

PATHFINDER

ABENTEUERPfad™



DER FLUCH DES
SCHARLACHROTEN THRONES

SPIELERLEITFADEN

Die Hardcover-Ausgabe des Abenteuerpfades Der Fluch des Scharlachroten Thrones enthält alles Erforderliche, um als Spielleiter diese Kampagne zu beginnen und zu leiten. Dieser Leitfaden soll dagegen Spielern helfen, wichtige Entscheidungen beim Erstellen ihrer Charaktere zu treffen.

TIPPS FÜR CHARAKTERE

Die Kampagne spielt weitestgehend in der Stadt Korvosa im südöstlichen Varisia, sieht man von einigen längeren Abschnitten ab, welche zum Teil weit jenseits der Stadtmauern spielen. Diese Bereiche sind dazu gedacht, „zivilisierte“, auf das Stadtleben ausgelegte Charaktere aus ihren Komfortzonen zu zwingen. Allerdings gilt auch das Umgekehrte für eher wildnisorientierte, „barbarische“ Charaktere wie Barbaren, Blutwüter, Druiden, Skalden oder Waldläufer. Du solltest dir daher einen Grund überlegen, wenn du einen Charakter der zweiten Kategorie spielen willst, was dieser in der großen Stadt anstellt und warum er dort verbleiben könnte, wenn die Dinge sich zum Schlechteren zu wandeln beginnen. Eine sehr gute Lösung bestünde darin, starke Bande zu anderen Spielercharakteren zu knüpfen – normalerweise würde dein Barbar oder Druide der Stadt einfach den Rücken zuwenden, doch nicht, wenn ein enger Freund oder Verwandter oder dort lebender Verbündeter in Gefahr ist!

Als weitere Lektüre sind neben dem *Weltenband: Innere See* das *Handbuch: Varisia* und die *Völker von Golarion* zu empfehlen.

VÖLKER

Korvosa wird hauptsächlich von Menschen bewohnt, heißt aber Angehörige aller im Grundregelwerk aufgeführten Spielervölker willkommen. Korvosa wurde vor vielen Jahren von Cheliox aus gegründet, sodass viele der menschlichen Bewohner heute chelischer Abstammung sind. Vudrani, Varisische Wanderer und Taldaner sind aber auch recht zahlenmäßig vertreten. Ähnliches gilt für Schoanti, auch wenn diese in manchen Teilen der Stadt weniger willkommen sind und immer wieder mit aufflackerndem Rassismus zu tun bekommen – dies liegt hauptsächlich darin begründet, dass die Chelaxianer damals das Land von den dort lebenden Schoantis eroberten und diese zur Flucht in die gnadenlosen Aschlande im Nordosten zwangen. Entsprechend sehen sich manche Vertreter beider Gruppen auch nach Generationen noch im ruhenden Kriegszustand. Ein Schoanti-Charakter könnte es mit der Bigotterie mancher engstirniger Korvoser zu tun bekommen, dennoch könnte ein Schoanti-SC der Gruppe später einige Vorteile verschaffen. Andere menschliche Volksgruppen wie Kelliden oder Ulfen sind in der Stadt selten, aber nicht unbekannt.

Elfen und Gnome sind in Korvosa recht selten, aber dennoch nicht so selten, dass sich alle nach Vertretern dieser Völker umdrehen würden.

Halbling gibt es fast überall, wo Menschen leben. Sie sind auch in Korvosa ein alltäglicher Anblick; viele sind der Sklaverei in Cheliox entflohen und die Reedereien und Handelsgesellschaften der Stadt zählen viele Halblingseeleute zu ihren Angestellten.

Halb-Elfen und Halb-Orks gibt es ebenfalls in der Stadt. Halb-Elfen stehen nur selten vor Problemen, während viele Bewohner der Stadt (darunter auch insbesondere die Schoanti, welche auf eine lange, bittere Geschichte hinsichtlich Orks zurückblicken) schlecht auf die Gegenwart von Halb-Orks reagieren. Man begegnet diesen oft missverstandenen Leuten leider nur zu häufig mit Vorurteilen und Furcht.

Zwerge stammen meistens aus dem nahen Janderhoff und viele besitzen Verbindungen zu dem robusten Handel zwischen Korvosa und dieser Himmelszitadelle.

KLASSEN

Als hauptsächlich städtische Kampagne gibt der Fluch des Scharlachroten Thrones intrigenbasierenden Charakteren viele Möglichkeiten zu glänzen. Es gibt aber trotzdem genug gute alte Gewölbeforschungen und gefährliche Kämpfe, welche auf die Charaktere warten. Wie bei jeder Kampagne ist einer der Schlüsseln zum Erfolg eine ausbalancierte Gruppe, die über Kampfkönnen, magisches Geschick und gesellschaftliche Fertigkeiten verfügt.

Alchemist, Arkanist, Hexe, Hexenmeister, Kampfmagus, Magier, Paktmagier: Korvosa heißt Anwender der arkanen Magie willkommen. Diese haben in der Stadt zahlreiche Möglichkeiten zu gedeihen – und der Weg des Abenteurers kann sicherlich auch zu Reichtümern führen! Man darf aber nie vergessen, dass Korvosas bekannteste Magierschule, die Acadamae, im Abenteuerpfad keine wesentliche Rolle spielt – zudem neigt sie inoffiziell stark dazu, die Schule der Beschwörung mit Schwerpunkt auf Beschwörungen und Herbeizauberungen von Teufeln zu bevorzugen. Falls du möchtest, dass dein Charakter Kontakte zur Acadamae besitzt, so besprich dies mit deinem SL oder baue deinen Charakter so, dass diese Verbindungen nicht ins Gewicht fallen, sondern ihm nur etwas Farbe verleihen. In der Stadt führen seit langem Imps (welche in der Regel von Schülern der Acadamae beschworen, aber nicht gebändigt werden konnten und so der Knechtschaft an der Schule enttrinnen konnten) und pseudodrachentartige Kreaturen, die auch als Hausdrachen bekannt sind, eine oft blutige Fehde. Beides sind klassische Wahloptionen als Verbesserte Vertraute. (Ein Zauberkundiger muss wenigstens die 7. Stufe, eine chaotisch gute Gesinnung und das Talent Verbesserter Vertrauter besitzen, um einen Hausdrachen als Vertrauten zu erlangen; die Spielwerte des Hausdrachen befinden sich im Monsterrang des Abenteuerpfades.) Andere häufig vertretene Verbesserte Vertraute in Korvosa sind Lyrakien, Nosois, Pseudodrachen und Schreckensratten, es sind aber auch andere Optionen möglich, solange dein SL sie abnickt.

Attentäter, Barden, Draufgänger, Ermittler, Schurken: Der Fokus dieser Charaktere liegt auf gesellschaftlicher Interaktion, Intrigen und Fertigkeiteneinsatz, was sie bestens geeignet macht für eine urbane Kampagne wie den Fluch des Scharlachroten Thrones. In Korvosa gibt es viele Organisationen und Gruppierungen, denen diese Charaktere angehören können, wobei es aber zu empfehlen ist, dass sie als „Freiberufler“ unterwegs sind, die noch keinen geheimen Gilden oder den oberen Gesellschaftsschichten angehören. Im Verlauf der Kampagne wirst du mit mehreren Gruppierungen in Kontakt kommen, mit denen sich dein Charakter verbünden könnte oder denen er sich vielleicht entgegenstellt. Die Spielerfahrung fällt dabei umfassender aus, wenn ein Charakter nicht schon im Vorfeld mit der Gruppierung verbündelt ist. Natürlich gibt es aber eine Gruppe, der gegenüber dein Charakter von Spielbeginn an gegenüber starke Loyalität verspüren sollte – die Gruppe der Spielercharaktere! Falls du möchtest, dass dein Charakter Kontakte zu einer bestimmten Gruppierung besitzt, so berede dies mit deinem SL, ehe die Kampagne beginnt. Ferner könnten auch die für den Vigilanten weiter unten aufgeführten Informationen für dich von Interesse sein.

Barbar, Blutwüter, Druide, Jäger, Schamane, Skalde: Diese Klassen haben normalerweise mit dem Stadtleben nicht viel am Hut, stören aber auch nicht, solange sie einen Grund haben, in Korvosa zu leben oder sich dort länger aufzuhalten. Sobald die Handlung die Stadt verlässt, könnten sie sich sogar als ausgesprochen nützlich erweisen, ferner spricht man ja auch bei Städten oft nicht umsonst vom Urbanen Dschungel... Ein Charakter, welcher einem der Quahs (Stämme) der Schoanti angehört, die in den Aschlanden heimisch sind (die Lyrune-Quah, die Sklar-Quah oder die Skoan-Quah), könnte der Gruppe im späteren Verlauf der Kampagne



einige Vorteile verschaffen – du darfst aber nicht automatisch davon ausgehen, dass dein Charakter „daheim“ mit offenen Armen willkommen wird, schließlich hat er Zeit in der korrumptierenden Zivilisation verbracht! Klassen, die über Tiergefährten verfügen, sollten in Korvosa normal funktionieren können, schließlich nutzt die einheimisch Säbelkompanie abgerichtete Pferdegreifen. Ein exotischer Tiergefährte sollte daher nur begrenztes Interesse wecken, solange er sich gut benimmt. Dennoch gibt es natürlich bestimmte Arten von Tiergefährten, die in diesem Teil Varisias häufiger anzutreffen sind, darunter Alligatoren, Bären, Dachs, Hunde, Pferde, Ponys, kleine Raubkatzen (z.B. Feuerfellpumas). Vielfraße, Vögel, Wildschweine und Wölfe.

Inquisitor, Kleriker, Kriegspriester, Mystiker: Alle vier dieser göttlichen zauberkundigen Klassen sind in Korvosa bestens bekannt und willkommen – sofern sie in ihrem religiösen Eifer keine Unruhe stiften oder aufgrund ihrer Ansichten für Probleme sorgen. Siehe auch den Abschnitt „Religionen“.

Kämpfer, Mönch, Raufbold, Ritter: Wie im Falle von Charakteren mit gesellschaftlichem oder fertigungsbezogenem Schwerpunkt gibt es auch für kriegerische Klassen zahlreiche Möglichkeiten, in Korvosa zu gedeihen. Als verbündete Gruppierung eignet sich in dieser Kampagne am ehesten die Stadtwache von Korvosa, welche zugleich die städtische Polizeitruppe stellt und eine wichtige Rolle im Lauf des Abenteuerpfades spielt. Andere Gruppen, wie der Höllenritterorden des Nagels und die Säbelkompanie, spielen bestimmte Rollen, aufgrund derer sie sich schlecht für SC eignen. Falls dein Charakter mit einer dieser beiden Gruppen assoziiert sein soll, so besprich es bitte im Vorfeld mit deinem SL.

Kinetiker, Medium, Mentalist, Mesmerist, Okkultist, Spiritist: Es gibt ein paar Möglichkeiten für mentalmagische Charaktere, im Rahmen des Abenteuerpfades zu glänzen, darunter die tiefspirituellen Themen der Turmkartendeutung oder die Erkundung berühmter, heimgesuchter Stätten. Stelle aber sicher, dass dein SL

mit den *Ausbauregeln VII: Okkultes* vertraut und mit ihrem Einsatz einverstanden ist, ehe du eine dieser Klassen wählst.

Ninja, Samurai, Schütze: Diese drei Klassen sind in Korvosa nahezu unbekannt. – Natürlich hat der eine oder andere schon von alkensterner Feuerwaffen oder den unnachgiebigen Kriegern Tian Xias gehört, doch damit hat es sich in der Regel auch schon. Samurai und Schützen passen durchaus in die kämpferische Nische, während der Ninja sich mit dem Schurken und anderen fertigungsorientierten Klassen eine Nische teilt, es gibt aber keine speziellen Handlungsfäden, die auf diese exotischen Klassen ausgerichtet sind.

Paladin: Paladine sind eine exzellente Wahl für diesen Abenteuerpfad, sofern sie sich eher vom guten Teil ihrer Gesinnung als dem rechtschaffenen Element leiten lassen. Im Verlauf der Kampagne läuft rasch alles aus dem Ruder und Korvosa versinkt im Chaos. Die Entscheidungen deines Paladins sollten stets dafür sorgen, dass er und die anderen SC auf derselben Seite stehen. Sprich mit deinem SL, ehe du einen Paladin erstellst. Es ist auch besser, in diesem Abenteuerpfad einen Paladin einer neutral guten Gottheit zu spielen als einen Paladin einer rechtschaffenen neutralen Gottheit.

Vigilante: Korvosas aktuelles politisches Klima schreitet regelrecht nach einem Vigilanten. Allerdings gibt es bereits eine berühmte Legende dieser Art vor Ort: den Schwarzen Fuchs. Dieser wird von manchen geliebt, von anderen gehasst, von manchen verteuelt und von vielen gefürchtet. Der maskierte Held kämpft seit Jahrzehnten für die unterdrückten und armen Massen. Es gibt alle möglichen Gerüchte, welchem Volk oder Geschlecht er angeblich angehört oder wer sich hinter seiner Maske verbergen könnte – oder ob es sich überhaupt um einen einzelnen und nicht vielleicht eine ganze Gruppe handelt. Wie auch immer die Wahrheit aussehen mag, man hat den Schwarzen Fuchs schon eine Weile nicht mehr gesichtet. Vielleicht hat er sich in den Ruhestand zurückgezogen, vielleicht ist er tot – oder vielleicht wartet er nur auf den richtigen Moment,



um auf die Bühne des Geschehens zurückzukehren. Dies bedeutet aber auch, dass die Stadt potentiell für einen neuen Vigilanten bereit ist, zu dem sie heraufschauen oder den sie bekämpfen könnte. Dein Vigilant könnte vielleicht sogar daran interessiert sein, den Mantel des Schwarzen Fuchses zu übernehmen – sprich aber dennoch zuerst mit deinem SL.

Waldläufer: Falls du einen Waldläufer spielen möchtest, dann sieh dir auch die Informationen zu anderen naturorientierten Klassen wie dem Barbaren an, die Ratschläge zu Tiergefährten eingeschlossen. Beachte auch, dass es zwar mit der Säbelkompanie in Korvosa eine Waldläufergruppierung gibt, diese sich aber nicht sonderlich für Spielercharaktere eignen (du wurdest gewarnt). Als Erzfeinde eignen sich Humanoide (Menschen), Tiere, Ungeziefer und Untote. Dies gilt für die ganze Kampagne, später kommen aber auch verstärkt Externare (Böse) und Externare (Einheimische) hinzu. Die meisten anderen Erzfeindoptionen sind auch im Abenteuerpfad vertreten, allerdings bei weitem nicht so oft. Als Bevorzugte Gelände eignen sich am besten (in dieser Reihenfolge): Städtisch, Unterirdisch, Wüste, Sumpf und Ebenen.

Prestigeklassen: Die Turmkarten spielen eine wichtige Rolle im Rahmen des Abenteuerpfades, sodass die Prestigeklasse des Turmdeuters^{WBIS} eine recht interessante Wahl für jemanden darstellen könnte, der sich dafür qualifiziert. Manche Prestigeklassen sind auch mit wichtigen golarischen Organisationen verbunden, die zum Teil in der Kampagne Schlüsselrollen spielen. Entsprechend wären diese Prestigeklassen unpassend, werden hier aber nicht aufgeführt, um nichts zu verraten. Solltest du auf eine bestimmte Prestigeklasse hinarbeiten, so lass es deinen SL möglichst früh wissen, damit er zustimmen oder ablehnen kann, falls es keinen Sinn ergeben sollte, in der fraglichen Klasse Stufen zu wählen.

SPRACHEN

Die Gemeinsprache eignet sich am besten für diese Kampagne, aber auch Schoanti und Varisisch werden häufig zum Einsatz kommen. Neben diesen drei auf der Hand liegenden Optionen kommen noch Orkisch, Thassilonisch und Vudrani ab und an vereinzelt zur Anwendung. Du kannst im Rahmen einer längeren Kampagne eher mit der üblichen Vielfalt an Kreaturen rechnen, die verbreitete Sprachen sprechen (wie Elfish, Zwergisch oder Drakonisch), während obskure Sprachen (z.B. Azlantisch, Orvisch oder Zyklopisch) möglicherweise kaum bis gar nicht gebraucht werden.

RELIGIONEN

Korvosa ist religiös tolerant und bevorzugt keine Religion einer anderen. Der größte und öffentlich aktivste Tempel der Stadt ist

die Bank von Abadar, es gibt aber auch Tempel von Asmodeus, Phasma, Sarenrae und Schelyn. Das Vielfältige Pantheon im südlichen Korvosa repräsentiert 17 der 20 Hauptgottheiten der Region der Inneren See – nur Gorum, Lamaschtu und Rovagug sind nicht vertreten. Die Verehrung Gorums ist zwar nicht verboten, der Herr im Eisen besitzt nur einfach keine große Anhängerschaft in der Region; selbst die Schoanti ziehen eine schamanistische oder druidische Form der Anbetung vor. Die Religionen des Zon-Kuthon, der Urgathoa und des Norgorber sind zwar im Vielfältigen Pantheon vertreten, allerdings werden ihre Schreine kaum genutzt und sind meistens vernachlässigt. Wenn du eine Religion für deinen Charakter wählst, dann vermeide besser eine böse Gottheit – solltest du dennoch so eine Gottheit spielen wollen, dann besprich dich vorher mit deinem SL, da deine Wahl aus kampagnentechnischen Gründen unpassend sein mag.

KAMPAGNENWESENSZÜGE

Korvosa hat wie jede Stadt einen Anteil von nicht ganz sauberen Einwohnern. Zwielfichtiges Gesindel wie Beutelschneider, Schläger, Diebe, Einbrecher und Attentäter lebt in Elendsvierteln an Flussufern, schleicht durch die Abwasserkanäle oder versteckt sich auf den Dächern Alt-Korvosas, den Schindeln. Die Korvoser Stadt- wache tut ihr Möglichstes, um die Verbrecher davon abzuhalten, zu viel Schaden anzurichten. Die grausame Realität besteht aber darin, dass Kriminelle immer in der Überzahl sein werden. Das bedeutet, dass bestimmte Taten ungesühnt bleiben und manche Gauner große Erfolge feiern können.

Die vielleicht Größten dieser Verbrecher sind ihre Fürsten. Sie operieren zu Dutzenden in Korvosa, von dem durchtriebenen Anführer der Himmelblauen Gesellschaft bis zu den Szarni der Varisischen Wanderer, die Banden aus einem halben Dutzend Freunden und Vettern vorstehen. Diese minderen Verbrecherfürsten bilden ironischerweise die Gruppe, die den rechtschaffenen Bürgern Korvosas am meisten schadet, denn die größeren Organisationen geben sich nicht mit dem gemeinen Volk ab.

Gaedren Lamm gehört zu diesem verabscheuungswürdigen Gesindel. Er hat seine Gelegenheit verpasst, eine führende Rolle in Korvosas Unterwelt einzunehmen, und seinen Zenit schon vor langer Zeit überschritten. Heute entführt er Waisen und zwingt sie dazu, seinen parasitären Lebenswandel durch kleinere Straftaten zu stützen. Der abscheuliche alte Mann hat in der Vergangenheit vielen Angehörigen der korvoser Unterschicht und sogar einigen der Mittelschicht und des Adels das Leben schwergemacht, aber es ist ihm bisher immer gelungen, der Wache zu entkommen. Deshalb hat er sich nie für seine Verbrechen verantworten müssen.



Lamms Glück wird sich allerdings bald ändern. Seine jüngsten Untaten haben das Leben von Bürgern beeinflusst, deren Schicksal es ist, einmal zu den größten Helden Korvosas zu gehören: Die Spielercharaktere des Abenteuerpfads *Der Fluch des Scharlachroten Thrones*.

Die folgenden Liste mit Charakterhintergründen und Kampagnenwesenszügen legen dar, wie Gaedren Lamm den SC Unrecht angetan hat. Die Kampagne beginnt, wenn die verzweifelten und wütenden zukünftigen Helden zueinanderfinden, um das zu tun, wozu die Stadtwache nicht in der Lage (oder Willens) ist. Lamm muss für seine fürchterlichen Verbrechen bezahlen, ob nun vor Gericht oder durch die Klinge eines Rächers.

Die Hintergründe bilden Verknüpfungspunkte zwischen den SC und Gaedren und erklären kurz, wie der widerwärtige Verbrecherfürst die einzelnen Charaktere beeinflusst hat. Jeweils zwei zur Auswahl stehende Wesenszüge gehören zu einem von sechs thematischen Hintergründen. Zusätzlich zu einem dieser Kampagnenwesenszüge sollten die Spieler sich für einen weiteren Wesenszug entscheiden; die Regeln dafür findest du in den *Expertenregeln*.

DROGENABHÄNGIGER

Eine dir nahestehende Person wurde süchtig nach Zitter, einer Droge, die aus dem Gift von der in den Tropen lebenden Traumschnecke gewonnen wird. Das Mittel schläfert ein und löst lebhaftere Träume aus, während der Konsument am ganzen Körper zappelt und zittert. Du hast immer gedacht, Zitter wäre eine Droge für die niederen Klassen, aber dann starb ein Bekannter an einer Überdosis. Mit ein wenig Recherche hast du den Namen des Schufers herausgefunden, der deinen Freund süchtig gemacht hat: der Verbrecherfürst Gaedren Lamm. Die Stadtwache ist leider nur an größeren Händlern interessiert und will keine Ressourcen für jemanden verschwenden, den sie für „ein kleines Licht“ hält, das „nur für Bettler ein Problem darstellt“. Es scheint, dass es an dir liegt, Gaedrens Machenschaften zu beenden.

Wähle einen der folgenden Wesenszüge:

Abstinenter Drogensüchtiger: Du bist zwar süchtig, hast aber schon eine Weile keine Drogen mehr genommen. Du gibst Gaedren die Schuld dafür, dass du beinahe gestorben wärest, und hasst es, dass seine Drogen deine Freunde in die gleiche missliche Lage bringen. Glücklicherweise erholt sich dein Körper sehr schnell von Giftstoffen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Zähigkeitsrettungswürfe.

Süchtiger Freund: Die süchtige Person, um die es hier geht, ist mit dir befreundet oder in einer Liebesbeziehung, und hat die Überdosis entweder überlebt oder nicht. Deine Nachforschungen

in der Drogenszene und der lokalen Politik haben dir eine gewisse Ahnung über das Leben auf der Straße gegeben. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Wissen (Lokales); Wissen (Lokales) ist eine deiner Klassenfertigkeiten.

SÜNDENBÖCK

Jemand, der dir nahesteht, wurde des Mordes angeklagt. Der angebliche Augenzeugenbericht eines örtlichen Fischers schien auszureichen, um den Fall abzuschließen, aber die angeklagte Person hatte ein so dichtes Alibi, dass der Urteilsspruch sich verzögerte. Jemand drängte den Fischer in die Ecke und fand heraus, dass er vom wirklichen Mörder eingeschüchtert wurde, eine Falschaussage zu leisten und deiner Bekanntschaft die Mordwaffe unterzuschreiben. Der Mörder? Ein örtlicher Verbrecherfürst namens Gaedren Lamm, dessen Schläger den Fischer umbrachten, ehe er seine Aussage zurücknehmen konnte. Zwar resultiert dies darin, dass der einzige Zeuge für die Tat nicht mehr zur Verfügung stand und somit die beschuldigte Person freikam, aber das Stigma erwies sich als so groß, dass ihr Ruf schwer beschädigt wurde. Du bist dir sicher, dass du bei Gaedren Beweise für seine Verwicklung in den Mord finden kannst, welche die angeschuldigte Person von dem Mangel befreien. Dazu musst du Lamm nur aufspüren.

Wähle einen der folgenden Wesenszüge:

Ehrenretter: Die falsch beschuldigte Person gehört deiner Familie an (vielleicht dein Vater oder deine Schwester). Es ist dir gelungen, dem Fischer mit deiner Gewitztheit die Wahrheit zu entlocken. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen; Bluffen ist eine deiner Klassenfertigkeiten.

Schulabbrecher: Du warst derjenige, den man des Mordes anklagte. Du hast zwar deine Freiheit wiedererlangt, nachdem ein Freund die Wahrheit aus dem Fischer herausbekam, aber der Schaden war bereits angerichtet. Du sahst dich dazu gezwungen, deine Schule oder Kirche zu verlassen. Aus diesem Grund hast du dir deine Fähigkeiten selber beigebracht und dir das Versprechen gegeben, deine ehemaligen Mitschüler zu übertreffen, obwohl sie dich verstoßen haben. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Zauberkunde; Zauberkunde ist eine deiner Klassenfertigkeiten.

UNGLÜCKLICHE KINDHEIT

Du hast eine Zeit lang als eine von Gaedren Lamms versklavten Waisen verbracht, in der du allerlei schmutzige Dinge für ihn erledigen musstest. Du magst aus dem Haus deiner Eltern oder beim Einkaufen auf dem Markt entführt worden sein. Vielleicht hat dich die unverantwortliche Leiterin deines Waisenhauses verkauft, weil

sie dringend ein Darlehen brauchte. Möglicherweise warst du auch nur ein Straßenkind und konntest dem Angebot von regelmäßigen Mahlzeiten und einem Dach über dem Kopf im Austausch für „ein bisschen leichte Arbeit“ nicht widerstehen. Jedenfalls warst du einige Jahre lang eines von „Lamms Lämmchen“, ehe dir die Flucht gelang. Du hegst noch heute einen Groll gegen den alten Mann. Wähle einen der folgenden Wesenszüge:

Folteropfer: Nachdem du einen Fehler zu viel gemacht hattest, wurdest du von Gaedren gefoltert. Da er dich für tot hielt, warf er dich auf einen Abfallhaufen. Deine Narben und Erinnerungen sorgen dafür, dass du sowohl eine hohe Reaktionsgeschwindigkeit als auch große Nervosität an den Tag legst. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Reflexwürfe.

Religiös: Du hattest ein heiliges Symbol der Gottheit, die du anbetest, gefunden während du in Gaedrens Auftrag unterwegs warst. Neugierig hast du dich in einen Gottesdienst ihrer Kirche geschlichen. Als Gaedren das herausfand, prügelte er dich fast tot und zerbrach das Symbol. Dein Glaube ermöglichte es dir, den Schmerz auszublenden und du konntest entkommen. Nachdem du in der Kirche Unterschlupf gefunden hattest, verbrachtest du dort deine restliche Jugend. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Konzentrationswürfe sowie auf Konstitutionswürfe zum Stabilisieren, wenn deine Trefferpunkte in den negativen Bereich fallen.

VERLORENE LIEBE

Eine von dir geliebte Person wurde eines Nachts in einer dunklen Gasse erstochen. Die Stadtwache rief dich zum Tatort, um die Leiche zu identifizieren. Der Anblick erschütterte dich zwar, aber du konntest trotzdem sehen, dass an der Hand der Person ein Ring fehlte. Du bist überzeugt davon, dass der Mörder diesen Ring an sich nahm. Durch deine eigenen Nachforschungen warst du kürzlich in der Lage, das Schmuckstück im Angebot eines örtlichen Händlers zu finden. Du magst dir die 500 GM, um ihn zurückzukaufen, vielleicht nicht leisten können, aber der Händler verriet dir wenigstens, von wem er den Ring erstanden hat: Gaedren Lamm. Es scheint, dass dieser Verbrecher deine geliebte Person ermordete oder weiß, wer der Täter ist. Du musst ihn nur finden.

Wähle einen der folgenden Wesenszüge:

Einsamer Liebender: Du hattest eine Liebesbeziehung mit dem Mordopfer. Ein Teil von dir ist ebenfalls gestorben, was dich verbittert hat und dich mit dunklen Gedanken plagt. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Einschüchtern; Einschüchtern ist eine deiner Klassenfertigkeiten.

Verwaist: Das Mordopfer war dein einziger noch lebender Elternteil. Du hast hart arbeiten müssen, um dich und deine Geschwister am Leben zu erhalten, und musstest dazu oft im Abfall wühlen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Überlebenskunst; Überlebenskunst ist eine deiner Klassenfertigkeiten.

VERMISSTES KIND

Du glaubst, dass ein dir bekanntes Kind von Gaedren Lamm entführt wurde. Du hast von „Lamms Lämmchen“ und den Methoden des alten Mannes erfahren, wie er Kinder als Taschendiebe und für andere Verbrechen missbraucht. Dir sind selbst Gerüchte zu Ohren gekommen, dass das Kind, nach dem du suchst, auf den Marktplätzen der Stadt in Begleitung von bekannten Beutelschneidern und Taschendieben gesehen wurde. Die Stadtwache hat sich zwar verständig gezeigt, ist jedoch anscheinend mit „wichtigeren“ Angelegenheiten beschäftigt und konnte bisher keine neuen Informationen über Gaedren herausfinden. Niemand anders ist daran interessiert, Lamm zur Strecke zu bringen und seine Opfer zu

retten, daher liegt dies nun an dir. Aber wo könnte sich der alte Gauner verstecken?

Wähle einen der folgenden Wesenszüge:

Vermisstes Geschwisterteil: Das vermisste Kind ist dein Bruder oder deine Schwester. Du glaubst, dass dein Geschwisterteil immer noch lebt, auch wenn alle anderen die Hoffnung aufgegeben haben. Deine immerwährende Suche hat sich in die Fähigkeit verwandelt, Gerüchte von Wahrheit zu unterscheiden und anderen Personen Informationen zu entlocken. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Motiv erkennen; Motiv erkennen ist eine deiner Klassenfertigkeiten.

Vermisstes Kind: Das vermisste Kind ist dein Sohn, deine Tochter, deine Nichte, dein Neffe oder dein Mündel. Es wurde während eines Ausflugs zum Markt oder eines ähnlichen, täglichen Ereignisses entführt. Dein Starrsinn und die vielen Stunden, die du auf der Suche nach Informationen verbracht hast, verleihen dir einen Wesenszugbonus von +1 auf Willenswürfe.

VERRATEN

Du bist als Kind oder Heranwachsender kaum ein rechtschaffener Bürger gewesen und es mag viele Gründe geben, warum du zum Verbrecher geworden bist. Es zählt jedoch nur, dass du irgendwann an einen berühmten Verbrecherfürsten mit guten Verbindungen geraten bist: Gaedren Lamm. Lamms Ruf als verräterische Schlange war dir bekannt, aber als er dir die Gelegenheit bot, für ihn zu arbeiten, hattest du durchaus eine Veranlassung, ihm zuzusagen. Du magst geglaubt haben, dass er dich schon nicht schlecht behandeln würde, dass du mit ihm umgehen könntest oder dass dein geplanter Verrat an ihm erfolgreich sein würde. Gaedren jedoch besaß die Oberhand und schlug zuerst zu. Vielleicht hast du deswegen im Gefängnis gesessen, wurdest von seinen Schlägern verprügelt und für tot gehalten oder man stahl dir deine Einkünfte. Eins ist sicher: Lamm hat sich an dir vergangen. Nun suchst du nach einer Gelegenheit, es ihm heimzuzahlen.

Wähle einen der folgenden Wesenszüge:

Geläuterter Verbrecher: Du hast dein Leben als Krimineller aufgegeben und konntest dessen Konsequenzen wie dem Absitzen einer Strafe entgehen, indem du dich herausgeredet hast. Es ist dir bewusst geworden, dass du deine Vergangenheit hinter dir lassen willst, aber dir gefällt auch der Gedanke, Gaedren Lamm für seine Verbrechen büßen zu sehen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Diplomatie; Diplomatie ist eine deiner Klassenfertigkeiten.

Rachedurstig: Du konntest Gaedren seinen Verrat nie vergeben und hast geschworen, dass er für seine Taten bezahlen soll. Du hoffst, dich eines Tages an ihm rächen zu können, wobei es dir egal ist, ob er im Gefängnis oder im Grab verscharrt verrottet. Du erhältst einen Wesenszugbonus auf den Schadenswurf, wenn du einer Kreatur, welche du auf dem Falschen Fuß erwischst, mit einer Nahkampfwaffe Schaden zufügst.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Advanced Bestiary © 2014, Green Ronin Publishing, LLC; Author: Jeff Hersh, Developer: Owen K. C. Stephens.

The Book of Fiends © 2003, Green Ronin Publishing, LLC; Authors: Aaron Loeb, Erik Mona, Chris Pramas, and Robert J. Schwalb.

Bunyip from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Dermot Jackson.

Cave Fisher from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Lawrence Schick.

Cinder Ghoul from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Erica Balsley.

Corpse Orgy from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene.

Froghearth from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Gloomwing from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Nigel Morgan.

Necrophidius from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Simon Tilbrook.

Skeleton Warrior from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Tenebrous Worm from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Zombie, Juju from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Pathfinder Campaign Setting: Artifacts & Legends © 2012, Paizo Inc; Author: F. Wesley Schneider.

Pathfinder Adventure Path: Curse of the Crimson Throne © 2016, Paizo Inc.; Authors: Nicolas Logue, F. Wesley Schneider, Richard Pett, Michael Kortes, Greg A. Vaughan, Tito Leati, and James Jacobs.

Deutsche Ausgabe Abenteuerpfad: Der Fluch des Scharlachroten Thrones © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

WICHTIGE PERSONEN IN KORVOSA

Deine Gruppe wird einigen der folgenden Personen in Korvosa begegnen, indirekt mit ihnen zu tun bekommen oder zumindest von ihnen hören. All diese NSC sind zu Beginn des Abenteuerpfades in der Stadt aktiv, daher findest du hier niemanden, der erst später die Bühne betreten wird.



König Eodred Arabasti II., Herrscher von Korvosa, angeblich schwerkrank.



Königin Ileosa Arabasti ist beim gemeinen Volk nicht sonderlich beliebt – überhaupt halten die meisten sie für eine launische, verzogene junge Frau.



Ausio Carowyn gehört zum vielköpfigen Adel Korvosas und hat wie die meisten seines Standes keine Ahnung von den Nöten des Volkes.



Bulé ist ein erfolgreicher Geschäftsmann, es kursieren aber Gerüchte, er sei der Anführer der Diebesgilde der Himmelblauen Gesellschaft.



CRESSIDA HOFER

Marschallin Cressida Hofer ist die Anführerin der Stadtwache von Korvosa.



DARB TATTEL

Erzbankier Darb Tattel ist das Oberhaupt der Kirche des Abadar in Korvosa.



DAVAIN GIOS AMPREI

Darvaine Gios Amprei ist einer von vielen chelaxianischen Botschaftern in der Stadt.



KEPPIRA DE BEER

Als Hohepriesterin der Cathedral der Pharama ist die mysteriöse Keppira de Beer eine der mächtigsten Klerikerinnen Korvosas.



MARCUS ENDRIN

Marcus Endrin ist der Anführer der Säbelkompanie – Korvosas auf Pferdegreifen ausrückenden Elitetruppe.



RUAN MIRUKOVA

Ruan Mirukova ist ein talentierter Musiker, für dessen Können zunehmende Nachfrage bei Festlichkeiten des Adels besteht.



TAUSEND KNOCHEN

Tausend Knochen ist ein Schoanti-Schamane und seit kurzem einer der Vertreter seines Volkes in Korvosa.



TOFF ORNELOS

Toff Ornelos ist das Oberhaupt von Korvosas weltbekanntester magischer Akademie, der Acadamae.



TRINIA SABOR

Trinia Sabor ist eine junge, aber talentierte Malerin, deren jüngster Auftrag, den König zu porträtieren, ihr zunehmenden Ruhm einbringt.



ZELLARA ESMERANDA

Zellara Esmeranda ist eine fähige Wahrsagerin aus dem Volk der Varisischen Wanderer.



ZENOBIA ZENDERHOLM

Friedenrichterin Zenobia Zenderholm, in Korvosa auch als die „Scharfrichter“ bekannt, ist unter den Kriminellen der Stadt dafür berüchtigt, für kriminelle Aktivitäten weder Toleranz noch Gnade zu kennen.

Illustrations by Kremena Chipilova, Julie Dillion, Andrew Hou, Irina Kuzmina, Nikolai Ostertag, and Imaginary Friends Studios



WIE FÜR SPIELER GEMACHT

Die Hardcover-Ausgabe des Abenteuerpfades Der Fluch des Scharlachroten Thrones enthält alles Erforderliche, um als Spielleiter diese Kampagne zu beginnen und zu leiten. Dieser Leitfaden soll dagegen Spielern helfen, wichtige Entscheidungen beim Erstellen ihrer Charaktere zu treffen.



www.ulisses-spiele.de



www.pathfinder-rpg.de