

PATHFINDER **Kingmaker**

**DIE KÖNIGSMACHER UND
DEREN GEFOLGSCHAFT**

Äbtissin Kara Ilarenika



Diese edle Priesterin wird den Rang der Hohepriesterin erlangen und die Pharasma-Kirche der Dornenmark mit Weisheit und Güte führen.

Die originäre Äbtissin wird im Kampf um die Heiligtümer des Todes in Neu-Stetven einen Feuertod sterben, nachdem die Truppen der Triaxianer die Stadt bis auf die Grundmauern niederbrannten.

Aerodus Crispin



Auf dem Feldzug gegen den Barbarenstamm der Tigerherren, wird dem Gorum-Priester die legendäre Waffe Ovnirbann in die Hände fallen. Diese Klinge gilt ab dann im Gorum-Tempel in Grauhafen als beliebtes Ziel ganzer Pilgerscharen.

Der originäre Aerodus verteidigt die Bergfeste als letzten Rückzugsort der Dornenmark. Gemeinsam mit der Königin und den Gelehrten des Arkanamiriums gelingt es ihm, einen Stützpunkt inmitten des Feindlandes zu errichten welcher die Jahrhunderte überdauern soll.

Akiros Ismort



Akiros wird sich niemals in Swetlana verlieben. Viele Jahre werden vergehen bis er wieder die Parabel des Erastil lehren wird und gemeinsam mit der Dornenwacht einen neuen Orden gründen wird.

Der originäre Akiros wird nach seiner frühen Trennung von Swetlana und der Gewissheit versagt zu haben, sich in die Flusskönigreiche begeben wo er ein Opfer des Alkohols und der Gewalt sein wird. Durch ein kurzes, rostiges Messer in die Rippen wird seinem Leben schließlich ein Ende gesetzt.

Baron Drelew



Als Mitglied der Schwertjunker wird es dem jungen Drelew möglich sein, sich bereits sehr früh in den finanziellen Ruin zu treiben.

Gemeinsam mit seiner Gemahlin wird er sich von einem Teilzeitjob zum nächsten hangeln.

*Viele Jahre war er im **Eisernen Besern** eine sehr beliebte Attraktion. Akrobatische Einlagen mit dem Schwert, begleitet von einemdoch etwas schrägen Gesang....die Leute waren immer ganz aus dem Häuschen.*

Castruccio Irovetti



Mit eiserner Hand werden die Flusskönigreiche von diesem Mann regiert. Selbst die mächtige Dolchenmark muss sich ihm und seinem Imperium beugen. Der aufstrebenden Dornenmark wird er stets ein guter Freund und Bündnispartner sein.

*Der originäre Irovetti wird sich im Kampf gegen die Triaxianer nach wenigen Monaten des Kampfes zurückziehen um die gefürchteten **Todeswolken-Bomben** über Brevoy abwerfen zu lassen. Damit wirft er die Invasionspläne der Triaxianer um Jahre zurück, verpestet das Land jedoch für die nächsten Jahrhunderte mit magischen Rückstrahlungen.*

Der Hirschkönig



Eine der berühmtesten Figuren der dornmärkischen Sagen ist der unheimliche Hirschkönig. Mit den Erzählungen um den Mann mit dem Hirschgeweih schickt man die Kinder in kalten Winternächten frühzeitig ins Bett. Man erzählt sich die wunderlichsten Geschichten über ihn - eine davon berichtet, dass der Hirschkönig der Sohn einer Feenkönigin und eines Wahnsinnigen ist.

Djod Kavken



Getrieben von Visionen und seiner Vergangenheit wird auch der Erastil seinen Weg in die Dornenmark finden um jenen längst vergessenen Tempel seines Gottes aufzubauen. Erst bei den Bauarbeiten zur Erweiterung des Tempels stoßen die Bautruppen und Kundschafter der Loge auf den alten Zyklopenbau darunter. Gemeinsam wird die Untotenplage unter der Erde bekämpft und auf ewig verschlossen.

Edrissa Schwarzstein



Auf den Schlachtfeldern der Flusskönigreiche gelangt die erfahrene Heilerin schließlich auch in die Dornenmark wo sie einen gemeinnützigen Orden von Frauen gründen wird. Gemeinsam mit den Schilden Torags wird sie ein System zur Versorgung der Armen und Kranken aufbauen, welches einmalig auf Golarion ist.

Die originäre Königin Edrissa wird gemeinsam mit ihren treuen Verbündeten den Triaxianern erbitterten Widerstand leisten. Als die Todeswolken-Bomben vom Himmel fallen, zieht sich der Dornmärkische Widerstand tief in die Erde zurück. Nie wird sie Kinder gebären noch einen weiteren Gatten nehmen.

Fürst Howlan Garess



Nach dem Krieg zwischen Issia und Rostland und dem daraus entstehenden Friedensvertrag liegt es an Haus Garess die Brücken zwischen Nord und Süd zu bauen. Fürst Howlan gilt als einer der erfolgreichsten Vermittlern seines Hauses und kann als erster eine Vermählung zwischen den Häusern Garess und Surtowa arrangieren.

Der originäre Howlan Garess wird selbst in Jahrhunderten noch eine der meistgehassten Figuren Golarions sein. Er wird es sein, der fremdartige Technologie aus Numeria verwenden wird, welche unzählige Leben ausgelöscht hat. Ganze Landstriche wurden durch seine Waffen entvölkert.

Goldi Golkasdotter



Nach dem Tod ihres Ehegatten verschlägt es die stolze Zwergerin in die Dornenmark wo sie sich einen Neuanfang erhofft. Doch das Schicksal soll sich für sie auch in hundert Leben nicht ändern, und so wird sie immer wieder von ihrer großen Liebe verschmäht.

Die originäre Goldi Golkasdotter wird den Schilden Torags im verzweifelten Kampf gegen die Triaxianer zur Seite stehen und Schild an Schild mit ihren Waffenbrüdern im Fegefeuer sterben. Mit ihrem letzten Atemzug haucht sie den Namen ihres Liebsten.

Graumantel



Als Magier der Weißen Hand in Dolchenmark gelingt ihm gemeinsam mit seinem Verbündeten Irovetti die Zerschlagung des mächtigsten Flusskönigreiches.

Der originäre Graumantel wird seiner Dornenmark treu zur Seite stehen. Dem Opfer dieses mysteriösen Mannes und einer Handvoll Magier des Arkanamiriums ist es zu verdanken, dass die mächtigen Antimagischen Felder über Brevoy errichtet und aktiviert werden konnten.

Häuptling Rußschuppe



Bereits früh in der Kolonisierung der Raublande wird ein Bündnis zwischen Menschen, Zwergen und diesem Koboldstamm geschlossen. Dieses Ereignis führte zu einer Eingliederung weiterer monströs-humanoider Rassen innerhalb der Dornenmark.

Im Kampf gegen die Triaxianer fochten der Klan der Rußschuppe tapfer gegen die Invasoren, konnten sich am Ende jedoch nicht der Magie der Drachen erwehren. Als niederste Abkömmlinge der Drachengeborenen mussten sich die Kobolde gegen ihren Willen den Triaxianern anschließen.

Jamandi Aldori



Nach der Schlacht im Tal des Feuers konnten die Schwertjunker einen Friedensvertrag mit Issia schließen. Fortan sollten die Schwertjunker die Bewahrer des Friedens zwischen Nord und Süd sein.

Die originäre Jamandi Aldori wird in der Schlacht um Neu-Stetven die verbliebenen Truppen der Rostländer anführen. Mit dem Wissen von Garen Orloowski konnten die Schwertjunker die Portalmagie von Choral gegen sich selbst wenden. Die daraus entstandenen magischen Erschütterungen zerstörten Truppen beider Seiten gleichermaßen. Mit diesem Akt war das letzte Kapitel des Krieges eröffnet.

Kesten Garess



Dieser Jüngling wird es sein, welcher die wunderschöne Natala Surtowa ehelichen soll. Die daraus entstehende Verbindung dieser mächtigen Häuser wird einst das ganze geeinte Land regieren.

Es war Kesten Garess welcher Graumantel und die Magier des Arkanamiriums zu ihrer letzten Mission begleitete. Sein Schwert wachte über die Männer und Frauen während diese die Antimagischen Felder aktivierten. Es war sein Blut welches den Schnee rot färbte. Einzig die Magie Pharasmas erhielt ihn am Leben. Als sämtliche Magie in Brevoy unterdrückt wurde, unterlag der Krieger seinen tödlichen Verwundungen.

Loy Rezbin



Als treuer Vorsteher der Gemeinde Tatzelfurt wird er diese Stadt im Sumpf in eine glorreiche Zukunft führen. Tatzelfurt wird der Inbegriff der Strebsamkeit und Prosperität.

Der originäre Loy wird beim Angriff auf die Truppen der Triaxianer gefangen genommen. Mittels Kontrollmagie versuchen die Drachengeborenen ihn als Spion einzuschleusen. In einem letzten mentalen Aufbäumen wirft Loy Rezbin die Ketten und warnt seine Gefolgsleute vor einem bevorstehenden Angriff. Kaum hat er das letzte Wort gesprochen, vergeht sein Körper in einer Flammensäule.

Maeger Varn



Maegar Varn wird seinem Schicksal nicht entkommen können und so wird er erneut Zeuge des grausigen Schicksals sein, welches Varnburg bevorsteht.

Malekith Koor Mass



Der junge Frostelf wird in arkanen Schriften seines Volkes erneut von Amarandlon erfahren und sich auf die Suche nach dessen Turm machen. Tiefer und tiefer dringt er dabei in die längst vergessene Geschichte seines Volkes ein. Erfüllt vom Wissen um die Herkunft der Elfen Golarions wird er schließlich seinen größten Wunsch erfüllen- gemeinsam mit einigen Auserkorenen bricht er auf die Heimatwelt der Elfen auf. In die Sagen und Legenden des Planeten Triaxus wird er als jener einkehren, welcher den Kampf gegen die Drachengeborenen beendete.

Bokken



Geistig zerrüttet wird Bokken den Abenteurern in den Raublanden zur Seite stehen. Über seine Herkunft und bevorstehende Ereignisse wird er nur fragmentiert Auskunft geben können. Als würde ein Bann auf seiner Zunge liegen....

Der originäre Bokken kehrt nach dem Einsatz der Todeswolken-Bomben zurück in die Wildnis. Im Augenblick seines Todes lichtete sich der Schleier des Wahnsinns. Sein zernarbtes Gesicht zierte am Ende ein Lächeln. Er hatte seine Aufgabe erfüllt...

Mort



Als erster Tourist Golarions fand der Schädel großen Gefallen an dieser Welt und eröffnete alsbald sein eigenes Büro in Sigil, der Stadt der Tore. Seine Urlaubsangebote sind im ganzen Multiversum nicht zu überbieten....

Mutter Mond



Nach dem Niedergang Varnburgs verbinden sich die Zentauren um Mutter Mond mit der Regierung der Dornenmark. Der Erstgeborene der Herrscher wurde traditionell dem Ritus von Mond und Sterne unterzogen und damit in den Stamm aufgenommen. Eine tiefe Verbundenheit mit der Natur begleitete diese Vereinigung.

Der originäre Stamm verteidigte sich gegen den Sturm aus Iobaria und trug diesen Kampf sogar bis in dieses wilde Land im Osten. Mutter Mond vereinte Stämme von Monstern und Bestien und bekämpfte die Invasoren auf ihrem eigenen Gebiet.

Nikanor



Erneut wird Nikanor dem Ruf nach Ruhm und Geld erhöhen und nach Süden reisen um die Raublande zu erobern. Seine geschickte Zunge sollte die Regierung mehr als einmal aus einer brenzligen Situation heraus retten. Oft genug Situationen, welche erst durch den Einsatz dieser Zunge entstanden. Als er schließlich dem Stand der Ehe mit dem Hause Lebeda einging, wurde der charismatische Mann ruhiger. Nur ab und an sollte er Anstoß für eine delikate Angelegenheit sein...

Oleg Leweton



Nie würde der bodenständige Oleg sein geliebtes Land und seine Ehefrau verlassen. Keine Aufgaben führten ihn vom Hof der Dornenmark in fremde Länder. Die raue Natur wird jedoch Zeit seines Lebens ein Teil von ihm sein.

Der originäre Oleg, schon früher immer ernst und verbissen, wurde nach dem Verlust seiner Swetlana zu einem verbitterten Mann. Immer tollkühner wurden seine Angriffe auf die Triaxianer, immer mehr verlor er die Beherrschung im Kampf. So verwunderte es niemanden, als er eines Tages von einer Erkundungsmission nicht zurückkehrte.

Perliwasch



Nach der Schlacht im Tal des Feuers zog sich Perliwasch zurück in den Grüngürtel. Zwei Jahrhunderte mussten vergehen bis er seine einstigen Kampfgefährten wieder traf. Da sich sich seiner jedoch nicht erinnern konnten, musste er erneut Freundschaft mit ihnen schließen. Seine Augen blicken in unbeobachteten Momenten jedoch traurig in die Leere, während er an all jene Freunde dachte die er im Laufe seines Lebens verloren hatte.

Tyg-Titter-Tat

Gemeinsam mit ihrem Kameraden Perliwasch wacht Ty-Titter-Tat über den Grüngürtel und dessen Bewohner. Als Gesandte der Nymphenkönigin Syntira aus dem Finstermondal ist sie die Vertreterin der Ersten Welt an diesem Ort.



Die originäre Tyg-Titter-Tag wird niemals über den Verlust von Perliwasch hinwegkommen. Dies war der Moment in ihrem Leben in welchem das Feenwesen den Begriff des Verlusts verstand. Tausendfach verstärkt durch ihre Herkunft zerfraß dieses Gefühl dieses einst so fröhliche Wesen. Stück für Stück bis nichts mehr von ihr übrig blieb.

Quintessa Maray "Die Dame"



Nach der Machtübernahme von König Irovetti wird die Quintessa seine Stellvertreterin im ehemaligen Dolchenmark. Über viele Jahre hinweg wird sie die wohl gefährlichste Diplomaten im nördlichen Golarion. Viele sind über das entspannte und freundschaftliche Verhältnis zwischen ihr und Nikanor verwundert.

Die originäre Quintessa wird es sein, welche das Wissen um den Bau der Todeswolken-Bombe an König Irovetti weitergibt. Damit ist sie eine der Hauptverantwortlichen für die bevorstehende magische Verstrahlung ganz Brevoys.

Swetlana Leweton



Wenige Jahre nach der Errichtung der Dornenmark wird Swetlana von ihren Aufgaben im Rat zurücktreten. Bei der Verkündung hält sich lächelnd ihre Hand auf den Bauch.

Als Swetlana vom Unheil in Brevoy und der Dornenmark erfährt, kann sich die Frau ihrem Gewissen nicht erwehren und tritt die Rückreise in die Dornenmark an. Dies führt zur Trennung von Akiros. Jedoch wird die ehemalige Kämmerin des Reichs ihr Ziel nicht erreichen. Auf den gefährlichen Straßen wird sie vom berüchtigten Banditen Fallgrim Snieg entführt und längerer Gefangenschaft ermordet.

Yolanralin

Als umherziehender Jäger ohne Wurzeln wird es Yolanralin sein welcher Malekith bei seiner Queste begleiten wird. Gemeinsam erreichen sie nach Jahren des Reisens und der Forschung den Planeten Triaxus. Endlich hatte der ruhelose Jäger nach Hause gefunden.

Der originäre Yolanralin wird sein Schicksal im Kampf gegen den weißen Drachen Frostbiss finden.



Phlexia

Zuddiger wird niemals ihr Heim auf der Ersten Welt vernichten. Niemals wird Phlexia die Erfahrungen der Materiellen Ebene machen müssen. Auf ewig ein fröhliches Feenzwesen im Zyklus der Welt. Niemals Schmerz, niemals Trauer. Niemals Erlösung.

Die originäre Phlexia, gefangen im abgespaltenen Wesen der Nymphenkönigin Ambrosia wird ihr Dasein auf ewig darin darben. Ein ewiges Zwgespräch zwischen ihr und dem Aspekt der Ambrosia.



Ambrash / Ambrosia



Nach der Schlacht im Tal des Feuers wurde Ambrash erneut ihrer Fähigkeit zur Liebe beraubt. Nun keine Königin des Schattenhofes, lässt sich Ambrosia auf der Materiellen Ebene nieder wo sie im Finstermondal von ihrer Schwester Syntira umsorgt wird. Das dunkle Herz kann sich jedoch nicht vollständig ihrer bemächtigen und so entsendet sie ihren Geliebten hinaus in die Welt um nach Dorn zu suchen. Der Kreislauf beginnt sich von vorne zu drehen. Doch mithilfe ihrer Schwester und Zuddigers gelingt es ihr schließlich sich mit Dorn zu vereinigen. Der Gnom Raklgrash beendete seine eigene Existenz zu einem höheren Wohl.

Zuddiger



Nach Jahren der Wanderung wird Zuddiger schließlich Dorn finden und den Gnom Raklgrash ins Finstermondtal geleiten wo er auf Ambrosia und Syntira treffen wird. Seine Existenz als Sterblicher wird Zuddiger niemals aufgeben, doch durch die Vereinigung mit der wiederhergestellten Ambrash wird ein neues Leben entstehen...

Farli Markstein



Der Alternative Farli wird in die Heldengeschichten seines Volkes als einer der größten Persönlichkeiten der jüngeren Geschichte eingehen. Gemeinsam mit dem legendären Hammer wird er nicht nur prachtvolle Bauten errichten, sondern auch eine Himmelszitadelle im Rauhreifgebirge. Damit endet das Zeitalter des Niedergangs der Zwerge.

Farli wird nach der Schlacht im Tal des Feuers von den Ältesten der Ersten Welt in den Körper des Tharin Goldbarts geboren (jener Zwerg den Phlexia damals ermordet hatte). Dieser Zwerg findet zweihundert Jahre später die Goldmine in den Raublanden und wird ein großer Minenbetreiber mit gutem Ansehen sowohl in der Dornenmark als auch im Fünfkönigsgebirge.

Padrym Kupferschlag



Der Alternative Padrym wird nicht nur glorreiche Schlachten schlagen, er wird auch ein Sinnbild der alten Tradition sein und am Ende seiner Tage in Torags Halle als Sendbote seines Gottes dienen.

Padrym wird nach der Schlacht im Tal des Feuers von den Ältesten der Ersten Welt in den Körper des Helmhart Feuerstahls wiedergeboren, jenem Zwerg der den alternativen Padrym in eine Intrige verstricken wird, welche den Steinfürsten schließlich in die Dornenmark führt.

Quon Jörk



Der Alternative Quon mausert sich zu einem hochrangigen Mitglied der Giftmischergilde. Als ultimativer Racheengel seiner Götting Calistria überbringt er den Zorn dieser Unsterblichen. Aus verlängerter Arm der Quintessa und König Irovettis ist er der Botschafter der Flusskönigreiche innerhalb der Dornenmark.

Quon Jörk wird nach der Schlacht im Tal des Feuers von den Ältesten der Ersten Welt in den Körper des Bokkens geboren. Der Einsiedler ist als einziger der Helden sich dieser Wiedergeburt bewusst, wodurch sein Verstand zerbrach. Nur hin und wieder träumt und erinnert er sich an Fetzen seines früheren Lebens, doch als würde ein Geas auf ihm liegen, kommt nur wirres Gebrabbel aus seinem Mund. So ist es sein Schicksal über die anderen zu wachen...

ENDE