

RECHTSCHAFFENDE RELIGIONEN



ASCHAVA

Aschavas Tänzer dient Aschava dem Wahren Funken, der chaotisch-guten Göttin der Tänzer, der einsamen Seelen und des Mondlichts.



PULURA

Puluras Sterndeuter verehrt Pulura die Schimmernde Jungfrau, die chaotisch-gute Göttin der Sternkonstellationen, der Heimwehkranken, und des Nordlichts.



CAYDEN CAILEAN

Caydens Braumeister verehrt Cayden Cailean den Betrunkenen Helden, den chaotisch-guten Gott des Bieres, des Mutes, der Freiheit und des Weins.



RAGATHIEL

Der Blutrote Templer befolgt die Lehren von Ragathiel dem General der Rache, dem rechtschaffen-guten Gott des Rittertums, der Pflicht und der Rache.



DESNA

Der Sphärensänger betet zu Desna dem Sphärenlied, der chaotisch-guten Göttin der Träume, des Glücks, der Sterne und der Reisenden.



SARENRAE

Der Eremit der Dämmerblume betet zu Sarenrae der Dämmerblume, der neutral-guten Göttin der Heilung, der Aufrichtigkeit, der Vergebung und der Sonne.



ERASTIL

Der Hüter des Hinterlandes verehrt Erastil den Meisterschützen, den chaotisch-guten Gott der Familie, des Ackerbaus, der Jagd und des Handels.



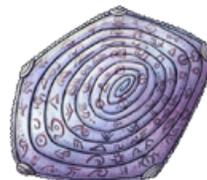
SCHELYN

Der Hingebungsvolle Muse verehrt Schelyn die Ewige Rose, die neutral-gute Schutzgöttin der Kunst, der Schönheit, der Liebe und der Musik.



IOMEDAE

Der Ritter der Erbin wandelt in den Fußstapfen Iomedaes der Erbin, der rechtschaffen-guten Göttin der Ehre, der Gerechtigkeit, der Herrschaft und der Tugend.



SORALYON

Der Runenwächter folgt der Weisheit von Soralyon dem Mystischen Engel, dem neutral-guten Gott der Wächter, der Magie und der Monumente.



KURGESS

Der Gefahrensucher dient und betet zu Kurgess dem Starken, dem neutral-guten Gott des Mutes, des Wettkampfes und des Sportes.



TORAG

Torags Streiter betet zu dem Gott Torag dem Allvater, dem rechtschaffen-guten Gott der Schmieden, des Schutzes und der Strategie.



MILANI

Der rebellische Hüter der Rose dient Milani der Immerblüte, der chaotisch-guten Göttin der Hingabe, der Hoffnung und der Aufstände.



VILDEIS

Der Narbensucher verehrt die Erste Märtyrerin Vildeis, die rechtschaffen-gute Göttin der Hingabe, des Opfers und der Narben.

PATHFINDER HANDBUCH

Development Lead • James Jacobs
Authors • Alexander Augunas, John Compton, Jen-ny Jarzabski, Isabelle Lee, Stephen Rowe, und Owen K.C. Stephens

Cover Artist • Kiki Moch Rizky
Interior Artists • Graey Erb und Kent Hamilton
Editor-in-Chief • F. Wesley Schneider
Creative Director • James Jacobs
Creative Design Director • Sarah E. Robinson
Executive Editor • James L. Sutter
Senior Developer • Rob McCreary
Pathfinder Society Lead Developer • John Compton
Developers • Adam Daigle, Crystal Frasier, Amanda Hamon Kunz, Mark Moreland, Owen K.C. Stephens, und Linda Zayas-Palmer

Managing Editor • Judy Bauer
Senior Editor • Christopher Carey
Editors • Jason Keeley, Rep Pickard, und Josh Vogt
Lead Designer • Jason Bulmahn
Designers • Logan Bonner, Stephen Radney-MacFarland, und Mark Seifter
Art Director • Sonja Morris
Senior Graphic Designers • Emily Crowell und Adam Vick

Publisher • Erik Mona
Paizo CEO • Lisa Stevens
Chief Operations Officer • Jeffrey Alvarez
Chief Financial Officer • John Parrish
Director of Sales • Pierce Watters
Sales Associate • Cosmo Eisele
Marketing Director • Jenny Bendel
Director of Licensing • Michael Kenway
Staff Accountant • Ashley Kaprielian
Data Entry Clerk • B. Scott Keim
Chief Technical Officer • Vic Wertz
Software Development Manager • Cort Odekirk
Senior Software Developer • Gary Teter
Project Manager • Jessica Price
Organized Play Coordinator • Tonya Woldridge
Community Team • Liz Courts und Chris Lambertz
Customer Service Team • Sharaya Copas, Katina Davis, Sara Marie Teter, und Diego Valdez
Warehouse Team • Laura Wilkes Carey, Will Chase, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand, und Kevin Underwood
Website Team • Christopher Anthony, William Ellis, Lisa Guillet, Don Hayes, Julie Iaccarino, und Erik Keith

Deutsche Fassung • Ulisses Spiele GmbH
Originaltitel • Paths of the Righteous
Übersetzung • Anne-Janine Naujoks-Sprengel
Lektorat und Korrekturen • Stefan Radermacher
Layout • Nadine Hoffmann

AUF DEM TITEL



Auf diesem fesselnden Titelbild von Kiki Moch Rizky nutzt Kyra die heilige Macht der Sarenrae, um eine Horde grimmiger Ghule in den Ruinen eines Waldschreines zu zerstören.



INHALT

EINLEITUNG	2
REGELINDEX	3
ASCHAVAS TÄNZER	4
BLUTROTER TEMPLER	6
CAYDENS BRAUMEISTER	8
EREMIT DER DÄMMERBLUME	10
GEFAHRENSUCHER	12
HINGEBUNGSVOLLE MUSE	14
HÜTER DER ROSE	16
HÜTER DES HINTERLANDES	18
NARBENSUCHER	20
PULURAS STERNLEUTER	22
RITTER DER ERDBIN	24
RUNENWÄCHTER	26
SPHÄRENÄNGER	28
TORAGS STREITER	30
RECHTSCHAFFENE RELIGIONEN	UMSCHLAGINNENSEITE VORN

QUELLENVERWEISE

In diesem Band wird anhand folgender Abkürzungen auf die folgenden Quellenbände verwiesen:

<i>Ausbauregeln: Magie</i>	ABR	<i>Ausbauregeln VIII: Intrigen</i>	ABR VIII
<i>Ausbauregeln II: Kampf</i>	ABR II	<i>Expertenregeln</i>	EXP
<i>Ausbauregeln VI: Klassen</i>	ABR VI	<i>Götter von Golarion</i>	GvG
<i>Ausbauregeln VII: Okkultes</i>	ABR VII	<i>Weltenband der Inneren See</i>	WBIS

This product is compliant with the Open Game License (OGL) and is suitable for use with the Pathfinder Roleplaying Game or the 3.5 edition of the world's oldest fantasy roleplaying game.

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artwork, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content or are in the public domain are not included in this declaration.)

Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

Pathfinder Player Companion: Paths of the Righteous © 2016, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, and Pathfinder Society are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Adventures, Pathfinder Battles, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Cards, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Legends, Pathfinder Map Pack, Pathfinder Module, Pathfinder Pawns, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, and Pathfinder Tales are trademarks of Paizo Inc. © 2017 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten.



Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr.: US52051



Paizo Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com

EINFÜHRUNG



Prestigeklassen eröffnen Charakteren, die eine Richtung jenseits der Basisklassen einschlagen wollen, die Möglichkeit, sich auf eine vollkommen ungewöhnliche Ausprägung zu spezialisieren. Eines der grundlegenden Themen der 14, in diesem Buch vorgestellten Prestigeklassen, ist, dass jede von ihnen mit einer bestimmten gut-gesinnten Gottheit assoziiert ist. Insofern repräsentieren diese Prestigeklassen einige der gläubigsten und hingebungsvollsten Streiter der jeweiligen Gottheit. Folglich ist eine Voraussetzung für die Wahl einer in diesem Buch vorgestellten Prestigeklasse die Zugehörigkeit zu einer Gottheit. Der Charakter muss die assoziierte Gottheit verehren und zudem eine identische (oder zumindest relativ ähnliche) Gesinnung wie die genannte Gottheit beitzien. In den meisten Fällen benötigt der Charakter jedoch keine Stufen in der Klasse eines göttlichen Zauberkundigen, um sich für die Prestigeklasse zu qualifizieren. Der Bereich, in dem sich der Charakter spezialisiert hat, liegt in der Verehrung der erwählten Gottheit und in einem spezifischen Aspekt des Glaubens dieser Gottheit.

Je nach Maßgabe des SL können die Restriktionen der Gottheit für diese Prestigeklassen etwas gelockert werden, sodass ein Charakter mit einer passenden Gesinnung, der ein Pantheon an Götter verehrt, auch eine dieser Prestigeklassen auswählen kann. Natürlich muss die assoziierte Gottheit Teil dieses Pantheons sein. In einem solchen Fall enden die Themen und Kräfte der Prestigeklasse schlicht mit der Assoziation des Charakters mit der Gottheit. Natürlich kann ein SL diese Prestigeklassen an andere Schauplätze anpassen und die assoziierte Gottheit neu zuweisen oder sogar die Voraussetzungen der Gottheit vollkommen entfernen.

REGELN FÜR PRESTIGEKLASSEN

Die vollständigen Regeln und Definitionen für Prestigeklassen sind ab der Seite 372 im *Grundregelwerk* abgedruckt. Falls es nicht anders angegeben ist, verleiht keine der in diesem Handbuch vorgestellten Prestigeklassen denen, die Stufen in diesen Klassen erlangen, zusätzlichen Umgang mit Waffen oder Rüstungen.

Die 14 auf den nachfolgenden Seiten aufgeführten Prestigeklassen eröffnen eine wahre Fülle an Charakteroptionen für zauberkundige wie auch nicht-zauberkundige Charaktere gleichermaßen. Allerdings haben die meisten von ihnen die folgende Standard-Prestigeklassen-Fähigkeit.

Zauber pro Tag: Auf den angegebenen Stufen erhält der Charakter neue Zauber pro Tag, so als ob er eine Stufe in einer zauberkundigen Klasse, der er vor Anwahl der Prestigeklasse angehörte, aufgestiegen wäre. Der Charakter erhält jedoch keine anderen Vorteile, die ein Charakter dieser Klasse erhalten hätte, sieht man von den zusätzlichen Zaubern pro Tag, den bekannten Zaubern (falls es sich bei dem Charakter um einen spontanen Zauberkundigen handelt) und der angestiegenen effektiven Zauberstufe einmal ab. Sollte der Charakter mehr als eine zauberkundige Klasse besitzen, muss er festlegen, welche Klasse die neue Stufe erhält, um die Zauber pro Tag bestimmen zu können. Manche Prestigeklassen begrenzen diese Fähigkeit auf bestimmte Magiearten (beispielsweise arkane, göttliche oder mentale Magie). Falls dieser Fall eintritt, so ist dies im Text der jeweiligen Prestigeklasse angegeben.

PRESTIGETRÄCHTIGE TALENTE

Eine Prestige-Klasse ermöglicht es dir einen Charakter auf besondere Weise zu spezialisieren, indem sie ihm in Übereinstimmung mit deinem endgültigen Charakterkonzept eine Reihe thematisch neuer Talente verleiht. Jedoch kann das Hinzufügen von Stufen in einer Prestige-Klasse die Fähigkeiten eines Charakters im Vergleich zu Charakteren mit nur einer Klasse einschränken. Die nachfolgend vorgestellten Talente helfen dir dabei, den Übergang von einer Basisklasse zu einer Prestige-Klasse so sanft wie nur irgendwie möglich zu gestalten. Sie erlauben es deinem Charakter nach wie vor favorisierte Klassenboni zu erhalten oder sich etwas mehr Zauber-Kraft zu sichern.

BEVORZUGTE PRESTIGEKLASSE

Du bevorzugst eine bestimmte Prestige-Klasse. Vielleicht bis du der Sache dieser Prestige-Klasse besonders ergeben, vielleicht hast du mehr als die anderen für diese spezielle Rolle trainiert oder aber du bist schlicht dazu bestimmt fortwährend in dieser Prestige-Klasse hervorstechen. Was auch immer der Grund sein mag, du erhältst, wenn du Stufen in deiner bevorzugten Prestige-Klasse aufsteigst, weitere Vorteile und zwar vergleichbar mit denen, die du erhalten würdest, wenn du Stufen in deiner favorisierten Basisklasse aufsteigen würdest.

Vorteil: Wähle eine bevorzugte Prestige-Klasse und eine Fertigkeit aus, bei der es sich um eine Klassenfertigkeit dieser Prestige-Klasse handelt. Wann immer du eine Stufe in dieser Prestige-Klasse aufsteigst, erhältst du +1 Trefferpunkt oder +1 Fertigkeit-Rang. Du erhältst einen Bonus von +2 auf Würfel auf die Fertigkeit, die du von den Klassenfertigkeiten der Prestige-Klasse ausgewählt hast. Solltest du 10 oder mehr Ränge in einer dieser Fertigkeiten besitzen, steigt der Bonus für diese Fertigkeit auf +4 an. Dieser Bonus ist kumulativ mit dem Bonus, den die Fertigkeit-Fokus verleiht. Allerdings ist er nicht kumulativ mit einem Bonus, den ein anderes Talent verleiht (beispielsweise die Talente Beredsamkeit oder Neigung zu Magie).

Die Wahl der bevorzugten Prestige-Klasse kann nicht mehr geändert werden, wenn sie einmal getroffen wurde. Stufen in einer bevorzugten Prestige-Klasse sind nicht mit Stufen in einer regulären bevorzugten Klasse zu vergleichen. Daher können Stufen in einer bevorzugten Prestige-Klasse niemals dazu dienen, sich für bevorzugte Klassenoptionen, wie sie in den *Expertenregeln* eingeführt wurden, zu qualifizieren oder sie zu erlangen. Du kannst immer nur eine bevorzugte Prestige-Klasse besitzen, aber du kannst gleichzeitig immer noch eine bevorzugte Basisklasse besitzen.

Du kannst dieses Talent auswählen, ehe du Stufen in deiner ausgewählten bevorzugten Prestige-Klasse erhältst. Die Vorteile dieses Talent kommen jedoch erst dann zur Anwendung, wenn du wenigstens 1 Stufe in deiner bevorzugten Prestige-Klasse erlangt hast.

Normal: Prestige-Klassen können keine bevorzugten Klassen sein. Sie können nicht von dem zusätzlichen Trefferpunkt oder Fertigkeit-Rang profitieren, der anfällt, wenn man Stufen in einer bevorzugten Klasse aufsteigt.

PRESTIGETRÄCHTIGER ZAUBERKUNDIGER

Der Wechsel in eine zauberkundige Prestige-Klasse ist weniger schwierig für dich. Daher erhältst du 1 zusätzliche effektive Zauberstufe aus deinen Prestige-Klassenstufen.

Voraussetzung: Bevorzugte Prestige-Klasse in Bezug auf eine ausgewählte Prestige-Klasse

Vorteil: Beim ersten Mal, bei dem du eine Stufe in deiner bevorzugten Prestige-Klasse erhältst und dein Merkmal Zauber pro Tag dir keinen Anstieg in der effektiven Stufe zum Zweck des Zauberwirkens verleiht, erhältst du neue Zauber pro Tag, so als ob die Prestige-Klasse dir auf dieser Stufe +1 auf die Zauberstufe verleihen würde.

Das Talent Prestigeträchtiger Zauberkundiger hat keinerlei Effekt, wenn deine bevorzugte Prestige-Klasse nicht das Merkmal Zauber pro Tag besitzt. Es hat auch keinen Effekt, wenn das Merkmal Zauber pro Tag dir bereits einen Stufenanstieg für jeden Stufenanstieg der Prestige-Klasse verleiht (wie es bei den Prestige-Klassen Arkaner Betrüger und Wissenshüter der Fall ist).

Speziell: Du kannst das Talent Prestigeträchtiger Zauberkundiger mehrmals anwählen. Jedes Mal, wenn du das Talent Prestigeträchtiger Zauberkundiger anwählst, steigt deine effektive Zauberstufe um 1. Allerdings kann die gesamte Steigerung deiner Zauberstufe niemals deine Stufe in der betreffenden Prestige-Klasse übersteigen, egal, wie oft du dieses Talent auch anwählst.

Dieses Talent kann auch für Prestige-Klassen genommen werden, die Extrakte pro Tag gewähren statt Zauber pro Tag.

REGELINDEX

Die nachfolgend aufgeführten Regeloptionen befinden sich auf den danach genannten Seiten in diesem Handbuch.

Prestige-Klasse	Seite
Aschavas Tänzer	4
Blutroter Templer	6
Caydens Braumeister	8
Eremit der Dämmerblume	10
Gelächterndes Wesen	12
Lebenslustvolle Muse	14
Hüter der Rose	16
Hüter des Hinterlandes	18
Narbensucher	20
Puluras Sterndeuter	22
Ritter der Erbin	24
Runenwächter	26
Sphärensänger	28
Torags Streiter	30

Talente	Art	Seite
Böse Magie niederstrecken	-	21
Erastils Segen	Kampf	19
Flammenklingenderwisch	Kampf	11
Geisterflüsterer	-	5
Gelenkter Stern	Kampf	29
Geteilte Reflexbewegung	-	31
Gewagter Trick	-	13
Glefenkunst	Kampf	15
Humpenschwinger	Kampf	9
Neue Thassilonische Magie	-	27
Wahrer Schlag	-	25

Weitere Regeloptionen	Seite
Polarlicht (Hexenschutzherr)	23
Beschirmende Schwingen (Zauber)	7
Dorn der Immerblüte (magische Waffe)	17

ASCHAVAS TÄNZER

Die Himmlische Herrscherin Aschava wird auch jenseits der Region der Inneren See verehrt. Doch besonders entlang Varisias Verlorener Küste ist dieser Glaube weit verbreitet. Aschava inspiriert ihre Anhänger die Sicherheit von Städten und Karawanen zu verlassen, um sich an die dunklen Orte der Welt zu begeben. Dort werden einsame Seelen oftmals von ihrem natürlichen Pfad im Fluss der Seelen fort getrieben. Unter Einsatz des Lichtes des Mondes und faszinierenden Auftritten versuchen Aschavas Tänzer diese verlorenen Seelen zu erretten und vor ewig andauernder Qual zu bewahren.

Trefferwürfel: W8

VORAUSSETZUNGEN

Um Aschavas Tänzer zu werden, muss ein Charakter alle folgenden Voraussetzungen erfüllen:

Gesinnung: neutral gut oder chaotisch gut

Gotttheit: muss Aschava verehren

Fertigkeiten: Auftreten (Tanzen) 6 Ränge, Wissen (Religion) 3 Ränge

Talente: Geisterflüsterer (siehe S. 5)

Zauber: Fähigkeit zum Wirken von Zaubern des 2. Grades

KLASSENFERTIGKEITEN

Aschavas Tänzer verfügt über die folgenden Klassenfertigkeiten (und die dazugehörigen Schlüsselfähigkeiten für jede Fertigkeit): Akrobatik (GE), Auftreten (Tanzen) (CH), Diplomatie (CH), Fliegen (GE), Motiv erkennen (WE), Überlebenskunst (WE), Wahrnehmung (WE), Wissen (die Ebenen) (IN), Wissen (Religion) (IN), Zauberkunde (IN)

Fertigkeitsränge pro Stufe: IN-Modifikator +4

KLASSENMERKMALE

Die Prestigeklasse Aschavas Tänzers besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Aschavischer Auftritt (ÜF): Aschavas Tänzer kann seine Fertigkeit Auftreten (Tanz) nutzen, um magische Effekte für eine Anzahl an Runden pro Tag in Höhe des Doppelten seiner Stufe als Aschavas Tänzer. Dies funktioniert wie das Klassenmerkmal Bardenauftritt des Bardens. Er kann zudem Runden seines Bardenauftrittes, die er durch Stufen in der Klasse des Bardens besitzt, aufwenden, um Aschavischer Auftritt zu nutzen und umgekehrt. Einen Aschavischen Auftritt zu beginnen ist eine Bewegungsaktion, doch ihn aufrecht zu erhalten ist eine Freie Aktion. Sollte der Tänzer das Merkmal Bardenauftritt besitzen, kann er ebenfalls Bardenauftritte als Bewegungsaktion beginnen anstelle einer Standard-Aktion. Dies ist dem Tänzer so weit wie möglich, wenn er nicht ausreichend über Bardenauftritte verfügt. Der Auftritt kann nicht unterbrochen werden, doch er endet sofort, wenn der Tänzer getötet, gelähmt, betäubt, bewusstlos oder auf eine andere Weise daran gehindert wird, eine Freie Aktion aufzuwenden, um den Auftritt jede

Runde aufrecht zu erhalten. Zur Bestimmung der Anzahl an Auftritten, die der Tänzer zugleich aktiv haben kann, zählt der Auftritt als Bardenauftritt.

Der Auftritt besitzt visuelle Komponenten, allerdings keine auditiven Komponenten. Mit der 7. Stufe kann Aschavas Tänzer einen Aschavischen Auftritt als Schnelle Aktion beginnen. Der SG des Rettungswurfes gegen den Auftritt eines Tänzers ist $10 +$ die Klassenstufe des Tänzers $+$ sein Charismamodifikator.

Aschavas Tänzer erhält die nachfolgend aufgeführten Auftretenfertigkeiten.

Totentanz (ÜF): Mit der 1. Stufe kann ein Tänzer Untote und Geister auflösen. Mit Beginn des Auftritts und während jeder Runde, in der er den Auftritt aufrechterhält, erhalten alle Geister und untote Kreaturen, die sich innerhalb von 9 m um den Tänzer herum befinden, positiven Energieschaden in Höhe von $1W6 +$ Charismamodifikator des Tänzers. Ein erfolgreicher Willenswurf negiert den Schaden.

Hemmender Tanz (ÜF): Mit der 3. Stufe kann Aschavas Tänzer seinen Auftritt nutzen, um einen oder mehr untote Kreaturen, die sich innerhalb von 9 m und in Sichtweite des Tänzers befinden, zu behindern. Für jede 2. Klassenstufe, die Aschavas Tänzer jenseits der 3. Stufe erlangt, kann er eine zusätzliche Kreatur mit dieser Fertigkeit betreffen. Jede Runde, in der er diesen Auftritt aufrechterhält, legt Aschavas Tänzer einen Fertigkeitewurf auf Auftreten (Tanzen) ab und vergleicht das Ergebnis mit der KMV der Ziele. Jedes Ziel, dessen KMV durch das Ergebnis des Fertigkeitewurfes für Auftritt (Tanzen) erreicht oder übertroffen wird, erhält den Zustand Kränkelnd für 1 Runde. Jedes Ziel, dessen KMV um 10 oder mehr übertroffen wurde, erhält zudem für 1 Runde den Zustand Wankend.



ASCHAVAS TÄNZER

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell	Zauber pro Tag
1	+0	+1	+1	+0	Aschavischer Auftritt (Bewegungsaktion), Totentanz	—
2	+1	+1	+1	+1	Aschavische Riten, Unvergleichlicher Tänzer	Zauberwirkende Klasse +1
3	+2	+2	+2	+1	Hemmender Tanz	Zauberwirkende Klasse +1
4	+3	+2	+2	+1	Geisterhafte Grazie (sich selbst)	Zauberwirkende Klasse +1
5	+3	+3	+3	+2	Unvergleichlicher Tänzer (erste Fertigkeit)	Zauberwirkende Klasse +1
6	+4	+3	+3	+2	Erfrischender Auftritt	Zauberwirkende Klasse +1
7	+5	+4	+4	+2	Aschavischer Auftritt (Schnelle Aktion), Exorzistenwalzer	Zauberwirkende Klasse +1
8	+6	+4	+4	+3	Unvergleichlicher Tänzer (zweite Fertigkeit)	Zauberwirkende Klasse +1
9	+6	+5	+5	+3	Geisterhafte Grazie (Verbündete)	Zauberwirkende Klasse +1
10	+7	+5	+5	+3	Führung des Wahren Funkens, Unvergleichlicher Tänzer (dritte Fertigkeit)	Zauberwirkende Klasse +1

Erfrischender Auftritt (ÜF): Mit der 6. Stufe erhält Aschavas Tänzer den Bardenauftritt Erfrischender Auftritt.

Exorzistenwalzer (ÜF): Mit der 7. Stufe kann Aschavas Tänzer seinen Aschavischen Auftritt nutzen, um einen fortwährenden Zwangs- oder Besessenheitseffekt zu beenden. Der Einsatz dieser Fähigkeit zu diesem Zwecke erfordert 4 Runden, in denen der Auftritt ununterbrochen währt. Zudem muss das Ziel in der Lage sein, den Tänzer zu sehen und es muss sich innerhalb von 9 m zu dem Tänzer aufhalten. Sollte das Ziel besessen sein, erhält es einen neuen Rettungswurf um die Besessenheit zu beenden. Ansonsten funktioniert diese Fähigkeit wie der Zauber *Verzauberung brechen*, der Effekt wird anhand der Zauberstufe des Tänzers ermittelt. Jedes besessene zergreifende Wesen, das auf diese Weise verscheecht wurde, kann binnen der nächsten 24 Stunden nicht versuchen, von diesem Ziel erneut Besitz zu ergreifen.

Führung des Wahren Funkens (ÜF): Mit der 10. Stufe kann ein Tänzer die Toten zurück in ihre Gräber locken. Jede Runde, in der er seinen Auftritt aufrechterhält, kann er eine untote Kreatur innerhalb von 18 m betreffen. Der betroffene Untote kann den Effekten mit einem erfolgreichen Willenswurf widerstehen. Sollte die Kreatur erst innerhalb des betroffenen Bereiches untot geworden sein, oder wenn sich ein offenes Grab unter den Effekten von Weihen oder Ort weihen in dem betroffenen Bereich befindet, muss der Untote einen Malus von -4 auf seinen Rettungswurf in Kauf nehmen. Ist der Wurf erfolgreich, wird die Bewegungsrate des Zieles für 1 Runde halbiert (dies schließt alle Arten an Bewegungen ein, auch Fliegen und Schwimmen). Sollte der Rettungswurf scheitern, erhält der Untote sofort 10 Schadenspunkte pro Klassenstufe des Tänzers. Zudem erhält er für 1 Runde den Zustand Wankend. Zukünftige Rettungswürfe während der nächsten 24 Stunden gegen diesen Auftritt erhalten zudem einen Malus von -4.

Aschavische Riten (ÜF): Mit der 2. Stufe überwindet Aschavas Tänzer mit seinen geistesbeeinflussenden Aschavischen Auftritten die Immunität untoter Kreaturen gegen geistesbeeinflussende Effekte, selbst wenn es sich bei dem Untoten um eine geistlose Kreatur handelt. Während er einen beliebigen Aschavischen Auftritt oder Bardenauftritt aufrechterhält, kann der Tänzer 1 zusätzliche Runde aufwenden, um einen geistesbeeinflussenden Zauber zu wirken, der neben den eigentlichen Effekten zudem noch die Immunität einer untoten Kreatur gegen geistesbeeinflussende Zauber überwindet.

Unvergleichlicher Tänzer (AF): Mit der 2. Stufe erhält Aschavas Tänzer Vielseitiger Auftritt, so als ob er das gleichnamige Klassenmerkmal des Bardens besäße. Er muss sich für Auftreten (Tanzen) als seine Auftretenfertigkeit im Zusam-

menhang mit dieser Fähigkeit entscheiden. Besitzt er bereits Vielseitiger Auftritt in Auftreten (Tanzen), ehe er die erste Stufe in dieser Prestigeklasse erhält, erhält er stattdessen Fertigkeitsfokus (Auftreten [Tanzen]) als Bonustalent.

Mit der 6. Stufe wählt Aschavas Tänzer eine der nachfolgend aufgeführten Fertigkeiten aus und fügt sie der Liste der Fertigkeiten hinzu, die mit Auftreten (Tanzen) für den Vielseitigen Auftritt assoziiert werden: Bluffen, Diplomatie, Einschüchtern oder Motiv erkennen. Mit der 8. Stufe wählt er eine zweite Fertigkeit aus und mit der 10. Stufe eine dritte.

Geisterhafte Grazie (ÜF): Mit der 4. Stufe werden alle Waffenangriffe, die ein Tänzer während seines Aschavischen Auftritts durchführt, behandelt besäßen sie die besondere Waffeneigenschaft *Geisterhafte Berührung*. Seine Zauber besitzen zudem volle Effekte gegen körperlose Kreaturen so als ob er das Talent Ektoplastischer Zauber^{EXP} besäße. Mit der 9. Stufe erhalten Verbündete, die sich innerhalb von 9 m zum Tänzer befinden, dieselben Vorteile, während sein Aschavischer Auftritt andauert.

TALENT

Zauberkundige, die Aschavas Tänzer werden wollen, benötigen das nachfolgend aufgeführte Talent.

GEISTERFLÜSTERER

Deine Worte besänftigen die Toten sowie die Untoten gleichermaßen, sie können sogar Spukerscheinungen betreffen.

Voraussetzungen: Fähigkeit Zauber des 3. Grades zu wirken

Vorteil: Du erhältst Nekril als Bonusphrase. Zudem erhältst du einen Bonus von +2 auf Würfe auf Bluffen, Diplomatie, Einschüchtern und Motiv erkennen gegen untote Kreaturen oder wenn du Nekril sprichst. Füge *Mit Toten sprechen* der Liste deiner bekannten Zauber hinzu. Sobald du in der Lage bist, Zauber des 4. Grades zu wirken, füge *Mit Spukerscheinungen sprechen*^{ABR VI} der Liste deiner bekannten Zauber hinzu. Behandle deine Gesinnung als identisch mit der der toten Kreatur oder der Spukerscheinung, mit der du sprichst. Erhöhe zudem deine effektive Zauberstufe bei diesem Zauber um 2.