

## Kampagnewesenszüge für die Falkengrund-Sequenz

Von Mark „arazyr“ Becker  
Übersetzung: Oliver von Spreckelsen  
Lektorat: Günther Kronenberg

Wesenszüge wurden ursprünglich für den Einsatz in den Abenteuerpfaden entwickelt, aber es gibt keinen Grund, sie nicht für andere Kampagnen einzusetzen. Wenn du deine eigenen Abenteuer schreibst, dann bist du auf dich selbst angewiesen, wenn es um Wesenszüge der Kategorie Kampagne geht. Wenn du publizierte Module einsetzt, gerade eine Sequenz von aufeinander aufbauenden Abenteuern, wäre es nützlich, schon ein paar vorgefertigte Wesenszüge (Kampagne) an der Hand zu haben.

Die Falkengrund-Sequenz, die von den *Pathfinder Modulen* D0: „Falkengrunds Letzte Hoffnung“, D1: „Die Krone des Koboldkönigs“, D1.5: „Die Rache des Koboldkönigs“ und D4: „Hungrig Sind die Toten“ gebildet wird (mit E1: „Jahrmarkt der Tränen“ als zusätzliches Abenteuer, das man zusätzlich einbinden kann), ist ein idealer Kandidat, um solche Wesenszüge (Kampagne) einzusetzen. Die Falkengrund-Sequenz hat einige Gemeinsamkeiten mit den „Paizo Abenteuerpfaden“: Es handelt sich um eine Serie von Abenteuern, die miteinander verbunden sind. Die Sequenz hat eine übergreifende Hintergrundgeschichte, die die Ereignisse der Module antreibt (auch wenn im ersten Abenteuer nur sehr wenig Bezug darauf genommen wird). Der Beginn besitzt einen Mechanismus, die Charaktere zusammen zu bringen, selbst wenn sie einander vorher nicht gekannt haben. Es gibt eine Menge von Handlungszweigen, die als Aufhänger für die Charaktere verwendet werden können, um sie besser in die Geschichte einzubinden.

Die folgenden Wesenszüge enthalten Elemente, die zu einem früheren oder späteren Zeitpunkt wichtig in der Falkengrund-Sequenz werden. Du kannst dir diese Wesenszüge anschauen, um eine generelle, spoilerfreie Übersicht über die Feinde und Probleme zu erlangen, die dir im Verlauf der Kampagne gegenüber stehen könnten – dies ist so gewollt. Das Wissen, dass es bei dieser Kampagne um Kobolde, Werwölfe und uralte Zwergenruinen geht, sollte dir helfen einen Charakter zu entwerfen, der besser in die Kampagne passt, die du bald beginnen wirst.

Die folgenden Wesenszüge gehen davon aus, dass du dich in Falkengrund befindest, als dort gerade eine Krankheit ausbricht.

**Erkranktes Familienmitglied:** Du warst schon immer ziemlich abgehärtet, aber ein oder mehrere Mitglieder deiner Familie sind vor kurzem erkrankt. Du hast eine Anzahl von Leuten im Dorf gesehen (und gehört), die die gleichen Symptome zeigen: keuchende Hustenanfälle, die irgendwann zu blutigem Auswurf führen, wenn sie nicht behandelt werden. Bisher ist noch kein Heilmittel gefunden worden, aber die meisten Dorfbewohner haben sich an Laurel, die Inhaberin von *Wurzeln und Heilmittel*, gewandt, um Wickel und Tees zu erwerben, die angeblich helfen sollen. Glücklicherweise warst du immer schon sehr gesund. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Zähigkeitswürfe.

**Familienheld (nur für Zwerge):** Deine Familie erzählt oft Geschichten von dem großen Zwergenhelden Druingar Glimmaxt. Er war einer deiner Vorfahren und du hast die Spur seines letzten Abenteuers kreuz und quer durch ganz Avistan bis zu einem uralten Zwergenkloster nahe den Fünfkönigsbergen verfolgt, etwas nördlich vom Finstermondwald gelegen. Du bist in Falkengrund angekommen, der den Bergen am nächsten liegenden Ansiedlung, gerade als irgendeine Seuche dort ausgebrochen ist. Die Reise war lang, aber du hast die Zeit genutzt, um die Geschichte und die jüngsten Geschehnisse der Region zu studieren. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf alle Fertigkeitwürfe für Wissen (Geschichte), Wissen (Lokales) und Wissen (Religion).

**Konsortial-Holzfäller:** Du warst die letzten Jahre hier im Finstermondal Holzfäller. Egal ob du hier geboren wurdest oder nicht, ist dir Falkengrund doch so etwas wie eine Heimat geworden. Du kommst häufig in das Dorf, um Vorräte einzukaufen, aber dieses Mal ist etwas anders als sonst. Das Dorf war niemals wirklich freundlich, aber die Leute verhalten sich jetzt noch zurückhaltender als sonst. Du hast einige Gerüchte darüber gehört, dass Leute in letzter Zeit krank geworden sind, aber das Keuchen auf den Straßen ist doch verbreiteter als du erwartet hast. Deine Jahre als Holzfäller mögen dir jetzt nicht bei dem helfen, was hier gerade passiert, aber du bist sehr erfahren im Umgang mit einer Axt. Du teilst 1 zusätzlichen Schadenspunkt aus, wenn du eine Axt verwendest.

**Kundschafterrekrut:** Du wurdest schon in

## www.pathfinder-rpg.de – Weberweiterung: Wesenszüge für die Falkengrund-Sequenz

frühem Alter von einem Mitglied der Gesellschaft der Kundschafter wegen deiner Begabung in einer für das Abenteuerdasein wichtigen Fertigkeit entdeckt. Der hiesige Kundschafterhauptmann hat dich hierher geschickt, um Gerüchten nachzugehen, die von uralten Azlantiruinen im Finstermondwald handeln. Wähle eine der folgenden Fertigkeiten: Diplomatie, Einschüchtern, Heilkunde, Heimlichkeit, Mechanismus ausschalten, Mit Tieren umgehen, Wahrnehmung oder Zauberkunde. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 in dieser Fertigkeit und sie zählt immer als Klassenfertigkeit für dich.

**Nachkomme des Lichts:** Deine Familie kann ihre Abstammung bis zu einem großen Helden des Kreuzzugs des Lichts zurückführen. Obwohl nicht alle deine Vorfahren dem Vermächtnis des Ahnen gerecht worden sind, zeigst du ein vielversprechendes Potential. Dein Schirmherr, eine religiöse Figur mit Verbindungen zu den Kreuzfahrern von Finismur, hatte Visionen eines mächtigen Bösen im Dienste des Wispernden Tyrannen. Er hat dich ins Finstermondtal entsandt, da dieses Böse anscheinend hier Zuflucht gefunden hat. Du hast den Auftrag, alles in deiner Macht stehende zu tun, um seine Pläne zu vereiteln. Um dies zu erreichen, hast du einen besonderen Segen erhalten: jedes Mal, wenn du Rast machst, um dich zu heilen, regenerierst du eine zusätzliche Anzahl von Trefferpunkten, die deinem Konstitutionsbonus entspricht (Minimum 1). Diese zusätzliche Heilung wird weder durch eine ganze Tagesrast, noch durch den Einsatz der Fertigkeit Heilkunde verstärkt.

**Schlechter Tag im Dorf:** Du lebst irgendwo im Finstermondtal und bist nach Falkengrund gekommen, um Vorräte einzukaufen, Waren zu verkaufen, Hilfskräfte anzuheuern oder aus einem anderen banalen Grund. Du bist für ein paar Tage im Dorf geblieben, bevor du von der Krankheit gehört hast, die umgeht. Dann haben dich auch diese Hustenfälle ergriffen. Dass du unter dieser Krankheit leidest, hat deine Entschlusskraft gestählt. Du beginnst das Spiel infiziert mit den Schwarzscheuerflecken. Gehe davon aus, dass du bisher nur einen Rettungswurf ablegen musstest, den du nicht geschafft hast. Daher beginnst du mit einem Punkt KO-Schaden. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf deine Willenswürfe, der sich auf +3 erhöht, solange du mit den Schwarzscheuerflecken infiziert bist.

**Werwolfjäger:** Du hast einen großen Teil deines Lebens damit verbracht, Lykanthropen

zu jagen. Du hast vielleicht eine geliebte Person in einem Werwolfangriff verloren oder du bist selber ein Überlebender eines solchen Angriffs. Auf jeden Fall hast du geschworen, dass du verhindern wirst, dass dies jemand anderem widerfahren wird. Dazu hast du eine versilberte Waffe erworben. Du bist nach Falkengrund gekommen, um diese Waffe beim hiesigen Schmied abzuholen, als das Dorf anscheinend von einer Seuche heimgesucht wird. Wähle eine Waffe (keine Doppelwaffe), in deren Umgang du geübt bist. Du beginnst das Spiel mit einer alchemistisch versilberten Version dieser Waffe.

This article uses trademarks and/or copyrights owned by Paizo Publishing, LLC, which are used under Paizo's Community Use Policy. We are expressly prohibited from charging you to use or access this content. This article is not published, endorsed, or specifically approved by Paizo Publishing. For more information about Paizo's Community Use Policy, please visit [paizo.com/communityuse](http://paizo.com/communityuse).

For more information about Paizo Publishing and Paizo products, please visit [paizo.com](http://paizo.com).

Open Content: Die Bezeichnungen der Wesenszüge und die mechanischen Auswirkungen sind Open Content.

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.

## www.pathfinder-rpg.de – Weberweiterung: Wesenszüge für die Falkengrund-Sequenz

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

Falcon's Hollow Campaign Traits (from Wayfinder #2), Copyright 2009 Mark Becker.

Advanced Bestiary, Copyright 2004 Green Ronin Publishing LLC; Author Matthew Sernett.

The Collected Book of Experimental Might, Copyright 2008 Monte J. Cook.