszeit-Einheiten und Reputation), die er sich im Abenteuer verdient hat, nach unten abgerundet, sowie Zugang zu allen anderen Gegenständen der Chronik.

Langsamer Aufstieg: Der Spieler erhält die Hälfte der Belohnungen (EP, Gold (aus Schatzbündeln oder Abenteuer-Belohnungen), Auszeit und Reputation), die er im Abenteuer

verdient hat, nach unten abgerundet, sowie Zugang zu allen anderen Gegenständen in der Chronik.

3.1.4.2 Ruhm (Fame)

Abenteurer im Jahr 1 verliehen Ruhm als ausgabefähige und nachverfolgbare Währung. Ab dem Jahr 2 gewähren Abenteurer nicht mehr Ruhm, und die von Ruhm gekauften Vorteile werden auf Online-Belohnungen wie Herausforderungspunkte und Spielbelohnungen übertragen. Weitere Informationen finden Sie auf der Registerkarte "Boons" auf Ihrer Seite "My Organized Play".

3.1.4.3 Ruf (Reputation)

Bei jedem Abenteurer wird aufgelistet, wie viel Reputation vergeben werden soll. In der Regel vergeben Szenarien 2 Reputation für die Erfüllung der Mission, auf die Sie geschickt wurden, und 2 weitere für das Übertreffen der Erwartungen (insgesamt 4 Punkte Reputation). In Szenarien mit der Faction-Kategorie werden oft weitere 2 Reputation mit der hervorgehobenen Faction für die Erfüllung der Fraktionsziele vergeben.

Ein Quest gewährt in der Regel 1 Reputation. Bei sanktionierten Abenteuern werden in der Sanktionierungsdokumentation variable Reputationsbelohnungen genannt.

3.1.4.4 Schätze

Zugang zu Schätzen: Gegenstände, auf welche die PCs nicht gestoßen sind, müssen vom GM von der Schatz-Zugriffsliste gestrichen werden.

3.1.4.4.1 Schatzbündel

Am Ende eines Szenarios sollte der GM die Anzahl der gefundenen Schatzbündel zusammenzählen. Multiplizieren Sie in jeder Chronik die Anzahl der Schatzbündel mit dem entsprechenden Wert für die Stufe des Charakters. (siehe Tabelle 9-3 unten).

Quests, Kopfgelder und sanktionierte Abenteurer gewähren standardisierte Goldbelohnungen anstelle von Schatzbündeln. Im Falle von Quests sind dies 1/4 der maximale Belohnungen eines Szenarios.

Stufe 1-4 Wert der Schatzbündel

Stufe	Schatz Bündel	Max. Belohnung Szenario	Max. Belohnung (Langsam)	Quest Belohnung
1	1.4 gp	14 gp	7 gp	3.5 gp
2	2.2 gp	22 gp	11 gp	5.5 gp
3	3.8 gp	38 gp	19 gp	9.5 gp
4	6.4 gp	64 gp	32 gp	16 gp

Stufe 1-4 Einkommen verdienen (für 8 Tage)

Aufgabe Stufe	SG	Fehlschlag	Geübt	Experte
0 (PC lvl 1, 2)	14	8 cp	4 sp	4sp
1 (PC lvl 3)	15	16 cp	16 sp	16 sp
2 (PC lvl 4)	16	32 cp	24 sp	24 sp
3	18	64 sp	40 sp	40 sp
4	19	8 sp	56 sp	64 sp
5	–	–	72 sp	8 gp

Stufe 3-6 Wert der Schatzbündel

Stufe	Schatz Bündel	Max. Belohnung Szenario	Max. Belohnung (Langsam)	Quest Belohnung
3	3.8 gp	38 gp	19 gp	9.5 gp
4	6.4 gp	64 gp	32 gp	16 gp
5	10 gp	100 gp	50 gp	25 gp
6	15 gp	150 gp	75 gp	37.5 gp

Stufe 3-6 Einkommen verdienen (für 8 Tage)

Aufgabe Stufe	SG	Fehlschlag	Geübt	Experte
1 (PC lvl 3)	15	16 cp	16 sp	16 sp
2 (PC lvl 4)	16	32 cp	24 sp	24 sp
3 (PC lvl 5)	18	64 sp	40 sp	40 sp
4 (PC lvl 6)	19	8 sp	56 sp	64 sp
5	20	16 sp	72 sp	8 gp
6	22	24 sp	12 gp	16 gp
7	–	–	16 gp	20 gp

Stufe 5-8 Wert der Schatzbündel

Stufe	Schatz Bündel	Max. Belohnung Szenario	Max. Belohnung (Langsam)	Quest Belohnung
5	10 gp	100 gp	50 gp	25 gp
6	15 gp	150 gp	75 gp	37.5 gp
7	22 gp	220 gp	110 gp	55 gp
8	30 gp	300 gp	150 gp	75 gp

Stufe 5-8 Einkommen verdienen (für 8 Tage)

Aufgabe Stufe	SG	Fehlschlag	Geübt	Experte
3 (PC lvl 5)	18	64 sp	40 sp	40 sp
4 (PC lvl 6)	19	8 sp	56 sp	64 sp
5 (PC lvl 7)	20	16 sp	72 sp	8 gp
6 (PC lvl 8)	22	24 sp	12 gp	16 gp
7	23	32 sp	16 gp	20 gp
8	24	48 sp	20 gp	24 gp
9	-	-	24 gp	32 gp

Stufe 7-10 Wert der Schatzbündel

Stufe	Schatz Bündel	Max. Belohnung Szenario	Max. Belohnung (Langsam)	Quest Belohnung
7	22 gp	220 gp	110 gp	55 gp
8	30 gp	300 gp	150 gp	75 gp
9	44 gp	440 gp	220 gp	110 gp
10	60 gp	600 gp	300 gp	150 gp

Stufe 7-10 Einkommen verdienen (für 8 Tage)

Aufgabe Stufe	SG	Fehlschlag	Geübt	Experte	Meister
5 (PV lvl 7)	20	16 sp	72 sp	8 gp	8 gp
6 (PV lvl 8)	22	24 sp	12 gp	16 gp	16 gp
7 (PV lvl 9)	23	32 sp	16 gp	20 gp	20 gp
8 (PV lvl 10)	24	40 sp	20 gp	24 gp	24 gp
9	26	48 sp	24 gp	32 gp	32 gp
10	27	56 sp	32 gp	40 gp	40 gp
11	–	–	40 gp	48 gp	64 gp

Die Standardaufgabenstufe ist die SC-Stufe - 2

Kritisches Versagen verdient 0 gp

Kritischer Erfolg verdient 1 Stufe höher.

3.1.4.5 Auszeit

Auszeiten werden in Auszeiteinheiten von bis zu 8 Tagen auf einmal verbracht. Wenn ein Charakter 8 Tage oder weniger Auszeit verdient, wird diese in einer einzigen Einheit verbracht. Wenn er mehr als 8 Tage verdient, verbringt der Charakter Einheiten von jeweils 8 Tagen, bis nur noch 8 oder weniger Tage verbleiben, dann verbringt er die restlichen Tage als eine einzige Einheit. In einer einzigen Auszeiteinheit können mehrere verschiedene Aktivitäten auftreten, aber Sie können für eine bestimmte Aktivität in einer bestimmten Einheit immer nur einmal würfeln.

Wenn eine Chronik zugewiesen, aber nicht sofort angewendet wird (siehe Chroniken anwenden), dann warten Sie mit der Berechnung der Auszeit, bis die Chronik angewendet wird. Wenn dies geschieht, kann der Spieler die Auszeit selbst ausfüllen.

Einkommen verdienen: Einkommen verdienen ist die am häufigsten vorkommende Auszeit-Aktivität, obwohl es die letzte Option ist, die es zu lösen gilt. Schließen Sie alle Handwerk- oder Umlernaktivitäten ab, bevor Sie mit der Überprüfung des Einkommen Verdienens beginnen. GMs sollten Tabelle 10-5: SG nach Stufe (Grundregelwerk S. 503) überprüfen, um den SG zum Einkommen verdienen zu berechnen.

Führen Sie für jede Auszeiteinheit des Einkommen verdienen (einschließlich der Einheiten, in denen Sie mehrere Aktivitäten absolvieren, wie z.B. 7 Tage Umschulung und dann 1 Tag Erwerbseinkommen) einen Wurf durch, indem Sie entweder die Fertigkeit Handwerkskunst, Kenntnis oder Auftreten verwenden. Die Aufgabenstufe hierbei ist gleich der Charakterstufe -2 (mindestens 0), obwohl einige Vorteile Würfe auf höherer Stufe erlauben. Vergleichen Sie das Wurfresultat mit der Aufgabenstufe in Tabelle 4-2: Verdientes Einkommen (Grundregelwerk 236) für die tägliche Verdienstquote, und multiplizieren Sie dann diese Quote mit der Anzahl der

Auszeittage, die für das Verdiensteinkommen in der Auszeiteinheit verwendet wurden. Würfe zur Erwirtschaftung von Einkommen gehen nicht über die Auszeit-Einheit hinaus, in welcher der Wurf durchgeführt wurde.

Tabelle 9-3 (oben) enthält die SG- und 8-Tage-Einkommenswerte für alle möglichen Stufen in einem gegebenen Stufenbereich.

Handwerkskunst: Die Regeln für die Herstellung von Ausrüstung sind auf den Seiten 244-245 des Grundregelwerks aufgeführt. Verwenden Sie DCs aus Tabelle 10-5 (Grundregelwerk 504) mit den folgenden Anpassungen:

- Gewöhnlich: Keine
- Ungewöhnlich: Wenden Sie den harten Modifikator aus Tabelle 10-6 an (Grundregelwerk 504).
- Selten: Wenden Sie den sehr harten Modifikator aus Tabelle 10-6 (Grundregelwerk 504) an.

Ein paar andere Einschränkungen für das Handwerk:

- Charaktere können nur dann ungewöhnliche oder seltene Gegenstände herstellen, wenn sie Zugang zu den entsprechenden Formeln haben.
- Für die Handwerkskunst ist es erforderlich, dass Sie 4 Tage in der Vorbereitung verbringen, bevor Sie den Fertigkeitswurf für Handwerkskunde durchführen.
- Handwerkskunde-Aufgaben können über so viele Auszeiten/Einheiten hinweg fortgesetzt werden, wie zur Fertigstellung des Gegenstandes erforderlich sind.
- Die Charaktere können jederzeit mit dem Handwerk aufhören und den Rest des für die Fertigstellung des Artikels erforderlichen Preises bezahlen.
- Während einer Auszeiteinheit darf nur ein Handwerk-Projekt begonnen werden.

Umlernen: Die Verwendung von Auszeiten zum Umlernen von Charakteroptionen (Grundregelwerk 481) funktioniert so, wie es geschrieben wurde, mit einigen Klarstellungen.

- Einige Punkte können kostenlos geändert werden, z. B. Name, Geschlecht, Aussehen oder andere kosmetische Bezeichnungen.
- Die Kundschafterausbildung kann geändert werden und kostet 14 Tage.
- Die Änderung eines wählbaren Klassenmerkmals dauert 28 Tage.

Wenn Charaktere genügend XP verdienen, um zu leveln, während sie sich noch in dem Umlernen befinden, können sie für ihren neuen Build legale Optionen wählen, obwohl die Fähigkeit bis zum Abschluss der Umschulung unbrauchbar ist. Eine Option, die gerade umgelernt wird, geht zu dem Zeitpunkt verloren, an dem die neue Option nutzbar wird.

3.1.4.6 Einen Chronikbogen ausfüllen



A Scenario #2-00:
King in Thorns (Levels 7-8)

B	C
Character Name _____	Organized Play # _____ Character # 2
Adventure Summary	
E	
Boons Congratulations on completing King in Thorns! Completing this adventure has earned you Pathfinder Society (second edition) Achievement Points, a currency that be redeemed on our website at paizo.com for special character boons, such as rare or uncommon ancestries, feats, and more! To redeem your Achievement Points, go to paizo.com/organizedPlay/myAccount and click on the Boons tab. Note that you must have created a paizo.com account and registered a character before you can begin making Achievement Point transactions. This adventure qualifies you for a unique Achievement Point boon. x x	Rewards XP Gained GP Gained
Reputation Gained	
Items	Purchases
G	Items Sold / Conditions Gained
TOTAL VALUE OF ITEMS SOLD Add 1/2 this value to the GP Gained Box	
Items Bought / Conditions Cleared	
TOTAL COST OF ITEMS BOUGHT	
Notes	Downtime
I	J
K	
FOR GM ONLY	
EVENT	EVENT CODE DATE GM Organized Play #

D Chronicle Code: **K7C8**



bevor die Spieler den Tisch verlassen, entweder indem sie diese selbst ausfüllen oder die Spieler bitten, die entsprechenden Informationen auszufüllen. Die Spieler können zwischen den Sitzungen weitere Abschnitte ausfüllen.

- (A.) Abenteuer Name/Nummer: Auf dem Formular vorgedruckt.
- (B.) Name des Charakters: Name des Helden, der an diesem Abenteuer teilgenommen hat.
- (C.) Charakternummer:* Eindeutige Kennung für den Charakter, der an diesem Abenteuer teilgenommen hat, einschließlich der ID des organisierten Spiels und der Charakternummer.
- (D.) Partner-Code: Ein eindeutiger Code, der die Chronik identifiziert. Kann von Dritten verwendet werden, um auf die Chronik zu verweisen.
- (E.) Zusammenfassung des Abenteuers: Dies kann Kontrollkästchen enthalten, die Sie daran erinnern, welche Entscheidungen Sie während des Abenteuers getroffen haben.
- (F.) Hinweis auf Herausforderungspunkte: Hinweis darauf, wo die Herausforderungspunkt-Summen auf der Paizo-Webseite zu finden sind.
- (G.) Zugang zum Schatz: Ungewöhnliche oder hochrangige Gegenstände, die während des Abenteuers gefunden wurden.
- (H.) Variable Mengen:* Mengen, die von der Stufe oder den Erfolgen des Charakters während des Abenteuers abhängen, wie z.B. erworbene Schätze, Ruf, verdientes Einkommen usw.
- (I.) Ereignis-Nummer: Eindeutige Kennung des Veranstalters, die angibt, bei welchem Ereignis das Spiel stattgefunden hat.
- (J.) Datum: Datum der Beendigung des Abenteuers
- (K.) GM-Nummer*: Die ID des GMs für das organisierte Spiel

3.2 BELOHNUNGEN FÜR DEN SPIELLEITER

ACHTUNG: Bei Unklarheiten oder zur Beilegung von Streitigkeiten gilt in jedem Fall der Englische Guide. Dieser Disclaimer steht aktiv auf jeder Seite. Solltet ihr eine solche Unklarheit finden, kontaktiert mich bitte, damit ich einen entsprechenden Vermerk eintragen kann.

Disclaimer für den Guide

Quelle: <http://www.organizedplayfoundation.org/paizo/guides/pfs2guide-en/gm-rewards-pfs2-en/>

3.2.1 GM CREDIT

GMs verdienen GM-Credits, Errungenschaftspunkte und eine Chronik, wenn sie zum ersten Mal als GM ein Abenteuer erleben. Alle nachfolgenden GM-Sitzungen verdienen GM-Credits und AcP (EP), es sei denn, das Abenteuer hat das Tag "Wiederholbar". Chroniken, die durch Spielleiten verdient werden, müssen den Charakteren bei Erhalt zugewiesen werden, müssen aber erst später angewendet werden. Siehe Chroniken anwenden für weitere Details. GMs haben ein paar besondere Regeln für die Zuweisung und Anwendung von Charakteren:

- Chroniken, die durch Spielleiten verdient wurden, bieten volle Belohnungen. Dazu gehören alle Schatzbündel/Gold, XP, Reputations- und Auszeittage sowie der Zugang zu Gegenständen und Vorteilen
- GMs können sich dafür entscheiden, für ein Spiel, das sie spielen, keine Chronik zu erhalten, wodurch die Chronik auf das nächste Mal verschoben wird, wenn sie das Abenteuer spielen.
- GMs können Charakteren, die gerade ein anderes Abenteuer spielen, eine Chronik zuweisen. In diesem Fall wenden Sie die Chronik an, nachdem der Charakter sein aktuelles Abenteuer abgeschlossen hat,
- Bei Anwendung der Regel "eine Chronik pro Charakter" zählen GM-Chroniken genauso wie Spieler-Chroniken.

3.2.2 GM GLYPHEN

Die Gesellschaft der Kundschafter (zweite Auflage) bietet GMs die Anerkennung in Form von Glyphen an, die auf der Höhe der verdienten GM-Credits basieren. GM-Glyphen sind auf Ihrem Organized Play-Ausweis und in den Foren von paizo.com sichtbar. . GMs erhalten die ersten vier Stufen von Glyphen automatisch, indem sie Spiele leiten und darüber berichten.

- 1 Glyphe = 10 GM-Credits
- 2 Glyphen = 30 GM-Credits
- 3 Glyphen = 60 GM-Credits
- 4 Glyphen = 100 GM-Credits

Jedes Szenario gewährt 1 Credit. Quests gewähren 1/4 Credit. Andere Produkte gewähren unterschiedlich hohe Credits.

Um 5 Glyphen zu erhalten, muss ein GM die folgenden Kriterien erfüllen:

- 150 GM-Credits verdienen
- Leiten und Reporten von über 50 einzigartigen Abenteuer
- 10 Abenteuer mit dem Exklusiv-Tag leiten und reporten
- Vervollständigen Sie 3 Auswertungsspiele in Anwesenheit eines Venture-Captains, eines regionalen Venture-Koordinators oder eines Paizo Organized Play-Mitarbeiters unter Verwendung der Erwartungsmatrix des organisierten Spiels. (Siehe unten für die Rubrik Organisierte Spiele). Um die Vorteile von Peer-Review und Feedback in vollem Umfang zu erfahren, empfehlen wir den folgenden Beobachtungsplan:
- 0-10 GM-Credits: Sie bekommen nasse Füße. Vielen Dank für das Spielleiten!
- 11-49 GM-Credits: Verwenden Sie die Matrix, um ein Gefühl für die besten Praktiken des organisierten Spiels zu bekommen. Ziehen Sie in Betracht, einen anderen GM an Ihren Tisch zu setzen und Feedback zu geben.
- 50-99 GM-Credits: Bitten Sie alle Venture-Officer an Ihren Tischen, eine Matrixbewertung durchzuführen, um Feedback zu geben, als wäre es ein Bewertungsspiel.
- 100 GM-Credits: Bitten Sie einen qualifizierten Beobachter, eine formelle Bewertung durchzuführen.
- Alle GMs erhalten die folgenden Belohnungen, die sie als Spieler einsetzen können, basierend auf der Anzahl der GM-Glyphen, die sie verdient haben.
- Während der anfänglichen Heldenpunkteverteilung erhalten GMs Heldenpunkte in Höhe ihrer Glyphen, die sie am Tisch verteilen können. Ein Spieler kann nicht mehr als einen zusätzlichen Heldenpunkt aus Glyphen erhalten.
- Eine Anzahl von Szenario-Wiederholungen, die Chroniken verdienen, entspricht einem pro verdiente Glyphe. Wenn Sie eine dieser Wiederholungen verwenden, vermerken Sie dies auf der Chronik oder in Ihrer digitalen Aufzeichnung.

Paizo benennt alle 5-Glyphen-GMs namentlich in den Blogs auf paizo.com.

3.2.3 ERWARTUNGSMATRIX DES ORGANISIERTEN SPIELS

Aspekt	Erwartungen nicht erreicht	Erwartungen erreicht	Erwartungen übertroffen
Die Vorbereitungen des SL ermöglichten ein flüssiges Spiel	Der SL musste während der Sitzung wiederholt Informationen überprüfen und/oder lange Pausen einlegen, um herauszufinden, wie es weitergeht.	Der SL musste die Dinge während der gesamten Zeit überprüfen, aber das Spiel erfuhr keine großen Verzögerungen.	Der SL war in der Lage, den Spielfluss konsistent zu halten, und der SL bewältigte unvorhergesehene Herausforderungen durch geschicktes

Der SL besaß ein solides Verständnis für die Regeln des Spiels	Der SL verfügt über grundlegendes Regelwissen, aber häufige Pausen oder Fragen beeinträchtigten den Spielfluss. Der SL kannte die meisten Regeln nicht. SL hielt sich an willkürliche Ad-hoc-Entscheidungen. SL verwechselte die Regeln zwischen den Spielsystemen immer wieder. SL erlaubte es den Spielern nicht, SL-Entscheidungen, die am Tisch getroffen wurden, in Frage zu stellen.	Der SL verfügte über ein durchschnittliches Regelwissen, und Fragen hatten keinen Einfluss auf den Spielfluss. Der SL kannte die gebräuchlichsten Spielregeln gut und der SL hatte keine Verwirrung zwischen den Spielsystemen. SL erlaubte es den Spielern, SL-Regeln in Frage zu stellen und Fragen professionell zu lösen.	Der SL verfügte über ein solides Regelwissen und hielt das Spiel bei der Bearbeitung von Fragen am Laufen. Der SL erkannte an, wenn eine Regel unklar war oder wenn der SL einen Fehler gemacht hatte. SL hatte keine Verwirrung zwischen den Spielsystemen. Wenn eine Regelherausforderung auftrat, ging der SL fair und konsequent damit um.
Der SL unternahm Anstrengungen, das Spiel einzigartig und interessant zu machen.	Der SL unternahm wenig Versuche, den Schauplatz, die NPCs oder Bilder einzubinden, um eine fantasievolle Umgebung zu vermitteln. Der SL bot den Spielern keine Möglichkeiten, sich mit der Handlung auseinanderzusetzen.	Der SL unternahm angemessene Anstrengungen, um das Spiel zumindest auf eine sinnvolle Art und Weise zu differenzieren, z.B. durch ein tiefgehendes Rollenspiel der NSCs, durch die Verwendung bestimmter Begriffe und Überlieferungen, um das Eintauchen in das Spiel zu fördern, oder durch die Verwendung von Worten mit Bildern zur Beschreibung von Situationen in der Umgebung.	Der SL bemühte sich in hervorragender Weise darum, das Spiel zu differenzieren, indem er mehrere Techniken aus der Liste "erfüllt die Erwartungen" verwendete.
Der SL hat das Szenario präsentiert, wie es geschrieben war.	Der SL folgte dem Kern der Handlung, passte jedoch den Inhalt an. Der SL hat die Begegnungen nicht wie geschrieben durchgeführt. Der GM	Der SL leitete das Abenteuer wie geschrieben. Der SL ließ keine kreativen Lösungen durch den PC zu, um Situationen	Der SL blieb der Handlung treu und ließ gleichzeitig kreative Lösungen und Spielerinteresse zu.

	führte die falschen Begegnungen aus.	zu lösen.	
Der SL versteht die Regeln des Organized Play Programmes und hat sie angewandt.	Der SL war mit den Konzepten des organisierten Spiels nicht vertraut. Der SL war mit dem Inhalt des Leitfadens nicht vertraut.	Der SL war mit den meisten Konzepten des organisierten Spiels vertraut und wendet die Regeln des organisierten Spiels konsequent an. SL weiß, wo er allgemeine Richtlinien im Leitfaden nachschilagen kann.	Der SL war mit den meisten Konzepten des organisierten Spiels ausgesprochen vertraut und wendet die Regeln des organisierten Spiels konsequent an. SL wusste, wo er im Leitfaden undurchsichtige Antworten auf Eckfälle finden konnte.

3.3 FRÜHE SZENARIEN KONVERTIEREN

ACHTUNG: Bei Unklarheiten oder zur Beilegung von Streitigkeiten gilt in jedem Fall der Englische Guide. Dieser Disclaimer steht aktiv auf jeder Seite. Solltet ihr eine solche Unklarheit finden, kontaktiert mich bitte, damit ich einen entsprechenden Vermerk eintragen kann.

Disclaimer für den Guide

Quelle: <http://www.organizedplayfoundation.org/paizo/guides/pfs2guide-en/converting-early-scenarios-pfs2-en/>

Dies sind besondere Anpassungen für die Szenarien 1-00 bis 1-11 sowie die Quests 1, 2 und 5.

3.3.1 SZENARIEN WELCHE FÜR EINE "SPIELERANZAHL" ENTWORFEN WURDEN.

Die Szenarien 1-00, 1-01, 1-02, 1-03, 1-05, Q1 und Q2 verwenden anstelle des HP-Systems eine Anpassung der "Anzahl der Spieler". Wenn dies der Fall ist, konsultiere die folgende Tabelle um die zu verwendende Anpassung zu bestimmen und wende dann wie in 5.8.3 beschrieben diese an.

Tabelle 11-1a: Anpassungen für das Low Tier

Tabelle 2-a: Anpassung für den Niedrigen Schwierigkeitsgrad	
Gesamtpunkte	Anpassung
8-9	Keine Anpassung
10-11	5-Spieler Anpassung
12-13*	6-Spieler Anpassung ODER 1 Stufenanpassung
14-15	5-Spieler Anpassung UND 1 Stufe
16-18	6-Spieler Anpassung UND 1 Stufenanpassung

Tabelle 11-1b: Anpassungen für das High Tier

Tabelle 2-b: Anpassung für den Hohen Schwierigkeitsgrad	
Gesamtpunkte	Anpassung
16-18	Keine Anpassung
19-22	5-Spieler Anpassung

23-27*	6-Spieler Anpassung ODER 1 Stufenanpassung
28-32	5-Spieler Anpassung UND 1 Stufe
33-42	6-Spieler Anpassung UND 1 Stufenanpassung

* Wenn die Herausforderungspunkte zwischen 12 und 13 oder zwischen 23 und 27 liegen, kann der Spielleiter entscheiden welche der beiden Optionen er nutzt. Da die Szenarien jedoch immer unterschiedlich sind, ist der SL angehalten die Option zu wählen, welche mehr Spaß verspricht und eine ausgewogenere Herausforderung für die Spieler sein sollten (Die meisten Gruppen bevorzugen Optionen, welche ihnen mehr Monster zum bekämpfen geben). Du kannst dich bei jeder Begegnung dann für eines von beidem entscheiden.

3.3.2 SZENARIEN OHNE EINEN EINTRAG FÜR 16-18 HERAUSFORDERUNGSPUNKTE IM NIEDRIGEN SCHWIERIGKEITSGRAD

Einige frühe Szenarien haben keine Skalierungsoption für Parteien der unteren Ebene mit einer CP von 16-18. Wenn Sie eine Tabelle mit einem der folgenden Szenarien als GM bearbeiten und die Partei mit 5 oder mehr CP 16-18 hat, verwenden Sie die CP 12-Anpassung und wenden Sie einen Stufensprung auf das Szenario an.

- Q5 The Dragon Who Stole Evoking Day
- 1-04 Bandits of Immenwood
- 1-06 Lost on the Road Spirit
- 1-07 Flooded King's Court
- 1-08 Revolution on the Riverside
- 1-09 Star-Crossed Voyages
- 1-10 Tarnbreaker's Trail
- 1-11 Flames of Rebellion

3.3.3 STUFENANPASSUNG FÜR ABENTEUER

Szenarien und Quests sind so entworfen, dass sie SC vor eine Herausforderung stellen, deren Durchschnittsstufe der niedrigeren Stufe der Stufenreichweite eines Schwierigkeitsgrades entspricht (Im Subtier 1-2 sollen also SC der 1. Stufe herausgefordert werden und in Subtier 3-4 die der 3. Stufe). Wenn die Herausforderungspunkte der Gruppe der höheren Stufe entsprechen (also zum Beispiel in Subtier 1-2 der Stufe 2) wird die Anpassung des Szenarios dem Rechnung tragen.

Manchmal ist es jedoch notwendig, eine Levelanpassung für das Abenteuer vorzunehmen, insbesondere dann, wenn die Anpassung des Abenteuers auf der Anzahl der Spieler basiert oder wenn das Szenario keine Anpassung für den Niedrigen Schwierigkeitsgrad bei 16-18 Herausforderungspunkten aufweist.

Die Levelanpassung durchzuführen ist eine einfache Rechnung:

- Erhöhe jeden SG des Szenarios um 1.
- Erhöhe alle Angriffsmodifikatoren, Angriffsschaden, Zauberschaden, Rettungswurfmodifikatoren, Fertigkeitenmodifikatoren, Wahrnehmungsmodifikatoren und die RK aller feindlichen Kreaturen um 1.
- Erhöhe die Trefferpunkte aller feindlicher Kreaturen um 10 oder um 10% (je nachdem, welcher Wert höher ist).

Diese einfachen Anpassungen machen das Abenteuer etwas herausfordernder für Gruppen höherer Stufen, auch wenn dies nicht die machtvolleren Fähigkeiten und Zauber von eigentlich höherstufigen Gegnern mit abbilden kann.

3.4 TISCHVARIANTEN UND KREATIVE LÖSUNGEN

ACHTUNG: Bei Unklarheiten oder zur Beilegung von Streitigkeiten gilt in jedem Fall der Englische Guide. Dieser Disclaimer steht aktiv auf jeder Seite. Solltet ihr eine solche Unklarheit finden, kontaktiert mich bitte, damit ich einen entsprechenden Vermerk eintragen kann.

Disclaimer für den Guide

Quelle: <http://www.organizedplayfoundation.org/paizo/guides/pfs2guide-en/table-variation-pfs2-en/>

Während das Ziel der Gesellschaft der Kundschafter darin besteht, eine gleichmäßige, ausgewogene und für alle Spieler faire Erfahrung zu bieten, ist jeder Tisch anders, jeder Charakter ist anders, und jeder SL hat seine eigenen Stärken und Schwächen. Wir verstehen, dass ein Game Master manchmal spontan Regeln festlegen, mit unerwarteten Spielerwahlen umgehen oder sogar mit extrem unglücklichen (oder glücklichen) Würfeln auf beiden Seiten des Bildschirms zurechtkommen muss.

Als SL in der Gesellschaft der Kundschafter haben Sie das Recht und die Verantwortung, im Rahmen der Regeln die Urteile zu fällen, die Sie an Ihrem Tisch für notwendig erachten, um sicherzustellen, dass alle ein faires und lustiges Erlebnis haben. Dies bedeutet nicht, dass Sie den Regeln oder Einschränkungen in diesem Dokument, einer veröffentlichten Pfadfinder-Quelle, einem Errata-Dokument oder einer offiziellen FAQ auf paizo.com widersprechen können. Was es bedeutet, ist, dass nur Sie beurteilen können, was in Fällen, die in diesen Quellen nicht abgedeckt sind, für Ihren Tisch richtig ist.

Ein SL kann (und sollte) Aspekte der Beschreibung und der Geschichte des Szenarios ändern, wenn dies für die Spieler am Tisch angemessen ist. Der Abschnitt Eine einladende Umgebung auf den Seiten 485-486 des Grundregelwerks enthält allgemeine Hinweise, wie Sie Ihr Spiel einladend und integrativ gestalten können. Einige dieser Abschnitte profitieren von zusätzlichen Erläuterungen und Beispielen im Zusammenhang mit dem Organisierten Spiel.

Anders als bei langfristigen Kampagnen haben Spieler und GMs im Organisierten Spiel wahrscheinlich nur begrenzt Zeit, um zu Beginn des Spiels Parameter für anstößige Inhalte

festzulegen. Da an den Tischen des Organized Play außerdem häufig Personen sitzen, die sich vor dem Spiel noch nie getroffen haben, fühlen sich die Spieler möglicherweise nicht wohl dabei, sich von Anfang an über das zu öffnen, was sie am liebsten vermeiden würden. Dies bedeutet, dass es umso wichtiger ist, mit einer gemeinsamen Grundlage für die Kampagne zu beginnen, zu respektieren, was die Spieler zu Beginn der Sitzung teilen, und anpassungsfähig zu sein, wenn es darum geht, Inhalte zu ändern, wenn im Laufe der Sitzung Probleme auftreten. Die Spiele der Gesellschaft der Kundschafter benutzen die Pathfinder Richtlinie (Grundregelwerk 486) als Ausgangspunkt, wenn es darum geht, zu bestimmen, welche Inhalte angemessen sind, sowohl für das, was in den veröffentlichten Abenteuern vorhanden ist, als auch für das Verhalten der Spieler an Ihrem Tisch. Fügen Sie der Pathfinder Baseline alle zusätzlichen Anpassungen hinzu, die sich aus der Situation ergeben, z.B. wenn Sie einen Tisch mit Kindern leiten oder wenn Sie sich an einem Ort mit strengeren Richtlinien darüber befinden, was angemessen ist, wie z.B. in einer Schule.

SL sind befugt, beschreibende Anpassungen vorzunehmen, um Themen oder Situationen zu vermeiden, die einem oder mehreren Spielern am Tisch Unbehagen bereiten würden, wie z.B. Phobien oder anderes auslösendes Material. Zum Beispiel könnte ein SL eine Gruppe von Spinnen als eine Gruppe von Netz schießenden Eidechsen oder Käfern beschreiben, um einen Spieler mit Spinnenphobie zu beruhigen. Mechanisch gesehen würde ein Spieler, wenn er eine Fähigkeit hätte, die Vorteile gegen Spinnen gewährt, in diesem Szenario auch Vorteile gegen diese anderen Netz schießenden Kreaturen gewähren. Es kann sein, dass die Spieler Ihnen nicht von vornherein alles sagen, was ihnen Schwierigkeiten bereiten könnte; vielleicht lernen Sie es erst während der Sitzung. In diesem Fall können Sie die Beschreibung "zurückspulen" und von vorne beginnen, den Hintergrundkontext der Begegnung anpassen oder mit den Spielern an einer Alternativlösung arbeiten, um den problematischen Aspekt einer bestimmten Herausforderung zu umgehen (siehe unten "Kreative Lösungen").

Wie generell bei der Besetzung eines Tisches liegt es auch hier in der Verantwortung des SL, sicherzustellen, dass alle Spieler am Tisch die Grenzen des anderen respektieren. Wenn ein Spieler sich weigert, bei der Anpassung mitzumachen, Grenzen überschreitet, unsensible Fragen stellt oder sich über einen Spieler lustig macht, der Unbehagen an einem Aspekt des Szenarios äußert, sollte der SL eingreifen. Dieses Eingreifen könnte lediglich darin bestehen, den Spieler vor seinem unangemessenen Verhalten zu warnen, aber in ungeheuerlichen oder fortgesetzten Fällen kann der SL den beleidigenden Spieler vom Tisch entfernen (siehe Gemeinschaftsnormen).

Welche Änderungen die SL auch immer vornimmt, sie sollten der grundlegenden mechanischen Struktur und der Herausforderung der Begegnung treu bleiben. Im Abschnitt "Kreative Lösungen" weiter unten finden Sie eine Anleitung zur Beurteilung von Lösungen, die im Text des Abenteuers nicht ausdrücklich berücksichtigt sind.

3.4.1 KREATIVE LÖSUNGEN

Manchmal überraschen Ihre Spieler Sie im Laufe eines Szenarios mit einer kreativen Lösung für eine Begegnung (oder das gesamte Szenario), die Sie nicht kommen sahen und die nicht ausdrücklich im Szenario behandelt wird. Wenn es Ihren Spielern beispielsweise gelingt, sich im Rollenspiel durch einen Kampf zu schlagen und das Ziel dieser Begegnung erfolgreich zu erreichen, ohne den Gegner zu töten, geben Sie den PCs die gleiche Belohnung, die sie erhalten hätten, wenn sie ihren Gegner im Kampf besiegt hätten. Wenn in dieser Szene ausdrücklich gefordert wird, dass die PCs auf der Grundlage der von den besieigten Kämpfern gesammelten

Ausrüstung Goldstück-Belohnungen erhalten, lassen Sie die PCs stattdessen eine Truhe Gold (oder etwas Ähnliches) finden, die ihnen dieselben Belohnungen gibt. Wenn die PCs außerdem einen NSC vermissen, der einen bestimmten Trank oder eine Schriftrolle mit sich führt, auf den bzw. die die PCs in der Chronik des Szenarios Zugriff haben könnten, kreuzen Sie diesen Gegenstand nicht ab, sondern erlauben Sie den PCs, den Gegenstand an anderer Stelle als Belohnung für die kreative Lösung der Begegnung zu finden, ohne auf Kampf zurückzugreifen.

Die Gesellschaft der Kundschafter will niemals den Eindruck erwecken, dass der einzige Weg zur Lösung eines Problems darin besteht, es zu töten. Die Belohnung des kreativen Einsatzes von Fertigkeiten und Rollenspielen macht Society-Spiele nicht nur unterhaltsamer für die Spieler, sondern gibt dem SL auch ein gewisses Maß an Flexibilität, um sicherzustellen, dass die Spieler die Belohnungen erhalten, die ihnen zustehen.

Was aber, wenn Ihre Spieler versehentlich oder absichtlich einen wichtigen NSC töten, der ihnen eine wichtige Information geben sollte, die für den Fortgang des Szenarios notwendig ist? Dies ist ein schwieriges Problem für den SL und erfordert Improvisation. Entscheiden Sie nicht, dass das Szenario vorbei ist, nur weil der alte Mann mit dem Brief in ein magisches Kreuzfeuer geraten ist und lebendig geröstet wurde, wodurch sowohl er als auch der wichtige Brief zerstört wurden. Enthüllen Sie, dass der Brief durch eine Laune des Schicksals überlebt hat (er befand sich in einem feuerfesten Beutel in seiner Tasche) oder vielleicht, dass der alte Mann einen Lakaien hatte, der aus einer nahe gelegenen Gasse zuschaute und alles weiß, was der alte Mann getan hat, oder eine andere ähnliche Erklärung. Improvisation wird Ihr Szenario vorwärts bringen und Ihnen helfen, unvorhergesehene Hindernisse zu umgehen. Weitere Hinweise zum Umgang mit den Schätzen und Belohnungen der PCs, wenn sie kreative Lösungen verwenden, finden Sie im Abschnitt "Schatzbündel".

3.4.2 GEHEIME WÜRFEL

In Pathfinder Second Edition haben einige Würfe, wie z.B. Würfe zum Wissen abrufen, die Kategorie Verdeckt. Verdeckte Würfe fallen in zwei große Kategorien. Die erste Kategorie umfasst Würfe, von deren Existenz der SC nichts weiß, wie z.B. ein Wurf gegen eine versteckte Bedrohung, welche die SC nicht bemerkt haben. Die zweite Kategorie umfasst Würfe, bei denen die Spieler erhebliche zusätzliche Informationen erhalten würden, die ihre Charaktere nicht hätten, wenn sie wüssten, wie gut sie würfeln. Würfe zum Wissen abrufen sind die umfassendste Art von Würfeln, die in diese Kategorie fallen. Charaktere, die bei einem Wurf zum Wissen Abruf einen kritischen Fehlschlag erzielen, erhalten falsche Informationen. Wenn die Spieler also wissen, dass sie sehr niedrig gewürfelt haben, haben sie möglicherweise Schwierigkeiten, Metagaming zu vermeiden. Ähnlich verhält es sich, wenn die Spieler bei einem Wurf zum "Suchen" alle einen niedrigen Wurf gemacht haben, könnten sie versucht sein, Metagaming zu betreiben und alle noch einmal würfeln zu lassen, weil sie wissen, dass es wahrscheinlich etwas gibt, das sie nicht gefunden haben.

Die Verdeckte Eigenschaft ist ein Hilfsmittel zur Trennung von Charakter- und Spielerkenntnissen, aber wie in den Regeln für Verdeckte Würfe auf Seite 450 des Grundregelwerks aufgeführt, können SLs ihren Spielern jederzeit erlauben, ihre eigenen Ergebnisse bei verdeckten Würfeln zu würfeln. In einigen Szenarien werden Empfehlungen ausgesprochen, wie z.B. SL anzuweisen, die Ergebnisse eines besonders wichtigen Wurfs verborgen zu halten oder Spielern zu erlauben, eine Reihe von Würfeln offen zu würfeln, um das Spiel in Bewegung zu halten. Sofern in einem Szenario nichts anderes angegeben ist, können die SL frei wählen, wie sie mit verdeckten Würfeln je nach Wurf umgehen wollen. SL können alle

verdeckten Würfe geheim halten, die Spieler alle verdeckten Würfel würfeln zu lassen oder sich je nach Stimmung und Tempo des Tisches spontan anpassen. Wenn Spieler, die ihre eigenen verdeckten Würfe würfeln, Metagaming betreiben, - d.h. Informationen verwenden, die ihre Charaktere nicht haben dürften -, dann informieren sie sie darüber, dass ihre Charaktere diese Informationen nicht haben und versuchen, sie davon abzuhalten, sie zu verwenden. Im Allgemeinen kann es nützlich sein, Spieler ihre eigenen Würfe werfen zu lassen, wenn es viele verdeckte Würfe in einem Abschnitt gibt, und es kann nützlich sein, für die Spieler zu würfeln, wenn Sie vermuten, dass die Versuchung zum Metagame groß ist oder dass die zusätzlichen Informationen des Ergebnisses die Erfahrung der Spieler am Tisch negativ beeinflussen könnten.

3.4.3 SCHATZBÜNDEL

Im Laufe der Fertigstellung eines Szenarios werden die Charaktere wahrscheinlich auf alle 10 Schatzbündel stoßen, wenn nicht sogar alle 10 Schatzbündel erwerben, um Herausforderungen zu meistern und ihre Umgebung zu inspizieren. Ein nichtlineares Abenteuer könnte jedoch auch Begegnungsbereiche (und Schätze) beinhalten, die den PCs völlig entgehen, und es könnte kleine Teile des Schatzes geben, die eine Gruppe völlig übersehen würde (z.B. versteckt in einem verborgenen Raum). Infolgedessen könnte selbst eine fähige Gruppe nicht alle 10 Schatzbündel sichern. Berücksichtigt man die kostenlosen Verbrauchsartikel, die PCs zu Beginn der Abenteuer gewährt werden, ist der von den Charakteren der Gesellschaft der Kundschafter verdiente Reichtum etwas höher als der im Hauptregelbuch vorgesehene Standard. Das bedeutet, dass das Fehlen eines Schatzbündels zwar sticht, aber in der Kampagne berücksichtigt wird.

Allerdings sollte die Vergabe von weniger als der maximalen Anzahl an Schatzbündeln kein Mittel der Bestrafung sein. Sofern die Wiedererlangung eines Schatzbündels nicht an den Erfolg bei der Überprüfung wichtiger Fähigkeiten oder bei wichtigen Entscheidungen gebunden ist, sollten PCs, die eine Begegnung mit kreativen Lösungen überstehen, die gleiche Belohnung erhalten, die sie durch den Sieg über diesen Gegner im Kampf verdient hätten. Abenteuer rufen besondere Ausnahmen hervor, z.B. dass Schätze nur dann zugänglich sind, wenn die PCs eine bestimmte Geheimtür untersuchen oder dem Vorschlag eines NPCs zustimmen. Wenn die Aktionen der PCs es ihnen erlauben, das Gebiet zu umgehen oder auf eine Begegnung zu stoßen, bei der sie die Chance hätten, den Schatz zu bergen, ist es in Ordnung, die Gelegenheit auf einen späteren Zeitpunkt mit ähnlichen Anforderungen zu verlegen, um den Schatz zu bergen.

Beispiel: Die PCs sollen einen Bergfried angreifen, und sie bringen die Wachen erfolgreich dazu, die PCs zur letzten Begegnung mit dem bösen Kriegsherrn zu eskortieren, anstatt sich den Weg hinein zu erkämpfen. Indem er die Wachen austrickst, überspringt der PC nicht nur den Kampf der Wachen (dem 2 Schatzbündel zugeordnet sind) und hat keine Chance, den leicht zu entdeckenden Zauberstab im Wachraum aufzunehmen (1 zusätzliches Schatzbündel), sondern er überspringt auch einen Kampf mit einem Minotaurus (der Münzen bewacht, die 2 Schatzbündel darstellen). Diese Belohnungen sollten den PCs ohnehin gutgeschrieben werden; sie überwand die Begegnung mit den Wachen, umgingen den Minotaurus und hätten den Schatz danach leicht wiedergefunden.

Die PCs durch den Bergfried zu eskortieren bedeutet jedoch auch, dass die PCs weder die Nebenräume erkunden noch eine Chance haben, das geheime Gewölbe zu finden, in dem ein goldener Kelch versteckt ist (1 Schatzbündel). Um diesen Tresor zu finden, hätte ein PC während der Erkundung eine PC-Suche durchführen und eine DC 20 Wahrnehmungsprüfung bestehen müssen, und die Belohnungen des Raumes besagen, dass die PCs diese Belohnung nur erhalten

sollten, wenn sie den Raum finden und den Kelch bergen. In diesem Fall sollten die PCs ohnehin eine faire Chance haben, den Kelch zu finden, z.B. wenn die Geheimtür und der Raum mit derselben Wahrnehmungsprüfung DC in den Thronsaal des Kriegsherrn verlegt werden.

3.4.4 EDIKTE UND ANATHEMA IM SOCIETY SPIEL

Um eine große Vielfalt von Charakteren im Society Spiel zu ermöglichen, sind die Regeln um Edikte und Anathema etwas gelockert. Alle Charaktere können an den Abenteuern der Gesellschaft der Kundschafter teilnehmen, ohne mit ihrer Gottheit oder den Vorgaben ihrer Klassen in Konflikt zu geraten. Gehen Sie davon aus, dass die Gesellschaft alle notwendigen Schritte unternommen hat, so dass der Versuch, das Hauptziel einer offiziellen Mission der Kundschaftergesellschaft allein zu erfüllen, nicht dazu führt, dass eine Figur in Ungnade fällt.

Ebenso müssen Charaktere, obwohl es sich bei Edikten um tapfere Handlungen handelt, die von einer Gottheit gelobt werden, die Edikte ihrer Gottheit nicht unter Ausschluss anderer Aktivitäten ausführen, oder wenn dies den reibungslosen Ablauf des Spiels am Tisch verhindern würde.

Anathema in der Gesellschaft der Kundschafter sind immer persönlich. Die Handlungen eines PCs an einem Tisch können niemals dazu führen, dass ein anderer PC am Tisch stürzt. (Die Spieler sind jedoch willkommen, ihre Missbilligung zum Ausdruck zu bringen, sofern sie den Spielverlauf nicht behindert).

Denken Sie daran, dass Erlasse und Gräuel existieren, um Ihrem Charakter Rollenspielmöglichkeiten am Tisch zu schaffen, und sollten vom SL nicht dazu benutzt werden, PCs unter Druck zu setzen, oder von PCs, um andere Mitglieder des Tisches zu bestimmten Spielstilen zu drängen.

3.5 MIT DEM UNERWARTETEN UMGEHEN

ACHTUNG: Bei Unklarheiten oder zur Beilegung von Streitigkeiten gilt in jedem Fall der Englische Guide. Dieser Disclaimer steht aktiv auf jeder Seite. Sollten ihr eine solche Unklarheit finden, kontaktiert mich bitte, damit ich einen entsprechenden Vermerk eintragen kann.

Disclaimer für den Guide

Quelle: <http://www.organizedplayfoundation.org/paizo/guides/pfs2guide-en/dealing-with-the-unexpected/>

Während die SL-Grundlagen alle Regeln enthalten, die Sie als SL benötigen, passieren manchmal unerwartete Dinge. Diese Seite enthält allgemeine Ratschläge für den Fall, dass dies passiert. Denken Sie daran, dass Sie sich jederzeit an Ihren Veranstaltungskoordinator oder die lokalen Venture Officers wenden können, wenn Sie Ratschläge zu einem dieser Themen benötigen.

3.5.1 UMGANG MIT FEHLERN AUF CHRONIKBÖGEN

Wenn Ihnen beim Durchsehen einer Chronik etwas auffällt, das Ihnen nicht in Ordnung zu sein scheint, können Sie den Spieler bitten, Ihnen eventuelle Unstimmigkeiten zu erklären. Denken Sie daran, dass es sich bei Fehlern viel eher um ehrliche Fehler als um absichtliches Betrügen handelt, und dass es möglich ist, dass es überhaupt keine Fehler sind. Die meisten Fehler entpuppen sich als nachteilig für die Charaktere, nicht zu ihrem Vorteil!

Wenn Sie den Spieler nach einer Diskrepanz fragen, sprechen Sie mit ihm ruhig, nett und unvoreingenommen. Lösen Sie alle Probleme so fair wie möglich. Wenn der Charakter zum Beispiel eine Option gewählt hat, zu der er keinen Zugang hatte oder die seinem Charakter nicht zur Verfügung stand, lassen Sie ihn stattdessen eine andere Option wählen. Wenn sie für einen Gegenstand, den sie haben, nicht den vollen Preis bezahlt haben, können sie ihn vollständig bezahlen oder, falls sie ihn noch nicht benutzt haben, den Gegenstand einfach aus der Ausrüstung ihres Charakters entfernen. Wenn sie zu viel für einen Gegenstand bezahlt haben, erstatten sie ihnen den Mehrpreis, den sie im Abschnitt "verkaufte Gegenstände" ihrer Chronik bezahlt haben, zurück. Wenden Sie sich an Ihren Veranstaltungskoordinator, Venture-Captain oder Venture-Lieutenant, wenn Sie sich nicht sicher sind, wie Sie einen Fehler beheben können, oder wenn Sie und der Spieler sich nicht auf eine faire Lösung einigen können. Denken Sie daran, dass das Spiel Spaß machen soll, also verschwenden Sie so wenig Zeit wie möglich auf Drama und verbringen Sie so viel Zeit wie möglich damit, Ihren Spielern ein spannendes, actionreiches Szenario zu bieten.

3.5.2 UMGANG MIT TOD

Angeichts der Gefahren, denen Charaktere ausgesetzt sind, wenn sie einmal Pfadfinder geworden sind, ist der Tod eines Charakters eine sehr reale Möglichkeit (und eine notwendige, um ein Gefühl für Risiko und Gefahr im Spiel aufrechtzuerhalten). Bedenken Sie jedoch, dass für einen Spieler, der neu in der Gesellschaft der Kundschafter oder im Pathfinder-Rollenspiel im Allgemeinen ist, ein gewaltsamer Tod seines Charakters während des ersten Spiels ihn für die Kampagne und das Spiel insgesamt belasten kann. Wir befürworten zwar nicht das Fälschen von Würfelwürfen, aber berücksichtigen Sie die Erfahrung der Spieler, wenn Sie entscheiden, ob Sie besonders tödliche Taktiken anwenden oder ob ein Charakter in extremer Todesgefahr ist, insbesondere wenn der Spieler neu im Spiel ist. Die meisten Spieler, deren erste Erfahrung in einer Kampagne zu einem Charaktertod führt, kehren nicht in die Kampagne zurück.

Ähnlich verhält es sich, wenn die gesamte Partei getötet wird und nicht wieder zum Leben erweckt werden kann, dann ist der Tisch für alle in der Partei zu Ende. Das bedeutet, dass diesen Spielern bei einem Kongress ohne Spiel eine beträchtliche Zeitspanne bis zu ihrer nächsten Veranstaltung bleibt. Natürlich hoffen wir, dass solche totalen Partykills nie passieren (und bemühen uns, die Szenarien auszugleichen, um es unwahrscheinlich zu machen) - aber manchmal sind die Würfel einfach nicht dabei und alle gehen ins Jenseits.

3.5.3 UMGANG MIT PROBLEMEN AUßERHALB DES SPIELS

Manchmal hindern die Umstände einen Spieler daran, ein Szenario abzuschließen. Gründe dafür sind unter anderem - aber nicht ausschließlich - persönliche Notfälle, Probleme mit der Gerätebatterie, Probleme am Veranstaltungsort und schlechtes Timing. Um die Auswirkungen auf den Tisch abzuschwächen, können SL nach eigenem Ermessen die Schwierigkeit des Szenarios oder die Herausforderungspunkte-Anpassung anpassen, um die neue Herausforderungspunkte-Summe des Tisches zu berücksichtigen, den vorgenerierten Charakter einsetzen, der dem verlorenen PC am ähnlichsten ist, oder das Spiel verschieben, bis alle Spieler in der Lage sind, das Szenario abzuschließen. Für den Fall, dass ein Charakterblatt aufgrund eines Batterieausfalls nicht mehr zugänglich ist, kann der Spieler den vorgenerierten Charakter spielen und die Belohnungen des Szenarios auf seinen ursprünglichen Charakter anwenden. In allen Fällen, in denen der SL eine der oben genannten Abhilfemaßnahmen anwendet, basieren die Belohnungen für alle Spieler auf der niedrigsten Unterstufe, die während des Szenarios gespielt wird.

Wenn ein Spieler gezwungen ist, den Tisch zu verlassen, und das Spiel weitergeht, sollte sich der SL bemühen, dem Spieler so schnell wie möglich einen Chronikbogen zukommen zu lassen. Wenn er diesen Chronikbogen ausfüllt, sollte der Spieler 1 EP pro gespielter Stunde für Szenarien erhalten. Er erhält jeglichen Ruhm und Ansehen, das für die Aufgaben, die die Gruppe bis zu diesem Zeitpunkt erledigt hat, belohnt wird, sowie alle gefundenen Schatzbündel und alle gefundenen Gegenstände, die in dem Chronikbogen aufgeführt sind.

Im (hoffentlich seltenen) Fall eines medizinischen Notfalls (definiert als ein Spieler, der eine sofortige, unerwartete, professionelle medizinische Behandlung benötigt) sollte der Chronikbogen so ausgefüllt werden, als ob der Spieler für den Rest des Spiels geblieben wäre und die gleichen Leistungen wie der Rest des Tisches erhalten würde.

3.5.4 UMGANG MIT ABLENKUNGEN

Kein Spieltisch ist völlig frei von Ablenkungen. Wenn jedoch etwas (wie z.B. ein elektronisches Gerät) eine andauernde Ablenkung erzeugt, kann ein SL verlangen, dass der Spieler das Gerät beiseite legt oder seine eigene Nutzung des Geräts überwacht (z.B. wenn er nicht auch einen Tablet-Computer zum Spielen eines Videospiels verwendet). Wenn das Gerät weiterhin eine Ablenkung darstellt, hat der SL das Recht, diesen bestimmten Gegenstand für die Dauer des Spiels zu verbieten.

3.5.5 MOGELN

Betrug ist selten, und es kann ein recht hitziges Thema sein. Wenn du den Verdacht hast, dass ein Spieler betrügt, ist es immer eine gute Idee, einen Schritt zurückzutreten und die Möglichkeit in Betracht zu ziehen, dass er stattdessen einen ehrlichen Fehler macht. Ungenaue Zahlen auf einem Charakterblatt oder Fehler auf einem Chronikblatt sind viel wahrscheinlicher als absichtliches Schummeln. Wenn du diese Probleme siehst, bleibe unvoreingenommen und arbeite mit dem Spieler zusammen, um das Problem zu lösen. Andere Probleme, wie z.B. Lügen

über die Ergebnisse eines Würfelwurfs oder den Inhalt des Charakterbogens oder Regelverstöße, selbst wenn man darüber informiert ist, was sie sind, sind klarer zu erkennen. Wenn du glaubst, dass der Spieler betrügt, notiere dir die Organized Play Nummer des betreffenden Spielers und bitte ihn dann, deinen Tisch zu verlassen. Schicke danach eine E-Mail an die Mitarbeiter der Pathfinder Society unter organizedplay@paizo.com, in der du die Nummer der des Spielers und so viele Einzelheiten über die Situation angibst, wie dir möglich ist.

4. FREIWILLIGE

4.1 GRUNDLAGEN FÜR DEN EVENT ORGANISATOR

Link: <http://www.organizedplayfoundation.org/paizo/guides/pfs2guide-en/eo-basics-pfs2-en/>

ACHTUNG: Bei Unklarheiten oder zur Beilegung von Streitigkeiten gilt in jedem Fall der Englische Guide. Dieser Disclaimer steht aktiv auf jeder Seite. Solltet ihr eine solche Unklarheit finden, kontaktiert mich bitte, damit ich einen entsprechenden Vermerk eintragen kann.

Disclaimer für den Guide

4.1.1 Was ist ein Event Koordinator?

Der Event Koordinator ist die Person, welche das Pathfinder Society Event organisiert - egal wie groß das Event ist. Du kannst sowohl der Event Koordinator als auch der SL eines Events sein.

4.1.1.1 Deine Pflichten als Event Koordinator

Als Event Koordinator der Gesellschaft der Kundschafter haben Sie die folgenden Aufgaben:

- Kommunikation mit Ihrem lokalen Netzwerk an Venture-Officern.
- Planen Sie Spiele und kommunizieren Sie mit potentiellen Spielern über das Ereignis.
- Organisieren Sie GMs und registrieren Sie Spieler.
- Schaffen Sie eine einladende Umgebung für die Spieler.
- Sorgen Sie für die Anwesenheit von Spieler-Tools.
- Stellen Sie sicher, dass die Berichterstattung für alle Spiele vollständig ist.

4.2 INFORMATIONEN FÜR FREIWILLIGE BEI CONVENTIONS

4.3 FREIWILLIGENKOORDINATOREN

Quelle: <http://www.organizedplayfoundation.org/paizo/volunteer-coordinator-page/>

ACHTUNG: Bei Unklarheiten oder zur Beilegung von Streitigkeiten gilt in jedem Fall der Englische Guide. Dieser Disclaimer steht aktiv auf jeder Seite. Solltet ihr eine solche Unklarheit finden, kontaktiert mich bitte, damit ich einen entsprechenden Vermerk eintragen kann.

Disclaimer für den Guide

Die Freiwilligen, die unter dem Namen Venture-Officers bekannt sind, erhalten Dienstgrade, die sich nach ihren Aufgaben und geographischen Zuständigkeitsbereichen richten. Die oberste Ebene der Freiwilligen, die regionalen Venture-Koordinatoren, kümmert sich um die geographischen Gebiete. Ihnen unterstehen die Venture-Captains, die für Länder, Staaten oder Großstadtregionen zuständig sind. Ihre rechten Hände, die Venture-Lieutenants, unterstützen die Koordinationsbemühungen des Gebiets, wobei sie manchmal der Region angehören und

manchmal einer Stadt oder einem Ort zugewiesen sind. Die unterste Ebene, die Venture-Agents, koordinieren Aktivitäten an einem Ort, z.B. in einem Spielwarengeschäft, einer Schule, einem Gemeindezentrum oder einer militärischen Einrichtung.

Jeder kann der Organized Play Foundation als Freiwilliger beitreten. Eine Liste mit empfohlenen Aufgaben und Vorteilen für jede Stufe des Ranges "Venture-Officer" ist über den Link unten verfügbar. Wenn Sie die Beschreibungen der Venture-Officer lesen und daran interessiert sind, dem Team beizutreten, senden Sie eine E-Mail an den für Ihren Standort zuständigen regionalen Venture-Officer. Spieler, die nach organisierten Spielaktivitäten in einem bestimmten Gebiet suchen, können entweder die Veranstaltungsliste unter paizo.com/organizedplay/events durchsuchen oder eine E-Mail an den regionalen Venture-Koordinator für das Interessengebiet aus der unten verlinkten Liste senden.

4.3.1 Venture-Officer Ränge

Quelle: <http://www.organizedplayfoundation.org/paizo/volunteer-coordinator-page/venture-officers-ranks/>

4.3.1.1 Regional Venture-Coordinator (RVC)

Aufgaben

- Als oberste Autorität in Bezug auf die Gemeinschaftsbildung fungieren, verantwortlich für die Aufsicht über alle Venture-Koordinatoren in der Region.
- Verantwortlich für die Beförderung/Absetzung aller Venture-Captains und aller Venture-Lieutenants/Venture-Agents, die ihnen direkt unterstellt sein können.
- Pfllegt eine aktuelle Liste der Venture-Officers (VOs) in der Region.
- Identifizieren Sie potenzielle VOs und erwägen Sie sie für Positionen innerhalb der Venture-Officer-Organisation.
- Seien Sie ein aktiver Teilnehmer im regionalen Rat der Venture-Koordinatoren, verantwortlich für die Entwicklung der Gemeinschaft und beratend für den Organized Play Manager (OPM).
- Mit den regionalen Gepflogenheiten des Organized Play vertraut sein, wie z.B. Tischvariationen und Reisemuster der Spieler, und diese für den OPM identifizieren.
- Verschiedene Rollenspielstile und ihre Präsenz in der Organized Play Foundation (OPF) anerkennen. Planen Sie auf der Grundlage der Bedürfnisse und Wünsche der Gemeinde Spiele, die eine Vielzahl von Spielstilen abdecken.
- Planen Sie Spiele für eine Vielzahl von Spielstilen auf der Grundlage der Bedürfnisse und Wünsche der Gemeinschaft.
- als dritter Schritt im Konfliktlösungsprozess fungieren und mit den VCs zusammenarbeiten, um Probleme der Gemeinschaft unter Anwendung der festgelegten Richtlinien zu lösen. Kommunizieren Sie jedes Problem, das nicht gelöst werden kann, an den OPM-up-Kanal.
- Auf Wunsch Teilnahme an Telefonkonferenzen mit dem OPM.

- Treffen Sie sich bei Bedarf, mindestens vierteljährlich, mit den VCs, um sie bei der Durchführung von Organized Play-Aktivitäten zu beraten, lokale Fragen zu erörtern und Wachstumsbereiche zu ermitteln. Online-/Telefonsitzungen zählen für diese Anforderung.
- Sammeln Sie Informationen aus den Berichten der VCs und reichen Sie diese Informationen vierteljährlich bis zum letzten Donnerstag im April/Juli/Oktober/Januar beim OPM ein.
- Finden Sie Konventionen in der Region, die von einer Präsenz von Paizo-Mitarbeitern profitieren würden, und reichen Sie diese Informationen bis Juni beim OPM ein, um die Reiseplanung zu erleichtern.
- Stellen Sie sicher, dass jeder Venture-Captain eine durchsuchbare Online-Präsenz für sein Gebiet unterhält.
- Nehmen Sie jedes Jahr an einer vom OPF benannten Konvention teil (PaizoCons, Origins, Gen Con, UK Games Expo oder PAX Unplugged). Der OPM kann von Fall zu Fall nach Erhalt eines per E-Mail übermittelten Verzichtsanspruchs auf diese Anforderung verzichten.
- Koordinierung der Aktivitäten im Bereich Organized Play auf regionalen Premier- und Premier Plus-Kongressen. Dies kann persönlich geschehen oder durch die Anleitung von Gebiets-Venture-Officers durch die Planungs- und Organisationsprozesse.
- Unterstützung der GMs bei der Erfüllung der Anerkennungsanforderungen, einschließlich Jurierungsspiel(e) und Bewertungen. Sicherstellen, dass die GMs nach dem Spiel Feedback erhalten, und die Ergebnisse dem OPM über entsprechende Formulare melden.
- Stellen Sie dem OPM den historischen Kontext der Organized Play-Kampagne zur Verfügung.

Vorteile

- Kostenlose PDFs von Paizo-Produkten, die zu den Downloads von Benutzerkonten auf paizo.com hinzugefügt wurden.
- Gutschrift von \$50 auf paizo.com pro qualifiziertem Conventionlauf, maximal \$100 pro Kalenderjahr.
- Ein Statusbonus, um sich für Stufenprämien auf der PaizoCon und Gen Con zu qualifizieren (der Bonus gilt nicht für Wohnbeihilfen im Rahmen des Kongresses, falls zutreffend).
- Einladung zu einem Abendessen der regionalen Koordinatoren auf der PaizoCon und der Gen Con.
- Wird als 2 Sterne höher für die Qualifikation zur Durchführung exklusiver Veranstaltungen behandelt.

- Regionaler Venture-Koordinator + regionales Tag, das beim Posten in den paizo.com-Foren angezeigt wird.
- Zugang zu den Kommunikationstools von Venture-Officer.
- Benutzerdefiniertes paizo.com-Avatar-Bild.

4.3.1.2 Venture Captain (VC)

Aufgaben

- Aufsichtsbefugnis der Venture-Lieutenants (VLs), die vom regionalen Venture-Koordinator, dem sie Bericht erstatten, delegiert wird.
- Verantwortlich für die Beförderung/Absetzung von Venture-Lieutenants und Venture-Agents, die ihnen direkt unterstellt sind.
- Pfllegt eine aktuelle Liste der ehrenamtlichen GMs, Organisatoren und Kontakte zu Geschäften/Gemeinschaften in der zugewiesenen Region.
- Identifizieren Sie potenzielle VOs und erwägen Sie sie für Positionen innerhalb der Venture-Officer-Organisation.
- Machen Sie sich mit den örtlichen Spielgeschäften oder Gemeindeorganisationen vertraut, in denen Organized Play-Aktivitäten durchgeführt werden. Arbeiten Sie mit ihnen zusammen, um sich als Einzelhändler auf paizo.com/Einzelhändler zu registrieren.
- Erkennen Sie verschiedene Rollenspielstile und ihre Präsenz in der Organized Play Foundation an. Planen Sie Spiele für eine Vielzahl von Spielstilen, basierend auf den Bedürfnissen und Wünschen der Gemeinde.
- Planen Sie Spiele für eine Vielzahl von Spielstilen auf der Grundlage der Bedürfnisse und Wünsche der Gemeinschaft.
- Handeln Sie als zweiter Schritt im Konfliktlösungsprozess und arbeiten Sie mit den Venture-Lieutenants zusammen, um Probleme in der Gemeinde nach festgelegten Richtlinien zu lösen.
- Kommunizieren Sie jedes Problem, das nicht gelöst werden kann, an den RVC-Up-Channel.
- Auf Wunsch Teilnahme an Telefonkonferenzen mit dem regionalen Venture-Koordinator.
- Treffen Sie sich nach Bedarf, mindestens vierteljährlich, mit VLs, um sie bei der Durchführung von Organized Play-Aktivitäten zu beraten, lokale Probleme zu erörtern und Wachstumsbereiche zu identifizieren. Online-/Telefonsitzungen zählen für diese Anforderung.
- Stellen Sie Informationen aus VL/VA-Berichten zusammen und reichen Sie diese Informationen vierteljährlich in der vom RVC gewünschten Weise beim RVC ein. Diese Berichte sind am dritten Donnerstag im April/Juli/Oktober/Januar fällig.

- Stellen Sie eine Liste aller Kongresse mit Organized Play-Aktivitäten in der Gemeinde zusammen. Stellen Sie diese Liste dem RVC vierteljährlich als Planungshilfe zur Verfügung.
- Pflegen Sie eine durchsuchbare Online-Präsenz für den Bereich. Das können Foren, soziale Medien, Websites oder die Planung von Apps sein.
- Arbeiten Sie mit Veranstaltungsorganisatoren in dem geografischen Gebiet zusammen, um innerhalb festgelegter Zeitrahmen mit Hilfe von Online-Formularen Support-Anfragen einzureichen. Setzen Sie sich mit den Veranstaltungsorganisatoren in Verbindung, um sicherzustellen, dass die Berichte nach der Veranstaltung innerhalb einer Woche nach Kongressende eingereicht werden.
- Nehmen Sie pro Jahr an einem vom OPF benannten Kongress teil (PaizoCons, Origins, Gen Con, UK Games Expo oder PAX Unplugged). Der OPM kann von Fall zu Fall nach Erhalt eines per E-Mail übermittelten Antrags auf Verzicht auf diese Anforderung verzichten.
- Leite einen oder mehrere Blöcke von Organized Play-Veranstaltungen auf zwei verschiedenen Kongressen pro Jahr. Diese Kongresse müssen sich nicht in der Heimatregion des Venture-Officers befinden.
- Unterstützung der GMs bei der Erfüllung der Anerkennungsanforderungen, einschließlich Jurierungsspiel(e) und Bewertungen. Stellen Sie sicher, dass die GMs nach dem Spiel ein Feedback erhalten, und melden Sie die Ergebnisse dem OPM über entsprechende Formulare.
- Wählen Sie einen Aktivitätspfad und erledigen Sie die damit verbundenen Aufgaben:
 - Übernehmen Sie die Leitung der Organisation von Organized Play-Aktivitäten auf zwei oder mehr Kongressen pro Jahr. Die Konventionen müssen sich auf der Grundlage festgelegter Kriterien für die Unterstützung von Veranstaltungen qualifizieren. Diese Kongresse müssen nicht in der örtlichen Gemeinde stattfinden.
 - Aktive Teilnahme an einer Task Force, wie sie vom OPM eingerichtet wurde. Die Anforderungen an die Aktivitäten werden vom Vorsitzenden der Task Force/OPM festgelegt und den Mitgliedern der Task Force klar mitgeteilt.
 - Durchführung von zusätzlich 6 Spielen pro Quartal in der örtlichen Gemeinde.
 - Koordinieren Sie ein Sonderprojekt mit der OPM.
 - Übersetzung von Dokumenten über organisierte Spiele, falls Übersetzungen nicht bereits von Übersetzern mit Paizo-Lizenz zur Verfügung gestellt werden.
- Koordinieren Sie eine Sitzung pro Monat an einem öffentlichen Ort, an dem jeder teilnehmen kann. Dazu kann die Durchführung der Sitzungen gehören, wenn keine anderen GMs verfügbar sind.
- Stellen Sie sicher, dass über Spiele, die auf Kongressen stattfinden, auf paizo.com berichtet wird.

Vorteile

- Kostenlose PDFs von Paizo-Produkten, die zu den Downloads von Benutzerkonten auf paizo.com hinzugefügt wurden.
- Gutschrift von \$50 auf paizo.com pro qualifizierter Convention, maximal \$100 pro Kalenderjahr.
- Ein Statusbonus, um sich für Stufenprämien auf der PaizoCon und Gen Con zu qualifizieren (der Bonus gilt nicht für die Wohnbeihilfen der Convention, falls zutreffend).
- Einladung zu einem Abendessen der regionalen Koordinatoren auf der PaizoCon und der Gen Con.
- Wird als 2 Sterne höher für die Qualifikation zur Durchführung exklusiver Veranstaltungen behandelt.
- Venture-Captain + regionales Tag, das beim Posten in den Organized Play-Foren angezeigt wird.
- Zugang zu den Kommunikationstools von Venture-Officer.

4.3.1.3 Venture-Lieutenants (VL)

Aufgaben

- Aufsichtsbefugnisse der Venture-Agents, die vom Venture-Captain, dem sie unterstehen, delegiert wurden.
- Verantwortlich für die Beförderung/Absetzung aller Venture-Agents, die ihnen direkt unterstellt sind.
- Pfllegt eine aktuelle Liste der ehrenamtlichen GMs, Organisatoren und Laden-/Gemeinschaftskontakte und stellt diese dem berichtenden VC zur Verfügung.
- Identifiziert potenzielle VOs und zieht sie für Positionen innerhalb der Venture-Officer-Organisation in Betracht.
- In Fällen, in denen Sie eine Standortverbindung haben, bauen Sie eine positive Beziehung zur Leitung der Standortgruppe auf.
- Erkennen Sie verschiedene Rollenspielstile und ihre Präsenz in der Organized Play Foundation an. Planen Sie Spiele für eine Vielzahl von Spielstilen, die auf den Bedürfnissen und Wünschen der Gemeinde basieren.
- Planen Sie auf der Grundlage der Bedürfnisse und Wünsche der Gemeinde Spiele für eine Vielzahl von Spielstilen.
- Handeln Sie als erster Schritt im Konfliktlösungsprozess, indem Sie mit Venture-Agents und Standortbetreibern zusammenarbeiten, um Probleme in der Gemeinde unter Anwendung der festgelegten Richtlinien zu lösen. Kommunizieren Sie jedes Problem, das nicht gelöst werden kann, an den VC-Hochkanal des Gebiets.

- Treffen mit dem regionalen VC nach Bedarf, mindestens vierteljährlich. Online-/Telefonsitzungen zählen für diese Anforderung.
- Treffen Sie sich nach Bedarf, mindestens vierteljährlich, mit den VA, um Mentoring bei der Durchführung von Organized Play-Aktivitäten anzubieten, lokale Fragen zu erörtern und Wachstumsbereiche zu identifizieren. Online-/Telefonsitzungen zählen für diese Anforderung.
- Stellen Sie Informationen aus den Berichten der VA zusammen und reichen Sie diese Informationen vierteljährlich in der vom VC gewünschten Weise beim regionalen VC ein. Diese Berichte sind am zweiten Donnerstag im April/Juli/Okttober/Januar fällig.
- Unterstützung des regionalen VC bei der Aufrechterhaltung einer durchsuchbaren Online-Präsenz für den lokalen Bereich.
- SL einen oder mehrere Blöcke von Organized Play-Veranstaltungen auf zwei verschiedenen Kongressen pro Jahr. Diese Kongresse müssen sich nicht in der Heimatregion des Venture-Officers befinden.
- Wählen Sie einen Aktivitätspfad und erledigen Sie die damit verbundenen Aufgaben:
 - Übernehmen Sie die Führung bei der Organisation von Organized Play-Aktivitäten auf zwei oder mehr Kongressen pro Jahr. Die Kongresse müssen sich auf der Grundlage festgelegter Kriterien für die Unterstützung von Veranstaltungen qualifizieren. Diese Kongresse müssen nicht in der örtlichen Gemeinde stattfinden.
 - Nehmen Sie aktiv an einer vom OPM eingerichteten Task Force teil. Die Anforderungen an die Aktivitäten werden vom Vorsitzenden der Task Force/OPM festgelegt und den Mitgliedern der Task Force klar mitgeteilt.
 - Durchführung von zusätzlich 6 Spielen pro Quartal in der örtlichen Gemeinde.
- Koordinieren Sie zwei Sitzungen pro Monat an einem öffentlichen Ort, an dem jeder teilnehmen kann. Dazu kann auch die Durchführung der Sitzungen gehören, wenn keine anderen GMs verfügbar sind.
- Stellen Sie sicher, dass die Organisatoren Spiele, die an beaufsichtigten Orten stattfinden, auf paizo.com melden.

Vorteile

- Kostenlose PDFs von Paizo Organized Play-Produkten zum Herunterladen von Benutzerkonten auf paizo.com hinzugefügt.
- Ein Guthaben von \$50 auf paizo.com pro qualifiziertem Conventionlauf, maximal \$50 pro Kalenderjahr.
- 1 Stern höher für die Qualifikation zur Durchführung exklusiver Veranstaltungen.
- Venture-Lieutenant + Region-Tag, der beim Posten in den Organized Play-Foren angezeigt wird.

- Zugang zu den Kommunikationstools von Venture-Officer.

4.3.1.4 Venture-Agent (VA)

Aufgaben

- Stellen Sie sicher, dass die Kontaktinformationen, die der berichtende Venture-Lieutenant registriert hat, aktuell sind. Pflegen Sie eine aktuelle Liste der ehrenamtlichen GMs, Organisatoren und Laden-/Gemeinschaftskontakte und stellen Sie diese dem regionalen VC zur Verfügung.
- Pflegen Sie eine aktuelle Liste der ehrenamtlichen GMs und Standortkontakte und stellen Sie diese der berichtenden VL zur Verfügung.
- Bauen Sie ein positives Verhältnis mit der Leitung der Ortsgruppe auf.
- Ermutigen Sie die Geschäfte, sich als Einzelhändler auf paizo.com/Einzelhändler zu registrieren.
- Erkennen Sie verschiedene Rollenspielstile und ihre Präsenz in der Organized Play Foundation an. Planen Sie Spiele für eine Vielzahl von Spielstilen, die auf den Bedürfnissen und Wünschen der örtlichen Gemeinde basieren.
- Planen Sie Spiele für eine Vielzahl von Spielstilen, die auf die Bedürfnisse und Wünsche der Gemeinde abgestimmt sind.
- Identifizieren Sie alle Probleme der regionalen VL, so dass sie mit dem Konfliktlösungsprozess beginnen können. - Treffen Sie sich mit der regionalen VL nach Bedarf, mindestens vierteljährlich. Online-/Telefonsitzungen zählen für diese Anforderung.
- Reichen Sie monatliche Statusberichte an die regionale VL ein, einschließlich der Anzahl/Art der durchgeführten Sitzungen, der aktuellen Anzahl der Spieler/GMs und anderer angeforderter Messgrößen. Diese Berichte sind am ersten Donnerstag im April/Juli/Okttober/Januar fällig.
- Unterstützung der regionalen VL bei der Aufrechterhaltung einer durchsuchbaren Online-Präsenz für den lokalen Bereich mit aktuellen Spielinformationen.
- Koordinieren Sie zwei Sitzungen pro Monat an dem Ort, an dem Sie die Spiele koordinieren. Führen Sie eine der Sitzungen durch, aber die andere kann von jedem regionalen SL durchgeführt werden.
- Stellen Sie sicher, dass die Organisatoren Spiele, die an beaufsichtigten Orten stattfinden, auf paizo.com melden.

Vorteile

- Kostenlose PDFs von Paizo Organized Play-Produkten zum Herunterladen von Benutzerkonten auf paizo.com hinzugefügt.
- Venture-Agent + Region-Tag, der beim Posten in den Organized Play-Foren angezeigt wird.

- Zugang zu den Kommunikationswerkzeugen von Venture-Officer.

4.3.2 Venture-Officer Task Force

Anm. d. Üb.: Ich verzichte hierbei auf die Übersetzung der Namen der Task Forces.

4.3.2.1 Additional Resources (AR) Task Force

Ziele: Der Führung der Kampagne Feedback zu den Sanktionsregeln für Pathfinder und Starfinder zu geben.

Leitung: Alex Lenz

4.3.2.2 FAQ Task Force

Ziele: Identifizieren Sie kommunale Fragen und Regelfragen; legen Sie sie der OPF-Führung mit Anleitung und Kontext zur Klärung vor.

Leitung: TBD

4.3.2.3 Guide to Organized Play Task Force

Ziele: Konvertierung und Pflege der Leitfäden für organisiertes Spiel auf der OPF-Website.

Leitung: Jared Thaler

4.3.2.4 Online Integration Task Force

Ziele: Sammeln und Erstellen von Hilfsmitteln zur Erleichterung von Online-Spielen und -Kongressen; Bestimmung bewährter Verfahren für Online-Veranstaltungen.

Leitung: TBD

4.3.2.5 OPF Website Task Force

Ziele: Erstellung und Pflege der Website der Organized Play Foundation über WordPress.

Leitung: TBD

4.3.2.6 Program Documentation Task Force

Ziele: Enge Zusammenarbeit mit der VO Handbook Task Force zur Erstellung von Dokumentation für Workflow-Prozesse (VO Onboarding, Unterstützungsanfragen für Conventions usw.)

Leitung: TBD

4.3.2.7 Program Onboarding Task Force

Ziele: Vereinfachen Sie das Einbinden neuer Spieler und GMs; sammeln und erstellen Sie Ressourcen für Spieler, die neu im Rollenspiel, im Pathfinder und Starfinder sowie im Organisierten Spiel sind.

Leitung: TBD

4.3.2.8 VO Handbook Task Force

Ziele: Erstellen Sie eine standardisierte Dokumentation der VO-Prozesse auf jeder Ebene, wobei den Regionen Raum gelassen wird, ihre eigenen Variationen und Richtlinien hinzuzufügen.

Leitung: TBD

4.3.3 Liste der regionalen Venture-Koordinatoren

Die regionalen Venture-Koordinatoren und die mit ihnen verbundenen Regionen sind unten aufgeführt.

Südpazifik (Australien): Regionaler Venture-Koordinator: Daniel Flood (TBD); Australien, Fidschi, Neu Seeland, Rarotonga, und Vanuatu.

Appalachia (Vereinigte Staaten): Regionaler Venture-Koordinator: David Shaw (apparvc@gmail.com): Georgia, North Carolina, South Carolina, Tennessee, Virginia, und West Virginia

Asien-Pazifik (Asien, Vereinigte Staaten): Regionaler Venture-Koordinator: Coordinator Stephen White (pathfindersocietyoz@gmail.com): China, Hawaii, India, Indonesia, Japan, Malaysia, Okinawa, Philippines, Singapore, und Ostasien

Baltikum (Europa, Asien): Regionaler Venture-Koordinator: Auke Teeninga (pathfinderbenelux@gmail.com): Belarus, Belgien (Flemish), Dänemark, Finnland, Island, Latvia, Niederlande, Norwegen, Russland, Südafrika und Schweden.

Zentral (Europa): Regionaler Venture-Koordinator: Nils Janson (pfs.rvc.centraleurope@gmail.com): Österreich, Czech Republic, Deutschland, Ungarn, Polen, Slowakei, Slowenien and Ukraine

Frankia (Europa) Regionaler Venture-Koordinator: Benoit Gros (bengrow@gmail.com): Belgien (Wallonia), Frankreich, Quebec, und Schweiz

Große Seen (Vereinigte Staaten & Kanada) Regionaler Venture-Koordinator: Brent Bowser (brent.bowser1337@gmail.com): Illinois, Indiana, Kentucky, Michigan, Ohio, Ontario

Great Plains (United States & Canada): Regional Venture-Coordinator Todd Morgan (toddpmorgan@gmail.com): Colorado, Kansas, Nebraska, North Dakota, Oklahoma, Saskatchewan, South Dakota, and Wyoming

Gulf (United States): Regional Venture-Coordinator Dominick Trascritti (dominicktrascritti@yahoo.com): Alabama, Florida, Georgia, Louisiana, Mississippi, Texas

Isles (Europe): Regional Venture-Coordinator Ian Hawthorne (Ian.hawthorne1@virgin.net): Ireland, United Kingdom

Mediterranean (Europe, Asia): Regional Venture-Coordinator Dave Harrison (paizoconuk@hotmail.com): Croatia, Israel, Italy, Portugal, , Spain, Turkey, and United Arab Emirates

Northeast (United States, Canada): Regional Venture-Coordinator Dan Simons (pfs.rvc.northeast@gmail.com): Atlantic Canada, Connecticut, Delaware, Maine, Maryland, Massachusetts, New Hampshire, New Jersey, New York, Pennsylvania, Rhode Island, Vermont, and Washington D.C.

Northwest (United States, Canada): Regional Venture-Coordinator Walter Sheppard (pullmanpathfinder@gmail.com): Alaska, Alberta, British Columbia, Idaho, Montana, Oregon, Washington, and

River (United States): Regional Venture-Coordinator Troy Schnack
(videogamesetc@hotmail.com): Arkansas, Iowa, Missouri

Southwest (United States, Central & South America): Regional Venture-Coordinator Eric Brittain
(sdpathfinder@gmail.com): Argentina, Arizona, Brazil, California, Chile, Mexico, Nevada, New Mexico, Uruguay, and Utah

Upper Midwest (United States & Canada): Regional Venture-Coordinator Jack Brown
(jackbrown.mn.pfs@gmail.com): Manitoba, Minnesota, Wisconsin

Non-geographical

Online: Regional Venture-Coordinator Jesse Davis (Jesse@PathfinderSocietyOnline.com)