



**PATHFINDER**  
ABENTEUERPFAD™

**Königsmacher**

---

**Weberweiterung**



Das folgende **Material** stammt aus der Feder von Blake Davis, Charles Evans und Thomas le Blanc. Die **Grafiken** stammen von Carlos „Colurian“ Torreblanca und Jonathan Roberts.

**Übersetzung** Ulrich-Alexander Schmidt, **Lektorat** Peter Basedau, **Layout** Daniel Bruhmeier

Die genannten Autoren haben uns freundlicherweise gestattet, ihre in den Ausgaben des englischen *Pathfinder*-Fanzines *Wayfinder* veröffentlichten Artikel zu übersetzen und den deutschen Fans zur Verfügung zu stellen. Es handelt sich um die Artikel „Realm Building“ aus den *Wayfinder*-Ausgaben 4 und 5. Das Ganze wird noch ergänzt durch uns ebenfalls zur Verfügung gestelltes Material, das beim Layout der Ausgaben aus Platzgründen der Schere zum Opfer gefallen ist, sowie einigen Beiträgen aus dem Paizo-Messageboard. Danke, Leute!

Besonderer Dank geht zudem an Oliver von Spreckelsen, welcher sich um die Einholung der Erlaubnis gekümmert hat.

Der zweite Band des *Pathfinder Königsmacher*-Abenteurpfades, *Rote Flüsse*, enthält Regeln für die Erkundung großer Gebiete und die Gründung und das Erweitern von Königreichen. Eine wichtige Funktion innerhalb von Königreichen wird von Städten und Ansiedlungen ausgefüllt, so dass im Folgenden unter anderem einige neue Optionen zum Ausbau der Hexfelder und des Stadtplanes erläutert werden. Wie es um den Verteidigungsmodifikator von Ansiedlungen bestellt ist, kann man im Abenteurteil des vierten Bandes des AP finden, während die Regeln zu Armeen im fünften Band im Anhang des Abenteuers enthalten sind.

## I. HEXFELDER – NEUE VERBESSERUNGEN

Verbesserungen werden in Hexfeldern angelegt, die zum Königreich gehören, aber keine Städte enthalten. Ein Hexfeld kann mehrere Verbesserungen enthalten:

### Festung

Eine Festung ist eine Verteidigungsanlage und ein sicherer Ort für Reisende.

**Gelände:** Jedes Land.

**Effekt:** *Stabilität +1, Treue +1, Wirtschaft +1; Ansiedlungen im selben Hexfeld erhalten +4 auf ihren Verteidigungsmodifikator.*

**Kosten:** 46 BP, -5 BP in bergigem Gelände, +10 BP in sumpfigem Gelände

**Quelle:** Thomas le Blanc, *Wayfinder* 5

### Grenzübergang

Wenn diese Verbesserung in einem Hexfeld angelegt wird, welches zu einem anderen Königreich oder unkontrolliertem Land benachbart ist, verschafft dieser Übergang militärische und finanzielle Vorteile, indem er als Zollstation und Wachposten fungiert.

**Gelände:** Jedes Hexfeld mit einer Straße oder einem Fluss.

**Effekt:** *Stabilität +1, Wirtschaft +1.*

**Kosten:** 5 BP

**Quelle:** Thomas le Blanc, *Wayfinder* 5

### Weinberg

Ein Weinberg ist ein besondere Form des Bauernhofes, welcher in Hexfeldern mit Hügellandschaft angelegt wird. Ein Hexfeld kann keinen Bauernhof und einen Weinberg enthalten. E

**Gelände:** Hügel

**Effekt:** Ein Hexfeld mit einem Weinberg senkt den Verbrauch um 1 BP. Sollte ein Weinberg direkt neben einem Hexfeld mit einer Ortschaft liegen, sinken die Kosten zur Errichtung einer Brauerei in der Stadt um 1 BP (Minimum 1 BP).

**Kosten:** 3 BP

**Quelle:** Charles Evans, *Wayfinder* 4

## II. NEUE GEBÄUDE

### II.1. GEBÄUDE MIT ZUSÄTZLICHEM UNTERHALT

#### Exerzierplatz 6 BP, 4 Bauplätze

**Königreich:** *Stabilität +1; Verteidigungsmodifikator +2.*

**Speziell:** Muss benachbart zu einer Garnison, Kaserne oder Burg liegen.

Wird während der Unterhaltsphase 1 BP aufgewandt, kommt es in dieser Ortschaft zu Beginn der Ereignisphase zu einer Truppenparade: Die Truppen treten in einer Stadt des Reiches zur Parade an: *Treue und Stabilität +1 bis zur nächsten Ereignisphase, Verteidigungsmodifikator dieser Ortschaft +2 bis zur nächsten Ereignisphase.* Dies ist pro Unterhaltsphase nur ein Mal möglich.

**Quelle:** *Wayfinder* 5

#### Festung des Glaubens 80 BP, 4 Bauplätze

Diese Zitadellen werden ebenso durch den Glauben, wie den Mörtel zwischen den Steinen zusammengehalten. Hier werden Gläubige unterwiesen und ausgebildet und Soldaten, die einer Religion, Philosophie oder Ideologie treu ergeben sind, trainiert und versorgt.

**Königreich:** *Halbiert die Kosten von Garnisonen oder Tempeln im Umkreis von 6 Hexfeldern; Treue +3, Stabilität +3; Verteidigungsmodifikator +8.*

**Speziell:** Wird während der Unterhaltsphase 1 BP aufgewandt, verdoppelt sich der Vorteil der besonderen Fähigkeit Kreuzfahrer\* jeder Armee in Diensten des Königreiches hinsichtlich





des Unterhaltes während derselben Unterhaltsphase. Ferner wird die Unruhe am Ende von Schritt 4 der Unterhaltsphase um 1 Punkt reduziert (dies ist kumulativ mit dem Effekt eines Königlichen Vollstreckers).

**Quelle:** Charles Evans, *Wayfinder 4*

\* siehe Königsmacher Band 6, Seite 63.

## II.2. WEITERE GEBÄUDE

### Belagerungswerkstatt 16 BP, 1 Bauplatz

Diese Werkstatt baut Belagerungsgerät und Verteidigungsanlagen für die Stadt.

**Königreich:** Senkt Kosten für Belagerungsgerät um 10%; Stabilität +1; Verteidigungsmodifikator +2.

**Speziell:** Muss benachbart zu einer Schmiede sein.

**Quelle:** *Wayfinder 5*

### Festplatz 6 BP, 4 Bauplätze

Dieses große, offene Gelände dient als Festplatz, so dass die Straßen frei bleiben.

**Königreich:** Senkt den Verbrauch einer Festlichkeit um 1 BP; Treue +1; Unruhe -1.

**Quelle:** *Wayfinder 5*

## II.3. TEMPEL UND KATHEDRALEN

(Blake Davis, *Wayfinder 5*) • Die *Königsmacher*-Bände enthalten generische Regelungen zu Tempeln und Kathedralen. Der folgende Abschnitt erweitert diese und legt dabei das Augenmerk auf die Auswirkungen der verschiedenen Religionen Golarions auf die Städte, in denen entsprechende sakrale Stätten errichtet werden.

### II.3.1. TEMPEL

Ein Tempel kann nur in einer Stadt errichtet werden, deren Gesinnung maximal einen Schritt von der Gesinnung der Gottheit entfernt ist. Ein Calistria geweihter Tempel könnte beispielsweise nur in einer Neutralen, Chaotisch Guten, Chaotisch Neutralen oder Chaotisch Bösen Stadt errichtet werden. Neutral Böse und Chaotisch Böse Gottheiten sind in der folgenden Liste nicht enthalten, da diese Religionen innerhalb von Städten keine organisierten Religionen besitzen. Die Sonderregeln ersetzen die Standardregel.

**Erastil (RG):** Halbiert die Kosten der Gebäudetypen Park, Mühle und Schrein in derselben Stadt; Marktplatz: +2 Schwache Gegenstände; Stabilität +2, Treue +2; Unruhe -2.

**Iomedae (RG):** Halbiert die Kosten der Gebäudetypen Friedhof, Schrein und Wachturm in derselben Stadt; Marktplatz: +2 Schwache Gegenstände; Stabilität +1, Treue +3; Unruhe -2.

**Torag (RG):** Halbiert die Kosten der Gebäudetypen Friedhof, Schmiede und Stadtmauer in derselben Stadt; Marktplatz: +2 Schwache Gegenstände; Stabilität +3, Treue +1; Unruhe -2.

**Sarenrae (NG):** Halbiert die Kosten der Gebäudetypen Denkmal, Park und Schrein in derselben Stadt; Marktplatz: +2 Schwache Gegenstände; Stabilität +2, Treue +2; Unruhe -2.

**Schelyn (NG):** Halbiert die Kosten der Gebäudetypen Denkmal, Park und Schrein in derselben Stadt; Marktplatz: +2 Schwache Gegenstände; Stabilität +3, Wirtschaft +1; Unruhe -2.

**Desna (CG):** Halbiert die Kosten der Gebäudetypen Denkmal, Park und Schrein in derselben Stadt; Marktplatz: +2 Schwache Gegenstände; Stabilität +1, Treue +3; Unruhe -2.

**Cayden Cailean (CG):** Halbiert die Kosten der Gebäudetypen Brauerei, Friedhof und Schrein in derselben Stadt; Marktplatz: +2 Schwache Gegenstände; Stabilität -1, Treue +3, Wirtschaft +2; Unruhe -2.

**Abadar (RN):** Halbiert die Kosten der Gebäudetypen Denkmal, Friedhof und Laden in derselben Stadt; Marktplatz: +3 Schwache Gegenstände; Wirtschaft +3; Unruhe -2.

**Irori (RN):** Halbiert die Kosten der Gebäudetypen Bibliothek, Park und Schrein in derselben Stadt; Marktplatz: +2 Schwache Gegenstände; Stabilität +3, Treue +1; Unruhe -2.

**Gozeah (N):** Halbiert die Kosten der Gebäudetypen Denkmal, Park und Schrein in derselben Stadt; Marktplatz: +2 Schwache Gegenstände; Stabilität +2, Treue +2; Unruhe -2.

**Pharasma (N):** Halbiert die Kosten der Gebäudetypen Denkmal, Friedhof und Schrein in derselben Stadt; Marktplatz: i; Stabilität +3, Treue +1; Unruhe -2.

**Nethys (N):** Halbiert die Kosten der Gebäudetypen Bibliothek, Friedhof und Schrein in derselben Stadt; Marktplatz: +2 Schwache Gegenstände; Stabilität +3, Treue +1; Unruhe -2.

**Gorum (CN):** Halbiert die Kosten der Gebäudetypen Friedhof, Schmiede und Schrein in derselben Stadt; Marktplatz: +2 Schwache Gegenstände; Stabilität +1, Treue +3; Unruhe -2.

**Calistria (CN):** Halbiert die Kosten der Gebäudetypen Bordell, Denkmal und Schrein in derselben Stadt; Marktplatz: +2 Schwache Gegenstände; Stabilität +1, Treue +3; Unruhe -2.

**Asmodeus (RB):** Halbiert die Kosten der Gebäudetypen Denkmal, Friedhof und Schrein in derselben Stadt; Marktplatz: +2 Schwache Gegenstände; Stabilität +2, Treue +2; Unruhe -2.

**Zon-Kuthon (RB):** Halbiert die Kosten der Gebäudetypen Denkmal, Friedhof und Schrein in derselben Stadt; Marktplatz: +2 Schwache Gegenstände; Stabilität +1, Treue +3; Unruhe -2.

### II.3.2. KATHEDRALEN

Eine Kathedrale kann nur in einer Stadt errichtet werden, die über dieselbe Gesinnung verfügt wie die Gottheit. In einer Rechtsschaffenden Guten Stadt könnte beispielsweise nur eine Erastil, Iomedae oder Torag geweihte Kathedrale errichtet werden.

Neutral Böse und Chaotisch Böse Gottheiten sind in der folgenden Liste nicht enthalten, da diese Religionen innerhalb von Städten keine organisierten Religionen besitzen.

Die Sonderregeln ersetzen die Standardregel.

Göttern geweihte Kathedralen, die das Kürzel ‚P‘ tragen, reduzieren nicht die Kosten einer Akademie oder eines Tempels in derselben Stadt, wenn es die erste Kathedrale ist, die zu Ehren dieser Gottheit im Königreich errichtet wird. Sollte eine zweite Kathedrale derselben Gottheit in einer anderen Stadt errichtet werden, verleiht diese die normalen Vorteile einer Kathedrale gemäß der Standardregeln – eine zweite Erastil geweihte Kathedrale würde keinen Nachlass auf die Baukosten eines zweiten Bauernhofes pro Monat gewähren, wohl aber die Baukosten für eine Akademie oder einen Tempel halbieren.

Göttern geweihte Kathedralen, die das Kürzel ‚T‘ tragen, verleihen nur einen Treuebonus von +2.

Armeen, die mit Hilfe einer Iomedae- oder Gorumkathedrale aufgestellt werden, senken die Treue, Stabilität und Wirtschaft des Königreiches im Falle einer Niederlage um zusätzliche -1 (insgesamt also jeweils -3). Solange die Kathedrale fortbesteht, kann die Armee nach einer einmonatigen Wartephase erneut aufgestellt werden (die Armee kann also nicht in der Königsreichsphase neu aufgestellt werden, welche der Niederlage folgt, sondern frühestens in der dann folgenden Königsreichsphase).

**Erastil (RG)<sup>P</sup>:** Jeden Monat kann ein Bauernhof zu den halbierten Kosten errichtet werden (1 BP in einer Ebene, 2 BP in Hügeln).

**Iomedae (RG)<sup>P</sup>:** Eine gewöhnliche Armee, die in dieser Stadt ausgehoben wird, kann als „Legion der Erbin“ designiert werden. Diese Legion hat Unterhalt -1 und AM +1.

**Torag (RG)<sup>T</sup>:** Der Verteidigungsmodifikator dieser Stadt steigt um +4.

**Sarenrae (NG)<sup>P</sup>:** Sarenrae heilt die Kranken und segnet die Ernte, der Verbrauch sinkt um 2 BP.

**Schelyn (NG)<sup>T</sup>:** Ein einzelnes Theater in dieser Stadt kann zu einem Opernhaus der Rose verbessert werden, die Boni dieses Theater auf Stabilität und Wirtschaft steigen um jeweils +1.

**Desna (CG)<sup>P</sup>:** Jeden Monat werden die Baukosten für zwei Straßen um -1 BP gesenkt (Minimum 0 BP).

**Cayden Cailean (CG)<sup>T</sup>:** Eine einzelne Schenke in der Stadt kann als *Zum Glücklichen Säufer* designiert werden, eine Cayden Cailean heilige Schenke. Die Boni welche diese auf Treue und Wirtschaft gibt, steigen um jeweils +1.

**Abadar (RN)<sup>T</sup>:** Die Kathedrale Abadars fungiert zusätzlich als Bank; Marktplatz: *Verfügbarkeit* +1.000 GM; *Wirtschaft* +1.

**Irori (RN)<sup>T</sup>:** Ein Kloster des Meisters der Meister kann kostenfrei in einem beliebigen Bergfeld des Königreiches errichtet werden, was die Treue und Stabilität des Reiches um +1 steigert. Sollte das Königreich kein Bergfeld kontrollieren, kann es dieses Kloster auch später errichten.

**Gozzreh (N)<sup>P</sup>:** Um ein Waldfeld zur Besiedelung vorzubereiten, müssen nur 2 BP aufgewendet werden, der Zeitaufwand liegt bei einem Monat. Ferner werden Städte in Waldfeldern als zusätzliche Bauernhöfe behandelt und senken den Verbrauch um -1 BP.

**Pharasma (N)<sup>T</sup>:** Ein einzelner Friedhof in dieser Stadt kann zu einem Beinacker aufgewertet werden, wodurch seine Boni auf Treue und Wirtschaft um +1 steigen.

**Nethys (N)<sup>P</sup>:** Ein einzelner Magierturm in dieser Stadt kann zum Allsehenden Auge aufgewertet werden, wodurch er in jeder Marktplatzkategorie einen zusätzlichen Gegenstand erzeugt.

**Gorum (CN)<sup>P</sup>:** Eine gewöhnliche Armee, die in dieser Stadt ausgehoben wird, kann als „Eisenkrieger“ designiert werden. Diese Truppen verfügen über Verbesserte Rüstung (keine Kosten) und die Taktik Schildwall (zählt nicht gegen das Maximum erlernbarer Taktiken).

**Calistria (CN)<sup>T</sup>:** Ein einzelnes Bordell in dieser Stadt kann zur *Unauslöschbaren Flamme der Lust* verbessert werden, einem heiligen Ort Calistrias. Die Boni welcher dieser auf Treue und Wirtschaft gibt, steigen um jeweils +1.

**Asmodeus (RB)<sup>T</sup>:** Der Treuemalus für Besteuerung wird um 2 reduziert (Ausnahme Keine Steuern; Leichte Besteuerung hat einen Malus von +1, Normale Besteuerung von +0, Schwere Besteuerung von -2, Erstickende Besteuerung von -6).

**Zon-Kuthon (RB)<sup>T</sup>:** In einer Stadt im Schatten des Herrn der Mitternacht herrscht Furcht; *Treue* +2; *Verteidigungsmodifikator* +2.

## III. ANFÜHRERROLLEN UND UNTERANFÜHRER

(Charles Evans, *Wayfinder 5*) • Charles Evans hat sich Gedanken zur Entwicklung einer feudalen Hierarchie gemacht, bei der die SC Adelige einsetzen, die Teile des Reiches für sie regieren. Außerdem präsentiert er mit dem Kanzler eine neue Anführerrolle:

### III.1. NEUE ANFÜHRERPOSITION: DER KANZLER

Der Kanzler unterstützt den Monarchen beim Regieren des Königreiches. Er kann diverse Funktionen erfüllen.

Ein Kanzler sollte im Idealfall wenigsten einen Attributswert von 12 in Intelligenz, Weisheit und Charisma besitzen, um seine Aufgaben korrekt erfüllen zu können. Die Position fordert geistige Beweglichkeit, Verstand und die Fähigkeit, andere beeinflussen zu können.

#### Vorteil:

Ein Kanzler wirkt sich positiv auf die alltäglichen Abläufe in der Regierung aus. Zu Beginn jedes Königreichszuges wählt der Kanzler eine der beiden folgenden Optionen:

- Er kann die Nachteile auf königreichsbezogene Würfe aufheben, welche durch den Leerstand bei bis zu zwei Anführerpositionen entstehen.
- Er kann auf die Entwicklung des Königreiches einwirken. Dies ermöglicht es, ein zusätzliches Hexfeld zu beanspruchen und zusätzliche Gebäude in der Höhe seines niedrigsten mentalen Attributbonus (Intelligenz, Weisheit oder Charisma; Minimum 0) zu errichten; seine Fähigkeiten sind effektiv so stark wie sein niedrigstes mentales Attribut.



Sollte es im Königreich einen Herrscher, Berater, Hohepriester und Ersten Spion geben, steht dem Kanzler eine dritte Option offen: Er kann die Anstrengungen der anderen koordinieren, um das Wohl des Reiches zu unterstützen – dies senkt die Unruhe am Ende der Unterhaltsphase um 1W3 Punkte.

### Leerstand:

Wenn der SL so entscheidet, kann das Fehlen eines Kanzler zur Folge haben, dass die Boni, welche ein einzelner Herrscher seinem Reich verleiht, aufgrund der überwältigenden Arbeitslast für eine Person halbiert werden (abrunden) – sollte das Königreich über ein Herrscherpaar verfügen, tritt diese Halbierung nicht ein.

## III.2. DIE FEUDALGESELLSCHAFT – ZUM HERRSCHEN GEBOREN!

Die Verwaltung eines wachsenden Königreiches ist eine ziemlich große Sache für eine kleine Anzahl von Leuten. Es kann sehr hilfreich sein, eine Gruppe von vertrauenswürdigen Helfern und Stellvertretern zu ernennen, die nicht zwangsläufig zu den offenkundigen Anführertypen gehören müssen.

Der folgende Abschnitt gibt den Spielern weitere Optionen, ihr Königreich wachsen zu lassen, indem sie Helfer in den verschiedenen Ansiedlungen ernennen. Wir gehen davon aus, dass diese Helfer als Teil des Handelns Adelstitel erhalten und nutzen Ränge, wie zum Beispiel „Freiherr/Freifrau“, „Graf“ oder „Markgraf“. Generell wird auch der Begriff „Adeliger“ verwendet.

### Die Auswahl eines NSC für den Adelsstand:

Sofern die Spieler noch keinen Kandidaten im Auge haben, der ihre SC unterstützen soll, kann es eine Weile dauern, den richtigen Mann oder die richtige Frau für die Aufgabe zu finden. Falls die SC nicht die Zeit haben, sich selbst um die Angelegenheit zu kümmern, können sie die Suche nach einem passenden Kandidaten während der Regierungsschrittes der Verbesserungsphase eines Königreichszuges initiieren. Die Spieler erklären, dass ihre

SC mit der Suche beginnen, und benennen ihre Spezifikationen (u.a. die Gesinnung). Die Suche dauert dann 1W3 Monate und in dieser Zeit steigt der Verbrauch des Königreiches um +1 (mehrere Suchen sind kumulativ). Dies repräsentiert ausgeschickte Boten, Eignungsprüfungen, Hintergrundüberprüfungen auf Verstrickungen mit ausländischen Spionen oder zweifelhaften Religionen und dergleichen.

Sollten die SC eine Suche abblasen, ehe sie einen Kandidaten gefunden haben, steigt der Verbrauch dennoch bis zum Beginn des Regierungsschrittes des folgenden Königreichszuges.

Nach Ablauf der 1W3-monatigen Suche und dem Bezahlen der letzten Verbrauchsrate wird zum nächsten Regierungsschritt ein Kandidat gefunden, der die gewünschte Gesinnung hat und heroische Attributswerte besitzt, die nach Maßgabe des SL verteilt sind. Abgesehen von denen, die man angesichts der Stufe der SC und der Größe ihres Königreiches erwarten kann, hat dieser Kandidat keine verborgenen Pläne. Falls die SC weitere Spezifikationen nennen, dauert die Suche länger – für jede Bedingung nach der ersten wird die nächsthöhere Art von Würfel benutzt (sollten die SC also nach einem Neutral Guten Magier suchen – zwei Bedingungen [Gesinnung und Klasse], dauert die Suche 1W4 Monate).

Sollte dieser Kandidat nicht sogleich in den Adelsstand gehoben werden, bleibt er in der Regel 1W6 Monate verfügbar.

### Einschränkungen:

NSC, die geadelt werden, um bei der Führung des Königreiches zu helfen, können nicht zugleich eine der Anführerpositionen (General, Hofgelehrter, Königlicher Vollstrecker, usw.) ausfüllen, könnten aber bei verschiedenen Ereignissen dazu zählen (siehe unten).

### NSC adeln:

Sobald der Auswahlprozess abgeschlossen ist, können die SC während des Regierungsschrittes einer Verbesserungsphase einen Kandidaten adeln, indem sie eine bestehende Ansiedlung benennen, welche dem Adligen als Lehen gegeben wird, und die entsprechenden BP-Kosten bezahlen. Diese Kosten decken das

Rang	Lehen	Ernennungskosten	Einflussbereich (Radius)	Extras pro Königreichszug	Umzugskosten
Herzog/Herzogin	Herzogtum	105 BP	6 Hexfelder	Beanspruchung von 7 Hexfeldern, 2 neue Städte ODER 4 Straßen, 4 Ackerland, 4 Gebäude	6 BP
Markgraf/Markgräfin	Markgrafschaft	68 BP	5 Hexfelder	Beanspruchung von 6 Hexfeldern, 1 neue Stadt ODER 3 Straßen, 3 Ackerland, 3 Gebäude	5 BP
Graf/Gräfin	Grafschaft	45 BP	4 Hexfelder	Beanspruchung von 5 Hexfeldern, 1 neue Stadt ODER 2 Straßen, 2 Ackerland, 3 Gebäude	4 BP
Vizegraf/Vizegräfin	kleine Grafschaft	3 BP	3 Hexfelder	Beanspruchung von 4 Hexfeldern, 1 Straße, 1 Ackerland, 2 Gebäude	3 BP
Baron/Baronin	Baronie	20 BP	2 Hexfelder	Beanspruchung von 3 Hexfeldern, 1 Straße, 2 Gebäude	2 BP
Ritter/Dame, Freiherr/Freifrau	Herrenhaus	12 BP	1 Hexfeld	Beanspruchung von 1 Hexfeld, 1 Straße, 2 Gebäude	1 BP

Einkommen des NSC, seine Operationsbasis und seine Bediensteten ab. Die je nach Rang anfallenden Kosten werden in der folgenden Tabelle aufgeführt. Alle Vorteile, die ein Adelige der ihm zugewiesenen Ansiedlung verleiht, treten am Ende der Regierungsphase in Kraft, in der er ernannt wird (innerhalb der später aufgeführten Einschränkungen hinsichtlich mehrerer Adelige).

Sollte während des Städtegründungs- und -verbesserungsschrittes eine Burg, Adelsvilla oder ein Herrenhaus in der Ansiedlung errichtet werden, die dem neuen Adeligen gerade zugewiesen wurde, werden die Kosten dieses Gebäudes pro Adeligen um 25% gesenkt (abgerundet), da dieses Gebäude als Hauptquartier des neuen Adeligen dient und daher teilweise von den Kosten seiner Ernennung abgedeckt wird.

Der Einflussbereichsradius ist die Zahl von Hexfeldern, auf die der Adelige von dem Feld seiner Ansiedlung einwirken kann.

Die Extras pro Königreichszug geben die Verbesserungen an, die ein Adelige innerhalb seines Einflussradius' schaffen kann. Diese zählen nicht gegen die normalen, von der Größe des Königreiches abhängigen Obergrenzen. Gebäude, die nicht gegen die Obergrenzen zählen, können über alle Ansiedlungen innerhalb des Einflussbereiches des Adeligen verteilt werden. Natürlich müssen diese Verbesserungen normal bezahlt werden.

Die Umzugskosten repräsentieren die Kosten, die entstehen, wenn ein Adelige, der einer Ansiedlung zugewiesen wurde, einer anderen Ansiedlung zugeordnet wird. Dies deckt zum Beispiel den Umzug der Bediensteten und den Transport der Unterlagen, den Verkauf des alten Hauptquartiers und den Erwerb eines neuen ab. Die Entscheidung zum Umzug eines Adeligen erfolgt während des Regierungsschrittes eines Königreichszuges. Während seines Umzuges gibt der Adelige weder der alten, noch der neuen ihm zugewiesenen Ansiedlung einen Vorteil. Sollten die beiden Ansiedlungen weit voneinander entfernt liegen oder nicht mit Straßen oder befahrbaren Wasserwegen (d.h. es gibt keinen Anleger oder Hafen in beiden Siedlungen) verbunden sein, kann der Umzug nach Maßgabe des SL zwei oder sogar drei Monate dauern.

### Boni für das Königreich:

Ein Adelige, der einer Ansiedlung zugewiesen wird, verleiht dem Königreich einen Bonus entsprechend seiner Gesinnung:

	Chaotisch	Neutral	Rechtschaffen
<b>Gut</b>	+2 Loyalität	+1 Loyalität, +1 Stabilität	+1 Loyalität, +1 Wirtschaft
<b>Neutral</b>	+1 Loyalität, +1 Stabilität	+2 Stabilität	+1 Stabilität, +1 Wirtschaft
<b>Böse</b>	+1 Loyalität, +1 Wirtschaft	+1 Stabilität, +1 Wirtschaft	+2 Wirtschaft

Details zum Namen, Titel und den Boni, die NSC-Adelige gibt, sollten auf dem Ansiedlungsbogen des Ortes vermerkt werden, dem er zugewiesen wird.

### Mehrere Adelige in einer Ansiedlung:

Zwar können mehrere Adelige einer Ansiedlung zugewiesen werden, doch unterliegt es in diesem Fall den SC während des Herrschaftsschrittes zu bestimmen, welcher davon sein Können zum Einsatz bringt. Höherrangige Adelige neigen dazu, einander auf die Zehen zu treten, weshalb keiner Ansiedlung mehr als ein Adelige mit höherem Rang als Vizegraf zugewiesen werden kann. Abgesehen von den beiden folgenden Fällen kann eine Ansiedlung nur von einem Adeligen profitieren:

- Ein Graf kann mit einem Vizegrafen eine effektive lokale Hierarchie bilden. Eine Ansiedlung, der ein Graf zugewiesen wird, kann von einem Grafen und einem zugewiesenen Vizegrafen profitieren.
- Ein Markgraf verfügt über noch mehr Durchsetzungsvermögen und Erfahrung. Eine Ansiedlung, der ein Markgraf zugewiesen wird, kann vom Markgrafen und bis zu zwei zugewiesenen Vizegrafen profitieren.

### Rangerhöhung existierender Adelige:

Während des Regierungsschrittes kann ein bereits existierender Adelige in einen höheren Rang befördert werden. Es kostet 12 BP, einen Vizegrafen zu einem Grafen oder einen Grafen zu einem Markgrafen zu befördern. 22 BP sind aufzubringen, um einen Vizegrafen zu einem Markgrafen zu befördern.

Der SL kann entscheiden, dass im Falle eines existierenden Adeligen, der gleichzeitig befördert wird und in eine andere Ansiedlung umzieht, die anfallenden Umzugskosten reduziert werden oder gänzlich entfallen.

### Der Ausfall eines Adeligen:

Im Falle des Todes oder anderweitig permanenten Ausfalls eines zugewiesenen Adeligen besteht eine Wahrscheinlichkeit von 25%, dass ein passender Kandidat (z.B. ein Erbe) zur Verfügung steht und die Rolle des ausgefallenen Adeligen ohne BP-Kosten übernehmen kann. Dies gilt, sofern keine anderen Hintergrundinformationen zum NSC und seiner Familie und/oder Helfern zur Verfügung stehen. Andernfalls müssen die SC, sofern sie den Titel und die Funktion erhalten wollen, einem neuen NSC suchen, dem sie denselben Titel verleihen und den sie derselben Ansiedlung zuweisen können, wie der ausgefallene Adelige. Sofern sie einen Kandidaten binnen drei Monaten finden, betragen die Kosten der Ernennung des Ersatzes nur 20 BP bei einem Markgrafen, 15 BP bei einem Grafen und 10 BP bei einem Vizegrafen.

Sollten die SC einen Adeligen innerhalb des ersten Jahres nach seiner Ernennung wieder absetzen, ist ein Stabilitätswurf erforderlich, bei dessen Scheitern die Unruhe um +3W4 steigt.

### Adelige und Königreichsereignisse:

Obwohl mit Lehen versehene Adelige nicht als Anführer des Königreiches fungieren können, werden sie bei Ereignissen, die nach einem zufällig ausgewählten Anführer verlangen, als solcher behandelt – sie wären z.B. geeignete Ziele für ein Attentat.



Außer im Falle eines Krieges mit einem anderen Königreich, besteht in dem Fall, dass ein Königreich mehr als vierzehn Anführer und Adelige besitzt, ein erhöhtes Risiko während der Ereignisphase, dass es zwischen diesen ganzen einflussreichen Figuren zu Fehden kommt. Sollte der Ereigniswurf nicht ‚Fehde‘ zum Ergebnis haben, besteht für jeden Anführer oder Adeligen jenseits der Vierzehn eine kumulative Chance von jeweils 1%, dass es zusätzlich zu einer ‚Fehde‘ kommt.

Bei jeder zu Friedenszeiten entstehenden ‚Fehde‘ steigt der SG des Stabilitätswurfes um +1 pro ernanntem Adeligen, der nicht gerade umzieht (Adelige, die von einer Ansiedlung zu einer anderen ziehen, sind viel zu sehr damit beschäftigt, den Schrecken ländlicher Gasthäuser ohne Luxussuiten zu verarbeiten und sich Sorgen zu machen, dass ihr wertvolles tienstisches Porzellan auf der Reise Schaden nehmen könnte, als dass sie sich am Verbreiten bössartiger Gerüchte, Intrigen und Verrat beteiligen würden). Alle Boni, welche Adelige normalerweise bei einem Stabilitätswurf verleihen würden, gelten nicht für den bei einer ‚Fehde‘ anfallenden Stabilitätswurf. Sollte der Stabilitätswurf scheitern, steigt in der Folge die Unruhe zusätzlich um +1 pro beteiligtem Adeligen. Zu viele zerstrittene Adelige ist für eine Nation der klassische Weg direkt in einen Bürgerkrieg.

Sollte ein SC einen Adeligen ernennen, dessen Intelligenz und/oder Weisheit unter 12 liegt, besteht die Wahrscheinlichkeit eines Gesellschaftsskandals während des letzten Königreichereignisses jedes Jahres aufgrund des schlechten Urteilsvermögens eines solchen Adeligen. Die genaue Natur des Skandals liegt beim SL, doch im Gegensatz zum ‚Öffentlichen Skandal‘ bringt dieser Skandal weder Unruhe, noch einen Malus auf Treue. Die beteiligten Adelige bringen dem Reich aber keine Vorteile bis zum Ende des aktuellen Königreichszuges und +1W3 weitere Monate/Königreichszüge verstrichen sind. Für die Dauer dieses Zeitraumes nehmen sie nicht am öffentlichen Leben teil, da sie die Trümmer zusammenkehren und warten, dass die Dinge sich beruhigen.

### Adelige und Armeen:

In Kriegszeiten kann ein Adeliger eine Armee als Anführer oder Adjutant des Anführers begleiten. In diesem Fall verleihen sie ihrer Ansiedlung keine ihrer regulären Vorteile und Königreichsboni. Stattdessen geben sie der Armee in der Schlacht einen Bonus. Jeder Adelige, der eine Armee in die Schlacht begleitet, gibt bei allen Moralwürfen dieser Armee einen ‚Jemand anderem helfen‘-Bonus von +2.

Ferner kann einer der hochrangigsten Adelige bei einer Armee während der Taktikphase der Armee einen Moralbonus gleich seines halben Charismabonus (abgerundet) plus 1 auf den VW oder den AM der Armee bis zur nächsten Taktikphase verleihen. Es besteht aber die Chance, dass ein Adeliger im Kampf fällt, während er die Armee führt. Die Basischance hierfür beträgt:

- 1%, falls der Adelige in einer Runde die Verteidigung unterstützt (und den VW stärkt).

- 2%, falls der Adelige in einer Runde am Angriff beteiligt ist (und den AM stärkt).

Die Wahrscheinlichkeit, dass ein Adeliger in der Schlacht fällt, wird in jeder Phase ausgewürfelt, in welcher die gegnerische Armee angreift. Sollte die vom Adeligen geführte Armee in einer Phase Schaden nehmen, nimmt er selbst Schaden entsprechend der Basischance x dem Trefferpunkteschaden, den die Armee in dieser Phase erleidet.

### Befriedung annektierten Gebietes:

Auch wenn Adelige in der Regel während der des Regierungsschrittes der Verbesserungsphase ernannt werden, gibt es eine besondere Ausnahme: Die SC können einen Adeligen während der Beanspruchung von Hexfeldern ernennen und ihn einer existierenden Stadt in einem gerade annektierten Hexfeld zuweisen. Dieser Adelige kann während des Beanspruchungsschrittes selbst kein zusätzliches Hexfeld beanspruchen, seine Anwesenheit negiert aber das Erfordernis eines Stabilitätswurfes, um Unruhe durch Partisanen zu vermeiden.

## IV. DAS KÖNIGREICH

(Blake Davis, *Wayfinder 5*) • Blake Davis liefert uns ein paar Erweiterungsregeln für das Königreich:

### IV.1. BEVÖLKERUNG

Sollte der Wunsch bestehen, die genauen Bevölkerungszahlen zu generieren, könnt ihr euch an den folgenden Richtlinien orientieren (wir empfehlen aber, dazu Tabellenkalkulation oder ähnliches zu verwenden, damit sich die Abnutzung der Würfel in Grenzen hält):

<b>Gebäude mit geringer Bewohnerzahl:</b> (Park, Schrein, usw.)	25W3
<b>Gebäude mit durchschnittlicher Bewohnerzahl:</b> (die meisten Gebäude)	50W3
<b>Gebäude mit hoher Bewohnerzahl:</b> (nur Hütten und Wohnhäuser)	75W3
<b>Hexfeld mit Ackerland:</b>	125W4
<b>Hexfeld mit einer anderen Verbesserung:</b> (Mine, Lager, Festung, usw.)	100W4
<b>Hexfeld ohne Verbesserungen:</b>	75W4

### IV.2. GESINNUNGSWECHSEL

Die Gesinnung eines Königreiches kann nicht verändert werden, ohne dass es zu bedeutenden Unruhen kommt (ja, das hebt die Unruhe im Reich). Ein Gesinnungswechsel verhindert einen Monat lang jede Art von Gewinn an Baupunkten (aus Einkommen,

Gegenständen, usw.). Sollte sich die Gesinnung um mehr als einen Schritt verändern, steigt zudem die Unruhe um +3W4, bei einem Schritt nur um +2W4. Sollte ein Treuewurf gelingen, wird der Anstieg um -1W4 reduziert. Ein Gesinnungswechsel kann maximal ein Mal im Jahr erfolgen. Städte müssen sich sofort der neuen Gesinnung anpassen. Tempel und Kathedralen, deren Gesinnung nicht mehr im Bereich des Erlaubten liegt, gelten als zerstört. An ihrer Stelle können Tempel und/oder Kathedralen der nun möglichen Gottheiten zum halben Preis errichtet werden.

## V. STÄDTE UND ANSIEDLUNGEN

(Blake Davis, *Wayfinder* 5) • Und nachdem Blake Davis sich Gedanken über das Königreich gemacht hat, legt er sogleich noch Regelvorschläge für Städte nach:

### V.1. NEUE VORTEILE UND MAKEL

Ansiedlungen, die nach den Regeln des *Pathfinder Spielleiterhandbuchs* erstellt werden, können über die folgenden Vorteile und Makel verfügen:

**Kosmopolitisch:** In dieser Ansiedlung leben zahlreiche Vertreter unterschiedlicher Völker und Kulturen.

*Gesellschaft +2, Wissen +1.*

**Künstlergemeinde:** In der Ansiedlung gibt es eine große Zahl an Bildhauern, Malern, Autoren und anderen Künstlern.

*Wirtschaft +1, Wissen +2.*

**Heimgesucht:** Diese Ansiedlung ist eine Gefahr für ihre Bewohner und Besucher, da hier Kultanhänger des Wispernden Pfades, einer anderen Sekte oder sogar Untote ihr Unwesen treiben.

*Gefahr +5 [bei Begegnungen mit Untoten +10]; Gesellschaft -2.*

**Niedergang:** Diese Ansiedlung befindet sich kulturell und wirtschaftlich auf dem absteigenden Ast und ist voller schäbiger, leerer Gebäude.

*Gesellschaft -2, Wirtschaft -2; Kaufkraft -25%.*

**Organisiertes Verbrechen:** In dieser Ansiedlung hat sich eine Gruppe wie z.B. die Sczarni niedergelassen. Einbrüche, Raub und alle Arten von Betrug sind an der Tagesordnung, die Gruppe wagt aber keine gewalttätigen Verbrechen.

*Gesetz -1, Verbrechen +1.*

### V.2. STÄDTE UND STADTTEILE

Die Zahl der Städte, die es in einem Königreich geben kann, hängt von der Größe des Reiches ab. Ein Königreich kann eine Stadt pro 5 Punkte Größe besitzen (Minimum 1). Ein Königreich mit einer Größe von 9 oder weniger kann nur eine Stadt ernähren. Ein Königreich mit Größe 10-14 kann zwei Städte haben, ein Reich mit Größe 15-19 drei Städte, usw..

Eine Stadt kann nur dann zusätzliche Stadtteile errichten, wenn ein Gebäude errichtet werden soll, dass nicht die gegenwärtig vorhandenen Stadtteile passt. Künftige Gebäude, die in ein noch nicht vollständige bebautes Viertel passen, müssen dort untergebracht werden, selbst wenn es ein zweites Viertel mit mehr Platz geben sollte.

*Beispiel:* Caerleon hat ein fast vollständig bebautes Stadtviertel, nur drei Felder in einer Ecke sind noch unbebaut. Die Spieler wollen eine Kathedrale bauen, ein Gebäude, welches 2x2 Felder belegt. Hierzu muss ein neues Stadtviertel angelegt werden. Sollte im nächsten Zug ein Laden gebaut werden, muss dieser im ersten Viertel errichtet werden, da dort noch Platz ist.

### V.3. GESINNUNG

Städte in einem Königreich müssen nicht dieselbe Gesinnung besitzen, doch wenigstens die Hälfte der Städte – die Hauptstadt eingeschlossen – muss eine der des Reiches übereinstimmende Gesinnung haben. Alle übrigen Städte können einen Schritt weit von der Gesinnung des Königreiches entfernt sein.

### V.4. HEIMATSTÄDTE

Jeder SC kann eine Stadt zu seiner Heimatstadt ernennen. In dieser Stadt muss er jeden Monat seiner einwöchigen Pflicht nachkommen, die sich aus seiner Anführerposition ergibt. In seiner Heimatstadt kann ein SC einem bestimmten Lebensstil kostenlos nachgeben (siehe Lebenserhaltungskosten im *Pathfinder Grundregelwerk*, S. 405). Bei Königreichen der Größe 1-20 erhält der SC einen Durchschnittlichen Lebensstil, bei einer Größe von 21-80 einen Reichen Lebensstil und bei einer Größe von 81+ einen Luxuriösen Lebensstil. Auch außerhalb ihrer Heimatstädte erhalten Anführerpositionen belegende SC einen kostenfreien Lebensstil, solange sie sich in ihrem Königreich aufhalten, wenn auch um einen Schritt geringer (Arm bei Größe 1-20, Durchschnittlich bei 21-80, Reich bei 81+).



## VII. SONSTIGE REGELN UND ERGÄNZUNGEN

Blake hat sich zudem überlegt, wie die Herrscher eines Königreiches von Gefolgsleuten Gebrauch machen könnten. Dabei handelt es sich um unveröffentlichtes Material, das sie uns freundlicherweise zur Übersetzung verfügbar gemacht haben:

### TEIL 1: MIETLINGE ANWERBEN

Sollte es nicht auf der Hand liegen: „Mietlinge“ sind im Grunde bezahlte „Gefolgsleute“ (letztere werden mittels des Talentes Anführen erworben – was ein Gefolgsmann ist, wissen sicher alle).

Es stellt sich nun die Frage, wozu man Mietlinge benötigt. Die Grundregeln besagen, dass kein Mietling die SC auf ein Abenteuer begleitet oder sie aktiv bei Kämpfen unterstützt (außer, sie kämpfen um ihr eigenes Leben). Wenn man Mitkämpfer will, braucht man das Talent Anführen. Mietlinge sind für Aufgaben vorgesehen, mit denen die SC sich nicht befassen wollen – sie schleppen die Beute, halten Nachtwache, kümmern sich um die Finanzen, die medizinische Grundversorgung und dergleichen. Wenn ein Spieler sich eine Funktion ausdenkt, die ein Mietling für Gold dankbar ausfüllen würde, sollte es zwischen Spieler und SL zu einer Absprache kommen. Der Spieler teilt dem SL dann ausschließlich mit, für welche Aufgabe(n) er einen Bediensteten sucht. Die Benennung einer Klasse ist nicht erforderlich – der SL sollte natürlich einen NSC-Mietling präsentieren, der imstande und willig ist, die Aufgabe zu erfüllen (wenn der Spieler also einen Söldner sucht, der Wache schieben soll, sollte der SL keinen Adepten oder Adligen aus dem Hut zaubern). Die Entscheidung über die Klasse liegt letztendlich beim SL (vielleicht ist sie ja mit einem Plan für weitere Abenteuer verbunden).

Der Spieler benennt zudem die Summe, die sein SC zu zahlen bereit ist – die Höhe der Bezahlung beeinflusst weitgehend den Grad an Können, über den der Mietling verfügt und kann den Unterschied zwischen einer verschlafenen und einer äußerst aufmerksamen Wache ausmachen.

#### Gesinnung

Auf der Ordnung-Chaos-Achse bestimmt die Höhe der Bezahlung die Gesinnung und generelle Loyalität des Mietlings. Für das Grundgehalt gibt es einen neutralen Mietling, für mehr einen rechtschaffenen, für weniger einen chaotischen. Die Gut-Böse-Achse ist davon abhängig, wer sich um das Anwerben des Mietlings kümmert. Sofern der Mietling gut behandelt wird, wird sich seine Gesinnung langsam der seines Arbeitgebers anpassen.

#### Klasse

Das Grundgehalt ergibt einen Mietling einer beliebigen Klasse mit einer Klassenstufe. Es können Untrainierte (Bürgerliche),

Ausgebildete (Adelige, Adepten, Experten, Krieger) oder Spezialisten (SC-Klasse) angeheuert werden.

#### Attributswerte

Für das Grundgehalt erhält man einen Mietling mit 3 Steigerungspunkten (Attributswerte 13, 12, 11, 10, 9, 8). Für mehr erhält man einen Mietling mit 15 Steigerungspunkten (15, 14, 13, 12, 10, 8).

#### Bezahlung

Die tägliche Bezahlung eines Mietlings ist im Pathfinder Grundregelwerk sehr einfach gehalten, das folgende System ist um einiges flexibler:

- Bürgerlicher der 1. Stufe (Untrainierter Mietling):** 1 SM/Tag
- Nicht-Bürgerlicher der 1. Stufe (Ausgebildeter Mietling):** 2 SM/Tag
- Spezialist der 1. Stufe (SC-Klasse):** 10 SM/Tag
- +1 Stufe Bürgerlicher:** +2 SM/Tag
- +1 Stufe als Nicht-Bürgerlicher:** +5 SM/Tag
- +1 Stufe in einer SC-Klasse:** +15 SM/Tag
- Verbesserte Attributswerte:** +25%
- Rechtschaffene Gesinnung:** +10%
- Chaotische Gesinnung:** -10%

Sobald die Bezahlung ausgerechnet wurde, werden nochmals 10% abgezogen, sofern der anheuernde Charakter über das Talent Anführen verfügt.

#### Die Bezahlung festlegen

Wenn ein Mietling angeheuert wird, sind alle oben genannten Punkte zu beachten. Der Spieler muss mitteilen, wie viele Fertigkeitenränge der Mietling in etwa besitzen sollte, bevor er ihn erhält – bereits existierende Mietlinge können rückwirkend angepasst werden.

**Untrainierter Mietling:** Dies sind unausgebildete Arbeiter, Zimmermädchen und andere Knechte. Sie haben eine neutrale Gesinnung und ihre Attribute werden mittels einer Kaufmethode auf 3-Punkte-Basis berechnet. Sie haben eine Stufe als Bürgerlicher.

**Ausgebildete Mietlinge:** Dies sind Baumeister, Handwerker, Köche, Schreiber, Söldner, Wagenlenker und dergleichen. Sie haben eine neutrale Gesinnung und ihre Attribute werden mittels einer Kaufmethode auf 3-Punkte-Basis berechnet. Sie haben eine Stufe als Adelige, Adept, Experte oder Krieger.

**Spezialisierte Mietlinge:** Zu dieser Gruppe gehören alle Mietlinge mit Stufen in SC-Klassen. Sie können alle möglichen Aufgaben erfüllen. Sie haben eine neutrale Gesinnung und ihre Attribute werden mittels einer Kaufmethode auf 3-Punkte-Basis berechnet. Sie haben eine Stufe in einer SC-Klasse.

**Rechtschaffene Gesinnung:** Der Mietling ist weniger dazu geneigt, den Dienst aufzukündigen oder Anweisungen zu missachten.

**Chaotische Gesinnung:** Der Mietling ist eher dazu geneigt, den Dienst aufzukündigen oder Anweisungen zu missachten.

**Verbesserter Mietling:** Der Mietling wird auf einer 15-Punkte-Basis erstellt.

## Alternative Bezahlung

Die meisten Mietlinge wollen in Münzen bezahlt werden, doch manchmal sind auch andere Dinge akzeptabel. Sollte ein Mietling über Ränge in Schätzen verfügen und imstande sein, den Wert von Juwelen, Edelsteinen oder anderem zu erkennen (d.h. er ist in der Lage, den SG des Wurfes zu erreichen, um den Wert mittels Schätzen zu bestimmen), wird er sich auch damit zufrieden geben. Sollten die SC über kein Geld verfügen, aber den Mietling bezahlen müssen, könnte dieser sich auch mit einem Ausrüstungsgegenstand zufrieden geben, der wenigstens so viel wert ist, wie ihre monatliche Bezahlung. Auf diese Weise kann man sich die Dienste aber nicht für länger als einen Monat versichern – einem Mietling ein Langschwert +1 zu geben, macht ihn nicht zum Diener auf Lebenszeit und er gibt auch kein Wechselgeld (stattdessen will er einen Monat später sogar wieder bezahlt werden!).

## Wie viele Mietlinge kann ein SC haben?

So viele wie er mittels Würfeln auf Diplomatie finden kann.

## Wie findet man Mietlinge?

Sobald ein SC bekannt gibt, dass er einen Mietling sucht, muss er auch mitteilen, was dieser tun soll – und dann warten. Es dauert meist einige Zeit, um einen passenden Kandidaten zu finden. Ein SC kann zwei Mal im Monat versuchen, neue Mietlinge zu finden.

Hierzu muss er auf Diplomatie würfeln. Der SG des Wurfes wird von der Art, Stufe usw. des Mietlings modifiziert, den er sich als Wunschkandidaten vorstellt, sowie der Zahl an Mietlingen, die umgekommen sind, während sie für ihn gearbeitet haben.

**Grund-SG:** 10

**Chaotischer Mietling:** -1

**Rechtschaffender Mietling:** +1

**Untrainierter Mietling:** +0

**Ausgebildeter Mietling:** +2

**Spezialisierter Mietling:** +4

**Höhere Stufe:** +2 pro Stufe jenseits der 1. Stufe.

**Verluste:** +4 pro verstorbenem Mietling; der Malus sinkt um -1 pro vergangenem Monat seit dem Tod des Mietlings, bzw. fällt sofort auf Null für den betreffenden Mietling, wenn er wieder zum Leben erweckt werden sollte.

## TEIL 2: MIETLINGS VERBESSERN

Natürlich soll ein Mietling nicht ewig auf der 1. Stufe bleiben – das würde auch meist wenig Sinn ergeben. Selbst wenn sie im Lager bleiben oder nur die Pferde bewachen, gewinnen sie immer noch ein Minimum an Erfahrung. Sie werden niemals Erfahrung wie ein SC erhalten (das ist eine besondere Fähigkeit, die nur SC gegeben ist), können aber dennoch in der Stufe aufsteigen. Dies hängt einerseits von der Bezahlung und andererseits von der Stufe ihres Arbeitgebers ab.

Einen Mietling zu verbessern ist recht einfach: Zuerst gilt es, einen Blick auf die Stufe des SC zu werfen, ob sich der Mietling für eine Verbesserung qualifiziert hat. Dann wird seine Bezahlung der neuen Stufe angepasst und am nächsten Tag ist er aufgestiegen! Wann ein Mietling in der Stufe aufsteigen kann, ist weiter unten angegeben. Ein Mietling muss aber nicht zwangsweise aufsteigen (die Gehaltserhöhung liegt immer noch in der Entscheidung des Spielers). Sollte der Mietling eine Stufe in einer SC-Klasse erhalten, muss diese eine NSC-Stufe ersetzen, so es möglich ist. Ein Mietling mit einer NSC-Stufe kann zu einem Mietling mit einer SC-Stufe verbessert werden (er ist dann immer noch ein Charakter der 1. Stufe), indem seine Bezahlung auf Spezialisten-Niveau gehoben und ein Tag gewartet wird. Natürlich funktioniert das nicht in die andere Richtung.

Ein Mietling kann maximal einmal im Monat und nur dann erstmals verbessert werden, wenn er sich wenigstens einen Monat lang im Dienst eines SC befunden hat und mit diesem in dieser Zeit auch unterwegs gewesen ist. Sollte er nicht den ganzen Monat mit dem SC ‚im Feld‘ verbracht haben, zählt die Zeit nicht.

Stufe des SC	Stufe des Mietlings
1	Stufe 1 (Aufwertung zum Spezialisten möglich)
3	+1 NSC-Stufe
5	+1 SC-Stufe
7	+1 NSC-Stufe
9	+1 SC-Stufe
11	+1 NSC-Stufe
13	+1 SC-Stufe
15	+1 NSC-Stufe
17	+1 SC-Stufe
19	+1 NSC-Stufe

*Beispiel:* Ein SC heuert den Söldnerhauptmann Bronn an. Bronn beginnt als Krieger und bevorzugt Stufen als Kämpfer. Er könnte wie folgt aufsteigen, sofern er immer gleich verbessert wird, wenn die Option besteht:

Stufe des SC	Bronns Stufe
1	Kämpfer 1 ODER Krieger 1
3	Kämpfer 1/Krieger 1 ODER Krieger 2
5	Kämpfer 2
7	Kämpfer 2/Krieger 1 ODER Krieger 3 ODER Kämpfer 1/Krieger 2
usw.	

Die Höchststufe eines Mietlings ist Stufe 6, wenn ‚sein‘ SC die 19. Stufe erreicht hat.



## TEIL 3: SONSTIGE VERTRAGSBEDINGUNGEN

Um dies einfach zu halten: Dies ist kein generischer Vertrag, den alle Mietlinge irgendwie kennen, verinnerlicht haben und sich daran halten, sondern Richtlinien für den SL, wie ein Mietling sich verhält. Dadurch werden sie etwas weniger realistisch, andererseits sollen die SC keine Angst haben müssen, dass ein Mietling sie hereinlegen könnte, und auch nicht ständig wegen der Kosten besorgt sein.

- Mietlinge erhalten ihren Sold, weil man von ihnen erwartet, dass sie sich in gefährliche Situationen begeben. Sie werden die SC aber dennoch nicht in Gewölbe begleiten, in der Wildnis die Vorhut übernehmen oder sich mehr in Gefahr bringen als absolut notwendig. Sie werden Wache stehen, andere Mietlinge beschützen und dergleichen, sich aber nicht grundlos Gefahren, sondern bestenfalls kalkulierten Risiken aussetzen.
- Wenn ein Mietling einen SC in ein Gewölbe begleiten oder sich in Gefahr begeben soll, muss der SC ihm eine Gefahrenzulage bezahlen: Doppelter Sold für die betroffene Zeit und einen Viertelanteil an allen Wertgegenständen, die gefunden werden.
- Mietlinge bleiben in der Regel den ganzen Monat, für den sie bezahlt werden, bei ‚ihren‘ SC und laufen nicht fort. Sollten sie besonders schlecht behandelt werden (rechtschaffene Mietlinge ertragen mehr, chaotische dagegen lassen sich wenig gefallen), könnte es sein, dass sie sich absetzen.
- Mietlinge folgen in der Regel Anweisungen. Chaotische Mietlinge werden Anweisungen jedoch frei auslegen, während rechtschaffene sie so befolgen, wie sie sie verstanden haben und glauben, sie ausführen zu müssen.
- Die ausgezahlten Löhne verschwinden nicht. Ein Teil wird für den Unterhalt der Mietlinge aufgewendet (Unterkunft, Essen, usw.). Sollten die SC ihnen eine Unterkunft anbieten, lehnen Mietlinge das natürlich auch nicht ab. Das übrige Geld sparen sie, da alle Mietlinge sich irgendwann irgendwo niederlassen wollen, statt bis zum bitteren Ende dem gefährlichen Abenteuererleben nachzugehen, und/oder legen es in besserer Ausrüstung und anderen Dingen an.

## 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.

**Pathfinder Roleplaying Game Core Rulebook** © 2009, Paizo Inc.; Authors: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

**Pathfinder Roleplaying Game Bestiary** © 2009, Paizo Inc.; Authors: Jason Bulmahn, Brian Cortijo, Adam Daigle, Mike Ferguson, Joshua J. Frost, James Jacobs, Rob McCreary, Erik Mona, Sean K Reynolds, F. Wesley Schneider, Lisa Stephens, James L. Sutter, and Greg A. Vaughn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

**Wayfinder #4.** © 2011, Paizo Fans United. Authors: u.a Charles Evans

**Wayfinder #5.** © 2011, Paizo Fans United; Authors: Blake Davis, Charles Evans, Thomas LeBlanc