

PATHFINDER

ABENTEUERPfad™

Die Kadaverkrone

SPIELERLEITFADEN



PATHFINDER

ABENTEUERPfad

Die Kadaverkrone

SPIELERLEITFADEN

IMPRESSUM

Creative Director • James Jacobs
Senior Art Director • Sarah E. Robinson
Managing Editor • F. Wesley Schneider
Editors • Judy Bauer and Christopher Carey
Development • Michael Kenway
Editorial Assistance • Jason Bulmahn, Rob McCreary,
James L. Sutter, Sean K Reynolds, and Vic Wertz
Graphic Designer • Andrew Vallas
Production Specialist • Crystal Frasier

Author • Mark Moreland
Cover Artist • Jean-Baptiste Reynaud
Interior Artists • Carolina Eade, Kyle Hunter,
Damien Mammoliti, Jean-Baptiste Reynaud
Publisher • Erik Mona
Paizo CEO • Lisa Stevens

Vice President of Operations • Jeffrey Alvarez
Finance Manager • Christopher Self
Staff Accountant • Kunji Sedo
Technical Director • Vic Wertz
Marketing Manager • Hyrum Savage

Besonderer Dank geht an Dave Gross, Gavin Hallderson und seine Kadaverkrone-Playtester, sowie an den Paizo-Kundendienst und die Versandhandels- und Internetseite-Teams.

Deutsche Ausgabe • Ulisses Spiele GmbH
Originaltitel • Carrion Crown Player's Guide
Produktion • Mario Truant
Übersetzung • Ulrich-Alexander Schmidt
Lektorat • Christopher Sadlowski
Layout • Christian Lonsing

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, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Carrion Crown Player's Guide, © 2011, Paizo Publishing, LLC; Author: Mark Moreland. Deutsche Ausgabe: Kadaverkrone Spielerleitfaden © 2011 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.

Dieses Produkt verwendet das Pathfinder Grundregelwerk, die Pathfinder Monsterhandbücher I und II, sowie die Pathfinder Expertenregeln und die Pathfinder Ausbauregeln - Magie.

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 Publishing 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.



Ulisses Spiele GmbH
Industriestraße 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de



Paizo Publishing, LLC
2700 Richards Road,
Suite 201
Bellevue, WA 98005
paizo.com

Carrion Crown Player's Guide. © 2011. All Rights Reserved. Paizo Publishing, LLC
Paizo Publishing, LLC, the Paizo golem logo, Pathfinder, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Publishing, LLC;
Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Module, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Society, Pathfinder Tales, and Titanic Games are trademarks of Paizo Publishing, LLC.
© 2011 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA. Alle Rechte vorbehalten.
Dieses Dokument darf für den persönlichen Gebrauch heruntergeladen und kopiert werden. Es darf nicht auf anderen Websites oder durch elektronische Medien verbreitet oder sonstwie vervielfältigt und kopiert werden.

Auf ganz Golarion werden Geschichten von finsternen Gestalten erzählt, die in dunklen Ecken lauern – Kindergeschichten, die beim Zubettgehen vorgetragen werden, beinhalten oft bestialische Kreaturen, welche sich nur zeigen, wenn der Mond in der richtigen Phase am Himmel steht, und Lagerfeuererzählungen berichten von außerweltlichen Wesen jenseits unserer Vorstellungskraft, um deren reine Existenz zu wissen bereits mehr ist, als der menschliche Verstand ertragen kann. Diese Geschichten erklären, wohin das Blut der Familienkuh verschwunden ist und warum Kleriker so viel darauf aufwenden sicherzustellen, dass die korrekten Begräbnisriten der Kirche der Pharasma im Gebiet der Inneren See eingehalten werden. In Absalom oder Westkrone kann man sie als einfache Gruselgeschichten abtun, doch in Ustalav kennt jeder die Wahrheit über die Dinge, welche des Nachts umgehen.

Im Kadaverkrone-Abenteurpfad werden die Schrecken der Nacht real, wenn die SC sich auf eine Reise begeben, die über die Zukunft einer Nation entscheiden wird. Dieser Leitfaden wird den Spielern dabei helfen, sich auf diese Kampagne vorzubereiten, indem er ihnen Hintergrundinformationen zu Ustalav liefert, von der traumatischen Vergangenheit des Landes bis hin zu seinen abergläubischen Bürgern, welche ihren Lebensunterhalt erstreiten und zugleich die Finsternis fernhalten müssen. Auf den folgenden Seiten finden sich Vorschläge für die Erschaffung von Charakteren aller Völker und Klassen im Zusammenhang mit dem Kadaverkrone-Abenteurpfad. Ebenso gibt es einige einzigartige Wesenszüge (Kampagne), welche für die Hintergrundgeschichten der SC in Frage kommen. Abschließend wird ein optionales Heldenpunktesystem vorgestellt, welches das traditionelle varisische Werkzeug zum Wahrsagen, die Turmkarten, zum Fokus hat.

USTALAV IM ÜBERBLICK

Das Unvergängliche Fürstentum von Ustalav liegt am Nordufer des Encarthansees. Es ist eine grimmige Bastion der Zivilisation im barbarischen Norden, wo eine unfreundliche Landschaft und eine an Tragödien reichhaltige Geschichte die aufmerksame Bevölkerung zu Skepsis, religiöser Treue und Aberglauben inspirieren. Ustalav ist nur noch eine bemitleidenswerte Hülle seines alten Ruhms – das Land ist ein Durcheinander aus mehreren nur lose verbündeten Grafschaften, die von Adeligen geführt werden, welche sich untereinander um Macht und Einfluss befähden, nachdem das Land jahrhundertlang Sklaverei durch die untoten Armeen des Wispernden Tyrannen unterworfen gewesen war. Die oberen Gesellschaftsschichten bemühen sich, im Wettstreit mit jenen Nationen mithalten, die sie nach dem Sieg über den Wispernden Tyrannen im Stich gelassen haben, während es dem durchschnittlichen Bürger Ustalav bedeutend schlechter geht. Jahrhunderte der Unterwerfung und die immer noch bestehenden Schrecken, die das Land plagen, haben dafür gesorgt, dass die Einwohner Ustalavs Magie, Religion, Fremden und auch einander mit Misstrauen begegnen. Dabei ergeben sie sich selbst einer ungewissen,

ZUSÄTZLICHER LESESTOFF FÜR SPIELER

Spielern, welche tiefer in die Welt von Golarion eintauchen und den Hintergründen ihrer SC kampagnenspezifische Details mit Bezug auf den Kadaverkrone-Abenteurpfad hinzufügen möchten, seien die folgenden Pathfinderhandbücher ans Herz gelegt:

Abenteurers Rüstkammer: Ein Band voller neuer und exotischer Ausrüstungsgegenstände und Wahlmöglichkeiten für alle Nutzer von Waffen – Spieler, die ihre SC besser oder passender bewaffnen wollen, sollten einen Blick hineinwerfen.

Almanach zu Ustalav*: Dieser Band enthält auf 64 Seiten alles Wissenswerte zu Ustalav, dem Schauplatz des Abenteurpfads Kadaverkrone. Alle Grafschaften, die wichtigsten Städte und einige schaurige Details dieser Region werden eingehend beschrieben. Achtung: Kläre mit deinem Spielleiter ab, welche Teile er sich für die eigene Verwendung im Spiel vorbehalten möchte.

Neben diesen Quellenbänden spielt auch der Pathfinder-Roman *Prinz der Wölfe*** von Dave Gross in Ustalav und liefert einen spannenden Vorgeschmack auf die Art von Abenteuern, mit denen es die Charaktere im Laufe der Kampagne zu tun bekommen werden.

Diese Bücher und noch mehr Pathfindermaterial sind demnächst in euren örtlichen Rollenspielbuchhandlungen oder online im F-Shop des Ulisses-Verlages (ulisses-spiele.de) erhältlich.

dunklen Zukunft, da es in der Vergangenheit nichts gibt, woraus sie schließen könnten, dass es Hoffnung auf ein besseres Leben geben könnte. Trotz der körperlichen und psychologischen Belastungen, der die Bevölkerung unterliegt, bringt Ustalav dennoch äußerst zähe und sture Leute hervor – Männer und Frauen, die fest daran glauben, dass, egal wie schlimm die Lage auch sein mag, die Geschichte lehrt, dass es immer noch schlimmer kommen könnte.

Auch wenn Ustalav der Landbevölkerung wenig zu bieten hat, geht es den Einwohnern der vielen Großstädte doch etwas besser und so ziehen diese Zentren der Gelehrsamkeit und der Kultur Händler und Reisende aus dem ganzen Gebiet der Inneren See an. Die Hauptstadt, Caliphass, liegt am Ufer des Encarthansees und in ihren nebelverhangenen Straßen liegen einige der geachtetsten Zentren des Handels und des Wissens. Im Norden liegt mit Karcau eine Stadt der Musik, des Theaters und der anderen feinen Künste, deren opulente Architektur mit den Exzessen der exotischsten taldanischen Städte mithalten kann. Der Nordwesten Ustalavs dagegen hat sich von der Adels Herrschaft gelöst und lokale, demokratische Regierungen ohne Adelige gebildet; diese früheren Grafschaften bezeichnen sich nun als die Pfalzen und stellen einen Hoffnungsschimmer für das unterdrückte Volk des provinziellen Ustalav dar.

Hier, im Unvergänglichen Fürstentum, spielt der Kadaverkrone-Abenteurpfad und während sie die Lande durchreisen, steigen die Charaktere von einfachen Sargträgern zu den potentiellen Errettern der Nation auf. So stark sich Teile der Nation auch voneinander unterscheiden, so ist Ustalav doch ihre Heimat – und die Möglichkeiten, Ruhm, Reichtum und Einfluss zu erlangen, sind in einer ähnlichen Fülle vorhanden wie der dicke Nebel, der des Nachts über die windigen Moore kriecht.

CHARAKTERE IN DIESEM ABENTEUERPFAD

Auch wenn der Kadaverkrone-Abenteurpfad ausschließlich in der vom Spuk heimgesuchten Nation Ustalav spielt, bedeutet dies nicht, dass die SC Einheimische dieses Landes sein müssen. Zu Beginn des Abenteuers wird jeder der SC in das Dorf Ravengro im ländlichen Kanterwall gerufen, dabei kann er entweder aus einer anderen Ecke Ustalavs oder auch einer anderen Region der Inneren See stammen. Unabhängig vom Hintergrund des einzelnen SC warten Abenteuer und Intrigen auf ihn, wenn er zur Beerdigung des kürzlich verstorbenen Professor Petros Lorremor – berühmter Gelehrter, Forscher und Lehrer - in Ravengro eintrifft.

Der *Kadaverkrone-Spielerleitfaden* soll dabei helfen, eine Verbindung zwischen den Charakteren und Professor Lorremor zu knüpfen, die eng genug ist, um zu begründen, dass er sie in seinem Testament erwähnt – dabei ist es egal, ob sie aus Ustalav stammen oder ihm bei einer seiner Reisen in einen anderen Teil der Inneren See begegnet sind. Die folgenden Vorschläge enthalten grundlegende Informationen zur möglichen Herkunft eines SC aus Ustalav, sowie Gründe, das Land zu besuchen und mögliche Verbindungen von Angehörigen jeder Klasse zu dem verstorbenen Professor. Du kannst diesen Leitfaden als Aufhänger benutzen, um deinem SC einen Grund für seine Anwesenheit bei der schicksalsträchtigen Beerdigung zu geben, mit welcher der Kadaverkrone-Abenteurpfad beginnt.

Die folgenden Seiten weisen auf die Merkmale der typischen Vertreter der sieben Völker des *Grundregelwerkes* und aller 18 Basisklassen aus *Grundregelwerk*, *Expertenregeln* und *Ausbauregeln – Magie* im Bezug auf den Kadaverkrone-Abenteurpfad hin. Charaktere aller Gesinnungen, Religionszugehörigkeiten und regionaler Abstammungen können in dieser Kampagne eine bedeutende Rolle spielen. Die folgenden Vorschläge sollen daher dabei helfen, ein Konzept oder einen Hintergrund für deinen SC zu finden. Hinzu kommen einige Wesenszüge (Kampagne), um ihn besser anzupassen und mit dem Hintergrund und der Handlung zu verbinden.

VÖLKER

Wie der Großteil der Inneren See wird auch Ustalav hauptsächlich von Menschen bewohnt. Dies hält aber Angehörige anderer Völker nicht davon an, am Kadaverkrone-Abenteurpfad teilzunehmen. Die Hauptstadt, Caliphas, liegt am Ufer des Encarthansees und der Handel mit den

Nachbarlanden Druma, den Fünfkönigsbergen, Isger, Kyonin, Molthune und Nirmathas bringt Angehörige anderer Völker in den Hafen von Caliphas und von dort ins Herzen Ustalavs. Neben dem Handel lockt auch die reichhaltige, finstere Geschichte des Landes genügend Abenteuerlustige und Neugierige aus allen Völkern der Inneren See an. Zudem war Professor Lorremor in seinem Denken um einiges liberaler als die meisten seiner Landsmänner und zählte Angehörige aller Völker zu seinen Freunden und Kollegen.

ELFEN

Elfen sind in Ustalav seltener und besonders außerhalb der Hauptstadt Caliphas und der vielen Zentren der Gelehrsamkeit des Landes wahrhaftig kein häufiger Anblick. Selbst die ältesten noch lebenden Elfen sind zu jung, um sich an die Herrschaft des Wispernden Tyrannen zu erinnern, doch die elfischen Überlieferungen reichen weit zurück und die Ältesten ihres Volkes berichten von den Erzählungen ihrer Eltern, deren Generation sich dem Kreuzzug des Lichts anschloss, um Tar-Baphons Armeen von den Ufern des Encarthansees zurückzudrängen. Daher zieht es auch viele junge Elfen nach Ustalav, um dort lange vergrabene Mysterien zu enthüllen oder das Land zu besuchen, in dem ein naher Verwandter gestorben ist. Manche Elfen werden mit den tiefsitzenden Vorurteilen der hauptsächlich varisischstämmigen Bewohner Ustalavs konfrontiert, die allesamt, wenn auch unterbewusst, gegen die Elfen einen Groll hegen, da diese nach dem Sieg über den Wispernden Tyrannen nach Kyonin zurückkehrten und die am Boden liegenden Einheimischen sich selbst überließen – wovon Ustalav sich nie gänzlich erholt hat.

GNOME

In Ustalav liegen keine nennenswerten gnomischen Ansiedlungen und der allgemein im Volk verbreitete Aberglauben sorgt dafür, dass die Einheimischen Gnomen gegenüber wachsam sind. Andererseits ist Ustalav ein merkwürdiger Ort, so dass Gnome aus der ganzen Welt oft dorthin reisen, um sich die bizarren Sehenswürdigkeiten und die manchmal sogar noch bizarrerem Bürger anzusehen. Von besonders charismatischen Gnomen weiß man, dass sie sich reisenden Karawanen der Sczarni angeschlossen haben und für diese eine Aufgabe erfüllen, um im Gegenzug eine Rundreise durch das Land mitmachen zu können, wo sie sich inspirierende Sehenswürdigkeiten anschauen und Erfahrungen gewinnen können. Manche Gnome finden sich aber auch in der völlig anderen Gesellschaft von Wanderzirkussen wieder, wo ihre ungewöhnlichen Begleiter oft genug Inspiration liefern, um die Bleiche fernzuhalten, während diese selbst zuweilen die Seltenheit ihrer Artgenossen in Ustalav ausnutzen, um vor einer zahlenden, glotzenden Menge als „Freak“ oder „gefangenes Feenwesen“ aufzutreten.

HALB-ELFEN

Halbelfische Bevölkerungsgruppen im Gebiet der Inneren See sind stets klein. Dies gilt auch für Ustalav. Winzige

Gruppen dieser Halbblüter können in Ardis, Caliphas und Karcau angetroffen werden, es gibt aber auch überall im Land einzelne Vertreter ihrer Art. Die abergläubische und ungelehrte Bevölkerung der ländlichen Gebiete sieht oft nur die spitzen Ohren, nichtmenschlichen Augen und helle Hautfarbe eines Halb-Elfen und hält ihn irrtümlich für einen Wechselbalg, Tiefling und anderen monströsen Halbmenschen. Solche Leute machen den Halb-Elfen das Leben schwer und jagen sie manchmal sogar aus dem Ort. Daher sind einheimische Halb-Elfen sehr vorsichtig und bemühen sich, ihre elfische Herkunft zu verbergen (siehe das alternative Volksmerkmal „Eingelebt“ in den *Expertenregeln*). Doch auch Halb-Elfen aus anderen Teilen der Welt unterliegen der Wanderlust und könnten irgendwann einmal in Ustalav landen, entweder auf der Durchreise oder als Ziel ihrer Suche nach Antworten.

HALB-ORKS

Halb-Orks sind in Ustalav ein wahrlich außergewöhnlicher Anblick. Sieht man von den heruntergekommenen Vierteln mancher Städte ab, findet man Halb-Orks in der Regel an der westlichen Landesgrenze. Der Wispernde Tyrann herrschte für fast eintausend Jahre nicht nur über Ustalav, sondern auch über die gewaltigen Orkhorden von Belkzen. Und selbst eintausend Jahre später, nachdem der Kreuzzug des Lichts ihn besiegt und seine Armeen in die Ödlande zurückgetrieben hat, treten die Folgen von Generationen an Orkangriffen auf menschliche Ansiedlungen immer noch selbst in den besten Familien zu Tage. Obwohl die Sczarni sich meist gut selbst verteidigen können und Fremden gegenüber misstrauisch sind, heuern manche Handelszüge zuweilen halborkische Wachen an, um sicherzustellen, dass sie über die Muskeln verfügen, sollten sich ihnen die finsternerer Bewohner des Landes in den Weg stellen. Dennoch werden Halb-Orks von den meisten Einheimischen als Monster betrachtet und werden oft zum Ziel der übelsten Vorurteile.

HALBLINGE

Wie überall im Gebiet der Inneren See leben und arbeiten Halblinge auch in Ustalav mit den Menschen und in deren breiten und ehrgeizigen Schatten. Allerdings sind sie hier doch seltener als in den Nationen des südlichen Avistan wie Andoran oder Cheliox. Wie bei den körperlich ähnlich gebauten Gnomen kann man sie als Angehörige reisender Schaustellergruppen oder Freakshows antreffen, wo sie als zwergenwüchsige Menschen zur Schau gestellt werden oder als Akrobaten und Jongleure auftreten. Die Adelligen in den größeren Städten wie Caliphas, Ardis und Karcau orientieren sich zum Teil an den wohlhabenden Nationen Cheliox und Taldor und stellen Halblinge als Dienstboten ein in ihrem Bestreben, diese extravaganteren Gesellschaften nachzuahmen. In den im Nordwesten liegenden Pfalzen betrachten anderswo entflozene Halbling-Sklaven das freie Bürgertum als eine anstrengenswerte Lebensweise, wo sie sowohl von ihren Fesseln befreit sind, wie auch dem auf Freiheit fokussierten Andoran, und mit den freien menschlichen Bauern Seite an Seite arbeiten können.

HORRORROLLENSPIEL

Der Kadaverkrone-Abenteurpfad ist erfüllt von den Traditionen und Klischees der Schauerliteratur (Bram Stokers *Dracula* und Mary Shelleys *Frankenstein*), sowie den moderneren Schrecken, wie sie sich H.P. Lovecraft und Stephen King ausgedacht haben. Als Spieler bist du wahrscheinlich mit vielen der Themen und Andeutungen vertraut, die im Laufe der Kampagne aufkommen werden – das heißt aber nicht, dass dein Spielercharakter diesen Vorteil ebenfalls genießt. Es gibt viele Möglichkeiten, einen Charakter zu erschaffen, um die Schrecken kennenzulernen, mit denen du als Spieler vielleicht viel zu vertraut bist, um dich noch beeindrucken zu lassen. Egal ob du einen naiven oder abergläubischen Unschuldigen erschaffst, der das Böse in der Welt draußen entdeckt, oder einen gelehrten Bücherwurm, der sich mit Werken befasst, die man besser nicht lesen sollte, solltest du erwägen, einen Charakter zu bauen, der nicht auf alles eine Antwort kennt. Die Wahrheit zu entdecken, kann der aufregendste Teil an einer längeren Kampagne sein, und vielleicht verspürst du dabei auch ein wenig Schrecken ...

MENSCHEN

Menschen dominieren die Bevölkerung von Ustalav. Am stärksten ist dabei die Bevölkerungsgruppe der Varisier vertreten, deren Ahnen von hier stammten. Es können Adelige sein, die sich auf ein paar Tropfen Blut berufen, um ihre Ansprüche und entfernte Verwandtschaft zum Hochadel zu begründen, oder sture Bürger, die dem gnadenlosen Land ihr Brot abringen – Herkunft und Geschichte sind in Ustalav äußerst wichtig. Alle heutigen Bewohner des Landes fühlen sich aufgrund ihrer familiären Bande mit den Jahrhunderten der Qualen durch die Hände des Wispernden Tyrannen verbunden und teilen die vererbte Ansicht, dass das Leben ein Kampf ist und aus Leid besteht. Unter der Bevölkerungsgruppe der Varisier sind Gemeinschaften von Nomaden, die bis zur Küste von Varisia reisen, sowie die wandernden Sczarni, die selbst von vielen anderen Varisiern aufgrund ihrer skrupellosen Verhaltensweisen verachtet werden. Diese beiden nichtsesshaften Gruppen werden in der Regel als rückständig und gefährlich betrachtet und daher als Bürger zweiter Klasse behandelt. Menschen kellidischer Abstammung werden ebenfalls mit Verachtung behandelt, dies gilt besonders für den Norden, wo man sie in negativer Weise mit den Barbarenstämmen von Numeria, aus dem Reich der Mammutherren und dem untergegangenen Reich Sarkoris gleichsetzt. Obwohl Kelliden Bürger zweiter Klasse sind, sind sie dennoch in Ustalav weit verbreitet und die Monolithen ihrer schamanistisch geprägten Gesellschaft aus der Zeit vor der Ankunft der Varisier können immer noch in der ganzen Region gefunden werden.

ZWERGE

Zwerge sind in Ustalav kein alltäglicher Anblick, aber die Nähe der Fünfkönigsberge zum Unvergänglichen Fürstentum bedeutet einen ständigen Handel zwischen den Bergarbeitern, Waffenschmieden und Braumeistern der Zwergennation und den großen Hafenstädten des Encarthansees. In Ustalav einheimische Zwerge können in der Regel in den an Bodenschätzen reichen Grafschaften Barstoi und Versex angetroffen werden, wo sie häufig wichtige Positionen in lokalen Salz- und Zinnminen innehaben. Die meisten zwergischen Händler und Handwerker finden Akzeptanz in den Großstädten im Süden Ustalavs, doch einige ziehen auch in die östlichen Provinzen, wo immer noch Vorurteile herrschen, um dem stillen Ruf zu folgen, als Wache gegen die Orkhorden im benachbarten Belkzen bereitzustehen. Obwohl die Einheimischen dieser Regionen Nichtmenschen mit Misstrauen und zuweilen mit nacktem Hass beggenn, schätzen jene, die sich die Zeit nehmen, ihre zwergischen Nachbarn kennenzulernen, diese für ihre Zähigkeit und standhaften Pragmatismus.

ANDERE VÖLKER

Natürlich sind die vorangegangenen Völker in Ustalav am weitesten verbreitet, doch auch manche Völker, die nicht im *Grundregelwerk* aufgeführt sind, passen gut zum Kadaverkrone-Abenteurpfad, auch wenn sie den Spieler vor einige zusätzliche Herausforderungen stellen werden – besonders in den von Aberglauben geprägten, provinzielleren Gebieten Ustalavs. Alle hier vorgestellten Völker besitzen keine eigenen Trefferwürfel und sind gleich mächtig wie die sieben Völker des *Grundregelwerkes*. Du solltest aber selbstverständlich im Vorfeld mit deinem SL abklären, ob er einen SC aus einem dieser Völker zulässt.

Halb-Vampir: Diese Ergebnisse der unglaublich erscheinenden Verbindung eines Vampirs und eines lebenden Menschen sind mit einem langen Leben, eine eleganten Erscheinung und unnatürlichen Reflexen gesegnet, aber mit einer Abneigung gegen helles Licht und einer Neigung zu negativer Energie verflucht. In Ustalav sind Halb-Vampire häufiger als anderswo im Gebiet der Inneren See, werden aber dennoch als Monster betrachtet und behandelt. Ihre Spielwerte sind im *Monsterhandbuch II* zu finden.

Ork: Auch wenn Halb-Orks eine normale Wahlmöglichkeit für SC darstellen, ergibt sich aus der Nähe Ustalavs zu Belkzen die Möglichkeit, reinblütige Orks als SC zu führen. Von den hier vorgestellten, unüblichen Völkern unterliegen Orks vielleicht den größten und am weitesten verbreiteten sozialen Stigmata in Ustalav, was einen Spieler vor schwerwiegende Hindernisse in jeder Art von Umgebung, ländlich wie städtisch, stellen dürfte.

Wechselbalg: Wenn Vetteln die Angehörigen anderer Völker derart austricksen, dass am Ende Kinder geboren werden, sind Wechselbälger das Ergebnis. Diese sind stets weiblich und haben oft unterschiedlich gefärbte Augen. Meist werden sie von ahnungslosen Angehörigen des Volkes des Vaters großgezogen, die nichts von den unnatürlichen Umständen der Geburt des Mädchens wissen. Details zu diesem neuen Volk sind im ersten Band des Kadaverkrone-Abenteurpfades zu finden.

KLASSEN

Nur wenige Dinge definieren einen Charakter mehr als seine Klasse. Der Kadaverkrone-Abenteurpfad ermöglicht die Beteiligung einer unglaublichen Vielfalt an Charaktertypen. Alle elf Klassen des *Grundregelwerkes* und die sieben Klassen aus den *Expertenregeln* und den *Ausbauregeln – Magie* haben einen Platz in Ustalav und damit auch innerhalb dieser Kampagne. Benutze die folgende Übersicht bei deiner Klassenauswahl als Leitfaden, wie die Klasse deiner Wahl zum Abenteurpfad passen könnte, und vielleicht auch als Inspiration für ein neues Charakterkonzept. Neben Hintergrundinformationen enthält jeder Klassenabschnitt auch Vorschläge, wie du deinen Charakter am besten an die kommende Kampagne anpassen kannst, diese umfassen die Möglichkeiten, welche dir das *Grundregelwerk* und die alternativen Klassenmerkmale der *Expertenregeln* zur Wahl stellen. Jede Beschreibung enthält wenigstens einen Vorschlag, wie dein Charakter Professor Petros Lorremor getroffen haben könnte, dessen Begräbnis ihn nach Ravengro führt, wo der Abenteurpfad beginnt. Zusammen mit diesen Vorschlägen und den Wesenszügen ab Seite 11 kannst du einen Hintergrund für deinen SC erschaffen und ihm so einen Aufhänger für die kommenden Abenteuer verschaffen.

ALCHEMISTEN

Die stets am Rande der Gesellschaft lebenden Alchemisten werden oft nach Ustalav gezogen, da die vielfältigen Zentren von Wissen und Wissenschaft dort ihre Eigenheiten und merkwürdigen Forschungen zu verbergen helfen. Schulen wie die Universität von Lepidstadt, die Quartrefaux-Archive von Caliphass und Rosenports Sinkomakti-Schule, sowie die uralten Bibliotheken des im Niedergang begriffenen ustalavischen Adels und die längst vergessenen Gruften der Armeen des Wispernden Tyrannen geben Alchemisten aus der ganzen Welt ausreichenden Grund, in diese Spuklande zu reisen, um fortgeschrittene Formeln zu erlernen und magische Extrakte zu erforschen.

Ein Alchemist könnte Professor Lorremor an einem Zentrum für alchemistische Studien getroffen haben, wo er einen Vortrag gehalten hat, oder in einer Bibliothek, wo sie gemeinsam uralten Formeln nachgespürt haben.

Empfehlungen: Die große Vielseitigkeit des Alchemisten gestattet Charakteren jeder Ausrichtung gut im Rahmen des Kadaverkrone-Abenteurpfades zu funktionieren, da sie ihre täglichen Mutagene und Extrakte an die jeweilige Situation anpassen können. Alchemisten mit Rängen in Wissen (Arkane), Wahrnehmung, Zauberkunde, Überlebenskunst und Magischen Gegenstand benutzen werden ihre Fertigkeiten im Laufe der Kampagne gut einbringen können.

BARBAREN

Ustalav ist eine recht zivilisierte Nation, in der Barbaren den Stigmata der Primitivität und dem sklavischen Festhalten an Traditionen unterliegen. Viele entstammen keldidischen Stämmen aus dem Norden und dem Osten, was zu weiteren Vorurteilen führt. Welches Vorurteil dabei den Ausschlag gibt, ist nicht klar, doch für die meisten

Einwohner Ustalavs bedeuten „Barbar“ und „Kellide“ dasselbe und werden auch so gebraucht. Im Weitmoor außerhalb Karcaus gibt es xenophobe Gemeinschaften unberechenbarer Sumpfbewohner, die von Varisiern und geheimnisvollen, in den Marschen lebenden Kelliden abstammen. Obwohl Professor Lorremor ein Mann der Kultur und des Wissen gewesen ist, kannte er dennoch viele Barbaren – und war sogar mit einigen befreundet. Er hat ihre Länder erforscht und ist dort seinen Forschungen nachgegangen. Daher könnten selbst wilde Krieger aus den Reichen der Lindwurmkönige und dem Mwangibecken im Testament des verstorbenen Professors genannt werden.

Empfehlungen: Barbaren aller Arten und Herkunft können nach Ravengro gerufen werden, doch jene aus den Länder um Ustalav herum könnte den Archetypen des Abergläubischen Barbaren besitzen. Kelliden, die von den uralten Ruinen ihres Volkes angezogen werden, welche im ganzen Land zu finden sind, könnten den Archetyp des Totemkriegers besitzen. Als Fertigkeiten werden Einschüchtern, Überlebenskunst und Wahrnehmung vorgeschlagen.

BARDEN

Ein großer Teil Ustalavs besteht aus kleinen ländlichen Dorfgemeinschaften mit Bauernhöfen oder auch einzelnen Gehöften. Allerdings liegen auch einige der größten Städte der Encarthanseeregion am ustalavischen Ufer. Die Antiquarischen Archive in Ardis, Adelshöfe und Intrigen in Caliphaz, Karcaus weltberühmte Oper und andere Theater-, Tanz-, Schauspiel- und Gesangsschulen ziehen Bardens aus dem ganzen Gebiet der Inneren See an. Doch selbst auf dem Lande sind umherziehende Schausteller, Schwindler und Geschichtenerzähler weitverbreitet und kein Wagenzug der Sczarni ist vollzählig ohne jemanden, der das Ziel ablenkt, während die anderen es um seine Geldbörse erleichtern. Bei seinen Reisen ins Ausland suchte Professor Lorremor häufig im Rahmen seiner Nachforschungen Gelehrte auf und hatte Kontakte zu Bardens in nahezu jeder Stadt der Inneren See, falls er Zugang zur Gesellschaft benötigen sollte, wenn er im Ort war.

Empfehlungen: Bardens sind unglaublich vielseitig und können diverse Rollen in einer Kampagne ausfüllen. Jene, die sich gänzlich auf Verzauberung oder Geistesbeeinflussung konzentrieren, können Teile des Abenteuerpfades als schwer empfinden, so dass zumindest rudimentäre kämpferische Fähigkeiten oder die Gabe,

Verbündete magisch zu unterstützen und zu stärken recht brauchbar wären. Gute Archetypen sind u.a. der Archivar, Detektiv und Zauberkünstler. Als Fertigkeiten werden u.a. Akrobatik, Bluffen, Heimlichkeit und Motiv erkennen vorgeschlagen.

DRUIDEN

Ustalav ist kein Land, das wegen seiner Priester der Natur bekannt ist, allerdings tritt ihre Präsenz immer stärker zu Tage, je weiter jemand sich von der Zivilisation entfernt und in das geheimnisvolle Land vordringt. Einheimische Druiden sind eher unüblich, allerdings reisen Anhänger des Grünen Glauben oft nach Ustalav, um die Ödlande der Nation zu untersuchen – dabei handelt es sich einerseits um die Hinterlassenschaften der Herrschaft des Wispernden Tyrannen und andererseits um das vom Krieg vernarbte Gebiet, das als die Furchen bezeichnet wird. Viele Druiden tragen sich mit der idealistischen Hoffnung die Nation vom üblen Hauch ihres früheren Beherrschers befreien zu können. Diese Kreuzfahrer der Natur sind im Südwesten der Nation in den Hungerbergen und deren Umgebung am häufigsten. Primitive Druiden fühlen sich auch von den uralten Ruinen angezogen, die überall stehen, und den verschiedenen gefährlichen Bestien des Schauerholzes. Wenn Professor Lorremor Fragen zu den Mysterien und Merkwürdigkeiten der Natur hatte, waren seine druidischen



Die Kadaverkrone

Bekanntschaften meist diejenigen, an die er sich wandte. Viele davon waren mit den Jahren zu engen Freunden von ihm geworden.

Empfehlungen: Ein guter Teil des Kadaverkrone-Abenteuerpfades spielt in und um Ustalavs vielen Ansiedlungen, daher sollte der Archetyp des Stadtdruiden aus den *Expertenregeln* nicht unbeachtet bleiben. Druiden mit einer Affinität zu den verheerten Landen wie Virlych könnten dem Archetyp des Fäulnisdruiden angehören. Als Tiergefährten kommen Tiere in Frage, die in gemäßigten Regionen heimisch sind, darunter Pumas, Falken, Eulen und Wölfe. Druiden, die sich auf Reisen über Land spezialisieren, können recht nützlich sein. Zu den vorgeschlagenen Fertigkeiten gehören Wissen (Natur), Wahrnehmung und Überlebenskunst.



HEXEN

In den meisten Bereichen der Inneren See sind Hexen Außenseiter und Ausgestoßene, da andere ihre seltsame Verbindung zu starken, außerweltlichen Mächten nicht verstehen. In Ustalav dagegen sind sie ländliche Heilerinnen und spirituelle Führerinnen, da die eingekesselte Bevölkerung trotz der vorherrschenden Vorurteile kaum eine andere Wahl besitzt, als ihre Hilfe zu akzeptieren. Ustalavische Hexen stehen oft in Verbindung mit der alten kellidischen Religion, der Verehrung eines geheimnisvollen Pantheons und mächtigen rituellen Stätten, die über die Region verteilt sind. Ob der Schutzherr einer Hexe tatsächlich mit diesen magischen Mächten in Verbindung steht, hängt von der Hexe selbst ab.

Empfehlungen: Hexen besitzen im Laufe des Kadaverkrone-Abenteuerpfades hinreichend Gelegenheit, ihre magischen, mystischen und kämpferischen Fähigkeiten zu nutzen. Jeder nichtaquatische Vertraute ist gut geeignet, wobei Eulen, Fledermäuse, Füchse, Katzen, Kröten, Raben, Ratten und Vipern besonders gut zum Hintergrund mit seinem nebligen, von Spukereignissen heimgesuchten Orten passt. Alle Schutzherrn sind gleichermaßen geeignet. Als Fertigkeiten werden Wissen (Arkane), Wissen (Natur) und Zauberkunde vorgeschlagen.

HEXENMEISTER

Die arkanen Narben in Ustalav sind tief und nach Jahrhunderten der Herrschaft des Wispernden Tyrannen und seiner untoten Armeen in das Wesen der Nation selbst eingebrennt. Daher ist es nicht ungewöhnlich, wenn Kinder, die im Unvergänglichen Fürstentum geboren werden, angeborene magische Fähigkeiten besitzen. In der Nähe von Virlych, wo der Wispernde Tyrann in seinem Gefängnis unter der Galgenspitze eingesperrt ist, besitzen Hexenmeister häufig eine Affinität zu den Untoten, während die uralten kellidischen Ruinen in Versex und Vieland oft als Sündenböcke herhalten müssen, wenn Hexenmeister Kräfte der abnormalen Blutlinie entwickeln. An anderen Orten zeigen Hexenmeister Zeichen himmlischen Einflusses, wobei es sich vielleicht um den Nachhall der Mächte des Guten handelt, die während des Kreuzzuges des Lichtes gegen den Wispernden Tyrannen gekämpft haben. Viele Hexenmeister, bei denen sich diese und andere Blutlinien manifestieren, reisen nach Ustalav, um den uralten arkanen Geheimnissen nachzuspüren und so Hinweise auf ihre eigene Herkunft zu erlangen. Professor Lorremor gehörte zu den Experten auf diesem Gebiet, weshalb sich auch viele an ihn wandten.

Empfehlungen: Hexenmeister der abnormalen, arkanen, himmlischen, Schicksals- und untoten Blutlinie passen besonders gut zum Kadaverkrone-Abenteuerpfad, obwohl andererseits keine der anderen Blutlinien ein Fehlgriff wäre. Spieler, die Blutlinien aus anderen Quellen nutzen wollen, sollten einen Blick auf die Orkblutlinie im *Pathfinder Handbuch: Orks von Golarion* werfen, da Ustalav nahe am Belkzengrund liegt, sowie auf die Sternen- und Traumbloodlinien in den *Expertenregeln*. Zu den empfohlenen Fertigkeiten gehören Bluffen, Einschüchtern und Wissen (Arkane).

INQUISITOREN

In einer Nation wie Ustalav, welche Jahrhundert um Jahrhundert mit Folter und Krieg überzogen wurde, haben die Leute neben dem Glauben wenig, an dem sie sich festhalten können. Im Unvergänglichen Fürstentum ist religiöser Eifer manchmal die Folge. Eine stetig wachsende Sekte von Inquisitoren der Pharasma erhält den puritanischen Glauben, dass das Leid eine Strafe für die Missetaten der Leute ist. Die Zeloten organisieren oft Hexenverbrennungen und sind den arkanen Künsten gegenüber sehr misstrauisch. Inquisitoren anderer Glaubensrichtungen sind weniger verbreitet, sieht man von den Anhängern Iomedas ab, die in den ustalavischen Landen immer noch nach Hinterlassenschaften der Herrschaft des Wispernden Tyrannen suchen. Im Laufe seiner langen Karriere hat Professor Lorremor einigen Inquisitoren mit seinen esoterischen Kenntnissen zur Seite gestanden, von denen viele sich immer wieder einmal an ihn gewandt haben.

Empfehlungen: Inquisitoren aller Glaubensrichtungen haben in dieser Kampagne einen Platz, doch jene, die Desna, Iomedae und Pharasma dienen, werden den stärksten Bezug zu den Ereignissen des Abenteuerpfades besitzen. Nützliche Fertigkeiten sind u.a. Bluffen, Diplomatie, Einschüchtern, Heimlichkeit, Motiv erkennen, Überlebenskunst, Verkleiden, Wahrnehmung, Wissen (Arkane), Wissen (Gewölbekunde) und Wissen (Religion).

KÄMPFER

Fähige Kämpfer gibt es in ganz Ustalav, sie gehören der örtlichen Miliz an, arbeiten als Wachen, stehen als Leibwächter in den Diensten des Adels oder sind ausgebildete Jäger. Besonders entlang der Grenzen sind die Angehörigen des Militärs sehr wachsam, da sie wissen, dass die größten Bedrohungen für die Einwohner des Landes von außen kommen, nicht von innen. Die berühmten schlagenden Bruderschaften der Universität von Lepidstadt sind ebenfalls für ihre Traditionen bekannt und den Stolz, mit dem einige der fähigsten Fechtmeister der ganzen Inneren See ausbilden. Söldner können hier gut leben, da ihre Fähigkeiten stets gesucht werden, sei es als Wachen, Begleiter von Handelszügen oder persönliche Leibgardisten. Professor Lorremor benötigte oft Schutz oder angeheuerte Muskeln und hatte daher im Laufe seines langen Lebens im In- wie im Ausland viele Kämpfer in seinen Diensten.

Empfehlungen: Kämpfer aller Ausrichtungen werden in diesem Abenteuerpfad viel zu tun bekommen und alle Archetypen der *Expertenregeln* sind gleichermaßen geeignet. Armbrustschützen, Freihandkämpfer und Waffenmeister sind besonders häufig im Land. Zu den vorgeschlagenen Fertigkeiten gehören Einschüchtern, Wissen (Gewölbekunde) und Überlebenskunst.

KAMPFMAGUS

Als Meister der Magie und der Klinge suchen Kampfmagi ständig nach Wegen, ihre Künste weiter zu perfektionieren. Diese Vermengung aus arkanen und kämpferischen Künsten lässt sie meist als anders – und damit für die gewöhnliche Bevölkerung als nicht vertrauenswürdig – erscheinen. Der Sirenenruf der berühmten Zentren der Gelehrsamkeit

Ustalavs, des arkanen Erbes der Herrschaftszeit Tar-Baphons und eines freien Söldnerlebens zieht all diese Individuen in das Unvergängliche Fürstentum. In Ustalav können Kampfmagi aus den Rängen des barocken Adels stammen, von denen viele eine buntgemischte Erziehung in gelehrten Dingen und dem Umgang mit der Klinge genießen, oder auch ihren entsprechenden Launen folgen können. Agenten der diversen Landesherren, anderer Machtgruppen und wichtiger Leute – wie die Nimmermüdagetur von Drosselmoor – kultivieren häufig die unterschiedlichsten Fähigkeiten, die ihnen gegen die zahllosen und oft geheimnisvollen Bedrohungen der Nation helfen können. Professor Lorremor ist bei seinen Forschungsreisen viel in der Welt herumgekommen und traf Kampfmagi unterwegs wie auch an den Universitäten, in Archiven und Klöstern, die er häufig besuchte.

Empfehlungen: Charaktere mit einer Begabung für das Schwert und die Zauberei werden feststellen, dass sie für die Ereignisse dieses Abenteuerpfades sehr geeignet sind. Die Archetypen des Schwarzklingenträgers, des Fluchwebers, des Stabmagus und der Zauberklinge können alle gleichermaßen glänzen. Empfohlene Fertigkeiten sind u.a. Einschüchtern, Wissen (Arkane), Wissen (Gewölbekunde) und Zauberkunde.

Der Kampfmagus wird im Regelband *Ausbauregeln – Magie* vorgestellt, der demnächst erscheint.

KLERIKER

Nomadische Varisier verehren fast ausschließlich Desna, während die meisten Bürger Ustalavs Desna zwar respektieren, aber Pharasma anhängen. Der Glauben an die Herrin der Gräber ist in dieser Nation besonders stark und besitzt eine isolierte, fatalistische Neigung, wie man sie ansonsten fast nirgends vorfindet. Viele ihrer Anhänger glauben, dass es ihnen vom Schicksal vorherbestimmt ist, schlechte Dinge zu erleiden und sie diese ertragen müssen, um ein gerechtes Urteil ihrer Göttin zu erlangen, wenn sie einst vor ihren Thron treten werden. Professor Lorremor war stets mehr an Wissen, denn an Glaubensfragen interessiert, traf sich aber häufig mit religiösen Gelehrten aus dem ganzen Gebiet der Inneren See. Auch hatte er bei seinen vielen archäologischen Expeditionen stets einen Heiler an seiner Seite.

Empfehlungen: Natürlich können Kleriker jeder Glaubensrichtung nach Ravengro gerufen werden, doch Priester der Desna, Pharasma und Iomedae dürften bei den Ereignissen des Abenteuerpfades am nützlichsten sein. Kleriker, die darauf spezialisiert sind, Untote zu zerstören, zu beherrschen oder mit ihnen zu kommunizieren, sind besonders effektiv. Zu den vorgeschlagenen Domänen gehören u.a. Gutes, Heilung, Magie, Reisen, Ruhe, Runen, Schutz, Sonne, Tod und Wissen. Vorgeschlagene Fertigkeiten sind Wissen (Religion), Motiv erkennen und Zauberkunde.

MAGIER

Ustalavs Identität und Geschichte sind untrennbar mit dem Umstand verbunden, dass hier die Wiege eines der mächtigsten Magier aller Zeiten gestanden hat – die des gefürchteten Wispernden Tyrannen, Tar-Baphon. Und

obwohl dieser schon vor langer Zeit eingekerkert wurde, existiert das arkanen Wissen, welches seine Diener und die gegen ihn abgetretenen Kreuzfahrer angesammelt hatten, auch im modernen Ustalav fort – wenn auch häufig in staubigen Bibliotheken und in über das Land verteilten Grabmälern und Gräften vergraben. Viele Magier kommen in die Region auf der Suche nach uraltem Wissen oder Artefakten, aber auch um an den diversen Universitäten und einsamen Klöstern zu lernen oder zu lehren, die es überall im Land gibt. Da Professor Lorremor selbst ein eifriger Gelehrter war, war es für ihn einfach, zu anderen Magiern Kontakt aufzunehmen, von denen viele enge Freunde, Kollegen und mit ihm in Wettstreit liegende Rivalen waren.

Empfehlungen: Magier jeder arkanen Schule haben im Rahmen des Kadaverkrone-Abenteurpfades Gelegenheit zu glänzen, wobei Bannwirker, Illusionisten und Seher viele ihrer Fähigkeiten nicht einsetzen werden können. Alle im *Grundregelwerk* aufgeführten Vertrauten sind passend. Empfohlene Fertigkeiten sind Sprachenkunde, Wissen (Arkane), Wissen (Die Ebenen), Wissen (Religion) und Zauberkunde.

MÖNCH

In Ustalav gibt es zwar keine weltberühmten Mönchsorden, doch Anhänger der Selbstperfektion und der Kampfkünste reisen immer wieder durch die Region, von denen viele einen barbarischen, sportlichen oder selbst trainierten Hintergrund besitzen. Die Reisen des Professor Lorremor führten ihn aber weit in die Welt hinaus, wo er Mönche in fernen Städten und an abgelegenen Orten traf. Daher besaß er auch gute Erinnerungen an lange philosophische Diskussionen mit alten Mönchen in fernen Winkeln des Gebietes der Inneren See und hat angeblich einen Teil seiner esoterischen Weisheiten an willige junge Auszubildende weitergegeben, denen er auf Trainingsreisen begegnete.

Empfehlungen: Die starken defensiven Fähigkeiten und die Vielseitigkeit eines Mönches können in dieser Kampagne sehr nützlich sein. Spieler, die ihre Mönche weiter personalisieren wollen, sollten die Archetypen des Mönchs der Hungrigen Geister, des *Ki*-Mystikers und des Mönchs der Heilenden Hand andenken, die in den *Expertenregeln* zu finden sind. Als Fähigkeiten werden u.a. Akrobatik, Motiv erkennen und Wahrnehmung empfohlen.

MYSTIKER

Mystiker werden in Ustalav meist mit Misstrauen behandelt, da die Quelle ihrer göttlichen Kräfte missverstanden wird. Dies gilt besonders für Regionen, in denen der Aberglaube herrscht, wie Barstoi und Versex. Obwohl sie eine Aversion gegen diese spirituellen Leiter besitzen, wenden sich Dorfbewohner wie Adelige an Mystiker, wenn die Lage übel aussieht – und das ist häufig der Fall in Ustalav. Dann suchen sie Heilung, Wissen um die Zukunft, die Gaben eines Mediums oder andere okkulte Dienste. Viele Mystiker aus anderen Teilen der Welt reisen nach Ustalav, um ein besseres Verständnis für ihr eigenes Wesen zu entwickeln. Sie hoffen, dass die nachhallende

Magie aus der Zeit des Wispernden Tyrannen oder ein vergessenes Buch in einer noch vergesseneren Bibliothek ihnen ihren Daseinszweck im großen göttlichen Plan enthüllen werden.

Empfehlungen: Mystiker aller Mysterien können am Kadaverkrone-Abenteurpfad teilnehmen, doch besonders geeignet für die Herausforderungen der Kampagne sind Mystiker des Kampfes, der Knochen und des Lebens. Passend zum Thema der Abenteurpfades sind die Mystikerflüche Heimgesucht, Schwindsüchtig und Zungen. Empfohlene Fertigkeiten sind Diplomatie, Motiv erkennen und Wissen (Religion).

PAKTMAGIER

Misstrauen und Aberglauben gibt es in Ustalav zu Hauf und Paktmagier werden oft bei beidem mit dem Schlimmsten konfrontiert. Man glaubt, sie würden sich mit fremdartigen und bösen Mächten tummeln (und dabei sind ihre oft bestialischen Eidolons noch nicht einmal Teil der Gleichung). Daher fällt es Paktmagiern meist schwer, in der ustalavischen Gesellschaft zu bestehen. Die wenigen Paktmagier, die es in der Region gibt, leben oft als Eremiten allein in der Wildnis oder als zurückgezogene Akademiker, die selten ihre Bibliotheken verlassen. Angesichts der ausgedehnten, unberührten Wildnis und der Nähe zu den noch dichterem Wäldern des Nordens greifen viele Paktmagier auf die seltsamen Kräfte der Ersten Welt zurück und rufen noch nie zuvor gesehene feenartige Wesen aus diesem unbegrenzten Potential herbei. Ebenso strecken seltsame Träumer die Hand über den Abgrund aus Raum und Ebenen, um Dingen zu befehlen, die man nicht beim Namen nennen kann – und die während sie sich ihrer Dienste bedienen, vielleicht die Aufmerksamkeit anderer, unbekannter Wesenheiten erwecken.

Professor Lorremor besaß vor einigen Paktmagiern Hochachtung und wandte sich an diese Männer und Frauen bei Fragen über die Ebenen, welche sich im Gegenzug mit ihren unterschiedlichsten Fragen an ihn wandten.

Empfehlungen: Paktmagier mit Eidola aller Formen und Größen funktionieren gut im Kadaverkrone-Abenteurpfad, wobei halbwegs humanoide Eidola sich besser in soziale oder städtische Situationen einfügen können. Paktmagier ziehen die größten Vorteile aus Rängen in Magischen Gegenstand benutzen, Sprachenkunde, Wissen (Arkane) und Zauberkunde.

PALADINE

Wenige Orte Golarions bedürfen Paladinen so sehr wie Ustalav. Egal ob ein Paladin auszieht, um das Böse zu vernichten und alle Hinterlassenschaften der langen Herrschaft des Wispernden Tyrannen auszulöschen oder um die niedergeworfenen Bürger Ustalav, müde nach all den Jahren des Leidens, zu heilen und zu stärken, kann nie genug Gutes im Unvergänglichen Fürstentum getan werden. Nichteinheimische Paladine dienen meist Iomedae und stammen aus Finismur, wobei auch Heilige Krieger der Sarenrae häufig sind. Bei seinen zahllosen Forschungsreisen hat Professor Lorremor so manches heilige Relikt geborgen und wurde dabei oft von Paladinen der

bereits genannten Kirchen begleitet. Bei seinen Besuchen von über ganz Golarion verstreuten Kirchenarchiven konnte er auch verschiedene Paladine treffen.

Empfehlungen: Paladine aller Art werden im Kadaverkrone-Abenteurpfad genug Böses zum Niederstrecken und Unschuldige zum Retten finden. Der Archetyp der Geißel der Untoten in den *Expertenregel* ist für diese Kampagne besonders gut geeignet, doch auch der Göttliche Verteidiger, der Hospitaler und der Krieger des Heiligen Lichts stellen gute Alternativen dar. Als Fertigkeiten werden Diplomatie, Motiv erkennen und Wissen (Religion) empfohlen.

Ritter

Ustalav ist die Heimat vieler berittener Krieger und ernsthafter Kreuzfahrer. Im Süden patrouillieren Ritter und Paladin aus Finismur in den Hungerbergen und halten in den Ödlanden Ausschau nach Spuren der Macht des Wispernden Tyrannen. In den bewaldeten, grünen Landstrichen des nördlichen und westlichen Ustalav nehmen Ritter adeliger Herkunft an Jagdwettkämpfen teil und versuchen stets, sich als überlegene Reiter zu präsentieren. Bei seinen Forschungsreisen in gefährliche Teile der Welt oder bei der Suche nach Beweisen für die Existenz legendärer Kreaturen hat Professor Lorremor oft Ritter als Begleitschutz angeheuert, von denen viele ihm wiederholt zur Seite standen, so dass er sich mit ihnen anfreunden konnte.

Empfehlungen: Ritter sind exzellente Gruppenanführer und in jedem Abenteuer auf dem Schlachtfeld einfach unbezahlbar. Der Kadaverkrone-Abenteurpfad enthält mehrere klassische Verliessabenteuer und Begegnungen in Städten, welche für Ritter mit großen Reittieren eine Herausforderung darstellen, daher sollte ein Ritter sich nicht auf den berittenen Kampf konzentrieren.

Geeignete Orden sind u.a. der Pfauen-, Schild-, Sternen- und Schwertorden. Als Fertigkeiten sind Diplomatie, Klettern und Motiv erkennen zu empfehlen.

Schurken

Bei den ganzen Sczarni auf den Straßen Ustalavs ist es nicht überraschend, dass es im Land Betrüger, Taschendiebe, Schläger und Diebe in Hülle und Fülle gibt. Kein Wagenzug der Sczarni ist komplett ohne einige Taugenichtse, welche die Leute von ihrem Geld zu trennen bereit sind, egal ob durch Täuschung, flinke Finger oder Gewalt. Trotz der Vielzahl an Problemen, die die Bewohner Ustalavs plagen, betrachten viele Leute die Taten der Sczarni als aktuelles, der Klärung und Bekämpfung bedürftiges Übel und begegnen mit dem erforderlichen Misstrauen. Angesichts der vielen Mysterien und Geheimnisse, die das Land des Nachts heimsuchen, liegt es zugleich oft an fähigen Ermittlern, Detektiven, Höflingen und gewöhnlichen Leuten, die mit den dunklen Straßen vertraut sind, die Wahrheit ans Licht zu bringen. Im Laufe seiner Erforschungen und Nachforschungen hat Professor Lorremor zuweilen einen oder zwei Schurken angeheuert, um Fallen zu entschärfen, oder auf anderem Wege nicht einholbare Informationen zu besorgen – und mit den besten blieb er auch später im Kontakt.

Empfehlungen: Man kann Schurken aller Art in Ustalav antreffen, doch jene mit den Archetypen Akrobat, Beutelschneider, Einbrecher, Prahlhans oder Schläger sind am häufigsten vertreten und verfügen über besonders nützliche Fähigkeiten im Hinblick auf den Kadaverkrone-Abenteurpfad. Zu den empfohlenen Fertigkeiten gehören Heimlichkeit, Mechanismus ausschalten, Wissen (Adel) und Wissen (Lokales).

Waldläufer

In der Wildnis von Ustalav hausen zahllose Gefahren und ein Charakter, der auf solche Bedrohungen Jagd machen kann, ist hoch geschätzt. Egal, ob er als Führer bei den Jagden der Reichen in der Wildnis dient, in ländlichen Regionen Untote oder monströse Albräume jagt oder Kriminelle in den Straßen von Ardis oder Karcau verfolgt, muss ein Waldläufer nicht lange suchen, um in Ustalav einen Platz zu finden. Professor Lorremor hat sich immer wieder mit Waldläufern über Geländearten und die Bewohner der Wildnis beraten, wenn er Expeditionen oder auch Vorlesungen vorbereitete, und nahm die besten von ihnen auf besonders gefährliche Expeditionen mit.

Empfehlungen: Für den Kadaverkrone-Abenteurpfad werden die Archetypen Pfadfinder, Jäger, Plänkler und Stadtwolf empfohlen. Gute Erzfeinde sind Aberrationen, Humanoide (Menschen), Konstrukte, Tiere und Untote. Waldläufer mit Bergen, Städten, Sümpfen oder Wäldern als bevorzugtem Gelände können sich im Laufe der Kampagne besonders nützlich machen. Hinsichtlich Tiergefährten siehe den Abschnitt zum Druiden. Empfohlene Fertigkeiten sind u.a. Wissen (Gewölbekunde), Wahrnehmung und Heimlichkeit.

Wesenszüge (Kampagne)

Wesenszüge sind im Grunde Halbtalente, mit denen der Hintergrund eines SC angepasst und mit dem Hintergrund und der Thematik eines bestimmten Abenteuers verbunden werden kann. Jeder Charakter sollte mit zwei Wesenszügen beginnen, von denen einer aus der folgenden Liste der Kadaverkrone-Wesenszüge (Kampagne) ausgewählt werden. Weitere Wesenszüge sind in den *Expertenregeln* zu finden, sowie als kostenloser Download bei ulisses-spiele.de. Ebenso enthalten die meisten Pathfinder Handbücher auf die Völker, Religionen und Regionen Golarions angepasste Wesenszüge, die auch von SC in dem Kadaverkrone-Abenteurpfad ausgewählt werden können.

Wesenszüge (Kampagne) sind auf einen Abenteurpfad zugeschnitten und geben den SC eingebaute Gründe, das erste Abenteuer der Kampagne zu beginnen. Sie setzen beim Hintergrund der SC aber auch viel mehr voraus als gewöhnliche Wesenszüge und sollen den Spielern helfen und als Inspiration dienen, um eine ausführliche und interessante Hintergrundgeschichte für ihre Charaktere zu entwickeln. Natürlich können diese Wesenszüge auch noch in Absprache mit dem SL angepasst werden.

Alle folgenden Wesenszüge beziehen sich auf die Bekanntschaft der jeweiligen SC zu Professor Petros Lorremor, dessen Beerdigung die SC nach Ravengro

Die Kadaverkrone

bringt und dessen Testament den Ausgangspunkt des Kadaverkrone-Abenteurpfades bildet. Spieler können sich diese Wesenszüge ansehen, um eine Idee davon zu bekommen, mit welchen Gegnern und Begegnungen ihre SC es im Laufe der Kampagne zu tun bekommen, ohne etwas über den Inhalt und Ablauf der Kampagne zu erfahren. Das Wissen, dass man es mit von Schrecken befleckten Landschaften, Geheimgesellschaften, finsternen Plänen, uralter Magie, Politik und ähnlichem zu tun bekommt, sollte dabei helfen, einen Charakter in die Kampagne einzufügen.

Angeworben: Professor Lorremor hat nie gezögert, Profis anzuheuern, die ihm halfen, ans Ziel zu gelangen, sei es ein Leibwächter, wenn er sich in eine üble Gegend begab, ein Führer zu einer einsamen archäologischen Grabungsstätte oder ein Gelehrter mit Informationen zu einem Spezialgebiet. Im Laufe seiner langen Karriere haben ihn tausende von Leuten unterstützt und wurden dafür großzügig bezahlt (was in der Regel seine akademischen Wohltäter getragen haben). Er hatte Kontakte zu Experten auf den meisten Gebieten in jeder Ecke der Welt, eine Begabung dafür, Befähigungen zu erkennen, und das Bedürfnis, sich jederzeit mit den besten und klügsten zu umgeben.

Egal, für welche Aufgabe der Professor dich ursprünglich angeworben hat, hast du seine Aufmerksamkeit gewonnen, so dass er dich in der Folge öfters angeheuert hat – manchmal sogar für Aufgaben fern deiner Heimat, wobei er dich für deine Zeit gut entschädigt und alle deine Ausgaben getragen hat. Auf deinem Fachgebiet gehörst du zu den besten.

Jahre harter Arbeit haben sich ausgezahlt: Du beginnst das Spiel mit zusätzlichen 150 GM.

Lebensretter: Das Glück lächelte an einem Tag in der nicht ganz so fernen Vergangenheit auf dich und Professor Lorremor hinab. Durch reinen Zufall warst du imstande, das Leben des inzwischen verstorbenen Gelehrten zu retten. Er war dir sehr dankbar und versprach, dich nie zu vergessen. Du weißt nicht genau, weshalb er dich zur Vollstreckung seines Testaments einladen lässt, glaubst aber, dass er dir zum Dank für die Rettung seines Lebens vielleicht etwas vererbt hat.

Du bist fähig, schnell zu denken und zu reagieren, und hast oft das Gefühl, zur rechten Zeit am rechten Ort zu sein. Du erhältst einen Wesenszugsbonus von +2 bei Würfeln auf Initiative.

Lieblingsschüler: Professor Lorremor hat überall im Gebiet der Inneren See unterrichtet und Vorlesungen abgehalten, darunter an weit entfernten Universitäten wie Manaket und Magnimar, aber auch an Orten wie den Bardenschulen von Taldor und den Kämpferschulen der Flusskönigreiche. Er sprach in Vorlesungssälen, in denen die Zuhörer nur stehen konnten, über so unterschiedliche Themen wie Militärstrategie, Planaren Anomalien, Theologie und Landwirtschaft. Für jene, die von seinem Wissen profitieren wollten, war jede Minute in seiner Gegenwart kostbar. Dennoch schaffte er es, den vielversprechendsten seiner Schüler Einzelunterricht zu geben. Wenn er in einem

seiner Schüler das Potential zu Größe erkannte, strengte er sich an, diesen Funken zu nähren. Du warst einer dieser Schüler. Über Monate hinweg haben der verstorbene Professor und du über dein Interessengebiet debattiert und die intellektuellen Türen, die er bei dir geöffnet hat, beeinflussen noch immer deine Weltsicht.

Du erhältst einen Wesenszugsbonus von +2 bei Würfeln auf eine Wissensfertigkeit deiner Wahl. Diese Fertigkeit ist für dich stets eine Klassenfertigkeit.

Studienobjekt: Im Rahmen seiner Studien hat Professor Lorremor dich angesprochen, da er gehört hatte, dass du die Begegnung mit einem fremdartigen Monster oder eine andere schicksalshafte Begegnung überlebt hast. Er traf sich mit dir, um mehr über diese Begegnung und wie du Tod und Verletzung vermieden hast, zu erfahren, und unterhielt auch einen regen Briefwechsel mit dir – bis vor wenigen Monaten. Die Narben aus deiner Erfahrung und der Umstand, dass der Professor dich ständig daran erinnerte, haben dich veranlasst, deine Fähigkeiten zu schulen, falls du einer solchen Kreatur erneut gegenüberstehen solltest. Der Professor stand dir dabei zur Seite und versorgte dich mit Erkenntnissen über die Anatomie und Verteidigungsfähigkeiten der Kreatur, die dich angegriffen hat.

Jahre der Studien haben deine kämpferische Effektivität gegen deinen auserwählten Feind verbessert. Wähle eine nicht-humanoide Kreaturenart (und eine Unterart im Falle eines Externaren). Du erhältst einen Wesenszugsbonus von +1 bei Schadenswürfen gegen Kreaturen dieser Art. Bei den empfohlenen Erzfeinden im Abschnitt zum Waldläufer findest du eine Aufzählung der Kreaturenarten, die wahrscheinlich im Laufe der Kampagne in Erscheinung treten.

Tutorenschaft: Egal ob du Professor Lorremor gut oder nur flüchtig kanntest und er Kollege oder Rivale gewesen ist, haben dich sein Leben und seine Karriere inspiriert, dich ständig anzustrengen, um immer besser zu werden. Während du dein Können verbessert hast, standen der Professor und du in Korrespondenz und er war erfreut gewesen zu hören, dass er dich direkt oder indirekt motiviert hat, dein volles Potential anzustreben. Die Nachricht von seinem Tod hat dich betrübt und du bist der Ansicht, dass du sein Andenken ehren solltest, indem du seine letzten Wünsche erfüllst und an seiner Beerdigung teilnimmst – und indem du stets nach Höherem strebst und eines Tages denselben Einfluss und dieselbe Bedeutung wie dein Vorbild erreichst.

Wähle einen Zauber, den du wirken kannst. Du wirkst diesen Zauber fortan mit +1 auf dem Zaubergrad.

Zum eigenen Wort stehen: Irgendwann in der Vergangenheit hat Professor Lorremor dir einen Gefallen unter der Bedingung erwiesen, dass er sich dafür eines Tages an dich wenden würde. Nachdem er dir geholfen hatte, hast du jedoch nie wieder von ihm gehört, jedoch jeden Tag damit gerechnet, dass er dich bitten würde, diesen Gefallen zu erwidern. Doch dieser Tag kam nie und deine Neugier und Sorge, was der Professor von dir verlangen könnte, ließ nach. Schließlich nahmst du an, dass der alte Mann dich vergessen hätte oder gestorben wäre, so dass du deinen Teil

des Handels nie würdest erfüllen müssen. Als du dann aber die Nachricht vom Tod des Professors und die Information, dass er dich in seinem Testament erwähnt hätte, erhieltst, wuchs dein Schrecken, was er vielleicht von dir will, beständig während deiner Reise nach Ravengro an.

In den Jahren der Furcht und Unsicherheit hinsichtlich deiner Schuld gegenüber Professor Lorrimorhabensichbeidirextreme Beklemmungsgefühle aufgestaut. Du erhältst einen Wesenszugsbonus von +2 bei Rettungswürfen gegen Furchteffekten.

TURMPUNKTE: KARTEN DES SCHICKSALS

Das Legen und Lesen der Turmkarten ist eine traditionelle varisische Methode der Zukunftsdeutung. Die meisten Bewohner Ustalavs glauben zumindest ein wenig, dass die geheimnisvollen Kräfte eines Turmdecks ihr Schicksal beeinflussen und kontrollieren, daher gewinnt eine Kampagne in Ustalav, die Turmdeutungen enthält, eine ganz neue Dimension. Im Folgenden wird ein optionales System für dich und deinen SL präsentiert, um dieses reichhaltige Element des Hintergrundes Golarions zu nutzen:

Turmpunkte verbinden die schicksalshaften Elemente der Turmkarten mit den Heldenpunkten der *Expertenregeln* oder ähnlichen Systemen. Durch das Ziehen einer Turmkarte vom Stapel erhältst du eine einmalige Nutzung einer Fähigkeit, die durch die gezogene Karte festgelegt wird. Du kannst diese Fähigkeit jederzeit für dich oder einen anderen Spieler einsetzen. Der Effekt der Turmkarte repräsentiert das auf die Gruppe hinab lächelnde Glück und das heldenhafte Schicksal, welches euch erwartet. Jeder Spieler beginnt das Spiel mit einer einzelnen Karte und zieht nach Beendigung jedes Abenteuers der Kampagne eine weitere.

Neben diesen automatisch im Laufe des Abenteurpfades erhaltenen Karten erhält deine Gruppe die Gelegenheit, zusätzliche, spezielle Karten durch das Erreichen verschiedener Ziele innerhalb jedes Abenteuers zu gewinnen. Falls du dieses Untersystem verwenden willst, entferne die folgenden Karten aus deinem Kartenstapel, ehe du mit der Kampagne beginnst: Die Krähen, Die Sonnenfinsternis, Die Verborgene Wahrheit, Die Hochzeit, Der Überlebende und Der Aufstand. Diese besonderen Karten haben einzigartige Effekte, wenn sie ausgespielt werden – Informationen, wie man diese Karten erlangen kann und was sie bewirken, findest du in den einzelnen Bänden des Kadaverkrone-Abenteurpfades.

Ein Spieler kann eine Karte während jedes der sechs Abenteuer ausspielen, oder sie sich für das große Finale im letzten Band aufheben, um die Endgegner in einer Welle des guten Schicksals fortzuspülen – man kann zu jeder Zeit mehr als eine Karte besitzen. Sobald eine Karte ausgespielt wurde, wird sie jedoch aus dem Spiel entfernt.

Das Deck der Türme besteht aus 54 Karten, die in sechs Gruppen unterteilt sind, von denen jede einem der sechs Attribute des Pathfinder Rollenspieles korrespondiert. Dabei handelt es sich um Hämmer (ST), Schlüssel (GE), Schilde (KO), Bücher (IN), Sterne (WE) und Kronen (CH). Jede Gruppe umfasst neun Karten, eine für jede der neun Gesinnungen. Jede Turmkarte verfügt im Turmpunktesystem über zwei Kräfte, die eine bestimmt sich nach der Gruppe, die andere nach der Gesinnung. Spieler, die Turmkarten ausspielen, können wählen, welche der beiden Kräfte sie nutzen.

GRUPPEN

Wenn du eine Karte aus einer Gruppe ausspielt, kannst du den unten aufgeführten Effekt statt des Effektes der Gesinnung auswählen.

Hämmer (ST): Sollte die Karte vor einem Wurf eingesetzt werden, verleiht sie dir einen Glücksbonus von +8 auf einen Wurf mit dem W20. Sollte die Karte nach dem Wurf eingesetzt werden, beträgt der Bonus nur +4. Du kannst diese Karte auch einsetzen, um einem anderen Charakter einen Bonus zu verleihen, sofern ihr beide am gleichen Ort seid und dein Charakter das Ergebnis des Wurfes irgendwie beeinflussen kann – z.B. indem er ein Monster ablenkt, den anderen ermutigt oder die Jemand-anderem-helfen-Aktion einsetzt. Hämmerkarten, die eingesetzt werden, um einem anderen zu helfen, verleihen nur den halben oben genannten Bonus (+4 vor einem Wurf, +2 nach dem Wurf).

Schlüssel (GE): Du kannst eine Schlüsselkarte nutzen, um sofort an die Reihe zu kommen. Behandle dies wie eine vorbereitete Aktion. Bezogen auf die Initiative bist du vor der Kreatur an der Reihe, welche nun drankäme. Du kannst in dieser Runde nur eine Bewegungs- oder Standard-Aktion unternehmen.

Schilde (KO): Du kannst eine Schildkarte einsetzen, um in diesem Zug eine zusätzliche Standard- oder Bewegungsaktion auszuführen.

Bücher (IN): Du kannst eine Bücherkarte einsetzen, um dir einen bereits gewirkten Zauber ins Gedächtnis zurückzurufen oder eine weitere Nutzung einer besonderen Fähigkeit



Die Kadaverkrone

zu erhalten, die du normalerweise nur begrenzt am Tag einsetzen kannst. Dies sollte nur auf Zauber und Fähigkeiten angewendet werden, die täglich zur Verfügung stehen.

Sterne (WE): Solltest du irgendwo feststecken, kannst du eine dieser Karten einsetzen und deinen SL um einen Hinweis bitten. Falls der SL der Ansicht ist, dass es keine zu erlangenden Informationen gibt, wird die Karte nicht verbraucht.

Kronen (CH): Du kannst eine Kronenkarte einsetzen, um einen gerade ausgeführten W20-Wurf zu wiederholen, musst dann aber das Ergebnis dieses zweiten Wurfes nehmen, selbst wenn es schlechter sein sollte.

GESINNUNGEN

Wenn du eine Turmkarte ausspielt, kannst du dich entscheiden, den Gesinnungseffekt erhalten zu wollen.

Rechtschaffen Gut: Du kannst wie ein Paladin Böses Niederstrecken bis zum Beginn deines nächsten Zuges. Falls du mehr Stufen als Paladin hast als die Hälfte deiner Trefferwürfel, kannst du den Bonusschaden entsprechend deiner Stufe als Paladin berechnen, andernfalls entspricht er deiner halben Charakterstufe (abgerundet, Minimum 1).

Neutral Gut: Du kannst Positive Energie fokussieren und so bei einer berührten Kreatur $1W6 \times$ deine Charakterstufe Schaden heilen. Dieser Effekt verletzt Untote wie ein Heilzauber (z.B. *Leichte Wunden heilen*).

Chaotisch Gut: Du erhältst einen Situationsbonus von +4 auf einen KMB-Wurf, um einem Ringkampfangriff zu entgehen oder dich aus einem Ringkampf zu befreien, oder bei einem Wurf auf Entfesselungskunst.

Rechtschaffen Neutral: Du erhältst einen Bonus von +10 bei einem Wurf auf Motiv erkennen.

Neutral: Du erhältst einen Blick in die Zukunft wie durch den Zauber *Vorahnung*, wobei deine Zauberstufe deiner Charakterstufe entspricht. Du benötigst hierfür 10 Minuten der Meditation, aber keine Materialkomponenten.

Chaotisch Neutral: Du erhältst den Effekt von *Wut*, als läge dieser Zauber auf dir. Der Effekt hält 1 Runde + eine weitere Runde für jeweils drei Trefferwürfel ab dem ersten an.

Rechtschaffen Böse: Du kannst einer anderen Kreatur eine Anweisung geben, als würdest du *Befehl* wirken. Dies kann auch Untote betreffen, die normalerweise gegen geistesbeeinflussende Effekte immun sind, nicht aber andere gegen geistesbeeinflussende Effekte immunen Kreaturen. Der SG dieses Befehls ist gleich $10 +$ deine Charakterstufe.

Neutral Böse: Du kannst Negative Energie fokussieren, welche einer berührten Kreatur Schaden entsprechend $1W6 \times$ deine Charakterstufe zufügt. Dieser Effekt heilt Untote ähnlich dem Zauber *Leichte Wunden verursachen*.

Chaotisch Böse: Du kannst augenblicklich eine Kreatur zwingen, einen gerade ausgeführten Rettungswurf zu wiederholen, wobei die Kreatur das Ergebnis des zweiten Wurfes behalten muss, auch wenn dieses schlechter ausfallen sollte.



Stelle dich deinen Ängsten

Du musst dich nicht allein den Schrecken des Kadaverkrone-Abenteurpfades stellen, der ersten Kampagne mit Horrorthematik in der *Pathfinder Abenteuerpfad*-Reihe. Egal ob erfahrener Spielleiter oder Neuling, du kannst mit den Hilfsmitteln und Beilagen die Kontrolle über deine Abenteuer übernehmen, da diese speziell zur Ergänzung und Vervollständigung dieser unglaublichen Reihe gedacht sind. Als Spieler kannst du mit einer Reihe neuer Regeln, Werkzeugen und Geschichten, die für Helden gedacht sind, welche mutig genug sind, ihren Ängsten entgegenzutreten, einen Vorteil gegenüber den Kreaturen der Nacht gewinnen und in das finstere Reich Ustalav eintauchen.

Mehr über den Kadaverkrone-Abenteurpfad und die zusätzlichen Bände und Materialien erfährst du auf ulisses-spiele.de.



Kadaverkrone Abenteuerpfad

Pathfinder Abenteuerpfad #7: Der Spuk von Schreckenfels	<input type="checkbox"/>
Pathfinder Abenteuerpfad #8: Der Bestienprozess	<input type="checkbox"/>
Pathfinder Abenteuerpfad #9: Zerbrochener Mond	<input type="checkbox"/>
Pathfinder Abenteuerpfad #10: Wächters Totenwache	<input type="checkbox"/>
Pathfinder Abenteuerpfad #11: Asche im Morgengrauen	<input type="checkbox"/>
Pathfinder Abenteuerpfad #12: Im Schatten des Galgenkopfes	<input type="checkbox"/>

Für die Spieler

Pathfinder Kartenspiel: Orakel der Türme	<input type="checkbox"/>
Pathfinder Romane: Prinz der Wölfe	<input type="checkbox"/>

Für den Spielleiter

Almanach zu Ustalav	<input type="checkbox"/>
Almanach der klassischen Schrecken	<input type="checkbox"/>
Almanach der Untoten	<input type="checkbox"/>