

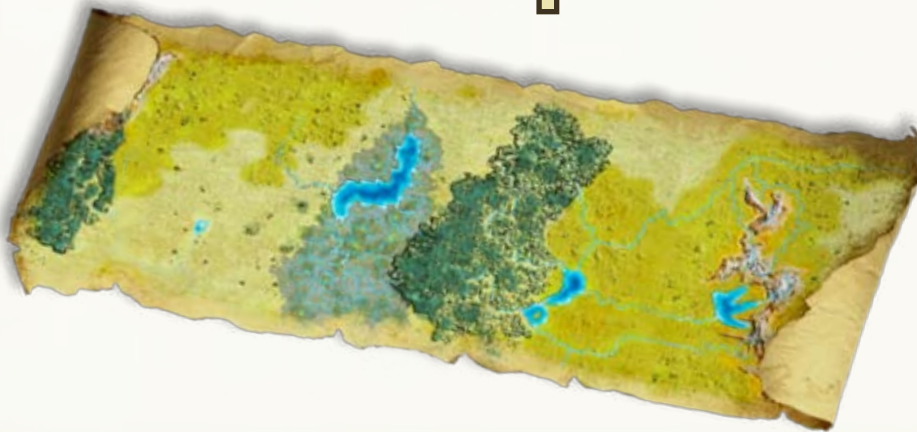
PATHFINDER

ABENTEUERPfad™



Königsmacher

Spielerleitfaden



PATHFINDER ABENTEUERPfad

Königsmacher

Spielerleitfaden

Impressum

Creative Director • James Jacobs
Senior Art Director • Sarah E. Robinson
Managing Editor • F. Wesley Schneider
Editors • Judy Bauer and Christopher Carey
Editorial Assistance • Jason Bulmahn, Rob McCreary,
James L. Sutter,
Sean K Reynolds, and Vic Wertz
Editorial Interns • Matthew Lund and Tyler Clark
Cover Artist • Hodgson
Cartographers • Lazzaretti
Contributing Authors • Jacobs, Mark Moreland,
and F. Wesley Schneider
Interior Artists • Belisle
Publisher • Erik Mona
Paizo CEO • Lisa Stevens

Vice President of Operations • Jeffrey Alvarez
Events Manager • Joshua J. Frost
Corporate Accountant • Dave Erickson
Sales Manager • Christopher Self
Technical Director • Vic Wertz
Special Thanks • Paizo Customer Service, Warehouse,
and Web Teams
Deutsche Fassung • Ulisses Spiele GmbH
Produktion • Mario Truant
Originaltitel • Kingmaker Player's Guide
Übersetzung • Ulrich-Alexander Schmidt
Lektorat und Korrektorat • Mario Schmiedel, Ingo Schulze,
Günther Kronenberg
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.

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 Gaming 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

Kingmaker Player's Guide. © 2010, 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.
© 2012 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 vertrieben werden.

Königsmacher

Spielerleitfaden

Brevoy ist ein stolzes Land und in ganz Golarion dafür bekannt, fähige Kämpfer, herrschaftliche Adelige und schlaue Schurken hervorzubringen. Allerdings sind die beiden Hauptregionen Brevoys, Issia und Rostland, seit langem zerstritten und stehen nun am Rande eines Bürgerkrieges. Issia wie auch Rostland waren einst unabhängige Nationen, bis die Barbarenarmeen und die Roten Drachendiener Choralis des Erobers vor zwei Jahrhunderten beide Gebiete unter einer Krone vereinten. Bis vor Kurzem hielt die eiserne Herrschaft des Hauses Rogarwia einen zerbrechlichen Frieden zwischen den beiden Regionen aufrecht. Doch vor einem Jahrzehnt verschwand das gesamte Herrscherhaus auf geheimnisvolle Weise und wurde von den Anführern des aus Issia stammenden Hauses Surtowa als Herren Brevoys abgelöst. Undurchsichtige politische Vernetzungen und Beziehungen voller geheimer Allianzen, gebietsbezogener Loyalitäten und finsterner Pläne suchen als Folge das Land heim. Ein Bürgerkrieg scheint unvermeidbar zu sein. Im südlich gelegenen Rostland erkennen die Schwertjunker in vielen der jüngsten politischen Winkelzüge Issias den nicht mehr fernen Konflikt. Sie fürchten diesen mit Recht, denn Rostland ist kleiner als Issia, verfügt über weniger Soldaten und seine sanften Hügel und Weidelände bieten kaum natürliche Verteidigungsstellungen. Schlimmer noch, im Gegensatz zu Issia, dessen nördliche Grenze entlang des Ufers des Nebelschleiersees verläuft, welche doch einige Verteidigungsmöglichkeiten bietet, befindet sich Rostlands südliche Grenze am Rand einer von Banditen und Monstern bevölkerten Wildnis. Sollte in Brevoy ein Bürgerkrieg ausbrechen, wird es nicht lange dauern, ehe die brutalen, opportunistischen Geier des Südens versuchen werden, aus Rostlands prekärer Situation Vorteile zu ziehen.

Diese südliche Wildnis wird als die Raublande bezeichnet. Obwohl das Gebiet de facto zu den Flusskönigreichen gehört, von denen einige in der Vergangenheit auch darauf Ansprüche erhoben haben, betrachtet Rostland das Land als von Banditen und Monstern geraubt. Die vielen Versuche, die Raublande zu besiedeln, waren bis heute erfolglos. Daher wird dieses etwa 75.000 Quadratkilometer große Gebiet von niemandem in den Flusskönigreichen beherrscht. Während sich die Lage in Brevoy immer weiter zuspitzt und anspannt, hoffen einige der Schwertjunker Rostlands, dem entgegen wirken zu können – sie haben mehrere Abenteurergruppen offiziell beauftragt, mit Papieren ausgestattet und sie nach Süden in die Raublande ausgesandt. Der Auftrag zu Beginn ist recht einfach gehalten: Es gilt, die alten Handelsstraßen entlang der Flüsse wieder zu öffnen und die marodierenden Banditen zu vertreiben oder zu besiegen.

Außerdem ist offensichtlich, dass Rostland die Entstehung neuer Nationen in der Region fördern möchte und dass die Schwertjunker glauben, in diesen Ländern dann im kommenden Konflikt mit Issia Verbündete zu besitzen, sofern sie diese nur in der Entstehungszeit unterstützen. Dies ist ein ebenso mutiger wie brillanter politischer Schachzug – sollte Rostland selbst seine Mittel einsetzen, um die Raublande zurückzuerobern, würde es zugleich seine Verteidigung nach Norden, nach Issia, schwächen und zudem Issia zum Handeln zwingen. Indem sie jedoch freie

Bbeauftragte nach Süden entsenden, hoffen die Schwertjunker, auf diese Weise neue Verbündete zu erschaffen, ohne dabei ihre eigene Machtposition in Brevoy zu schwächen oder gar opfern zu müssen.

Doch wie bei den meisten umfangreichen und gut durchdachten Plänen gibt es auch hier zahllose Möglichkeiten, welche dafür Sorge tragen können, dass diese scheitern und in einer Katastrophe enden.

CHARAKTERE IN DIESEM ABENTEUERPFAD

Eure Gruppe von Charakteren beginnt den Abenteuerpfad *Königsmacher* als eine von vier Gruppen, welche nach Süden in die Raublande ausgesandt wird, um dort Banditen zu bekämpfen und um – hoffentlich – eine der vier neuen Nationen der Flusskönigreiche zu begründen. Dies wird sicherlich keine leichte Aufgabe sein. Ehe eine Ansiedlung überhaupt gegründet werden kann, müssen sich die SC zuerst den Banditen und Monstern annehmen. Sobald sie dies erfolgreich bewältigt haben, wächst die Gefahr für sie jedoch weiterhin.

Während ihr euch bemüht, ein junges Königreich zu erhalten und zu vergrößern, Städte zu bauen und neues Ackerland zu gewinnen, wird eure Gruppe feindlichen Kriegsherren, wilden Bestien, seltsamen Kulturen, barbarischen Invasionen und sogar den geheimnisvollen Feenbewohnern der nahezu mystischen Ersten Welt gegenüberstehen. Könnt ihr die Raublande zähmen und eine dauerhafte Ansiedlung inmitten all dieser Gegner gründen? Wer wird überleben, um das Königreich zu beherrschen? Wer von euch besitzt das Zeug zum König?

Der *Königsmacher-Spielerleitfaden* beabsichtigt euch eine Hilfestellung zur Erschaffung von Charakteren aus Brevoy oder den umliegenden Gebieten zu geben, welche bei dem in den Raublanden stattfindenden Wandel eine Rolle übernehmen wollen. In dieser Kampagne werden die Charaktere eine ausgedehnte Wildnis erforschen und besiedeln, Städte und Nationen aus dem Boden stampfen und sogar Kriege gegen feindliche Königreiche führen. Viele dieser ungewöhnlichen Kampagnenelemente werden durch zusätzliche Regeln unterstützt, die in den einzelnen Teilen des *Königsmacher-Abenteuerpfades* präsentiert werden. Euer SL kann euch bei Bedarf mit allen nötigen Informationen versorgen, die ihr braucht, um die Wildnis zu erforschen, zu bauen, zu erobern und – wenn nötig – sogar um Krieg zu führen. Als besondere Vorschau werden einige dieser Elemente am Ende dieses Leitfadens vorgestellt, so dass ihr die ausfüllbaren Bögen und das Hexpapier habt, auf dem ihr eure Erforschungen und eure Errungenschaften in den Raublanden festhalten könnt.

Die folgenden Seiten heben die Eigenschaften der sieben Völker und der elf Klassen des *Pathfinder Grundregelwerkes* hervor. Dies sollte es euch ermöglichen, jede beliebige, zum *Königsmacher-Abenteuerpfad* passende Kombination zu erschaffen. Charaktere aller Gesinnungen, Religionszugehörigkeiten und Her-

Die Erforscher der Raublande

Eure Gruppe ist eine von vieren, die von den Schwertjüngern offiziell mit der Erforschung und Besiedlung der Raublande beauftragt wurde. Die nachfolgenden Informationen sind euch über die vier Gebiete der Raublande – und wer aus Brevoyn jeweils dorthin entsandt wurde – bekannt. Solltet ihr mehr erfahren wollen, müssen eure SC zu Beginn der Kampagne Erkundungen anstellen und Informationen sammeln.

Der Grüngürtel: Diese Region wird von den Wäldern der Narlmarschen und den sanften Hügeln der Kamelände dominiert. Eure Gruppe soll diese Gegend erforschen. Banditen sind hier recht zahlreich und den Gerüchten nach haben sie sich unter dem Banner eines Kriegsherrn vereint, der sich selbst der Hirschkönig nennt. Diese Gerüchte sind sehr besorgniserregend. Ihr sollt die nördliche Hälfte des Grüngürtels so gut wie möglich erforschen und wenn möglich mehr über den „Hirschkönig“ in Erfahrung bringen. Ferner sollt ihr die Bedrohung durch die Banditen beseitigen. Andere Gerüchte betreffen einen Stamm von Winzlingen, einen Koboldstamm, Unfug treibende Feenwesen und zahlreiche gefährliche Monster und anderes Wildnisleben.

Das Glenebon-Oberland: Die Schwertjunker haben eine recht erfahrene Abenteurergruppe in die westliche Weite der Raublande entsandt, da sich das Gebiet wahrscheinlich unter der Herrschaft des Banditenkönigreiches Pitax befindet – auch wenn dieses Flusskönigreich seine Ansprüche auf das Land bisher nicht sonderlich untermauert hat.

Der Sumpf: Der östliche Sellen fließt durch die als Hakenzungenumpfen bekannten Sümpfe. Den Gerüchten zufolge haben die Schwertjunker offizielle Beauftragte der brevischen Regierung in dieses Sumpfgebiet entsandt.

Die Niemannhöhen: In den östlichen Bereichen der Raublande liegt eine niedrige Bergkette. Die Niemannhöhen grenzen an das vor langer Zeit untergegangene Reich Iobaria an. Die Schwertjunker haben den Gerüchten nach eine Gruppe Söldner dorthin ausgesandt.

kunftsländer können in Brevoyn und den Flusskönigreichen einen Platz finden. Die folgenden Vorschläge sollten als Inspiration für Konzepte oder Hintergründe für eure künftigen Königreichgründer dienen. Ihr findet ferner einige neue Wesenszüge speziell für den *Königsmacher-Abenteurerpfad*, um eure Charaktere besser anpassen und mit den Hintergrund und der Handlung der Kampagne verknüpfen zu können.

VÖLKER

Aufgrund der ständigen Bedrohung des Bürgerkrieges haben Brevoyns Einwohner weitaus schwerwiegendere Sorgen als die Volkszugehörigkeit ihrer Nachbarn; nur wenige beurteilen hier andere aufgrund ihrer Rasse. Brevaner schätzen Werte und Loyalität

unabhängig von der Volkszugehörigkeit, daher kann jeder, der sich an die örtlichen Traditionen hält, auf einen hohen Grad an Toleranz und Akzeptanz setzen. Aufgrund dieser Tatsache besitzt die Region eine recht gemischte Bevölkerungsstruktur aus nahezu jedem Volk und jeder Volksgruppe Golarions.

Ein SC muss natürlich nicht aus Brevoyn stammen, um am *Königsmacher-Abenteurerpfad* teilnehmen zu können, da der Ausgangspunkt des Vorstoßes in die Raublande aber in Brevoyn liegt und die Auftraggeber die Schwertjunker von Restow sind, solltet ihr dennoch ins Auge fassen, wie Angehörige eurer Völker und Klassen in diesem Königreich des Nordens eingebunden sind.

Elfen

Reinblütige Elfen sind in Brevoyn selten, da sie es generell vorziehen, im weiter südlich gelegenen Kyonin zu leben. Allerdings ist eine nicht geringe Zahl rebellischer Elfen aus ihrem Heimatland ausgewandert und den Sellen hinauf nach Brevoyn gezogen. Die Elfen, die als die Verlassenen bekannt sind, kommen auf ihrem Weg nach Süden durch Brevoyn und manche finden die Region so ansprechend, dass sie niemals die Reise nach Kyonin zu ihrem Volk beenden. In letzter Zeit haben sich auch einige zum Verweilen entschlossen, nachdem die direkte Route den Fluss hinunter aufgrund der Aktivitäten von Banditen, Boggard-, Echsenmenschen- und sogar Trollstämmen geschlossen worden ist. Die brevische Stadt Restow kann sich eines der höchsten Aufkommen an Elfen in der Region rühmen. Vor langer Zeit unterhielten die Elfen eine starke Präsenz in diesem Gebiet. Gerüchte noch bestehender elfischer Ruinen in den entferntesten Winkeln der Raublande wecken das Interesse elfischer Gelehrter und Historiker.

Gnome

Die Grenzen zwischen Golarion und der Ersten Welt sind nicht beständig. An manchen Orten, wie im Becken des Sellen, sind sie sogar ungewöhnlich fließend. Den Gerüchten nach werden die Barrieren in den Raublanden sogar noch schwächer. Feststeht jedoch, dass die Feenwesen eine starke Kraft in der Region stellen. Viele glauben, dass der Einfluss der Ersten Welt über die Raublande die Ursache dafür ist, dass es niemandem bisher gelungen ist, die Wildnis zu zähmen. Gebiete wie diese ziehen Gnome seit langem an und Erzählungen über gnomische Expeditionen sind recht verbreitet – ebenso wie Geschichten über Expeditionen, die sich verirrt und auf ewig verschwanden. Hoffnungsvolle Gnome sehen in dem Verschwinden einen Beweis dafür, dass in den Raublanden verborgene Pfade in die Erste Welt führen. Gnome sind daher in den Flusskönigreichen stark verbreitet und haben dort Siedlungen wie Thorn und Artume gegründet. Im Echowald nahe der numerischen Grenze, im Embethwald und im Gronziwald Brevoyns gibt es Enklaven weniger zivilisierter Gnome, doch diese schamanischen Sekten bleiben für gewöhnlich lieber unter sich. Da die Region voller interessanter Sehenswürdigkeiten und neuer Erfahrungen ist, präsentiert sie für Gnome, welche sich an der Vielfalt der Bewohner und Orte dort erfreuen, ein perfektes Spektakel.

Halb-Elfen

Als Opfer von vorurteilsbehafteten Stigmatisierungen in hauptsächlich aus Menschen oder Elfen bestehenden Gemeinschaften sind Halb-Elfen in Brevoyn meist willkommen. Die Oberschicht von Cheliox und Taldor hat seit langem ihre ebenso häufigen, wie für sie skandalösen, halb-elfischen unehelichen Nachkommen in die wilden Flusskönigreiche verbannt. Daher können sich viele Halb-Elfen der Region auf eine adelige Abstammung berufen, auch wenn solche Ansprüche nicht formell anerkannt wurden.

Andere halb-elfische Siedler in der Region sind das Ergebnis von Liebschaften zwischen Einheimischen und Elfen aus dem nahen Kyonin. Unabhängig von ihrer Abstammung können Halb-Elfen feststellen, dass ihr anpassungsfähiges Wesen gut für das Leben in Brevoys geeignet ist. Dies gilt besonders in Ansiedlungen, in denen die Befolgung der lokalen Gebräuche große Bedeutung besitzt. Viele Halb-Elfen gelangen in einflussreiche Positionen dank ihrer Befähigung sich an politische Veränderungen anzupassen und unerwartete soziale Verstrickungen zu umgehen.

Halb-Orks

In der ganzen zivilisierten Welt leiden Halb-Orks unter Vorurteilen und Rassismus. In Brevoys stellen viele von ihnen jedoch fest, dass man hier nicht nur ihrer Art gegenüber tolerant ist, sondern ihnen sogar mit erfrischender Akzeptanz begegnet. Brevoys betrachten Halb-Orks nicht mit derselben Verachtung wie andere reinblütige Menschen. Halb-Orks, die mit wenigen offensichtlich bestialischen Merkmalen gesegnet sind, können versuchen, sich als Menschen auszugeben und die unschönen Umstände ihrer Geburt ein gut gehütetes Geheimnis belassen. Dadurch wird ihnen ein neuer Anfang in Brevoys oder den wilden Flusskönigreichen ermöglicht. Manche gehen aber auch auf ihr Erbe ein und werden dafür belohnt – die Kriegsherren streitender Stadtstaaten rekrutieren Halb-Orks häufig als Elitesoldaten, Offiziere und Vollstrecker von Recht und Ordnung, weil sie die Verbindung aus List und Stärke zu schätzen wissen.

Halblinge

Brevoysche Halblinge neigen zu einem reisenden Lebensstil, der sie alle paar Jahre durch Brevoys und die angrenzenden Flusskönigreiche führt. In Folge der Fünften Flussfreiheit wurde die Sklaverei als Gräueltat abgelehnt und die Einwohner Brevoys halten sich mit derselben Treue an dieses Landesgesetz wie an jedes andere auch. Daher wurden die Flusskönigreiche zu einer Zufluchtsstätte für entflohene Sklaven, unter ihnen hauptsächlich chelische Halblinge, welche ein neues Leben beginnen wollen, ohne erneute Knechtschaft fürchten zu müssen. Eine starke Freiheitsbewegung der Halblinge hat ebenfalls in der Region Fuß gefasst, so dass Freiheitskämpfer aus ganz Avistan häufig in den nördlichen Flusskönigreichen und im südlichen Brevoys zusammenkommen, ihre Kräfte bündeln und Überfälle zur Sklavenbefreiung im Gebiet der ganzen Inneren See planen. Halblinge, die sich diesen Kreuzzügen nicht anschließen, arbeiten oft als Straßenkünstler, Taschendiebe oder auch als ehrliche Ladenbetreiber oder Tavernenwirte. Ihre natürliche Begabung für Heimlichkeit und beeindruckende Auftritte macht sie zu wertvollen Mitteln sowohl der herrschenden Elite, wie auch krimineller Untergrundorganisationen. Die Gelegenheit, ein Königreich von Anfang an mit aufzubauen zu können – und damit eine Zivilisation, in der Halblinge einen bedeutenden Teil der Führungsschicht stellen können –, dürfte auf jeden Halbling mit Ambitionen Anziehungskraft ausüben.

Menschen

Menschen stellen in und um Brevoys das zahlreichste Volk dar; wie sie es in ganz Golarion tun. Die Bevölkerungsgruppe der Taldani macht über die Hälfte der Menschen der Region aus. Viele davon können ihre Ahnenreihe zu den Forschern und Soldaten zurückverfolgen, die vor sehr langer Zeit das wilde Land erstmals gezähmt haben. Abkömmlinge von Chorals Eroberungsarmee tragen hauptsächlich kellidisches Blut in ihren Adern, dies gilt auch für die Barbarenhorden in der Nähe Numerias. Im Frühling und im Herbst kommen ganze Flotten varisischer Flachbo-

te über die Wasserstraßen des Sellen, wenn die Nomaden ihre Wanderungen zwischen den Ufern des Encarthansees und des Nebelschleiersees unternehmen. Da die Region Fremde aus der ganzen Welt anzieht, sind auch häufig chelische, keleschitische, tianische und ulfische Besucher auf der Durchreise oder lassen sich in den Flusskönigreichen nieder, wo es viele Zufluchtsstätten für Ausgestoßene gibt.

Zwerge

Obwohl sie im nordöstlichen Avistan eher selten sind, gibt es eine kleine Zahl von Zwergen in nahezu jeder Ansiedlung Brevoys. Viele arbeiten als Schmiede, Steinmetze, Quartiermeister der Miliz oder als Pfandleiher. Das kleine Bergwerkdorf Brunderton im östlichen Rostland besitzt die größte Anzahl zwergischer Einwohner – die meisten Zwerge der Region haben dort mindestens einen Bekannten oder Verwandten. Erz- und Edelsteinhändler aus Brunderton reisen durch das Land und vertreiben ihre Waren. Gerüchte über unberührte oder unbeanspruchte, in den Raublanden verborgene Minen reichen in der Regel aus, um bei den meisten Zwergen ein Interesse an der Erforschung der Wildnis zu wecken.

KLASSEN

Personen mit den unterschiedlichsten Hintergründen leben in Brevoys, so dass dort auch Angehörige aller Klassen zu finden sind. Manche davon kommen zwar häufiger als andere vor, doch alle Arten von Charakteren können innerhalb dieser vielseitigen Gesellschaft eine Nische für sich finden. Wenn die Expedition aufbricht, um die Raublande zurückzuerobern, haben SC mit vielfältigen Fertigkeiten und Fähigkeiten das Potential, zukünftig in der Region eine bedeutsame Rolle zu spielen.

Barbaren

Die meisten Barbaren in Brevoys stammen aus dem nahen Numeria, wo primitive kellidische Stämme vor der geheimnisvollen Technik das Haupt beugen. Numerianer sind oft sehr abergläubisch hinsichtlich Magie und Technik. Viele Barbaren der Region teilen diese Vorsicht, selbst jene aus den wilden Landen Iobarias im Osten. Viele brevoysche Gemeinschaften haben strikte Traditionen und kulturelle Gebote, von denen abzuweichen nicht akzeptabel ist. Daher werden Barbaren in den provinziellen Ansiedlungen nur selten voll akzeptiert. Sie finden oft Arbeit als Rausschmeißer, Söldner und Schläger für die zwielichtigen Gruppierungen des Landes, können in seltenen Fällen aber auch wichtige Positionen bei Stadtwachen oder stehenden Heeren einnehmen. Aufgrund ihrer allgemein wilden Natur eignet sich diese Klasse gut für die Erforschung der weniger gezähmten Flusskönigreiche im Süden Brevoys und die dort erforderliche Guerillakriegsführung. Der wichtigste Barbarenstamm der Raublande sind die Tigerfürsten, ein gewalttätiger Stamm, der ungeeignet ist, um als Herkunft für einen SC zu dienen.

Empfehlungen: Die Erforschung der Wildnis spielt bei *Königsmacher* eine bedeutende Rolle, daher werden Fertigkeiten wie Akrobatik, Klettern, Mit Tieren umgehen, Schwimmen und Überlebenskunst recht häufig zur Anwendung kommen.

Barden

In einer Nation am Rande des Bürgerkrieges spielen Diplomaten, Spione und politische Strategen eine bedeutende Rolle in der brevoyschen Gesellschaft. Eine Person, die in der Kunst der Schmeichelei, Schönfärberei und Subtilität begabt ist, hat nahezu

unbegrenzte Möglichkeiten. Barden dienen häufig als Ratgeber, Gesandte und Maulwürfe der Herrscher. König Noleski Surtowa unterhält eine Armee von Barden, die seine Schlachten nicht mit scharfer Klinge, sondern goldenen Worten und vergifteten Lügen in den Tavernen, Kasernen und Thronsälen der Feinde wie der Verbündeten des Hauses Surtowa schlagen. Dieser Schwerpunkt auf dem verbalen Kampf bedeutet aber nicht, dass die Barden der Region im physischen Kampf unfähig wären – viele Angehörige dieser Klasse erhalten Unterweisung und Ausbildung in den exklusiven Schulen des Schwertpaktes von Aldori, dem die Schwertjunker Rostlands angehören. Egal, ob ein Barde sich seinen Lebensunterhalt verdient, indem er sich unter die oberen Schichten der Gesellschaft mischt oder in zwielichtigen Hafenschenken für sein Abendessen singt, ihm gehen nur selten die Geschichten und Geheimnisse aus Brevoy aus, die er erzählen oder besser für sich behalten sollte.

Empfehlungen: Diplomatische Interaktionen zwischen Stämmen, Nationen und anderen Gruppen, sowie die Fähigkeit, Armeen und Nationen wirkungsvoll anzuführen, spielen wichtige Rollen beim *Königsmacher-Abenteurpfad*. Fertigkeiten wie Bluffen, Diplomatie, Einschüchtern und Motiv erkennen sollten daher recht oft hilfreich sein. Alle Wissensfertigkeiten werden im Rahmen des Abenteurpfades zu bestimmten Zeiten benötigt werden, wobei jene am nützlichsten sein werden, die sich mit der Wildnis, den Feenwesen und der Ersten Welt und den inneren Vorgängen eines Königreiches beschäftigen (d.h. Adel, die Ebenen, Geographie, Lokales und Natur).

Druiden

In vielen brevischen Gemeinschaften an der Grenze zu den ungezähmten Raublanden übernehmen Druiden die traditionellen Aufgaben von Klerikern. Besonders in kleinen, ländlichen Dörfern am Rande der Zivilisation betrachten die Einwohner die Meisterschaft eines Druiden über die Natur als ungemein wertvoll. Im Gegensatz zu den fruchtbaren Äckern im nördlichen Rostland gibt es in der feuchten Wildnis der Raublande und den öden Hügeln Issias kaum bestellbare Felder. Dies erzeugt einen hohen Bedarf an Personen, die imstande sind, die heran kriechende Wildnis im Zaum zu halten, so dass die wenigen Äcker weiter bestehen können. Viele Druiden der Region verehren Hanspur oder Gozreh und konzentrieren sich beim letzteren mehr auf seine Verbindung zum Wasser als zu anderen Aspekten der Natur – allerdings sind auch eher gewöhnliche Anhänger des Grünen Glaubens durchaus verbreitet. Brevische Druiden verfügen in der Regel über eine Verbundenheit zu Pflanzen, Tieren, Wasser oder Wetter, während jene, die sich einen Tiergefährten suchen, meist für Wesen entscheiden, die an Land wie im Wasser zuhause sind.

Empfehlungen: Die folgenden Tiere sind nützliche Wahlmöglichkeiten für Druiden in den Raublanden: Bär, Blutkaiman (Krokodil), Dachs, Eber, Hund, Katze, Pferd, Pony, Schlange (Viper), Wolf und Vielfraß. Aus dem *Pathfinder Monsterhandbuch* stehen weiterhin folgende Tiere zur Auswahl: Mastodon (Elefant), Narlmarschenmeuchler (Kragenechse), Riesenfrosch, Schreckensfleddermaus und Schreckensratte. Im ersten Teil des Abenteurpfades werden zwei neue Tiere eingeführt – der Beutelwolf und der Elch (auch bekannt als Tasmanischer Tiger). Solltest du an einem davon als Tiergefährten interessiert sein, kannst du die folgenden Spielwerte benutzen:

BEUTELWOLFE ALS TIERGEFÄHRTEN

Spielwerte zu Beginn: Größe Klein; **Bewegungsrate** 9 m; **Angriff** Biss (1W4); **Attributswerte** ST 12, GE 15, KO 16, IN 2, WE 13, CH 7; **Besondere Fähigkeiten** Dämmerlicht, Kräftige Kiefer (der Bissangriff eines Thylazinen bedroht mit einem Kritischen Treffer bei einer 19 oder 20).

Aufstieg auf die vierte Stufe: Größe Mittelgroß; **RK** +2 natürliche Rüstung; **Angriff** Biss (1W6); **Attributswerte** ST +4, GE -2, KO +4.

ELCHE/MEGALOCEROSSE ALS TIERGEFÄHRTEN

Spielwerte zu Beginn: Größe Mittelgroß; **Bewegungsrate** 15 m; **RK** +3 natürliche Rüstung; **Angriff** Durchbohren (1W8); **Attributswerte** ST 12, GE 17, KO 14, IN 2, WE 15, CH 5; **Besondere Fähigkeiten** Dämmerlicht, Geruchssinn.

Aufstieg auf die siebte Stufe: Größe Groß; **RK** +2 natürliche Rüstung; **Angriff** Durchbohren (2W6), 2 Hufe (1W4); **Attributswerte** ST +8, GE -2, KO +4; **Besondere Eigenschaften** Mächtiger Sturmangriff (2W6).

Hexenmeister

Auf Hexenmeister mit ihrer untrainierten Meisterschaft der arkanen Geheimnisse übt die Wildnis des nordöstlichen Avistans schon lange eine starke Anziehungskraft aus. Von vielen werden sie im Vergleich zu Magiern als unberechenbar betrachtet, so dass viele Hexenmeister nach Brevoy und in die Flusskönigreiche auswandern, um dort Akzeptanz oder zumindest Anonymität zu finden. Die Erste Welt berührt die Materielle Ebene in den Raublanden auf seltsame Weise, so dass viele einheimische Hexenmeister ihre Macht aus der Feenblutlinie ziehen. Brevoy's gemeinsame Vergangenheit mit roten Drachen hat dazu geführt, dass auch die drakonische Blutlinie vorherrschend ist. Ambitionierte Angehörige des brevischen Adels gehören oft der Schicksalsblutlinie an und stellen häufig fest, dass das Glück häufig zu ihren Gunsten eingreift, während sie zu Macht und Einfluss kommen. Obwohl diese drei Blutlinien in Brevoy und den Flusskönigreichen am häufigsten vertreten sind, gibt es alle Blutlinien in der Region.

Empfehlungen: Thematisch passen die folgenden Blutlinien am besten zu *Königsmacher* (obwohl bei Kampfhandlungen alle gleichermaßen nützlich sein sollten): Drakonisch, Elementar, Feenwesen und Schicksalhaft. Hinsichtlich der Wahl eines Vertrauten siehe den Eintrag zum Magier.

Kämpfer

Die hochgeachteten und exklusiven Schulen des Schwertpaktes von Aldori trainieren viele der zahlreichen Kämpfer Brevoy's. Diese stolzen Duellanten haben lange der Autorität des Hauses Rogarwia widerstanden und weltweiten Ruhm aufgrund ihres kämpferischen Könnens erlangt. Daher kommen Schwerterberben aus fernen Landen nach Restow in der Hoffnung, in die Reihen der Aldori hinzustoßen zu können. Ähnlich fleißige Krieger arbeiten oft als Söldner, Leibwächter oder als Kraftprotze für jene, die Einfluss in einem Land erlangen oder erhalten wollen, in dem Reichtum und Macht nur sicher sind, wenn man sie gut zu verteidigen weiß. Natürlich ziehen auch Expeditionen in die Wildnis mit dem Ziel, diese zu zähmen und neue Außenposten der Zivilisation zu errichten. Das raue Land der Raublande schenkt einem schwer gerüsteten oder berittenen Kämpfer nichts – die wenigen, die so

zu Felde ziehen, besitzen jedoch aufgrund ihrer Fähigkeiten und ihrer Effektivität auf dem Schlachtfeld einen beachtlichen Ruf.

Empfehlungen: In den Raublanden gibt es alle Arten von Waffen und Rüstungen. Die Legenden berichten sogar von mächtigen magischen Waffen, welche in der Region verborgen sein sollen – insbesondere Äxte, Bögen und Schwerter.

Kleriker

Die in Brevoy vertretenen Glaubensrichtungen sind ebenso unterschiedlich wie die Wesen, welche die Region ihr Zuhause nennen. Jeder Glaube legt Wert darauf, dass die Priesterschaft die Gläubigen beständig unterweist und durch eigenes Beispiel anleitet. Die von Kriegen zerrissene Vergangenheit der Nation, die bis zu Chorals Eroberung des Landes reicht, hat Gorum mit einer starken Gefolgschaft, insbesondere unter den iobarischen Abkömmlingen des Hauses Rogarwia, versorgt. Die gesetzlose Natur der nördlichen Region Issia unterstützt freiheitsliebende Kirchen wie die Calistrias, Cayden Caileans und Desnas, während



Regierungsämter

Sobald eure Gruppe damit beginnt, in Königsmacher ein Königreich zu gründen, kann jeder SC die Rolle eines Regierenden dieser Nation übernehmen. Als Regierender bist du imstande, einen Attributsmodifikator deines SC zum Treue-, Stabilitäts- oder Wirtschaftswert des Königreiches zu addieren und so die Spielwerte des Königreiches zu verbessern und so seine Erfolgchancen zu erhöhen. Die meisten Regierungsämter gestatten dir, einen von zwei Attributswerten einzusetzen. Falls du also besonderes Interesse haben solltest, dass dein Charakter eine besondere Rolle bei der Leitung des Königreiches spielt, solltest du entsprechendes Augenmerk auf einen passenden Attributswert legen. Die Regierungsämter und die mit ihnen verbundenen Attribute sind:

Berater: Weisheit oder Charisma

Erster Diplomat: Intelligenz oder Charisma

Erster Spion: Geschicklichkeit oder Intelligenz

General: Stärke oder Charisma

Herrscher: Charisma

Hofgelehrter: Intelligenz oder Charisma

Hohepriester: Weisheit oder Charisma

Kämmerer: Intelligenz oder Weisheit

Königlicher Vollstrecker: Stärke oder Geschicklichkeit

Landvogt: Geschicklichkeit oder Weisheit

Marschall: Stärke oder Konstitution

finsteren Gruppierungen der Region oft Norgorber aufgrund seines Einflusses über Diebstahl und Hinterhältigkeit verehren. Reisende auf den gefährlichen Wassern des Sellen treffen häufig auf Priester oder Schreine, die Hanspur, dem Gott der Flüsse und der Reisen auf Flüssen, geweiht sind, während die Wildnis im südlichen Rostland Kleriker von Erastil und Gozreh anzieht, welche der Zivilisation helfen wollen, in der bedrohlichen Umgebung zu überleben. Unter den Taldani, die einst die Raublande zu besiedeln versuchten, war der Glaube an Erastil weit verbreitet, und es heißt, dass Ruinen und vergessene Tempel dieser Gottheit in der dortigen Wildnis verborgen liegen.

Empfehlungen: Erastil und Gorum sind die beiden am stärksten vertretenen Gottheiten innerhalb des *Königsmacher- Abenteuerepfades*, aber auch die anderen aufgeführten Götter stellen eine geeignete Wahl für Kleriker dar.

Magier

Gelehrte des Arkanen können sich aus zahllosen Gründen in Brevoy wiederfinden. Illusionisten und Verzauberer reisen beispielsweise häufig in die Region, um die geheimnisvolle Erste Welt zu studieren, das Feenreich, welches Golarion auf rätselhafte und unerklärliche Weise in der ungezähmten Wildnis südlich der Grenzen der Nation berührt. Die Stadt Himmelswacht im östlichen Brevoy zieht ebenfalls Massen von Magiern an, welche hoffen, ihre arkanen Geheimnisse entschlüsseln und das undurchdringliche Siegel durchbrechen zu können, welches die Ansiedlung für

die letzten zehn Jahre von der Außenwelt isoliert hat. Magier, die in der Kunst der Hervorrufung begabt sind, können in den Armeen der streitenden Königreiche der Region in der Regel Arbeit als Schlachtfeldartillerie finden. Andere Arkanisten kommen gewzungenermaßen nach Brevoy und in die Flusskönigreiche, wenn ihre Experimente und Studien in ihrer Heimat Schwierigkeiten verursachen – dabei handelt es sich oft um Magier, die mit den Kräften des Lebens und des Todes selbst herumspielen.

Empfehlungen: Hinsichtlich einer guten Auswahl bei den Wissensfertigkeiten siehe den Eintrag zum Barden. Alle arkanen Schulen sollten gleichermaßen im Rahmen von *Königsmacher* nützlich sein. Jeder gebundene Gegenstand ist möglich, sollte ein Magier sich aber für einen Vertrauten entscheiden, sollte die Kreatur eventuell bezüglich des Schauplatzes des Abenteuerpfades Sinn ergeben. Aufgrund des Klimas der Region sind logische Wahlmöglichkeiten für Vertraute alle gewöhnlichen Vertrauten des *Pathfinder Grundregelwerkes* mit der Ausnahme von Affen. Als verbesserte Vertraute eignen sich celestische oder infernale Tiere, Schreckensratten, Mephiten und Pseudodrachen. Legendäre, scheue Wesen, die als Karbunkel bekannt sind, können ebenfalls als verbesserte Vertraute gewählt werden – diese Kreaturen werden im ersten Teil von *Königsmacher* präsentiert, solltest du also eine dieser irgendwie komischen Kreaturen als Vertrauten nehmen wollen, frage deinen SL nach Einzelheiten.

Mönche

Das zuweilen gesetzlose und launenhafte Land Brevoy eignet sich nicht sonderlich für das disziplinierte, meditative Leben der meisten Mönche, weshalb nur wenige die Region ihre Heimat nennen. Manchmal durchqueren asketische Wanderer die Region auf ihrem Weg zu weit entfernten Klöstern oder Schreinen. Diese Wanderer rasten zuweilen wochen- oder monatelang, um ihre müden Füße auszuruhen. Dann suchen sie nach kurzfristiger Arbeit, um das nächste Stück ihrer Reise finanzieren zu können, oder isolieren sich in im Wald verborgenen Eremitagen. Fast immer aber ziehen sie irgendwann in für sie gastlichere Gebiete Golarions weiter.

Der seltene Mönch, welcher dauerhaft in der Region lebt, könnte sein Leben der Aufrechterhaltung der Ordnung in den weniger gesetzestreuern Städten Issias widmen und vielleicht sogar verdeckt im Geheimen bei einer Diebes- oder Assassinengilde leben.

Empfehlungen: Auch wenn es (noch) keine bedeutsamen Mönchsorden oder Klöster in den Raublanden gibt, sollte die Befähigung eines Mönches zur Unabhängigkeit in der Kampagne sehr hilfreich sein – hinsichtlich geeigneter Fertigkeiten siehe die Empfehlungen beim Barbaren und beim Barden.

Paladine

Heilige Krieger sind in den meist gesetzlosen und wilden Weiten Brevoy und der Flusskönigreiche zwar vergleichsweise selten anzutreffen, aber nicht gänzlich fremd. Paladine Abadars trifft man ehesten in den zentralen brevischen Ansiedlungen, wo sie ständig an der Aufrechterhaltung des Friedens und der Handelsbeziehungen zwischen Rostland und Issia (trotz der wachsenden Drohung eines Bürgerkrieges) arbeiten. Die grüne Landschaft im Süden lockt Erastils Gläubige an, die ihr Leben oft der Unterstützung kleinerer Gemeinschaften widmen, die Schutz oder Führung benötigen, und dort als Gesetzeshüter, Bürgermeister oder sogar religiöse Anführer wirken. Während Brevoy die Expeditionen in die Raublande vorbereitet, um dort stabile Ansiedlungen zu errichten, kommen Paladine beider Glaubensrichtungen nach Re-

stow, um Teil dieser Unternehmung zu sein; sie treiben die Wildnis zurück und helfen bei der Entstehung von Zivilisation in der ansonsten unbewohnten Region.

Alternativ könnten auch einige iomedanische Kreuzfahrer eine unerwartete Berufung erfahren, während sie auf dem Sellen nach Mendev und zur Weltenwunde reisen, und in Brevoy verweilen, um dort das Böse statt auf den Schlachtfeldern des Nordens zu bekämpfen.

Empfehlungen: Als göttlicher Schutzherr stellt Erastil die beste Wahl für einen Paladin dar, da dessen Präsenz und Einfluss in den Raublanden stark sind. Hinsichtlich vorgeschlagener sozialer Fertigkeiten siehe die Empfehlungen beim Barden. Angesichts des Fokus auf die Erforschung der Wildnis (und eventuell später in der Kampagne der Möglichkeiten für Turniere und ähnliche Wettkämpfe) ist es keine schlechte Wahl für einen Paladin, sich auf den berittenen Kampf zu konzentrieren. Auch wenn es Gewölbe gibt, sind die meisten doch vergleichsweise klein, so dass du dir keine Sorgen machen musst, wenn du dein Reittier für die Dauer des Abenteuers zurückerlässt.

Schurken

Schurken gibt es in Hülle und Fülle im nördlichen Brevoy. Die mächtigen Diebesgilden, organisierten Verbrechersyndikate und Spionageringe stehen seit langem unter der Kontrolle von Haus Surtowa in Eishafen. Seit dem Verschwinden Haus Rogarwias im Jahre 4699 AK hat Haus Surtowa diskrete Beauftragte nach Issia und Rostland ausgesandt, um die Abwesenheit der aus Tradition herrschenden Familie auszunutzen und seine eigene Position zu untermauern. Die Familie ist der Ansicht, dass die Herrschaft ihres Abkömmlings Noleski Surtowa diese schamlosen Methoden rechtfertigt. Selbst im stabileren Rostland gibt es viele Schurken, die oft aus den Flusskönigreichen, wo Piratengruppen und Straßenräuber den Ausspruch „unter Dieben“ rechtfertigen, nach Norden wandern. Oft finden sich Schurken in den Flusskönigreichen wieder, nachdem sie sich in ihren Heimatländern mit dem Gesetz angelegt haben, nehmen dort neue Namen an und erfinden ausführliche Hintergrundgeschichten, wenn sie im Sellenal eintreffen. Dieser Brauch hat auch seinen Weg nach Brevoy gefunden.

Empfehlungen: Bei *Königsmacher* gibt es Fallen, wenn auch nicht so vorherrschend wie Gefahren, Hinterhalte und soziale Begegnungen, bei den Schurken glänzen können. Ein Schurke, der talentiert als Späher und auf dem Gebiet der Heimlichkeit ist – besonders in der Wildnis –, sollte gut für das Abenteuer gewappnet sein. Hinsichtlich der Fertigkeitenauswahl siehe die Einträge zum Barbaren und zum Barden.

Waldläufer

In den wilden Raublanden und der sie umgebenden Wildnis sind Reisen abhängig von wagemutigen Kundschaftern, die keine Furcht davor verspüren, Armeen, Würdenträger und Händler von einem Königreich zum nächsten zu führen – entweder auf den gefährlichen Wasserstraßen des Sellen oder auf harten Überlandrouten. Dichter Wald und feuchte, stinkende Sümpfe stehen dem gewöhnlichen Marsch von Regimentern im Wege, so dass Waldläufer die Funktionen effektiver Einzelkämpfer und Pfadfinder erfüllen. Als solche werden sie von vielen Ansiedlungen im südlichen Brevoy beschäftigt und sind Teil offensiver, wie defensiver Militärstrategien. Sie dienen als Beschützer gegen Barbarenüberfälle sowie vor Hinterhalte von Feenwesen und skrupellosen Banditen. Die Region zieht ebenso zahllose Kopfgeldjäger an, denen es selten an ortsansässiger oder ausländischer Kundschaft fehlt, die begierig ist, sich ihrer Dienste zu versichern.

Empfehlungen: Hinsichtlich vorgeschlagener Fertigkeiten für die Wildnis siehe den Eintrag zum Barbaren. Die Fähigkeit Spurenlesen ist bei zahlreichen Begegnungen im Verlauf des Abenteuerpfades sehr wertvoll. Hinsichtlich der besten Wahl eines Tiergefährten siehe den Eintrag zum Druiden.

Die beste Wahl eines Wahlläufers bei seinen Erzfeinden umfasst Drachen, Feenwesen, Humanoide (Boggard, Mensch, Riese oder Reptil), Magische Bestien, Monströse Humanoide, Pflanzen, Tiere, Ungeziefer und Untote.

Zur besten Wahl für bevorzugtes Gelände gehören Berge, Ebenen, Sumpf, Wald und Wasser.



Wesenszüge IN DIESEM ABENTEUERPFAD

Das Volk von Brevoy ist sehr uneinheitlich und Leute aus allen Gesellschaftsschichten und mit den unterschiedlichsten Hintergründen sind dem Ruf, die Raublande zurückzuerobern, gefolgt. Diese Wesenszüge sind Ergänzungen zu denen in den *Expertenregeln*. Sie sollen euch ermöglichen, eure Charaktere weiter zu personalisieren, um sie von gewöhnlichen Vertretern ihrer Klassen zu unterscheiden und ihren Hintergrund zu füllen. Die hier vorgestellten Wesenszüge (Kampagne) sind besonders für Charaktere im *Königsmacher-Abenteuerpfad* geeignet.

Wesenszüge (Kampagne)

Wesenszüge (Kampagne) sind speziell auf einen Abenteuerpfad zugeschnitten und verleihen euren Charakteren sozusagen eine Verbundenheit mit der Kampagne, um das erste Abenteuer zu beginnen. Sie ermöglichen auch große Vorteile bezüglich der Zusammenarbeit, solltet ihr euch entscheiden, mit Charakteren zu beginnen, die bereits irgendeine Beziehung zu anderen SC besitzen.

Wesenszüge (Kampagne) setzen sehr viel hinsichtlich der Hintergrundgeschichte eurer Charaktere voraus, sollen aber in erster Linie einem Spieler als Inspiration bei der Erschaffung einer ausführlichen und interessanten Hintergrundgeschichte für seinen SC dienen. Ihr habt daher einigen Spielraum, um nach der Wahl eines Wesenszugs, die von ihm erwartete Hintergrundgeschichte anzupassen – besprecht dies jedoch vorher mit eurem SL.

Alle aufgeführten Wesenszüge beziehen sich auf Charaktere, die in Brevoy oder dessen Nähe leben. Dieses Land ist eng mit den Ereignissen verbunden, die den Beginn des *Königsmacher-Abenteuerpfades* bedeuten. Ihr könnt sie euch ansehen, um einen allgemeinen Überblick über die Arten von Gegnern und Herausforderungen zu erlangen, die eure Charaktere erwarten könnten, ohne euch den Spielspaß zu verderben. Das Wissen, dass Erforschung, Banditen, Feenmagie, Politik und ähnliches eine Rolle spielen werden, sollte dabei helfen, einen Charakter zu erschaffen, der sich in den Hintergrund der Kampagne einfügt. Diese Wesenszüge sorgen ferner dafür, dass eure Charaktere an der Erforschung der Raublande Interesse besitzen. Diese sind ein unbeanspruchtes Grenzland zwischen Brevoy und den Flusskönigreichen, in dem nur gefährliche Bestien, lauernde Monster, launische Feenwesen, brutale Banditen und legendäre Kreaturen herrschen.

Bastard (nur Menschen): Eines deiner Elternteile gehörte einer der großen Familien Brevoy an, vielleicht sogar der Linie Rogarwias selbst. Dennoch besitzt du keinen greifbaren Beweis für deine adelige Abkunft und musstest stattdessen lernen, dass du dich so nicht auf sie berufen kannst, ohne als Lügner abgestempelt zu werden. Obwohl du vielleicht ein Schmuckstück, einen Fetzen einstmals wertvollen Stoffes oder einen alten Liebesbrief besitzen magst, unterstützt nichts davon direkt deine Ansprüche. Daher lebst du bisher im Schatten des Adels, wissend, dass du eigentlich den Luxus und die Achtung verdienst, der Adelligen zukommt, doch dass dir die Launen des Schicksals nur ihre Verachtung zukommen lassen. Vielleicht hat ein erneuter Versuch, deine Abstammung zu beweisen, den Zorn der Bediensteten einer adeligen Familie über dich gebracht, vielleicht willst du auch einfach nur beweisen, aus welchem Holz du geschnitzt bist – jedenfalls hast du dich einer Expedition in die Raublande angeschlossen in der Hoffnung, dir einen Namen zu machen.

und einen Wesenszugbonus von +1 auf deine Willenswürfe gegen ihre Zauber und Übernatürlichen Fähigkeiten. Das Motto deiner Familie lautet: „Ausdauer überwindet alles.“

Orlowski: Deine Familie ist bekannt dafür, Konflikte aus dem Weg zu gehen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf deine KMV. Zudem kannst du auswählen, ob du einen Wesenszugbonus von +1 auf Akrobatik, Diplomatie oder Heimlichkeit erhalten willst. Das Motto deiner Familie lautet: „Hoch hinaus!“.

Surtowa: Deine Familie ist wohlbekannt für ihre politischen Winkelzüge und Intrigen. Wenn du einen Gegner auf dem falschen Fuß erwischst und mit einer leichten oder Einhandwaffe triffst, verursachst du 2 zusätzliche Schadenspunkte. Das Motto deiner Familie lautet: „Wir sind im Recht!“.

Brigant: Du stammst aus den Flusskönigreichen oder den gesetzloseren Bereichen Brevoys. Vielleicht waren deine Eltern und Geschwister Gauner und Betrüger, vielleicht hat dein einsames, raues Leben dazu geführt, dass du dich mit Dieben und schlimmeren zusammengetan hast. Du weißt, wie man Reisenden Hinterhalte bereitet, Händler einschüchtert, dem Gesetz aus dem Weg geht und dort ein Lager aufschlägt, wo niemand es findet. Kürzlich hattest du einigen Ärger, entweder mit dem Gesetz oder anderen Banditen, so dass du nach einem Ort Ausschau hältst, an dem niemand nach dir suchen wird. Eine Expedition in die raue Wildnis erscheint dir als der perfekte Ausweg, um den Kopf unten halten zu können, bis Gras über die Sache gewachsen ist.

Du beginnst die Kampagne mit zusätzlichen 100 GM an Beute aus deinen Übeltaten. Du erhältst ferner einen Wesenszugbonus von +1 bei Würfeln auf Bluffen, Diplomatie, Einschüchtern und Motiv erkennen, wenn du es mit Briganten, Dieben, Banditen und ähnlichem zu tun hast.

Issier: Du bist im nördlichen Brevoys aufgewachsen, einem Land der nebelverhangenen Ufer und rauen Hügellanden, an der Schneegrenze von violett glänzenden Bergen. Du stammst von fähigen, intelligenten Leuten ab und hast große Ziele, einen wachen Geist für mögliche Gelegenheiten und die Neigung, zum Erreichen deiner Ziele jede Herausforderung einzugehen. Du kümmerst dich um kaum mehr als deine Ziele und jede Gelegenheit, Reichtum und Ruhm zu erlangen; wofür du bereit bist, fast jeden Preis zu zahlen. Du betrachtest dich selbst als brevischen Bürger durch und durch. Der Ruf nach Streitern, um die rechtmäßigen Besitztümer deines Landes in den Raublanden zurückzuerobern, hat in dir deine Träume von Profit und ungeahnten Möglichkeiten neu entfacht, weshalb du dich einer der Expeditionen nach Süden angeschlossen hast.

Dein wacher Geist verleiht dir einen Wesenszugbonus von +1 auf alle Willenswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte.

Pionier: Du lebst schon lange an der südlichen Grenze Brevoys im Schatten der Wildnis, welche als die Raublande bekannt sind. Das Leben ist hart, doch du hast im rauen Grenzland zu über-

leben gelernt, indem du gejagt, Fallen gestellt, gehandelt und der gefrorenen Erde die Ernte abgetrotzt hast. Mit der Wildnis direkt vor der Haustür hast du viel über ihre Bewohner und die wilden Kreaturen gelernt, welche in diesem ungastlichen Land lauern. Vielleicht beansprucht deine Familie sogar Ländereien in den Raublanden und die Ältesten erzählen Geschichten darüber, wie sie aus der alten Heimat vertrieben wurden oder sie ihnen gestohlen wurde, und berichten vom alten Familiensitz, ertragreichen Obstgärten oder verborgenen Minen. Aufgrund deiner persönlichen Erfahrungen und Vertrautheit mit dem Grenzland oder um das Land deiner Familie zurückzugewinnen, bist du zu einer Expedition in die Raublande hinzugestoßen.

Du beginnst das Spiel mit einem Pferd. Ferner kannst du unter den folgenden Fertigkeiten auswählen: Klettern, Mit Tieren Umgehen, Reiten, Schwimmen, Überlebenskunst, Wahrnehmung oder Wissen (Natur) – du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 bei der Fertigkeit deiner Wahl.

Rostländer: Du bist im Süden Brevoys aufgewachsen, einem Land dichter Wälder und sanfter Ebenen, kristallklarer Flüsse und endlosem blauen Himmel. Deine Leute sind kräftig und wissen, dass aus harter Arbeit wohlverdienter Lohn entspringt und dass Mitgefühl und Wohltätigkeit ebenso bedeutsam sind wie persönliche und familiäre Ehre. Du kommst aus dem Land des Schwertpakt von Aldori und der Helden, die sich weigerten, ihr Haupt vor den Armeen eines gewalttätigen Eroberers zu beugen. Du hast wenig übrig für Politik und Adelige, Täuschungen und Intrigen. Obwohl du durch und durch Brevaner bist, hat der Ruf nach Streitern, die gewillt sind, den Einfluss deines Landes in die Raublande auszudehnen, deinen Sinn für Patriotismus und Ehre entfacht. Daher bist du einer Expedition nach Süden beigetreten. Deine abgehärtete Natur verleiht dir einen Wesenszugbonus von +1 auf alle Zähigkeitswürfe.

Schwerterbe: Du lebst schon dein ganzes Leben in der Stadt Restow, bzw. in ihrer Nähe und bist mit den Erzählungen über Baron Sirian Aldori und den Errungenschaften der heldenhaften und legendären Schwertjunker deiner Heimatstadt aufgewachsen. Vielleicht gehörte ein Mitglied deiner Familie zum Schwertpakt, wodurch du einen Kontakt zu den Schwertjunkern besitzt oder du träumst seit deiner Kindheit davon, zu ihnen zu gehören. Unabhängig vom Grund verehrst du die Helden, Kampftechniken und Philosophien der Aldori und versuchst ihre Kunst nachzuahmen. Ehe du jedoch eine Aufnahme in ihre Reihen beantragen kannst, hast du das Gefühl, dich zunächst beweisen zu müssen. Einer Expedition in die Raublande beizutreten, erscheint dir daher als der geeignete Weg, um deine Fähigkeiten zu verbessern und zu einer Legende wie Baron Aldori zu werden. Du beginnst mit einem Langschwert oder einem Aldori-Duellschwert und erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf alle Angriffs- und Kampfmanöverwürfe mit einer solchen Waffe.

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 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.

Kingmaker Player's Guide. © 2010, Paizo Publishing, LLC; Author: Mark Moreland. Deutsche Ausgabe: **Königsmacher Spielerleitfaden** © 2012 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.

SPIELHILFEN

Der *Pathfinder Abenteuerpfad* „Königsmacher“ beinhaltet mehrere neue Regeln und Untersysteme für Spieler, die daran interessiert sind, Zepter und Krone zu tragen. Die Mittel auf den folgenden Seiten erleichtern es, den Fortgang der Erforschung, das Wachstum von Königreichen und die Form und Größe der gegründeten Städte zu verfolgen. Während der Abenteuerpfad fortschreitet und sich neue Möglichkeiten eröffnen, wird euer SL euch dabei helfen, diese Mittel richtig zu nutzen. Bis sie benötigt werden, kannst du diese Mittel als interessante Vorausschau auf die kommenden Dinge betrachten!


Leere Hexfeldkarte: Mit Kopien dieser Karten könnt ihr den Fortgang der Erforschung der vier Gebiete der Raublande nachverfolgen. Während ihr sie erforscht, zeichnet die Geländemerkmale, Flüsse, Orte und andere Entdeckungen ein, wie es euch beliebt. Das Kästchen am unteren Rand jedes Hexfeldes kann verwendet werden, um anzugeben, welche Hexfelder ernsthaft erforscht wurden (ein Feld einfach zu durchqueren, zählt nicht als Erforschen – euer SL verfügt über die Regeln, was zur vollständigen Erforschung nötig ist), welche Felder ihr beansprucht und

eurem Königreich hinzugefügt habt und welche Hexfelder als Ackerland geräumt wurden. Setzt ein „E“ in das Kästchen, wenn es erforscht wurde, ein „K“, wenn es zum Königreich hinzugefügt wurde, und ein „A“, wenn es sich um Ackerland handelt.

Königreichsbogen: Dies wird der „Charakterbogen“ für euer Königreich sein, sobald ihr imstande seid, Land zu beanspruchen und eine Nation zu gründen. Regeln zur Errichtung und Unterhaltung eines Königreiches erscheinen im zweiten Teil des Abenteuerpfades.

Gebäude: Diese Grafiken stellen verschiedene Gebäude dar, die ihr errichten und den Städten eures Königreiches hinzuzufügen. Regeln zum Bau und Erhalt von Städten erscheinen im zweiten Teil des Abenteuerpfades.

Stadtplan: Dieser Plan gibt euch eine Matrix an die Hand, in der ihr die von euch errichteten Gebäude platzieren könnt. Ebenso ist es ein geeigneter Platz, um die Spielwerte eurer Städte zu verfolgen und alle ungewöhnlichen magischen Gegenstände nachzuhalten, die in der Stadt erhältlich sind. Auch hierzu sind die erforderlichen Regeln im zweiten Teil des Abenteuerpfades enthalten.



KÖNIGREICHSBOGEN

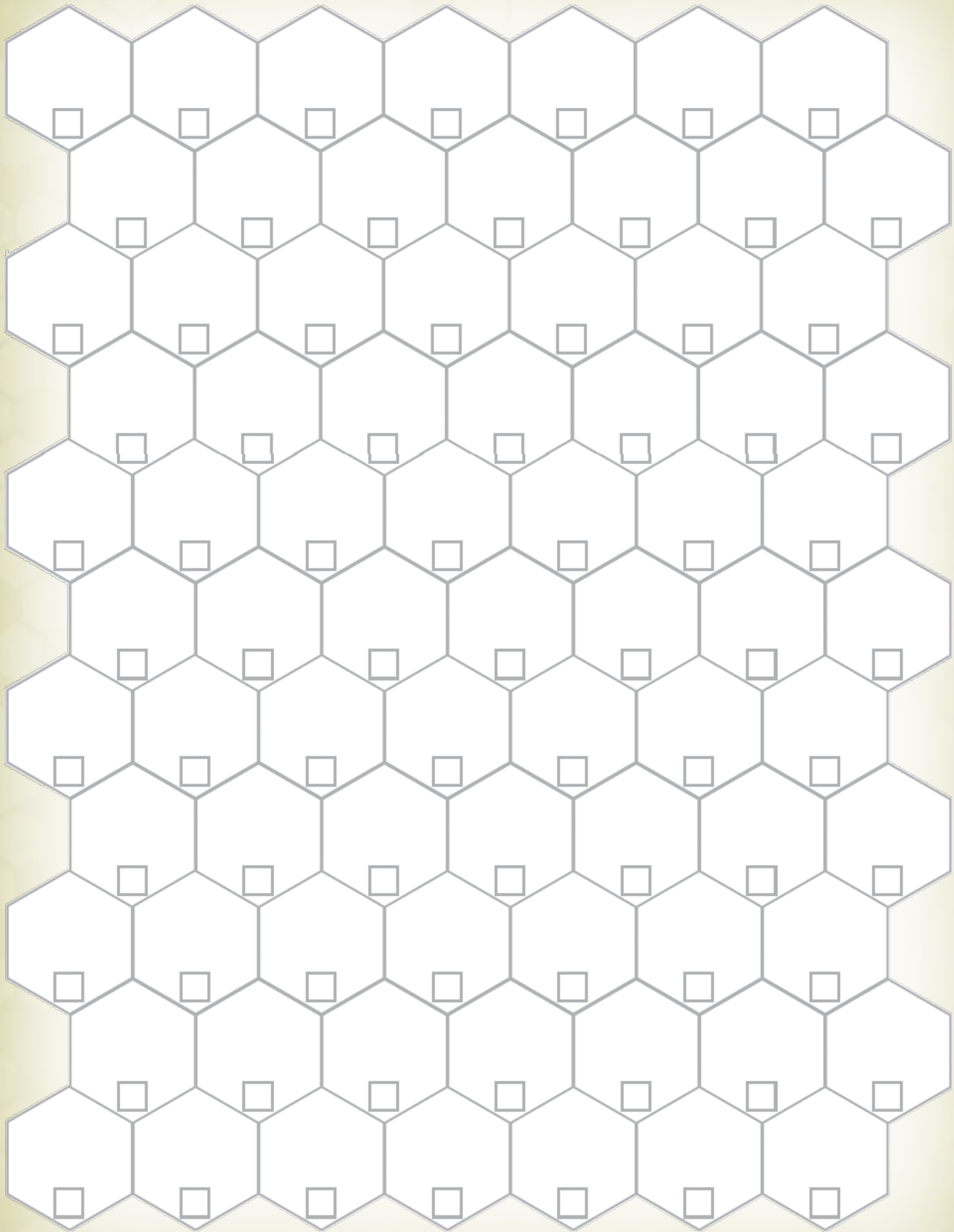
NAME DES KÖNIGREICHS _____						KAMPAGNE _____					
GESINNING _____						GRÖSSE _____		HERSCHAFTSWURF (SQ) _____		EINWOHNER _____	

	BONI						MALI				
	GESAMT	GEBÄUDE	ERLASSE	EREIGNISSE	REGIERUNG	MITTEL	GESINNING	ERLASSE	UNRUHE	VAKANZEN	ANDERES
WIRTSCHAFT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
TREUE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
STABILITÄT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

ERLASSE	ANFÜHRER																																							
FÖRDERUNGSSTUFE _____ + <input type="text"/> STABILITÄT + <input type="text"/> BP VERBRAUCH <hr/> BESTEuerung _____ + <input type="text"/> WIRTSCHAFT - <input type="text"/> TREUE <hr/> FESTE IM JAHR _____ + <input type="text"/> TREUE + <input type="text"/> BP VERBRAUCH	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>REGIERUNGSAMT</th> <th>BONUS</th> <th>ATTRIBUTE</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>HERRSCHER _____</td> <td>+</td> <td>WIRTSCHAFT, TREUE, STABILITÄT</td> </tr> <tr> <td>HERRSCHER _____</td> <td>+</td> <td>WIRTSCHAFT, TREUE, STABILITÄT</td> </tr> <tr> <td>BERATER _____</td> <td>+</td> <td>TREUE</td> </tr> <tr> <td>GENERAL _____</td> <td>+</td> <td>STABILITÄT</td> </tr> <tr> <td>ERSTER DIPLOMAT _____</td> <td>+</td> <td>STABILITÄT</td> </tr> <tr> <td>HOHEPRIESTER _____</td> <td>+</td> <td>STABILITÄT</td> </tr> <tr> <td>HOFGELEHRTER _____</td> <td>+</td> <td>WIRTSCHAFT</td> </tr> <tr> <td>LANDVOGT _____</td> <td>+</td> <td>WIRTSCHAFT</td> </tr> <tr> <td>KÖNIGLICHER VOLLSTRECKER _____</td> <td>+</td> <td>TREUE, -1 UNRUHE/UNTERHALT</td> </tr> <tr> <td>ERSTER SPION _____</td> <td>+</td> <td>_____</td> </tr> <tr> <td>KÄMMERER _____</td> <td>+</td> <td>WIRTSCHAFT</td> </tr> <tr> <td>MARSCHALL _____</td> <td>+</td> <td>TREUE</td> </tr> </tbody> </table>	REGIERUNGSAMT	BONUS	ATTRIBUTE	HERRSCHER _____	+	WIRTSCHAFT, TREUE, STABILITÄT	HERRSCHER _____	+	WIRTSCHAFT, TREUE, STABILITÄT	BERATER _____	+	TREUE	GENERAL _____	+	STABILITÄT	ERSTER DIPLOMAT _____	+	STABILITÄT	HOHEPRIESTER _____	+	STABILITÄT	HOFGELEHRTER _____	+	WIRTSCHAFT	LANDVOGT _____	+	WIRTSCHAFT	KÖNIGLICHER VOLLSTRECKER _____	+	TREUE, -1 UNRUHE/UNTERHALT	ERSTER SPION _____	+	_____	KÄMMERER _____	+	WIRTSCHAFT	MARSCHALL _____	+	TREUE
REGIERUNGSAMT	BONUS	ATTRIBUTE																																						
HERRSCHER _____	+	WIRTSCHAFT, TREUE, STABILITÄT																																						
HERRSCHER _____	+	WIRTSCHAFT, TREUE, STABILITÄT																																						
BERATER _____	+	TREUE																																						
GENERAL _____	+	STABILITÄT																																						
ERSTER DIPLOMAT _____	+	STABILITÄT																																						
HOHEPRIESTER _____	+	STABILITÄT																																						
HOFGELEHRTER _____	+	WIRTSCHAFT																																						
LANDVOGT _____	+	WIRTSCHAFT																																						
KÖNIGLICHER VOLLSTRECKER _____	+	TREUE, -1 UNRUHE/UNTERHALT																																						
ERSTER SPION _____	+	_____																																						
KÄMMERER _____	+	WIRTSCHAFT																																						
MARSCHALL _____	+	TREUE																																						
UNRUHE <input type="text"/> MALUS AUF ALLE WÜRFE <hr/> VERBRAUCH <input type="text"/> BP GRÖSSE STÄDTE ERLASSE BAUERNHÖFE ANDERES <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> - <input type="text"/> + <input type="text"/>																																								
SCHATZKAMMER <input type="text"/> BP AKTUELLE EREIGNISSE _____																																								

Königsmacher

REGION _____



© 2010, Paizo Publishing, LLC. Deutsche Ausgabe © 2012, Ulisses Spiele GmbH. Darf für den Eigengebrauch photokopiert werden.



Alchemist



Bibliothek



Brauerei



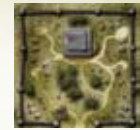
Bordell



Denkmal



Exotischer Handwerker



Friedhof



Gasthof



Gefängnis



Gerberei



Händler



Herrenhaus



Hütte



Hütte



Kaserne



Kornspeicher



Kräuterkundler



Laden



Luxuswaren



Magieladen



Magierturm



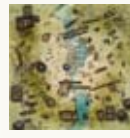
Adelsvilla



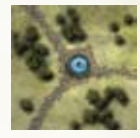
Garnison



Mühle



Müllhalde



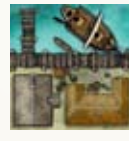
Park



Marktplatz



Rathaus



Pier



Schmiede



Schrein



Schule



Tempel



Schwarzmarkt



Stall



Taverne



Theater



Zunfthalle



Wachturm



Wohnhaus



Wohnhaus



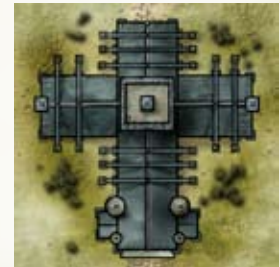
Arena



Burg



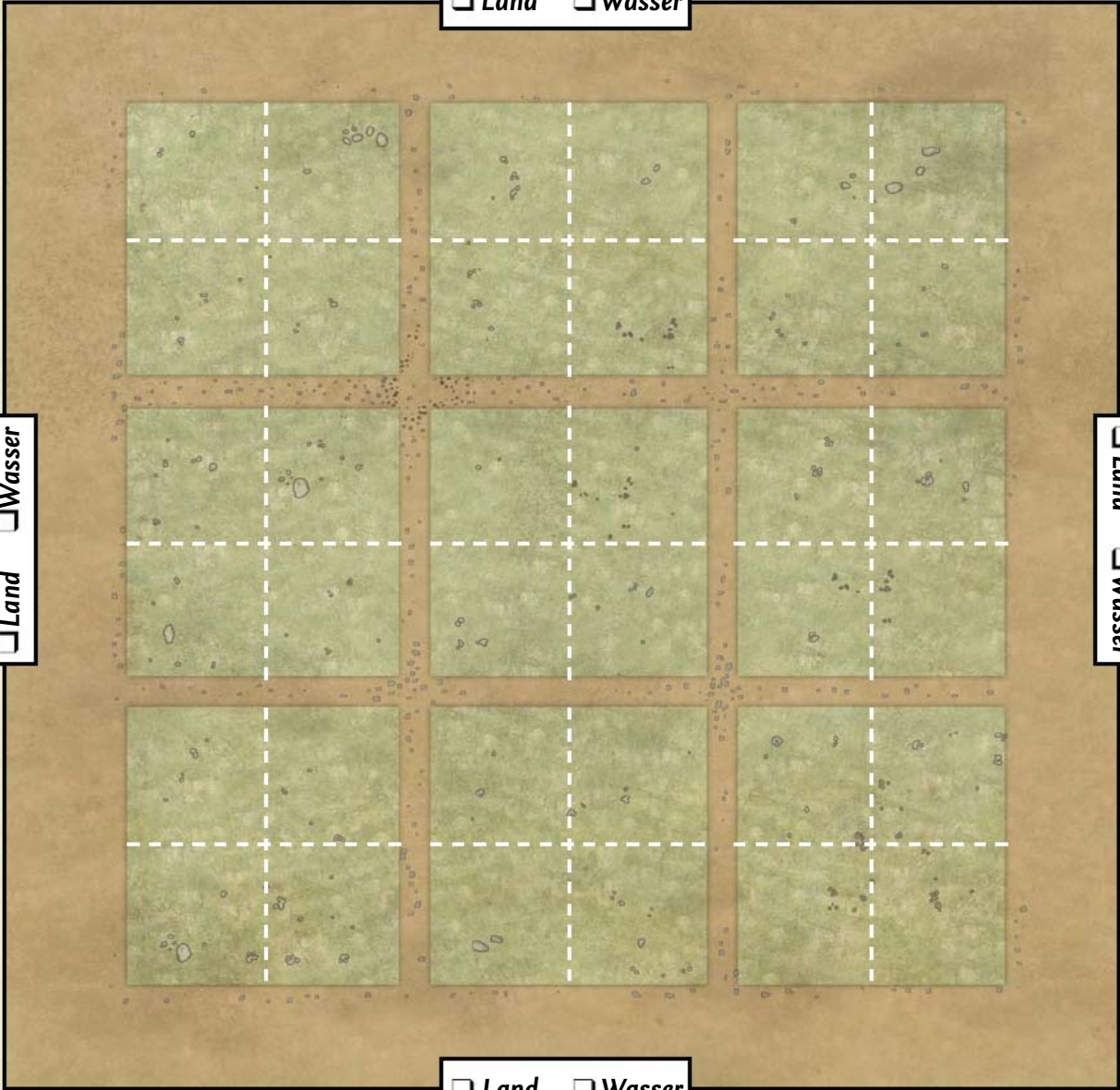
Hafen



Kathedrale

Königsmacher

Land Wasser



Land Wasser

Land Wasser

Land Wasser

NAME DER ANSIEDLUNG _____ MARKTPLATZ _____ VERTEIDIGUNG _____ EINWOHNER _____

GEGENSTÄNDE

SCHWÄCHERE	SCHWÄCHERE	DURCHSCHNITTLICHE	MÄCHTIGERE
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____