

# PATHFINDER<sup>®</sup>

## ABENTEUERPfad<sup>™</sup>



KRIEG UM DIE  
Krone  
SPIELERLEITFADEN

# PATHFINDER

## ABENTEUERPfad

**Development Leads** • Crystal Frasier und Joe Pasini  
**Author** • Crystal Frasier  
**Cover Artists** • Katerina Kirillova und Konstantin Porubov  
**Interior Artists** • Miguel Regodón Harkness,  
Katerina Kirillova, Valeria Lutfullina, und  
Konstantin Porubov  
**Page Border Design** • Taylor Fischer  
**Cartographer** • Damien Mammoliti

**Creative Directors** • James Jacobs, Robert G. McCreary,  
und Sarah E. Robinson

**Director of Game Design** • Jason Bulmahn

**Managing Developer** • Adam Daigle

**Development Coordinator** • Amanda Hamon Kunz

**Organized Play Lead Developer** • John Compton

**Developers** • Eleanor Ferron, Crystal Frasier,  
Jason Keeley, Luis Loza, Ron Lundeen, Joe Pasini,  
Michael Sayre, Chris Sims, und Linda Zayas-Palmer

**Starfinder Design Lead** • Owen K.C. Stephens

**Starfinder Society Developer** • Thurston Hillman

**Senior Designer** • Stephen Radney-MacFarland

**Designers** • Logan Bonner und Mark Seifter

**Managing Editor** • Judy Bauer

**Senior Editor** • Christopher Carey

**Editors** • James Case, Leo Glass, Lyz Liddell, Adrian Ng,  
Lacy Pellazar, und Jason Tondro

**Art Director** • Sonja Morris

**Senior Graphic Designers** • Emily Crowell und Adam Vick

**Franchise Manager** • Mark Moreland

**Project Manager** • Gabriel Waluconis

**Publisher** • Erik Mona

**Paizo CEO** • Lisa Stevens

**Chief Operations Officer** • Jeffrey Alvarez

**Chief Financial Officer** • John Parrish

**Chief Technical Officer** • Vic Wertz

**Director of Sales** • Pierce Watters

**Sales Associate** • Cosmo Eisele

**Vice President of Marketing & Licensing** • Jim Butler

**Marketing Manager** • Dan Tharp

**Licensing Manager** • Glenn Elliott

**Public Relations Manager** • Aaron Shanks

**Organized Play Manager** • Tonya Woldridge

**Accountant** • Christopher Caldwell

**Data Entry Clerk** • B. Scott Keim

**Director of Technology** • Dean Ludwig

**Web Production Manager** • Chris Lambertz

**Senior Software Developer** • Gary Teter

**Webstore Coordinator** • Rick Kunz

**Customer Service Team** • Sharaya Copas, Katina Davis,  
Sara Marie, und Diego Valdez

**Warehouse Team** • Laura Wilkes Carey, Will Chase,  
Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand, und  
Kevin Underwood

**Website Team** • Brian Bauman, Robert Brandenburg,  
Whitney Chatterjee, Lissa Guillet, Erik Keith, und  
Andrew White

**Deutsche Ausgabe** • Ulisses-Spiele

**Originaltitel** • *War for the Crown Player's Guide*

**Übersetzung** • Ulrich-Alexander Schmidt

**Lektorat und Korrektorat** • Benedict Marco

**Layout** • Nadine Hoffmann

**Deutsche Ausgabe** • Ulisses-Spiele

**Originaltitel** • *War for the Crown Player's Guide*

**Übersetzung** • Ulrich-Alexander Schmidt

**Lektorat und Korrektorat** • Benedict Marco

**Layout** • Nadine Hoffmann

**Deutsche Ausgabe** • Ulisses-Spiele

**Originaltitel** • *War for the Crown Player's Guide*

**Übersetzung** • Ulrich-Alexander Schmidt

**Lektorat und Korrektorat** • Benedict Marco

**Layout** • Nadine Hoffmann

**Deutsche Ausgabe** • Ulisses-Spiele

**Originaltitel** • *War for the Crown Player's Guide*

**Übersetzung** • Ulrich-Alexander Schmidt

**Lektorat und Korrektorat** • Benedict Marco

**Layout** • Nadine Hoffmann

**Deutsche Ausgabe** • Ulisses-Spiele

**Originaltitel** • *War for the Crown Player's Guide*

**Übersetzung** • Ulrich-Alexander Schmidt

**Lektorat und Korrektorat** • Benedict Marco

**Layout** • Nadine Hoffmann

**Deutsche Ausgabe** • Ulisses-Spiele

**Originaltitel** • *War for the Crown Player's Guide*

**Übersetzung** • Ulrich-Alexander Schmidt

**Lektorat und Korrektorat** • Benedict Marco

**Layout** • Nadine Hoffmann

**Deutsche Ausgabe** • Ulisses-Spiele

**Originaltitel** • *War for the Crown Player's Guide*

**Übersetzung** • Ulrich-Alexander Schmidt

**Lektorat und Korrektorat** • Benedict Marco

**Layout** • Nadine Hoffmann



# KRIEG UM DIE KRONE

ABENTEUERPfad

## SPIELERLEITFADEN

Die Gruppe zusammenführen	3
Tipps für Charaktere	4
Kampagnenwesenszüge	8
Taldor auf einen Blick	11
Gesellschaftskampf	14
NSC-Galerie	16

## QUELLENVERWEISE

In diesem Band wird anhand folgender Abkürzungen auf die folgenden Quellenbände verwiesen:

<i>Expertenregeln</i>	EXP	<i>Ausbauregeln X: Wildnis</i>	ABR X
<i>Ausbauregeln: Magie</i>	ABR	<i>Monsterhandbuch</i>	MHB
<i>Ausbauregeln II: Kampf</i>	ABR II	<i>Monsterhandbuch II</i>	MHB II
<i>Ausbauregeln III: Völker</i>	ABR III	<i>Monsterhandbuch III</i>	MHB III
<i>Ausbauregeln VI: Klassen</i>	ABR VI	<i>Monsterhandbuch IV</i>	MHB IV
<i>Ausbauregeln VII: Okkultes</i>	ABR VII	<i>Monsterhandbuch V</i>	MHB V
<i>Ausbauregeln VIII: Intrigen</i>	ABR VIII	<i>Monsterhandbuch VI</i>	MHB VI

This product is compliant with the Open Game License (OGL) and is suitable for use with the Pathfinder Roleplaying Game or the 3.5 edition of the world's oldest fantasy roleplaying game.

**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 Game Content: All trademarks, registered trademarks, proper nouns (characters, deities, locations, etc.), as well as all adjectives, names, titles, and descriptive terms derived from proper nouns), artworks, characters, dialogue, locations, plots, storylines, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content, or are exclusively derived from previous Open Game Content, or that are in the public domain are not included in this declaration.)

**Open Game Content:** Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

*War for the Crown Player's Guide* © 2018, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, Pathfinder Society, Starfinder, and the Starfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Adventures, Pathfinder Battles, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Cards, Pathfinder Combat Pad, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Legends, Pathfinder Map Pack, Pathfinder Module, Pathfinder Pawns, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Tales, Starfinder Adventure Path, Starfinder Combat Pad, Starfinder Flip-Mat, Starfinder Pawns, Starfinder Roleplaying Game, Starfinder Society, and War for the Crown are trademarks of Paizo Inc. © 2018 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten.

Ulisses Spiele GmbH  
Industriestr. 11 | 65529 Waldems

[www.ulisses-spiele.de](http://www.ulisses-spiele.de)

Paizo Inc.  
7120 185th Ave NE, Ste 120  
Redmond, WA 98052-0577

[paizo.com](http://paizo.com)





# KRIEG UM DIE KRONE SPIELERLEITFADEN

Große Nationen wachsen und gedeihen auf Bestreben einiger Weniger und diese ausgewählten Wenigen werden ihrerseits von Kleinigkeiten angetrieben: Launen, Gier, Furcht, Krankheit, Liebe oder dem richtigen Messer im richtigen Rücken. Der Abenteuerpfad Krieg um die Krone wird die Spieler quer durch Taldor und über die Landesgrenzen hinweg führen. Während diese Streiter Taldors aber mit funkelnden Klingen Monstern zu Leibe rücken und böse Kultanhänger in Feuerbällen baden, beteiligen sie sich zugleich am gefährlichen Tanz auf dem Parkett der Politik und damit am gefährlichsten Spiel in der taldanischen Arena: der Politik. Sie werden gegen magische Monster antreten, ihre Schläue mit der von Senatoren messen und sich mit einigen der fähigsten Spione in der Region der Inneren See in die Haare kommen – und alles, um die Nation Taldor davor zu bewahren, in einen Bürgerkrieg zu versinken. Und wenn es ihnen gelingt, das Ende dieser 6.000 Jahre umfassenden Geschichte und Kultur zu vereiteln, dann mögen sie vielleicht – nur vielleicht – die so standhaft traditionsbewusste Nation in die Zukunft lenken können.

Bei diesem Abenteuerpfad geht es um Action, Spionage und Intrigen. Die SC sind schneidige Herumtreiber, die einander in der einen Nacht, formell gekleidet, auf einem

Empfang bei Hofe über erlesenen Getränken zuprosten, nur um in der nächsten durch den Schlamm zu kriechen und Gegner niederzustrecken. Letztendlich gilt es, Prinzessin Eutropia zu helfen, ihr Geburtsrecht in Anspruch zu nehmen und den Löwenthron zu besteigen – hoffentlich, ohne dass der Konflikt ihre guten Absichten und ihren Optimismus zerstört. Die Charaktere besitzen zu Beginn keine politische Macht. Vielleicht sind sie unbedeutende Adelige, Händler oder sogar Bürgerliche, doch ihre Abenteuer, ihre Kontakte und die Dankbarkeit einer potentiellen Kaiserin werden ihnen dabei helfen, zu einigen der wichtigsten Gestalten Taldors zu werden.

Der Abenteuerpfad beginnt in Oppara, Taldors glitzernde Hauptstadt, während des Großen Tages des Aufstiegs, einer alljährlichen Feier, auf deren Höhepunkt der Großfürst einen außergewöhnlichen Bürgerlichen in den Adelsstand erhebt. Oppara ist eine Stadt der Extreme; obwohl sie zu den reichsten Ortschaften Avistans gehört, gibt es dort die größte Population an Armen und Heimatlosen. Auch wenn sie in derselben Stadt leben, führen die verschiedenen Bevölkerungsgruppen völlig verschiedene Leben, bei denen sie stärker durch Reichtum und Tradition getrennt sind als durch Steinmauern.

# KRIEG UM DIE KRONE

## DIE GRUPPE ZUSAMMENFÜHREN

In einer Stadt mit über 100.000 Einwohnern können die SC Freunde, Familienangehörige, Klassenkameraden oder völlig Fremde sein. Egal wie die Helden zueinanderstehen, der Abenteuerpfad geht davon aus, dass sie alle ein gewisses Interesse am Fortbestand und der Zukunft Taldors haben. Möglicherweise gehören sie zum finanziell klammen Kleinadel und machen sich Sorgen um jene, die von ihnen abhängig sind. Vielleicht sind sie Reformer, welche auf eine bessere Zukunft hinarbeiten, oder auch egoistische Intriganten, welche in der gesellschaftlichen Hackordnung aufsteigen wollen. Unabhängig von ihrer Motivation werden sie nicht aufgeben, sobald es Schwierigkeiten gibt. Viele der Wesenszüge für diese Kampagne (siehe Seite 8) bieten Möglichkeiten, um die Vergangenheit oder Zukunft des Charakters mit der taldanischen Regierung zu verknüpfen. Du findest im *Almanach zu Taldor* viele Einzelheiten zu Kultur, Geschichte und Geographie des Landes, sowie Einblicke in die lokale Denkweise, was den Band zu einer wichtigen Ressource für Spieler wie auch Spielleiter macht.

Der Große Tag des Aufstiegs gibt den Charakteren eine Motivation, in Oppara zusammenzukommen, selbst wenn sie dazu aus den fernsten Ecken des Landes oder gar von außerhalb anreisen müssen. Unbedeutende Adelige, gewöhnliche Bürger und sogar Bauern versuchen, die Reise wenigstens ein Mal im Leben zu machen, um die Hauptstadt von ihrer prächtigsten Seite zu erleben. Manche Bürger Andorans, Cheliax', Finismurs, Galts und Isgers – Länder, welche Taldor immer noch als abtrünnige Kolonien betrachtet – reisen ins Land ein, um die Feuerwerke, Paraden, Festmähler und Sportereignisse zu genießen, welche in der Woche vor dem Tag des Abstiegs stattfinden. Ebenso kommen Unterhaltungskünstler aus der ganzen Region der Inneren See nach Taldor, um die kostengünstige Verpflegung und Großzügigkeit auszunutzen, zu der die Festivitäten ermutigen.

Selbst Bewohner anderer Länder, die nicht zu Taldors einstigen Kolonien zählen, haben Grund zum Besuch dieses kosmopolitischen Handelsknotens. Touristen und Opportunisten können gleichermaßen vom Spektakel des Aufstiegs angesprochen werden, doch für den ganzjährigen Handel sind in dieser Woche Geschäfte wie in jeder anderen angesagt. In Opparas Häfen besteht ein ewiges Kommen und Gehen von Schiffen aus und nach Absalom, Rahadoum, Druma, Varisia und sogar Taldors früherem Erzfeind Qadira – wobei eintreffende Keleschiten in gleichem Maße auf Feindseligkeit und Gastfreundschaft stoßen können.

In dieser Woche werden vor einer Kulisse aus Wein, Musik und wilder Farbenpracht wichtige Verträge unterzeichnet und Handelsabkommen geschlossen. Und so wie Oppara Politiker und Fremde anlockt, zieht sie auch Intriganten und Kriminelle an, welche aus den anderen ihre Vorteile ziehen wollen.

Dieses Jahr kommt zu all der Aufregung hinzu, dass der Taldanische Senat endlich über die Frage der Primogenitur abstimmen will, Taldors uraltes Gesetz, welches eigentlich nur männlichen Erben zugesteht, die Titel und Ländereien und die damit einhergehende Autorität zu erben. Zwar gibt es im modernen Taldor mehr als genug Fälle, in denen weibliche Adelige sogar als Herzoginnen Präfecturen beherrschen, aber ihre rechtliche Stellung ist weitaus wackeliger und oft schwächer als die ihrer männlichen Gegenstücke. – Und die kaiserliche Thronfolge ist immer noch rein auf männliche Erben beschränkt.

Wird dieses Gesetz abgeschafft, wäre es ein gewaltiger Schritt nach vorn für Taldors Frauen und Angehörige anderer Geschlechter. Zudem würde Taldor mit Prinzessin Eutropia so erstmals wieder einen offiziellen Thronfolger erhalten seit dem Unfalltod des jungen Prinzen Carrius vor 20 Jahren. Egal welche Seite des Streits ein taldanischer Bürger unterstützt, er wird voller Leidenschaft über die anstehende Abstimmung sprechen und im Grunde wartet das ganze Land im angehaltenem Atem auf das Ergebnis.

Unabhängig von der Herkunft deines Charakters wird er durch zwei Dinge an seine Mitabenteurer gebunden: den bereits erwähnten Wunsch, Taldor vor sich selbst zu retten, und eine Adelige namens Martella Losacht. Was auch immer dich ins Auge der Öffentlichkeit geführt hat – seien es deine politischen Ambitionen, ein sportlicher Sieg, ein Protest oder anderes -, es hat auch diese Edle auf dich aufmerksam gemacht, die nach frischen Talenten für ihr wachsendes Intrigennetz sucht. Für deine Dienste bietet sie Münzen, neue Kleidung und Einladungen zu einem der prestigeträchtigsten Ereignisse des Jahres – dem Empfang des Senats, zu dessen Höhepunkt der Kaiser einen Bürger in den Adelsstand erhebt. Das Ereignis findet im Senatgebäude statt und jeder, der in Taldor einen Gefallen benötigt, jemandem ins Ohr wispern möchte oder einen Patron sucht, kann während dieses alljährlichen Ereignisses fündig werden, kommen doch Senatoren und Adelige zusammen, um zu speisen, zu trinken und zu feiern, aber auch offizielle Senatsgeschäfte zu tätigen, ehe die Bühne dem Kaiser und dem zum Aufstieg Auserwählten überlassen wird. Egal wie du zu den Tätigkeiten stehst, mit denen die Edle Losacht dich wohl beschäftigen wird, stellen diese Einladungen eine seltene Gelegenheit dar, mit den Oberen Zehntausend in Verbindung zu treten und Kontakte zu schließen, welche dein Leben verändern können!



MARTELLA LOSACHT

## SPIELERLEITFADEN

### TIPPS FÜR CHARAKTERE

Welche Art von Charakteren eignen sich am besten für den Abenteuerpfad Krieg um die Krone? Ein Streiter für soziale Reformen? Ein intriganter Wesir auf der Suche nach Reichtum und Macht? Ein gutaussehender Gigolo mit dem Ziel, jede Schönheit des Landes zu umschwärmen? Ein Fußsoldat mit einem scharfen Schwert? Die Antwort: Sie alle und noch viele weitere. Gesellschaftliche Interaktion und verdeckte Arbeit machen zwar einen guten Anteil von Krieg um die Krone aus, es gibt aber dennoch genug Monster zu töten und Gewölbe zu erkunden. Egal welche Motivation ein Charakter hat, sich in die taldanische Politik zu stürzen, er sollte dazu hinreichend Gelegenheit erhalten.

Im Kern ist diese Kampagne für Leute gedacht, die ein kaputtes System reparieren, nicht aber es zum eigenen Vorteil übernehmen oder durch eine blutige Revolte einreißen wollen. Zu diesem schwierigen Zweck muss man lernen, sich unter denen zu bewegen, die man sabotieren will, statt alles auf den Kopf zu stellen und ganz von vorn anzufangen. Es bedeutet, Kompromisse einzugehen und heimlich zu operieren und gegenüber verschiedenen widerlichen Leuten loyal aufzutreten, selbst während man hinter den Kulissen gegen sie arbeitet. Doch indem dein Patron an Macht und Prestige gewinnt, geschieht das gleiche mit dir. Deine Taten können helfen, Eutropias Herrschaft zu formen, wenn (oder falls) sie letztendlich den Thron besteigt.

### GESINNUNG

Die Charaktere kämpfen beim Krieg um die Krone im Interesse einer Neutral Guten Kandidatin. Sie machen sich dabei zwar auch die Hände schmutzig, allerdings wird es Charakteren guter oder neutraler Gesinnung leichter fallen, mit den Herausforderungen klarzukommen und ihr Ziel zu erreichen. Rechtschaffene Charaktere sollten sich nicht der Tradition verpflichtet fühlen, da die Erbfolgeeregungen zu Beginn des Abenteuerpfades bereits unklar sein werden, während chaotische Charaktere darin Trost finden sollten, dass Eutropia langfristig anstrebt, korrupte und ungerechte Systeme zum Wohle aller abzuschaffen. Söldnerseelen werden in Martella Loschts Diensten viel Gelegenheit haben, an Reichtum, Ruhm und Prestige zu gelangen. Selbst Charaktere mit böser Gesinnung können dieselben Chancen nutzen, sofern sie ihre finsternerer Impulse vor ihren Kameraden verbergen können und sich überreden lassen, mit anderen zusammenzuarbeiten.

### ARCHETYPEN UND KLASSENOPTIONEN

Die Herausforderungen des Abenteuerpfades verlangen ebenso besonnene Worte und ein gewinnendes Lächeln wie eine scharfe Klinge. Natürlich gibt es Kampfhandlungen, aber Charaktere, die sich gesellschaftlich anpassen können oder seltsame Ereignisse untersuchen, werden mehr Gelegenheiten finden, um zu glänzen. Die meisten Charakterklassen eignen sich für den Krieg um die Krone, allerdings werden diejenigen, die allein auf Kämpfe oder das Überleben in der Wildnis ausgelegt sind, in einigen Teilen der Handlung weniger zu tun haben.

### WAS DIESER ABENTEUERPFAD NICHT IST

Der Abenteuerpfad Krieg um die Krone hat nicht zum Ziel, einen Spielercharakter auf den Kaiserthron von Taldor zu bringen. Natürlich ist diese Spielweise möglich, aber einen einzelnen SC zum wichtigsten Charakter der Kampagne zu erklären, führt selten zu einem guten Ende: es führt leicht zu Streitigkeiten unter den SC – und sogar unter den Spielern. (Andererseits ist dies vielleicht genau die Art von Zwist und Intrige, die du in einer politischen Kampagne haben möchtest.) Es ist auch kein AP, bei dem du entscheidest, welchen Kandidaten du unterstützt (nicht, dass wir es nicht angedacht hätten, die Wahl zwischen mehreren Kandidaten zu ermöglichen; allerdings hätte dies die Kampagne stark aufgebläht und Inhalte generiert, die nur exklusiv für die eine oder andere Seite nützlich gewesen wären – und wer will schon für Inhalte bezahlen, die er nicht nutzen kann). Aus Perspektive des Kampagnenhintergrunds hilft uns der Krieg um die Krone, die Geschichte fortzuschreiben, wie wir sie zuletzt im *Weltenband der Inneren See* vor 6 Jahren als Status Quo festgelegt hatten; Großfürst Stavian, der aktuelle Träger der Kaiserkrone, ist schließlich ein alter Mann und lebt nicht ewig.

Seitdem Taldor erstmals erwähnt wurde, haben sich das Land und seine Bewohner zu einer Zielscheibe des Spotts entwickelt: stagnierend, verwöhnt und in der ruhmreichen, nun aber verblassten Vergangenheit lebend. Diese Beschreibungen sind nicht unzutreffend, machen das Land auf der anderen Seite aber kaum zu einem interessanten Schauplatz eines Abenteuerpfades – was eine Verschwendung wäre. Bei Abenteuern geht es aber um Veränderungen und Drama. Taldors Stillstand sorgt für gärende Konflikte, die nur darauf warten auszubrechen. Einer dieser Konflikte kreist um die Frage „Bleiben wir auf Kurs oder schreiten wir voran in eine sich verändernde Welt“. Dabei stehen sich die Reformerin Eutropia und der Traditionalist Pythareus gegenüber und all jenes, was Taldor Tragik verleiht, wird angesprochen. Zugleich hilft es den SC dabei, der Nation und ihrem Volk Hoffnung zu bringen!

Charakterklassen mit vielseitigen Fähigkeiten dagegen – insbesondere Barden, Draufgänger, Ermittler, Inquisitoren, Medien, Schurken und Vigilanten – werden feststellen, dass sie für die anstehenden Herausforderungen relativ gut vorbereitet sind. Kämpferisch orientierte Spieler werden Paladine, Raufbolde und Ritter nützlicher finden als die meisten Ausprägungen von Kämpfern und Waldläufern. Hinsichtlich Zauberkundigen werden in der Oberschicht der Gesellschaft eher jene akzeptiert, deren Können Studien und Kontrolle entspringt – Alchemisten, Arkanisten, Kampfmagi, Kleriker und Magier –, als solche, deren Magie aus ihrer oft kaum nachvollziehbaren Abstammung oder unbekanntem Kräften resultiert, daher blickt man in der taldanischen Gesellschaft oft auf Hexen, Hexenmeister, Mystiker und Paktmagier herab. Ebenso werden Klassen, welche in der Wildnis gedeihen – Barbaren, Blutwüter, Jäger, Skalden und Waldläufer –, in wei-

# KRIEG UM DIE KRONE

## VERTRAUTE UND TIERGEFÄHRTEN

ten Teilen Taldors mit ihren Fertigkeiten weniger anfangen können und sich zudem weniger willkommen fühlen als ihre urbanen Pendants. Viele Taldaner misstrauen auch Druiden und begründen dies mit der jahrhundertelangen (und eigentlich seit Jahrhunderten beigelegten) Animosität gegenüber den Druiden des Wildwaldheims im Verdurwald.

Vieles konzentriert sich auf die Geschichte, das Vermächtnis und den Zeitgeist Taldors. Dazu kommen Verschwörungen und fremdartige Mächte, so dass sich die verschiedenen okkulten Klassen besonders für diesen Abenteuerpfad eignen.

Potentiell nützliche Archetypen wären u.a.:

- Aufräumer (Attentäter)<sup>ABR VI</sup>
- Bastler (Alchemist; *Almanach der Intrigen*)
- Berühmtheit (Barde)<sup>ABR</sup>
- Degenheld (Schurke)<sup>EXP</sup>
- Ermittler (Schurke)<sup>EXP</sup>
- Falkner (Waldläufer)<sup>ABR II</sup>
- Freihandkämpfer (Kämpfer)<sup>EXP</sup>
- Geschichtenerzähler<sup>ABR VII</sup>
- Guerrilla (Schurke; *Almanach der Intrigen*)
- Hofbarde (Barde)<sup>EXP</sup>
- Hofnarr (Barde; *Handbuch Helden der Adelshöfe*)
- Infiltrator (Inquisitor)<sup>ABR</sup>
- Kampfmedium (Kämpfer)<sup>ABR VII</sup>
- Königsgardist (Kämpfer; *Handbuch Helden der Adelshöfe*)
- Kriegsheld (Raubbold)<sup>ABR VI</sup>
- Leibgardist (Ritter)<sup>ABR II</sup>
- Majordomus (Ermittler)<sup>ABR VIII</sup>
- Meisterplaner (Ermittler)<sup>ABR VI</sup>
- Mentalist (Alchemist)<sup>ABR</sup>
- Mönch der Sieben Formen; *Almanach der Kampfkünste*)
- Provokateur (Barde; *Almanach der Intrigen*)
- Reliktmedium (Medium)<sup>ABR VII</sup>
- Sandmann (Barde)<sup>EXP</sup>
- Spion (Schurke)<sup>EXP</sup>
- Tugendhafter Draufgänger (Paladin; *Handbuch Helden der Adelshöfe*)
- Verborgener Priester (Kleriker; *Almanach der Magie*)
- Waghalsiger Infiltrator (Draufgänger)<sup>ABR VI</sup>
- Zivilisierter Jäger (Jäger)<sup>ABR VIII</sup>

## BLUTLINIEN, MYSTERIEN UND SCHUTZHERREN

Hexenmeister und Blutwüter gehören zwar nicht zu den besten Wahloptionen für Abenteuer in Taldor, sie sind aber dennoch nützlich. Die folgenden Vorschläge passen zur Thematik oder verleihen besonders passende Fähigkeiten: Blutlinie des Maestros<sup>ABR</sup>, Drachenblutlinie, Gebieterische Blutlinie<sup>ABR III</sup>, Schicksalhafte Blutlinie und Sternenblutlinie<sup>EXP</sup>.

Die Mystiker-Mysterien und Schamanentotems mit den stärksten Verbindungen zu den Themen des Abenteuerpfades sind: Ahnen<sup>ABR</sup>, Leben<sup>EXP</sup>, Metalle<sup>ABR</sup>, Wissen<sup>EXP</sup> und Zeit<sup>ABR</sup>.

Geeignete Schutzherrn für Hexen wären: Ahnen<sup>ABR</sup>, Täuschung<sup>EXP</sup>, Trickserei<sup>EXP</sup>, Weisheit<sup>EXP</sup> und Zeit<sup>ABR</sup>.

Dies sind natürlich nur Vorschläge und Spieler sollten sich nicht auf diese eingeschränkt fühlen.

Exotische Haustiere sind unter den Adligen Taldors nicht ungewöhnlich. Aufgrund der vielfältigen Umgebungen der Nation findet sich innerhalb ihrer Grenzen eine breite Vielfalt an Tieren. Insbesondere Vertraute sind unter Adligen ein alltäglicher Anblick. Reichere Familien könnten zwar Unsummen für exotische Tiere von jenseits des Meeres bezahlen, doch zu den in Taldor heimischen Vertrauten zählen: Affe, Drossel<sup>ABR</sup>, Eichhörnchen<sup>ABR X</sup>, Eidechse, Eule, Falke, Flughörnchen<sup>MHB III</sup>, Flughund<sup>MHBV</sup>, Fuchs<sup>MHB III</sup>, Grünstachelskorpion<sup>ABR</sup>, Hase<sup>ABR X</sup>, Haustausendfüßler<sup>ABR</sup>, Igel<sup>ABR</sup>, Katze, Kröte, Otter<sup>MHB III</sup>, Pfau<sup>ABR X</sup>, Rabe, Ratte und Wiesel.

Die folgenden Tiere leben in Taldor und im Verdurwald und eignen sich daher bestens als Tiergefährten: Antilope<sup>MHB III</sup>, Bär, Dachs<sup>MHB II</sup>, Giftschlange, Große Katze, Hirsch<sup>MHB IV</sup>, Hund, Hyäne<sup>MHB</sup>, Kamel, Kleine Katze, Krage- nechse<sup>MHB</sup>, Krokodil, Pavian<sup>MHB II</sup>, Pferde, Pony, Riesengeier<sup>MHB III</sup>, Riesenrabe<sup>MHB VI</sup>, Roch<sup>MHB</sup>, Schafbock<sup>MHB II</sup>, Schleigelkatze<sup>MHB V</sup>, Schwan<sup>MHB IV</sup>, Vogel und Wolf.

Allerdings werden bei Zusammenkünften des Adels nur Hunde, (Haus)Katzen, Pferde, Ponys, Schwäne und Vögel als akzeptable Begleitung angesehen.

## ERZFEINDE UND BEVORZUGTE GELÄNDEARTEN

Die Charaktere werden im Laufe des Abenteuerpfades auf alle möglichen Gegner treffen, während sie in Städten, uralten Gewölbten und auf stinkenden Wasserstraßen und sonnengefluteten Ebenen unterwegs sind. Die beste Wahl an Bevorzugtem Gelände ist Städtisch, gefolgt von Ebenen und Unterirdisch. Die meisten Gegner werden andere Humanoide – insbesondere Menschen – sein, gefolgt von Tieren, Magischen Bestien und bösen Externaren.

## HERKUNFT

Angesicht der Art der Kampagne dürften die Charaktere hauptsächlich Einheimische Taldors aus Familien der Mittel- und Oberschicht sein. Die Edle Losacht könnte aber auch SC aus der Unterschicht rekrutieren, sofern sie ihr aufgrund außergewöhnlicher Umstände auffallen. Junge oder unerfahrene Adelige, Lehrlinge von Händlern, aufsteigende Berühmtheiten, Studenten, Reformen, Gildenmitglieder, Journalisten und angehende Spione haben alle ihre Gründe, sich mit der gefährlichen Bühne der Politik in Oppara zu befassen. Eutropia besitzt zudem die Unterstützung des Herrscherhofes, einer Geheimgesellschaft, welche glaubt, dass der Träger eines Titels verpflichtet sei, seine Macht weise und respektvoll zu nutzen, daher könnten sich auch Angehörige der Gesellschaft der Kundschafter aus allen Teilen Avistans und Garunds in Taldor befinden, um ihr beizustehen.

## SPRACHEN

Die Gemeinsprache ist per Definition die Sprache Taldors, da sie sich aus dem Taldanischen entwickelt hat. Akademiker und Leute von Welt erlernen oft Azlanti, Celestisch



oder Elfish als Statussymbol. Die Nähe zu Qadira hat zur Folge, dass viele Händler, Soldaten und Reisende Kelisch sprechen. Da Taldor im Laufe der Geschichte weite Teile kelligischen Territoriums erobert hat, sprechen viele Bürger der Unterschicht ein wenig Hallit, insbesondere wenn sie im oder nahe des Verdurawaldes leben. Die vielen Halblinge und Zwerge in Taldor nutzen dagegen nicht-menschliche Sprachen kaum außerhalb ihrer eigenen Gemeinschaften, so dass man fern dieser Gruppen kaum mit Halblingisch und Zwergisch zu tun bekommt.

In Oppara werden alle möglichen Sprachen gesprochen. Dank der Präsenz der Ulfengarde sprechen viele Soldaten und Bedienstete Skald, während die Handelsbeziehungen zu Osirion und Jalmeray eine größere Minderheit an Händlern und Buchhaltern Osirisch und Vudrisch lernen lassen.

## VOLKSZUGEHÖRIGKEIT

Taldors Geschichte als Imperium und Handelsnation spiegelt sich in seinen Bewohnern wider. Jahrhundertlang hat Taldor jedes niederzwingbare Land erobert und mit den übrigen Handel getrieben. Die heutigen Taldaner repräsentieren daher nahezu jede menschliche Bevölkerungsgruppe, egal ob es sich um Bürgerliche oder Adelige handelt. Hinzu kommen die verschiedensten Humanoiden. In Taldor heimische Zwerge leben in Maheto und der Himmelszitadelle Kravenkus. Im Verdarawald lebt eine große Gnompopulation in und um Wispil. Halblingdörfer und -gehöfte finden sich in den ländlichen Regionen überall, während sie in Städten als Bäcker, Köche, Unterhaltungskünstler und Bedienstete arbeiten. Hinzu kommen diverse Halb-Menschen von Halb-Elfen bis hin

zu Elementargeistartigen und Angehörigen einiger seltenen Völker: zurückgezogene Familien von Gestrandeten hausen in den Schatten der Großstädte und Kiemenmenschen leben entlang der Westküste. Von den Lykanthropen des Verdurawaldes abstammende Halb-Bestien leben im ländlichen Norden. Selbst Tengus und Vischkanyas haben halb Golarion durchkreist, um nach Taldor zu gelangen. Nichtmenschliche Besucher sind auch kein gewöhnlicher Anblick, dies gilt insbesondere für Zwerge aus den Fünfkönigsbergen und Elfen aus Kyonin.

Obwohl sich Taldor für kosmopolitisch hält, ist es ein hartnäckig altmodisches, Menschen bevorzugendes und alle anderen Wesen benachteiligendes Reich, welches Nichtmenschen kaum beachtet. Zum Teil herrschen heftige Vorurteile gegenüber Halb-Menschen wie Halb-Orks, Halb-Elfen und Elementargeistartigen, die von manchen Menschen offen als „Bastarde“ oder schlimmeres tituliert werden. Von adeligen Taldanern abstammende Halb-Elfen besitzen zumeist die Ressourcen für ein angenehmes Leben, zahlen dafür aber einen Preis in Form lebenslanger Isolation. Halblinge, Gnome und Halb-Orks werden bestenfalls als Diener in Erwägung gezogen. Elfen und Zwerge sind von dieser Diskriminierung ausgenommen, obgleich dies nur einem Nützlichkeitsdenken auf Seiten der Taldani entspringt – Elfen aufgrund ihrer Schönheit und Kultiviertheit, Zwerge aufgrund ihres Anteils am wirtschaftlichen Wohlstand des Landes.

Die große Ausnahme zu dieser rückständigen Einstellung ist die Akzeptanz gegenüber Aasimaren. Das taldanische Volk glaubt, die Engelsblütigen würden seiner äonenlangen Beziehung zum Gott Aroden entspringen und stellten daher körperliche Manifestationen von Taldors eigener kultureller und moralischer Erleuchtung dar.

# KRIEG UM DIE KRONE

## RELIGION

Die Arodenverehrung gehört teilweise immer noch zum taldanischen Alltag, doch auch wenn die Kirche immer noch existiert, sind ihre Schatzkammern fast leer und ihre politischen Einflussmöglichkeiten sehr eingeschränkt. Die praktisch verehrten Götter Taldors sind Abadar, Cayden Cailean, Norgorber und Shelyn – das sogenannte Taldanische Pantheon –, dazu kommen große Kulte der Calistria, der Iomedae und des Kurgess. Viele standhaft traditionsbewussten Taldaner erachten die Verehrung Sarenraes als tabu, doch seit der Glauben nicht mehr verboten ist, genießt er eine wachsende Beliebtheit unter den Armen. Die Verehrung dunkler Götter unterscheidet sich je nach Gesellschaftsschicht – genussstüchtige Adelige bilden oft Urgathoakulte, um sie in ihrem Aspekt als Göttin der Gefräßigkeit und des übermäßigen Genusses zu verehren, während die Armen sich Norgorber zuwenden, insbesondere in seinem Aspekt als Grauer Meister. Der Grüne Glaube ist im Verdurawald vorherrschend und – überraschend – hat das Kaiserreich auch Diabolismus aus Chelixa importiert.

## TALENTE UND FERTIGKEITEN

An vielen Punkten während des Abenteurpfades werden diverse gesellschaftliche und Wissensfertigkeiten wichtig sein, um Verbündete zu gewinnen und Hinweise aufzudecken. Kampf und körperliche Herausforderungen gibt es immer noch, allerdings riskieren Spieler, nichts zu tun zu haben, wenn ihre Charaktere nicht wenigstens über eine der folgenden Fertigkeiten verfügen: Bluffen, Diplomatie, Einschüchtern oder Motiv erkennen. Weniger wichtige, aber immer noch häufig genutzte Fertigkeiten sind u.a. Auftreten, Beruf, Heimlichkeit, Wissen (Adel) und Wissen (Geschichte). Viele nützliche Talente für Ermittlungen und gesellschaftliche Begegnungen sind in den *Ausbauregeln VIII: Intrigen* zu finden.

Besonders themengerechte Talente wären u.a. Adelspross, Geheime Zeichen, Kosmopolit, Standartenräger, Stoisch und Taldanischer Duellant aus dem *Weltenband: Innere See*, sowie Questtalente, die sich mit der Abstammung eines Charakters befassen. Nichtmenschlichen können vom Talent Als Mensch durchgehen<sup>ABR III</sup> profitieren, wenn sie es mit eher konservativen Taldanern zu tun bekommen. Taldor ist zudem eine Nation der Duellanten und Kampftalente wie Amateurdraufgänger<sup>ABR VI</sup>, Ausfallschritt, Defensive Kampfweise, Kampfreflexe, Tänzelder Angriff, Verbessertes Entwaffnen und Waffenfitness sind alle thematisch passend.

Aufgrund der Vielfalt an verfügbaren Dienstleistungen werden die SC kaum Bedarf an Handwerkstalente haben.

## WESENSZÜGE

Neben den folgenden Kampagnenwesenszügen passen mehrere Wesenszüge aus den *Expertenregeln* besonders zu den Themen von Krieg um die Krone oder liefern Zugang zu wichtigen Fertigkeiten, darunter Adoptiert, Augen und Ohren der Stadt, Fechter, Fokussierter Verstand, Gut informiert, Klassisch geschult, Magische Gabe, Misstrauisch, Religiös aufgeschlossen, Rüstungsexperte, Schlagfertig, Schläger, Steppenkind und Weltreisender.

Das *Handbuch: Meisterspione* präsentiert viele neue, zur Kampagne passende Wesenszüge, insbesondere Beziehungen zur Macht, Einleuchtende Erkenntnis, Kriminelle Herkunft, Schläferagent und Verborgener Glaube.

## KAMPAGNENWESENSZÜGE

Zu Beginn des Abenteurpfades Krieg um die Krone sind die Spielercharaktere relativ Unbekannte mit einem Interesse an Taldors Politik. Im Laufe der Handlung werden sie aber zu wichtigen Spielern auf der politischen Bühne aufsteigen. Die Kampagne beginnt in Oppara, der glitzernden Hauptstadt des Kaisereichs, mit der Annahme, dass jeder Charakter etwas an sich Unbedeutendes vollbracht hat, das aber dennoch die Aufmerksamkeit mancher adeliger Kreise geweckt und zu seiner Rekrutierung durch die Edle Martella Losacht geführt hat. Unabhängig von seinem Hintergrund sollte jeder Charakter ein berechtigtes Interesse daran haben, Taldor als Nation zu erhalten, und bereit sein, mit anderen auf dieses übergeordnete Ziel hinzuarbeiten.

Jeder Spielercharakter sollte einen der folgenden Kampagnenwesenszüge als einen der beiden Wesenszüge wählen, die ihm bei der Charaktererschaffung verfügbar sind.

**Adeliger in Ungnade:** Dein Adelshaus ist dereinst von Bedeutung gewesen, bis dein Vater sich Maxillar Pythareus, dem Befehlshaber des taldanischen Militärs, widersetzte. Egal ob Pythareus' als Antwort erhobene Anschuldigungen zutrafen oder nicht, zerstörten sie euren Ruf und isolierten dich während deiner Kindheit vom Rest des Adels. Für dich zählt nun in erster Linie, dich innerhalb der gesellschaftlichen Ordnung voranzukämpfen und die Leiter der sozialen Hackordnung zu erklimmen, sei es zur Verbesserung deines eigenen Lebens oder um deinen Familiennamen reinzuwaschen. Dabei musstest du dich in der Kunst der Täuschung üben; du erhältst einen Wesenszugbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Bluffen, um deine Identität zu verbergen, und einen Wesenszugbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Sprachkunde, um Fälschungen zu entdecken oder anzufertigen. Eine dieser beiden Fertigkeiten wird für dich zur Klassenfertigkeit. Du kannst ein Mal am Tag einen Humanoiden wählen, von dem du glaubst, er wäre an der Verschwörung zur Zerstörung deiner Familie beteiligt gewesen; du erlangst einen Moralbonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe gegen diesen NSC für eine Anzahl von Runden in Höhe deiner Charakterstufe. Mit der 10. Stufe steigt dieser Bonus auf +2.

**Aufgehender Stern:** Viel zu oft müssen große Geister für ihre Kunst leiden, doch dir lacht das Glück. Dein Können hat die Aufmerksamkeit eines adeligen Patrons geweckt, welcher für dein Essen, deine Unterkunft und deine Werkzeuge bezahlt. Da er dich zudem auch anderen Mitgliedern der Oberschicht vorstellt, lernst du langsam, die gefährlichen Gewässer der hohen Gesellschaft zu navigieren. Dennoch erinnerst du dich immer noch bestens an die mageren Zeiten, zu denen jede Mahlzeit ein harterrungener Schatz gewesen ist. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Motiv erkennen und Überlebenskunst, sowie auf Fertigkeitwürfe für eine Auftreten- oder Handwerksfertigkeit deiner Wahl; eine dieser Fertigkeiten ist für dich stets eine Klassenfertigkeit. Du kannst ein Mal am Tag den Ruf deines Patrons nutzen

## SPIELERLEITFADEN

oder eines deiner bekannten Werke benennen, um einen Situationsbonus von +2 auf einen einzelnen Fertigkeitswurf für Bluffen, Diplomatie oder Einschüchtern zu erhalten. Du beginnst das Spiel mit einem Musikinstrument oder Werkzeug von Meisterarbeitsqualität passend zu der von dir gewählten Auftreten- oder Handwerksfertigkeit; dabei handelt es sich um ein Geschenk deines Patrons.

**Junger Reformier:** Vielleicht wurdest du in die unterste Schicht der taldanischen Gesellschaft hineingeboren und hast genug davon, deinen Freunden und deiner Familie beim ewigen Schuffen in der Hoffnung auf ein besseres Leben zuzusehen. Vielleicht stammst du aus privilegierten Verhältnissen, wurde dein Weltbild aber durch Mitgefühl oder Tragödie zerstört. Du weißt, dass das bestehende System nicht funktioniert, und widmest dein Leben seiner Verbesserung. Die Tradition hat in Taldor aber ebenso große Macht wie der Großfürst und Veränderungen erfordern mehr Einfluss, als du besitzt – jedenfalls im Moment. Du hast einige Freunde und Verbündete, musst aber noch sehr diskret vorgehen, um für Gerechtigkeit zu sorgen und den Machtmissbrauch der Oberschicht einzudämmen, während du daran arbeitest, selbst die erforderliche Macht zu erlangen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Mechanismus ausschalten und Wissen (Lokales); eine dieser Fertigkeiten ist für dich stets eine Klassenfertigkeit. Du kannst ein Mal am Tag deine Mitverschwörer aktivieren, damit sie für dich „Vorbereitungen“ treffen; dies erlaubt dir, anstelle eines einzelnen Fertigkeitwürfs für Bluffen, Einschüchtern, Fingerfertigkeit oder Mechanismus ausschalten einen Fertigkeitwurf für Wissen (Lokales) abzulegen. Der SG dieses Wurfes entspricht dem SG für die ersetzte Fertigkeit. Möglicherweise werden Türen für dich offengelassen, Wachen aus deinem Weg gelockt, gestohlene Schlüssel für dich hinterlegt – es muss allerdings nachvollziehbar vorhersehbar und im Vorfeld machbar sein. Du könntest z.B. dafür sorgen, dass eine Adelige davon überzeugt wird, du wärest ein wichtiger, inkognito reisender Diplomat. Sollte aber ein Kampf ausbrechen, können deine Kontakte nicht für dich Finten führen. Du musst diese Fähigkeit nicht im Voraus nutzen, sondern kannst ihre Anwendung ankündigen, wenn du auf eine Herausforderung stößt, und andeuten, dass du diese Probleme vorausgahnt und Vorbereitungen getroffen hast.

**Senatsanwärter:** Du entstammst zwar einer Adelsfamilie, allerdings hat diese ihren Sitz und Machtbereich in einer der Grenzpräfecturen, so dass dir der Reichtum und Einfluss fehlt, um dich unter die bedeutenden Leute der gesellschaftlichen Szenerie Opparas zu mischen. Dein Leben war bisher ruhig und frei vom Tummeln der wechselnden Modeerscheinungen, was du als Vorteil bei der Betrachtung der Gesellschaft ansiehst. Du willst dem Volk helfen, indem du eines Tages in den Senat aufsteigst. Hierfür steht dir eine lange Reise bevor, allerdings lernst du bereits, wessen Hände zu schütteln sind und wie man aufmerksam zuhört, um zu erfahren, was andere von dir wollen. Du erhältst einen Bonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Diplomatie und Wissen (Lokales); beide Fertigkeiten sind für dich Klassenfertigkeiten. Du kannst ein Mal pro Woche die Kontakte deiner Familie nutzen, um einen Aus-

### WEITERE RESSOURCEN

Mehrere weitere Bücher liefern andere Blickpunkte und weiteres Wissen für deine *Krieg um die Krone*-Kampagne. Die folgenden Quellenbänder sind nicht erforderlich, könnten sich aber als nützlich oder inspirierend erweisen:

#### FÜR SPIELLEITER

*Almanach der Intrigen*  
*Almanach zu Taldor*

#### FÜR SPIELER

*Völker von Golarion* (weitere Details zu Taldani)  
*Almanach der Intrigen*  
*Handbuch: Helden der Adelshöfe*  
*Handbuch: Meisterspione*

rüstungsgegenstand oder Verbrauchsgegenstand (z.B. eine Schriftrolle oder einen Zaubertrank) mit einem Maximalwert in Höhe deiner Charakterstufe x 25 GM zu erhalten. Die Lieferung erbetener Güter dauert immer 1W4 Tage. Mit der 10. Stufe steigt der potentielle Maximalwert auf deine Charakterstufe x 50 GM, und du kannst dann auch Zauberstäbe und magische Dienstleistungen anfragen.

**Siegreicher Athlet:** Dein Körperbau und dein Können haben dich in den Blickpunkt der Öffentlichkeit gebracht und ein gewinnendes Lächeln sorgt dafür, dass du auch dort bleibst. Taldor ehrt seine außergewöhnlichen Athleten und feiert sie als kulturelle Helden. Egal ob du ein Gladiator, Marathonläufer, Ringer oder eine andere Art von Wettkämpfer bist, hast du mit deinem jüngsten Sieg dafür gesorgt, dass jemand dich ganz genau ins Auge gefasst hat. Du hattest vielleicht nie an eine politische Karriere gedacht, doch im Augenblick spült dir dein Name ein wenig zusätzliches Geld in die Börse, was dir vielleicht ausreicht. Wähle zwei der folgenden Fertigkeiten: Diplomatie, Klettern, Schwimmen und Wahrnehmung. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für diese Fertigkeiten. Sie sind zudem für dich stets Klassenfertigkeiten. Du bist ferner daran gewöhnt, dir deinen Weg durch eine Menge zu bahnen; du erhältst einen Wesenszugbonus von +2 auf Würfe, um durch eine Menge zu navigieren oder einer Fortbewegung gegen deinen Willen zu widerstehen (dies schließt Zauber und Kampfmanöver für Ansturm, Versetzen und Zerren ein).

**Taldanischer Adelige:** Du gehörst einem wohlhabenden taldanischen Adelshaus an. Zu Beginn der Handlung musst du nicht zwangsweise mit deinen Verwandten auf gutem Fuß stehen. Deine Jugend unter den Wohlhabenden der Stadt verleiht dir einen Vorteil, wenn Wissen zur Oberschicht gefragt ist, zudem verfügst du über eine bescheidene Erbschaft. Angesichts Prinzessin Eutropias Bemühungen, für das gemeine Volk Taldors zu sorgen und uralte Traditionen umzuwerfen, werden in aller Stille neue Linien im Sand gezogen. Gleichzeitig wirst du in diese Intrigen verwickelt, ob du willst oder nicht.

# KRIEG UM DIE KRONE

Mit diesem Wesenszug geht die Annahme einher, dass du einer eher unbedeutenden Adelsfamilie angehörst (du kannst dir den Namen ausdenken). In diesem Fall unterhält deine Familie ein kleines Herrenhaus in Arodensblick oder auf dem Senatshügel. Solltest du einer der wichtigen Adelsfamilien von Oppara angehören wollen, musst du mit der 1. Stufe das Talent Adelspross wählen.

Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Schätzen und Wissen (Adel); eine dieser Fertigkeiten ist für dich stets eine Klassenfertigkeit. Das Talent Adelspross (siehe unten) hat für dich keine Charismavoraussetzung. Du beginnst ferner das Spiel mit der Kleidung eines Adligen, einem Siegelring und einem zusätzlichen nichtmagischen Gegenstand von maximal 200 GM Wert.

**Taldanischer Patriot:** Du liebst dein Land, seine Geschichte und sein Volk, auch wenn diese Liebe vielleicht nicht erwidert wird. Egal ob du ein Bürokrat, unbedeutender Adelige oder Soldat bist, du möchtest das Beste für deine Gemeinschaft und suchst nach einer Position im Dienst des taldanischen Volkes. Du erhältst einen Bonus von +1 auf alle Fertigkeitwürfe für Motiv erkennen und Wissen (Geschichte); diese Fertigkeiten sind für dich Klassenfertigkeiten. Ferner kannst du dir ein Mal am Tag einen spezifischen Fakt zur Persönlichkeit eines taldanischen Adligen ins Gedächtnis rufen, z.B. sein Hobby oder welche Themen ihn besonders in Wallung bringen können; dies schließt Informationen ein, welche du normalerweise mit einem Beurteilungswurf im Rahmen einer gesellschaftlichen Begegnung erlangen könntest.

## TALENTVARIANTE - ADELSSPROSS

Du gehörst einer der wichtigen Adelsfamilien Opparas an, egal ob du dich mit deiner Familie verstehst oder nicht. Viele dieser Familien gehören zu den Maxillar Pythareus treuen Imperialisten, so dass du in diesem Fall entweder ein schwarzes Schaf bist oder deine Familie sich gänzlich von dir abgewandt hat.

**Voraussetzungen:** CH 13 oder Wesenszug Taldanischer Adelige, muss mit der 1. Stufe gewählt werden.

**Vorteil:** Du erlangst einen Bonus von +2 auf alle Fertigkeitwürfe für Wissen (Adel); Wissen (Adel) ist für dich stets eine Klassenfertigkeit. Du erlangst zudem einen weiteren Vorteil abhängig von deiner Familie.

**Basri:** Du entstammst einer langen Reihe von Botschaftern, Diplomaten und Reisenden. Deine Familie unterhält die stärksten Verbindungen zur elfischen Nation Kyonin in Taldor. Wähle eine der folgenden Bonussprachen: Celestisch, Elfish, Gnomisch oder Sylvanisch. Du bist ferner im Umgang mit einer der folgenden Waffen geübt: Kurzbogen (Kompositkurzbogen eingeschlossen), Langbogen (Kompositlangbogen eingeschlossen), Langschwert oder Rapier. Solltest du mit der 1. Stufe bereits im Umgang mit allen Kriegswaffen geübt sein, kannst du stattdessen das Elfische Krumschwert wählen.

**Clement:** Deine Ahnen waren Garundi und Mwangi, welche Taldor stolz zur Zeit der Sechsten Explorationsarmee gedient haben und dafür mit Titeln belohnt wurden. Deine Familie hat ihre Adelstitel bis zum heutigen Tage bewahrt und ist für ihren Scharfblick und ihre bisigen Bemerkungen bekannt. Du kannst bei Fertigkeit-

würfen für Diplomatie deinen Charismamodifikator durch deinen Weisheitsmodifikator ersetzen.

**Corcina:** Dein Haus hat seinen Status während der Zeit der Zweiten Explorationsarmee erlangt und bewahrt immer noch sein Vermächtnis als Heimstatt von Entdeckern und Seefahrern. Du erlangst einen Bonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Entfesselungskunst und Klettern und von +2 auf Würfe für Überlebenskunst zum Navigieren.

**Karthis:** Du entstammst einer Familie aufgezeichneter Militärveteranen, charismatischer Demagogen und xenophober Zeloten. Da der Rest deiner Familie sich zunehmend auf die Seite der Imperialisten schlägt, bemüht du dich nicht länger, dich mit ihnen gutzustellen. Du verfügst aber immer noch über die Fähigkeiten, die dir im Rahmen einer umfassenden Ausbildung als Kind antrainiert wurden. Du kannst bei Initiativwürfen deinen Geschicklichkeitsmodifikator durch deinen Charismamodifikator ersetzen.

**Kastner:** Deine standhafte Familie definiert sich darüber, dass sie sich der Teufelsverehrung entgegenstellt, wie sie in Cheliar praktiziert wird. Dies hat einige der größten Heiler, Priester und Unterhändler Taldors inspiriert. Du erlangst eine zusätzliche tägliche Anwendung von Energie fokussieren, Hand auflegen oder Mesmeristenrick oder 3 zusätzliche Runden an Bardenauftritt am Tag. Du erlangst nur einen dieser Vorteile, selbst wenn du später Stufen in einer weiteren von diesem Vorteil betroffenen Klasse erhalten solltest.

**Losacht:** Zu deiner Familie zählen die größten Magier und arkanen Gelehrten Taldors. Die Ausbildung in einigen der umfangreichsten Bibliotheken der Region der Inneren See zählte zu deinem Geburtsrecht. Sofern dein Intelligenzwert 11 oder höher ist, erlangst du die folgenden Zauberähnlichen Fähigkeiten: 1/Tag – *Magie lesen*, *Tanzende Lichter*, *Unauffälliger Diener* und *Zaubertrick*. Die effektive Zauberstufe dieser Effekte entspricht deiner halben Klassenstufe.

**Merosett:** Die cleveren Angehörigen deiner großen Familie sind seit langem ein Bestandteil der opparischen Bürokratie. Sie haben sich darauf spezialisiert, Stammbäume nachzuverfolgen und Einschränkungen zu umgehen. Du erhältst einen Bonus von +5 auf Fertigkeitwürfe für Bluffen zum Senden geheimer Botschaften und für Motiv erkennen zum Verstehen geheimer Botschaften. Du benötigst nur die Hälfte der üblichen Zeit, um in Archiven zu suchen, Verträge zu prüfen oder auf andere Weise mit der komplexen Verwaltung zu arbeiten, die deine Familie seit Generationen gemeistert hat.

**Stavian:** Als naher Verwandter des Großfürsten ist dein Leben voller materieller Annehmlichkeiten und Genüsse, zugleich bist du aber auch ständig in Gefahr und jeder will Einfluss auf dich ausüben. Du erhältst einen Bonus von +2 auf Willenswürfe gegen Verzauberungszauber der Unterschulen der Bezauberung und des Zwanges und auf Zähigkeitwürfe gegen Gift.

**Talbot:** Deine äußerst konservative Familie versteht sich in erster Linie als Händler und Geschäftsleute und erst in zweiter Linie als Adelige. Sie ignoriert gerne die Pflicht, wenn stattdessen der Profit lockt. Sie verdammt Mächtegern-Abenteurer und tilgt sie rasch aus ihren Reihen, so dass du als Ausgestoßener lebst. Du erhältst einen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für eine Berufs-

## SPIELERLEITFADEN

fertigkeit deiner Wahl. Du kannst ein Mal am Tag einen Fertigkeitswurf für diese Berufsfertigkeit anstelle eines Wurfes für eine Wissensfertigkeit ablegen.

**Varima:** Deine Familie ist vor Jahrhunderten aus Vudra nach Taldor eingewandert und wurde dank ihrer adeligen Wurzeln, umfangreicher Handelsbeziehungen und unvergleichlichem Können als Unterhändler zu einem Bestandteil der gesellschaftlichen Szene von Oppara. Wenn du mittels Diplomatie eine Menge oder einen Raum beeinflussen willst (aber nicht Individuen), kannst du zwei Mal würfeln und das bessere Ergebnis nutzen.

**Vernisant:** Deine Familie stammt von dem großen General Annisat ab, der die taldanischen Truppen während des Kreuzzugs des Lichts befehligt hat – und dies werden sie auch niemals irgendjemanden vergessen lassen! Ihr heftiger nationalistischer Eifer und ihre Unterstützung der Imperialisten entfremdet dich von deinen Verwandten, aber dennoch verfügst du über dieselbe Gelehrsamkeit. Du erhältst einen Bonus von +1 auf alle Fertigkeitwürfe für Wissensfertigkeiten, in denen du über wenigstens 1 Fertigungsrank verfügst.

**Vinmark:** Deine Familie besteht aus Neulingen und Außenseitern, seid ihr doch Ulfen, die erst vor 19 Jahren in den Adelsstand erhoben wurden, als Stavian III. euren Familienpatriarchen für seine Dienste in der Ulfengarde zum Baron von Oppara ernannt hat. Die etablierten Adligen betrachten euch als Barbaren und ignorieren euch weitestgehend, solange sie nicht glauben, sich über euch beim Großfürsten lieb Kind machen zu können. Harterarbeitetes praktisch orientiertes Denken und Handeln und neugeborener Zynismus verleihen dir ein Verständnis, das den meisten Taldanern fehlt. Du kannst ein Mal am Tag bei einem Fertigkeitwurf für Motiv erkennen zwei Mal würfeln und das bessere Ergebnis nutzen.

**Zespir:** Deine Familie widmet sich der Wohltätigkeit und tritt für gesellschaftliche Reformen ein, was ihr beim Hochadel wenig Freunde macht, aber die Unterstützung des gemeinen Volkes und niederen Adels einbringt. Du erlangst einen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Auftreten und Diplomatie gegenüber gemeinen Bürgern und Adligen, deren Titel auf Edler, Edle, Freiherr, Freifrau oder Ritter beschränkt ist.

**Speziell:** Dies ist eine Variante des Talents Adelspross, welches im *Weltenband der Inneren See* zu finden ist. Du kannst nur über eine Version dieses Talents verfügen.

### TALDOR AUF EINEN BLICK

Das verbreitete Bild Taldors ist das einer Nation unzüchtiger Gecken, die Tee schlürfen, während ihr Reich in Flammen steht. Dies ist nicht ganz unbegründet, allerdings tut es der Nation keinen Gefallen, reduziert man sie nur auf diese Sicht, ignoriert man doch ihre Bürger und ihren Einfluss. Der Gutteil der avistanischen Kultur und Sprache entspringt Taldor. Das Kaiserreich hat die Geschichte dreier Kontinente beeinflusst. Da die Herrscher des Kaiserreichs aber mehr am eigenen Luxusleben als dem Wohlergehen der Nation interessiert sind – Großfürst Stavian III. ist dabei der gegenwärtig letzte einer genussüchtigen Reihe –, ist die Nation nur noch ein Schatten ihres einstigen Selbst.

Taldor ist eine Nation mit langer Geschichte und tiefen Gräben. Nach dem Erdenfall und dem Zeitalter der Finsternis war es das erste Reich in Avistan, das teils zerstrittene Stadtstaaten zu einem Imperium alliierte. Dieses mythische Werk wurde vom legendären Ersten Kaiser Taldaris vollbracht und gebar nicht nur eine Nation, sondern auch nationalistischen Eifer. Taldanischer Patriotismus rühmt harte Arbeit und Disziplin; das werdende Weltreich nutzte diese Werte, um die Kunst der Kavallerie zu meistern und Straßen von Oppara bis zum Arkadischen Ozean zu bauen, wie es keinem der über den Kontinent verteilten kellidischen Stadtstaaten möglich war. Taldors militärischer Macht entsprang imperiale Wirtschaftsmacht; die Taldani betrachteten sich in ihren Eroberungen als Bringer der Erleuchtung zu niederen Staaten, Barbaren und „Hinterwäldlern“ und sahen in ihrem wachsenden Reich den Beweis dafür, dass sie die großen Reichtümer verdienten, welche aus ihren Kolonien ins Herzland flossen.

Diese Tage der Herrschaft sind längst vergangen. Die Taldani sprechen von Andoran, Cheliax, Finismur, Galt und Isger zwar immer noch als „die Kolonien“, es sind aber unabhängige Nationen, deren Bevölkerung und Ressourcen nicht mehr der taldanischen Regierung unterstehen oder von Taldor verwendet werden können. Die Nation ist zwar immer noch ein militärischer und wirtschaftlicher Moloch, hat von seinem einstigen Ruhm aber nur noch eine stetig schwindende Schatzkammer, einen in der Vergangenheit lebenden Adel und nationalistische Nostalgie zurückbehalten. Die taldanische Kultur preist immer noch harte Arbeit und Disziplin, allerdings praktiziert das gemeine Volk diese Tugenden, ohne dafür Anerkennung oder Lohn zu erhalten. Der Adel hält immer noch am nationalen Stolz fest, ohne selbst etwas beizutragen, glaubt er doch, dass sein fortwährender Wohlstand der Beweis dafür sei, alles richtig zu machen. Derweil zerfällt Taldors einst legendäre Infrastruktur aus Aquädukten, Brücken, Kanälen, Wasserstraßen und Hellwegen, so dass Teile der Bevölkerung völlig von der Nation abgeschnitten und Gebiete unbewohnbar werden, wenn der ländliche Ackerbau zusammenbricht. Eine korrupte, verworrene, aufgeblasene, labyrinthartige Bürokratie lässt jene Adligen abprallen, die das System verbessern wollen – oder auch nur ihre Ländereien zu erhalten gedenken.

Das taldanische Volk stammt von den alten Azlanti ab, wenn auch nicht in so direkter Linie, wie gerne behauptet wird. Seine Ahnen wanderten langsam durch die Region der Inneren See nach dem Erdenfall, wobei sie von Orks und aggressiven Kellidenstämmen immer weiter ostwärts getrieben wurden. Mit der Zeit mischten ihre Familien und Sprache sich mit denen der Kelliden, Garundi und Keleschiten, so dass ein völlig neuer Menschenschlag entstand. Die meisten modernen Taldani können ihre Abstammung zu wenigstens zwei Kontinenten zurückverfolgen, haben aber wichtige kulturelle Elemente gemeinsam, darunter Selbstbewusstsein, Sturheit, ein starkes Kameradschaftsgefühl und die Liebe zur Kunst und Geschichte.

Da die Taldani zudem stark ihren Traditionen anhängen, sind in ihrer Kultur immer noch Sexismus und Rassismus zu finden, welche viele andere Nationen über Jahrzehnte hinab nach und nach abgelegt haben. Zwar kann jeder Taldaner Eigentum und Titel



## SPIELERLEITFADEN

dank Beförderung, Ernennung oder Eheschließung besitzen, doch das Gesetz der Primogenitur bestimmt, dass nur Männer erben können. Dies veranschaulicht die Ungleichheit der Geschlechter in Taldor und erhält sie zugleich aufrecht. Viele Reformer mühen sich zwar, hieran etwas zu ändern, darunter auch die Tochter des Kaisers selbst, Prinzessin Eutropia, jedoch widersteht Taldor als Ganzes schon aus Prinzip Veränderungen, selbst wenn sie zum Besseren wären. Die alten Methoden haben schließlich ein Weltreich geschaffen und eine feindselige Welt erobert. Warum sollten sie daher nicht länger funktionieren?!

### GEOGRAPHIE

Taldor erstreckt sich entlang der östlichen Küstenlinie der Inneren See und reicht vom gemäßigten Verdurawald im Norden zu den warmen Ebenen beidseitig des Jalrune im Süden. Im Osten liegt die nominelle Landesgrenze in der Savanne jenseits des Weltenendgebirges. Das Land umfasst Urwälder, Vorgebirge, felsige Ebenen, blühende Felder, Sümpfe und Wüste und wird von einem gewaltigen Netzwerk aus Straßen und Kanälen unterteilt. Der Großteil der Bevölkerung lebt an der Küste der Inneren See und den Ufern des mächtigen Porthmos, es gibt aber auch große Ortschaften im Weltenende und im umstrittenen südlichen Grenzgebiet.

Taldor besteht aus 12 Präfekturen und mehreren Dutzend kleinen, größtenteils unbewohnten Provinzen. Jede Präfektur ist in kleinere Herzogtümer unterteilt, diese in Grafschaften und Grafschaften in Baronien. Der anhaltende Wohlstand der Nation gründet hauptsächlich auf der reinen Menge unterschiedlicher Produkte, die sie exportieren kann: die Berge des Weltenendes verfügen über große und tiefführende Eisen-, Gold-, Silber-, Kupfer- und Zinnadern, die Küste bietet große Vorkommen an Fischen und Krustentieren und kräftigen Wind für die Mühlen, der Verdurawald produziert Bauholz in Mengen und diverse wertvolle Pflanzen, darunter Heilkräuter, Obst und einzigartige Gewürze. An der Ost- und Nordgrenze des Landes liegen viele Vulkane, umgeben von reichem Erdboden, auf dem unterschiedlichste Varianten an Äpfeln, Birnen, Granatäpfeln, Feigen, Getreide, Weintrauben, Reis und Oliven wachsen, allesamt Bestandteil der taldanischen Küche.

Dank Jahrhunderten der Vernachlässigung verfallen die öffentlichen Wunderwerke der Baukunst, für die Taldor einst vom Rest der Welt beneidet wurde, langsam und bringen ein Zeugnis der Ignoranz hervor: Wasserstraßen sind von Schlamm, Algen und Schilf verstopft, aus eingestürzten Aquädukten regnen wunderschöne Wasserfälle und Felder und Straßen sind zum Teil über Kilometer hinweg unterbrochen. Dennoch haben die Taldaner einen der höchsten Lebensstandards in Avistan, selbst auf dem Land, und sogar in mageren Jahren müssen sich nur wenige Bauern sorgen, wie sie die nächste Mahlzeit auf den Tisch bekommen.

### REGIERUNG UND VERWALTUNG

Taldor ist eine Erbmonarchie mit einem großen Senat, welcher die kaiserlichen Erlasse zu funktionsfähigen Gesetzen formt und über jene notwendigen Fragen abstimmt, für die sich die Krone nicht interessiert – während der Amtszeiten der letzten Großfürsten waren dies beängstigend viele Dinge. Eine aufgequollene Bürokratie kümmert sich um die alltäglichen Herausforderungen der Verwaltung. Auf dem Thron sitzt Großfürst Stavian III., ein alternder, gleichgültiger Kaiser, welcher die Exzesse des Reichtums genießt und sich nur selten der Öffentlichkeit zeigt. Die 222 Senatoren der Nation gehen die Regierung mit ähnlichem Geschick an, so dass der Großteil der Regierungsgeschäfte in trägem Leerlauf sind und Taldor eigentlich nur noch von seiner puren Masse vorangetrieben wird. Die Bürokratie ist noch funktionsfähig und kümmert sich um die Einfuhr der Ernte, das Nachrichtenwesen und die Katastrophenhilfe, die Steuereintreibung und Rechtsprechung, allerdings werden die Bemühungen jener Beamten, die ihre Arbeit machen wollen, durch die im Laufe von Jahrtausenden wirr zusammengeschusterte Verwaltung unterminiert, bei der einzelne Abteilungen nicht über die nötigen Mittel verfügen oder überflüssig sind, während andere gar kein Personal besitzen oder nur auf dem Papier existieren.

Die Verwaltung der Nation obliegt größtenteils den regionalen Adeligen, so dass die Lebensqualität von den Launen des örtlichen Herrschers abhängt. Auch wenn alle Taldaner vom Gesetz her das Recht haben, sich frei bewegen zu dürfen, ist ein Umzug in das Gebiet eines anderen Herrschers oft zu teuer und manche Adelige halten ihre Untertanen sogar dem Gesetz zum Trotz als Geiseln.

Obwohl Taldor sich an seine Traditionen klammert, haben genug Senatoren, Adelige und gewöhnliche Bürger genug vom Status Quo, um eine Reformbewegung zu bilden. Sie nennen sich selbst Loyalisten und schwören nicht einem Individuum – nicht einmal dem Kaiser – die Treue, sondern der Geschichte, den großen Taten und dem Volk von Taldor. Prinzessin Eutropia selbst gehört dieser Fraktion zwar nicht an, bemüht sich aber, viele der uralten Traditionen und dysfunktionalen Systeme des Landes zu reformieren. Ihr Fokus liegt auf der Ungleichheit der Geschlechter und der Kluft zwischen arm und reich. Viele Loyalisten unterstützen sie bei ihrer Bemühung, die Primogenitur abzuschaffen, so dass jeder die Ländereien und Titel seiner Familie erben kann.

Den Loyalisten gegenüber steht die wachsende Bewegung der Imperialisten, welche den Träger der Krone des Erstgeborenen als einzige wahre Autorität in Taldor betrachten und im Senat und Adel nur Befehlsempfänger sehen, die den Willen des Kaisers ausführen. Diese zusammengewürfelte Gruppe glaubt fest daran, dass Taldors Größe in seinen ältesten Traditionen verwurzelt war – und dass es die Übernahme neuer Ideen war, die Taldor seine Macht kostete. Die extremsten unter ihnen bestehen zudem darauf, dass man keine

# KRIEG UM DIE KRONE

Kompromisse mehr eingehen dürfe – dass Taldor einstige Kolonien wie Galt und Andoran zurückerobert müsse oder andernfalls zum Untergang und absoluter Zerstörung verurteilt sei.

Zwar gehört nicht jeder Taldaner zu einer dieser Gruppen, doch die zunehmende Polarisierung der Gesellschaft sorgt landesweit für wachsende Spannungen. Andere Konflikte – darunter die wachsende politische Instabilität in Thuvia, Gerüchte, dass die Sieben Häuser Andorans Regierung sabotieren würden, die zerschlagene Rebellion in Chelias und die Abspaltung von Ravounel – verstärken die Unruhe nur noch mehr. Geheimgesellschaften und Bruderschaften, seit langem in der taldanischen Aristokratie allgegenwärtig, aber bis vor kurzem im Grunde nur geschlossene Gesellschaften, streben nun nach Macht oder horten Reichtümer angesichts der Annahme, dass auf den Tod des Großfürsten Stavian III. ein schmerzvoller und langgezogener Thronfolgestreit folgen wird.

## GESELLSCHAFTSKAMPF

Jeder Konflikt, der sich im Krieg um die Krone in Salons und Ballsälen ereignet, ist ebenso real – und tödlich – wie tollkühne Schwertkämpfe in vergessenen Katakomben und geheimen Verstecken. Den SC werden List und Schläue ebenso helfen wie ein kräftiger Arm. Die folgenden Regeln beschreiben die häufigsten Arten gesellschaftlicher Interaktionen, mit denen es die SC zu tun bekommen werden: NSC beeinflussen und in ihrer Gunst aufsteigen. Diese Regeln sind eine vereinfachte Version der Regeln zum Beeinflussen von Individuen, die in Kapitel 3 der *Ausbauregeln VIII: Intrigen* vorgestellt werden.

**Dramatis Personae:** Bei gesellschaftlichen Konflikten werden NSC in einem Dramatis Personae-Abschnitt mit ihren gesellschaftlichen Spielwerten vorgestellt. Die gesellschaftlichen Spielwerte enthalten einfache Informationen, darunter der Hintergrund, das Aussehen, die Persönlichkeit und die Ziele des NSC. Ebenso werden Regelemente aufgeführt wie relevante Fertigungsboni und die Vorurteile, Stärken und Schwächen der fraglichen NSC, sowie ihre Anfangseinstellung gegenüber den SC, welche Schritte erforderlich waren, um die Einstellung zu verändern, und welche Vorteile die SC erlangen, wenn sie die Einstellung des NSC ihnen gegenüber verbessern.

**Fertigkeiten:** Dieser Abschnitt führt die für gesellschaftliche Interaktionen relevanten Fertigungsboni des NSC auf – meistens Bluffen, Diplomatie, Einschüchtern und Motiv erkennen (aber nicht darauf beschränkt).

**Vorurteile:** Vorurteile sind unterbewusste Vorlieben und Abneigungen, von denen ein NSC vielleicht gar nicht weiß, dass er ihnen unterliegt, welche aber mitbestimmen, wem er zuhört, welche Informationen er abtut, wann er Interaktion gutheißt und was ihn den Beitrag anderer verweigern lässt. Leute oder Umstände, für die ein NSC ein positives Vorurteil hegt, gewähren einen Bonus von +2 auf alle Fertigungswürfe, um ihn zu beeinflussen, während eine Abneigung einen Malus von -2 auf solche Fertigungswürfe mit sich bringt. Die Modifikatoren mehrerer zutreffender Vorurteile sind kumulativ – würde also eine Elfin versuchen, einen NSC zu beeinflussen, der positiv auf Elfen reagiert (+2), aber

Frauen hasst (-2), würden sich die Modifikatoren gegenseitig aufheben. Diese Modifikatoren sind zudem mit Stärken und Schwächen kumulativ.

**Stärken:** Stärken sind Ansichten, Themen und Werte, an denen ein NSC besonders hartnäckig festhält; jeder Versuch einen NSC mit einer seiner Stärken zu beeinflussen, unterliegt einem Malus von -4. Ein hartherziger Politiker mag eine Stärke gegen die Nöte der Armen haben, so dass die Fertigungswürfe eines SC für Diplomatie, Einschüchtern oder andere Fertigkeiten einem Malus von -4 unterliegen, sollte er versuchen, mit ihm über Wohltätigkeit oder das Leiden der Bedürftigen sprechen zu wollen.

**Schwächen:** Schwächen sind Ansätze, Ideen und Gedankengerüste, mit denen ein NSC eher überzeugt werden kann, und die nützlicher sind, wenn man ihn beeinflussen will. Sie gewähren einen Bonus von +4 auf entsprechende Fertigungswürfe. Beeinflussungswürfe bei einem hartherzigen Politiker könnten z.B.: einen Bonus von +4 erlangen, wenn der ausführende SC ihm anbietet, seinen Wahlkampf finanziell zu unterstützen.

**Ausgangseinstellung:** Dieser Abschnitt beschreibt anhand der unter der Fertigkeit Diplomatie aufgeführten Einstellungen (Feindselig bis Hilfsbereit), was der NSC zu Beginn über den SC denkt.

**Einflusswurf:** Dieser Abschnitt führt die verschiedenen Fertigkeiten samt SG auf, welche ein SC nutzen kann, um den NSC zu beeinflussen. Die meisten NSC lassen sich leichter beeinflussen, wenn man sie auf die Arbeit oder ihre Hobbys anspricht, statt einen einfachen Fertigungswurf für Diplomatie abzulegen. Die fettgedruckte Fertigkeit und der SG sind der nötige Beurteilungswurf, mit dem man erfahren kann, welche Fertigkeiten zum Beeinflussen dieses NSC in Frage kommen.

**Benötigte Erfolge:** Dieser Abschnitt führt die Anzahl an erforderlichen erfolgreichen Einflusswürfen auf, die der SC sammeln muss, um entweder kurzfristig vom NSC einen Gefallen zu erlangen oder langfristig seine Einstellung um einen Schritt näher an Hilfsbereit zu bringen.

**Speziell:** Dieser Abschnitt führt eventuelle besondere Bedingungen, eingeschränkte Verfügbarkeit oder andere Modifikatoren auf, welche beim Beeinflussen dieses NSC in Frage kommen könnten.

**Vorteil:** Hier findest du, welche Vorteile die SC erlangen, wenn sie die Einstellung dieses NSC verbessern können.

**Belohnung:** Dieser Abschnitt listet die Menge an EP, die den SC als Belohnung für die erfolgreiche Beeinflussung des NSC gegeben wird.

Ein SC kann ein Vorurteil mit einem erfolgreichen Fertigungswurf für Motiv erkennen gegen SG 20 in Erfahrung bringen. Mit einem erfolgreichen Beurteilungswurf kann er zudem eine Stärke oder Schwäche des NSC erkennen. Diese Spielwertblöcke führen auch die Fertigungsboni des NSC für die üblichen gesellschaftlichen Fertigkeiten auf, sollten die SC ungewöhnliche Handlungen unternehmen.

## GESELLSCHAFTSRUNDEN

Jedes Kapitel des Abenteuerpfades besitzt eine Zeitübersicht hinsichtlich der gesellschaftlich orientierten Handlung. Jedes Ereignis bzw. jede Gelegenheit zu einem Gesellschaftskampf benennt die Anzahl an Gesellschaftsrunden, die die SC erhalten. Während dieser

## SPIELERLEITFADEN

Gesellschaftsrunden können die SC Fertigkeitwürfe ablegen, um NSC zu beeinflussen oder sich allgemein mit den NSC in einem bestimmten Bereich zu befassen. Ein SC kann nur eine bedeutsame Handlung pro Runde ausführen, z.B. einen Bereich beeinflussen, einen bestimmten NSC beeinflussen oder einen missions- oder handlungsrelevanten Fertigkeitwurf ablegen. SC können zudem eine beliebige Anzahl an einfachen Handlungen ausführen wie essen, trinken, zu anderen Bereichen eines Ereignisses weiterziehen und mit anderen SC sprechen.

### EINEN BEREICH BEEINFLUSSEN

Zuweilen kann ein SC versuchen, eine Menge in einem Raum zu beeinflussen, statt nur ein einzelnes Individuum. Die Beschreibung des Raumes führt alle passenden Fertigkeiten samt SG auf. Jeder Bereich führt zwei Schwellen auf, die Grade an Einfluss über diesen Bereich repräsentieren. Jeder Punkt, um den das Fertigkeitsergebnis eines SC den SG übertrifft, wird zu einem Vorrat speziell für diesen Bereich addiert. Sobald die Gesamtanzahl der Punkte, die die Gruppe für diesen Bereich gesammelt hat, einen Schwellenwert übertrifft, erhalten die SC die mit der Schwelle verbundenen Informationen und die Belohnung in EP.

### EINEN NSC BEEINFLUSSEN

In jeder Gesellschaftsrunde kann ein SC sich zu einem Ort innerhalb eines Ereignisses bewegen und einen NSC in diesem Bereich auswählen, um diesen NSC zu beeinflussen. Dann legt er entweder einen Beurteilungswurf oder einen Einflusswurf ab.

**Beurteilungswurf:** Ein Beurteilungswurf ermöglicht einem SC, eine der Fertigkeiten in Erfahrung zu bringen, mit welcher das Ziel beeinflusst werden kann. Alternativ kann er ein Vorurteil, eine Stärke oder eine Schwäche des Zieles erfahren. Welche Fertigkeit für einen Beurteilungswurf nötig ist und wie hoch der SG ist, variiert; der Beurteilungswurf zum Inerfahrungbringen einer Fertigkeit für den Einflusswurf erfordert in der Regel einen Fertigkeitwurf für Motiv erkennen oder Wissen (Adel), der SG ist in den Gesellschaftsspielwerten enthalten. Um eine Stärke oder Schwäche des Zieles in Erfahrung zu bringen, ist ein erfolgreicher Fertigkeitwurf für eine der in den Spielwerten aufgeführten Fertigkeiten gegen den dort genannten SG nötig. Um ein Vorurteil zu erfahren, ist ein Fertigkeitwurf für Motiv erkennen gegen SG 20 nötig; der SL kann die zum Erkennen dieser Spielwerte nötigen Fertigkeiten ohne eigenen Beurteilungswurf enthüllen.

**Einflusswurf:** Ein Einflusswurf ist ein Versuch, einen guten Eindruck auf ein Ziel zu machen oder seinen Respekt zu erlangen. Ein SC muss einen Fertigkeitwurf für eine der unter Einfluss in den Spielwerten des Zieles aufgeführten Fertigkeiten ablegen; er kann diese

Fertigkeiten mit einem Beurteilungswurf bestimmen oder anhand des gesellschaftlichen Rufes einschätzen, den das Ziel genießt. Ein erfolgreicher Fertigkeitwurf gegen den aufgeführten SG zählt als ein Erfolg und repräsentiert wachsende Zuneigung oder Respekt für den SC. Der Eintrag jedes Zieles benennt, wie viele Erfolge nötig sind, um das gewünschte Ergebnis zu erreichen (siehe *Gunst erlangen* und *Einstellung verändern*). Der SL kann zulassen, dass die SC eine nicht in den Spielwerten des NSC aufgeführte Fertigkeit nutzen, sofern eine Verbindung zu den aufgeführten Fertigkeiten gebildet werden kann, allerdings erhöht dies den SG des Einflusswurfes um 5. Ein SC erlangt einen zusätzlichen Erfolg, sollte das Ergebnis seines Einflusswurfes den aufgeführten SG um 5 oder mehr übertreffen.

Außer anderweitig vermerkt, kann ein misslungener Beurteilungs- oder Einflusswurf in folgenden Runden ohne Malus wiederholt werden.

**Gunst erlangen:** In manchen Fällen muss ein SC nur einen Gefallen von einem NSC erlangen, z.B. im Rahmen einer Unterhaltung bei einer Feier. Dabei gilt es, einen guten ersten Eindruck zu machen und im Gedächtnis zu bleiben. Unter diesen Umständen muss ein SC nur die angegebene Anzahl an Erfolgen erlangen, um die Vorteile zu erhalten, welche in den Spielwerten des NSC aufgeführt sind; besagte Vorteile währen aber nur selten länger als bis zum Ende des gesellschaftlichen Ereignisses.

**Einstellung verändern:** Es ist schwieriger und zeitaufwändiger, die Einstellung eines NSC langfristig zu verändern. Während es beim Erlangen der *Gunst* nur darum geht, einen guten Eindruck zu machen, der hoffentlich ein paar Stunden lang anhält, gilt es nun, Freunde und Verbündete zu finden, andere mit Herz und Verstand für sich einzunehmen und seine Einstellung langfristig zu verändern. Bei gesellschaftlichen Begegnungen, bei denen die SC die Einstellungen von NSC verändern wollen, ist die Anfangseinstellung der NSC gegenüber den SC im Abschnitt *Einfluss* aufgeführt. Jedesmal, wenn die SC die aufgeführte erforderliche Anzahl an Erfolgen angesammelt haben, verbessert sich die Einstellung des fraglichen NSC um einen Schritt. Überschüssige Erfolge gehen dabei verloren. Gesellschaftsrunden dauern viel länger als Kampfrunden, da zum Verändern von Einstellungen ein erheblicher Zeitaufwand nötig ist; entsprechend erhalten die SC bei einem gesellschaftlichen Ereignis nur wenige Gesellschaftsrunden. Da sich die Einstellung eines NSC aber meistens nicht wieder nachteilig verändert, können die SC ihn bei einer späteren Gelegenheit weiter beeinflussen. Allerdings arbeitet die Zeit auch gegen die SC, da mit jeder Woche ohne Interaktion zwischen den SC und einem fraglichen NSC ein bei diesem NSC erlangter Erfolg verlorenght (dies kann aber nicht die Einstellung des NSC verschlechtern, dennoch ist eine Verschlechterung im Rahmen besonderer Ereignisse nicht ausgeschlossen).

# PRINZESSIN EUTROPIA STAVIAN

Prinzessin Eutropia ist Großfürst Stavian III. Tochter, einziges Kind und ständiges Ärgernis. Sie ist eine Mischung aus Eleganz und bombastischer Energie, Dankbarkeit und Verachtung, Vorausschau und Improvisation und beabsichtigt aus ganzem Herzen, das nächste Oberhaupt ihrer Nation zu werden.

## PRINZESSIN EUTROPIA STAVIAN

HG 12

EP 19.200

Menschliche Adelige 7/Draufgängerin<sup>ABR VI</sup> 6

NG Mittelgroße Humanoide (Mensch)

INI +8; Sinne Wahrnehmung +15

### VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 17, auf dem Falschen Fuß 20

(+3 Ablenkung, +2 Ausweichen, +2 GE, +7 Rüstung)

TP 110 (13 TW; 7W8+6W10+46)

REF +12, WIL +14, ZÄH +9

Verteidigungsfähigkeiten Behände +1, Schützendes Charisma 4/Tag

### ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Rapier +2, +16/+11/+6 (1W6+3/15-20 plus 6 Präzisionsschaden)

### Besondere Angriffe

Draufgängertricks (Aufspringen, Bedrohliche Waffenkunst, Draufgängerinitiative, Elanvolles Ausweichen, Genauer Stich, Heldentat, Opportune Parade und Riposte), Draufgängerwaffentraining +1, Elan (3 Punkte)

### TAKTIK

**Im Kampf:** Eutropia geht heutzutage Kämpfen zwar aus dem Weg und reist meistens mit Leibwachen, beteiligt sich aber dann und wann dennoch an Duellen. Sie zieht es vor, Defensive Kampfweise zu nutzen, so dass sich Gegner an ihren Verteidigungen erschöpfen, ehe sie sie entwaffnet. Sollte sie zornig sein oder sich verteidigen müssen, kämpft sie auch schmutzig in Form von schnellen Faustschlägen in die Magengrube, Kopfstößen oder indem sie einem Gegner in die Augen spuckt.

**Moral:** Eutropia kämpft in der Regel, bis sie ihren Gegner entwaffnen konnte. Sie hasst es allerdings zu verlieren und ergibt sich erst, wenn sie unter 20 TP reduziert wurde.

### SPIELWERTE

ST 10, GE 14, KO 14, IN 13, WE 14, CH 16

GAB +11; KMB +11; KMV 28

**Talente** Abhärtung, Ausweichen, Defensive Kampfweise, Eiserner Wille, Kritischer-Treffer-Fokus, Verbesserte Initiative, Verbesserter Eiserner Wille, Verbesserter Schmutziger Trick, Verbessertes Entwaffnen

**Fertigkeiten** Akrobatik +8, Bluffen +11, Diplomatie +20, Einschüchtern +10, Heimlichkeit +15, Motiv erkennen +13, Wahrnehmung +15, Wissen (Adel, Lokales) +13, Wissen (Arkanes, Baukunst, Die Ebenen, Geographie, Natur, Religion) +5, Wissen (Geschichte) +7

**Sprachen** Gemeinsprache, Kelisch

### Besondere Eigenschaften

Draufgängerfinesse  
**Ausrüstung** Mithalkettenhemd +3, Rapier +2, Gürtel der Großen Körperkraft +4, Resistenzreitjacke +3 (wie Resistenzumhang +3), Schutzring +3, Siegelring des Hauses Stavian, Teekessel, 580 GM

### BESONDERE FÄHIGKEITEN

**Wohlhabend** Eutropia verfügt normalerweise über beachtlichen Reichtum, darunter viele einzigartige Schätze Taldors. Gegenwärtig hat sie aber keinen Zugriff darauf. Sie besitzt bessere Ausrüstung als ein gewöhnlicher NSC ihrer Stufe, aber nicht genug, als dass es sich auf ihren Herausforderungsgrad auswirken würde.

Prinzessin Eutropia Stavian ist die älteste Tochter des Großfürsten Stavian III. und sein einziges noch lebendes Kind. Ihre Mutter Etroffe verstarb kurz nach der Geburt von Prinz Carrius II., ehe Eutropia klare Erinnerungen an sie bilden konnte. Dennoch schien Eutropia während ihrer Kindheit mit Vater und Bruder ein gesegnetes Leben zu führen. Stavian verhätschelte seine jungen Kinder, spielte mit ihnen und unternahm mit ihnen Ausflüge, für die andere Adelige ein Kindermädchen abgestellt hätten. Eutropia war glücklich und dachte nie an den Preis für eine solche Existenz. Carrius' Tod jedoch öffnete ihr die Augen für die vielen Wahrheiten über die Welt – zuerst den Schmerz des Verlustes und dann wie viel das taldanische Volk jeden Tag opferte, um ihr geschütztes Leben zu ermöglichen.

Während der Schulzeit und danach verbrachte Eutropia viele Jahre als rebellische Unruhestifterin. Für die taldanische Gesellschaft wurde sie zum Skandal und erzürnte so ihren nun entfremdeten Vater. Beim Duell mit einem Verehrer, dem jungen Herzog Zellyngian, verdiente sie sich den Spitznamen „Prinzessin Kopfstoß“ auf äußerst unorthodoxe Weise. Gerüchtweise zog sie sogar kurzfristig mit Abenteurern durch das Weltenrandgebirge. Ihre Rebellion führte dazu, dass sie schließlich erst mehrere Wohltätigkeitsorganisationen und Gruppen unterstützte, die Reformen anstrebten, und schließlich sogar leitete. Mit der Zeit kehrte sie in die Rolle einer respektablen, wenn auch rebellischen, Adelstochter zurück, wobei ihr Ruf als Duellantin nie in Vergessenheit geriet.

Trotz ihres Rufes als Unruhestifterin und sogar Aufwieglerin (manchen Gruppierungen nach zumindest) ist Eutropia eine stolze taldanische Patriotin. Sie weiß, welche unglaublichen Höhen Taldor in der Vergangenheit erreicht hat, aber auch, dass diese großen Höhen ein

## SPIELERLEITFADEN

festes Fundament benötigten – ein soziales Netzwerk, welches das Volk schützt und unterstützt und jeden Bürger glänzen lässt. Sie glaubt an die Monarchie, solange Adelige bedeutend höhere Standards erfüllen. – Nach mehreren diplomatischen Besuchen in Andoran ist ihr klar, dass auch ein demokratischer Regierungsstil sehr anfällig sein kann für Korruption. Dass diese Philosophie sie persönlich stärkt, ist ein Gedanke, der ständig an ihr nagt und sie in ihrer langwährenden Unentschlossenheit motiviert, ob sie ihren politischen Ambitionen nachgehen soll.

Ihr Vater traf diese Entscheidung für sie, als er versuchte, Eutropia mit dem Hohen Strategen Maxillar Pythareus zu verheiraten und den General zu seinem Erben ernannte. Eutropia aber empfand ihren „Zukünftigen“ emotional wie politisch abstoßend und kam zu dem Entschluss, selbst nach dem Thron zu streben. Seit 15 Jahren richten sich ihre Bemühungen auf die Abschaffung der Primogenitur, allerdings hat sie nicht wirklich darüber nachgedacht, was sie tun wird, sollte sie tatsächlich eines Tages den Thron besteigen. Eigentlich dachte sie, sich mit derartigem erst in zehn oder mehr Jahren befassen zu müssen – doch da Taldor nun in Chaos versinkt, fühlt sie sich mehr denn je unvorbereitet auf diese Rolle.

Eutropia ist zwar stolz auf ihr Land, weiß aber auch, welche furchtbaren Dinge Taldor in der Vergangenheit getan hat: der Völkermord an den einheimischen Kelliden, die strikten, auferzwungenen Geschlechterrollen, die Vertreibung der Sareniten. Sie ist sich nicht sicher, ob sie irgendetwas davon wiedergutmachen kann, hofft aber zumindest, aus Taldor eine Nation machen zu können, welche die Fehler der Vergangenheit nicht wiederholt. Dieses Verständnis für die Geschichte Taldors, die nicht gänzlich bedingungslose Liebe zu ihrer Heimat und die langwährende Freundschaft zur Gesellschaft der Kundschafter bringen viele ihrer Kritiker dazu, sie zu beschuldigen, ausländische Interessen ihrem eigenen Land vorzuziehen, oder zu erklären, sie werde als erste Amtshandlung nach ihrer Thronbesteigung die Schlüssel zum Königreich an Absalom übergeben.



Eutropia ist nach außen eine selbstbewusste, kontrollierte und mächtige Frau. Sie hat die hervortretenden Wangenknochen des Hauses Stavian und die ausdrucksvollen Augen ihrer Mutter geerbt. Innerlich ist sie sich ihres Tuns aber weitaus weniger sicher und stellt ihre Annahmen und Motive wieder und wieder in Frage. Aus ihrer Unruhe resultiert Schlaflosigkeit; diese Stunden nutzt sie, indem sie alles liest, was ihr in die Hände fällt. Spät in der Nacht sorgt sie sich oft, dass dieselben Gedanken den mentalen Verfall ihres Vaters ausgelöst haben könnten. Obwohl sie ihre Freunde, Kontakte und Verbündeten von Herzen liebt, vertraut sie kaum jemandem außer ihrem Hund, Taldoggis. Und je weiter der Krieg um die Krone eskaliert, umso mehr vermisst sie ihren kleinen Bruder und den einst glücklichen Vater.

## ROLLE IN DER KAMPAGNE

Eutropia spielt im Verlauf dieses Abenteuerpfades eine wichtige Rolle, bleibt dabei aber stets auf Abstand. Sie ist ebenso ein wiederkehrender Charakter wie ein Konzept und eine Führungspersönlichkeit, daher kannst du ihre Persönlichkeit und Prioritäten so anpassen, dass sie die wichtigen Ziele der SC widerspiegeln. Deine eigene Interpretation der Prinzessin könnte weitere gesellschaftliche Reformen über die Geschlechtergleichstellung hinweg umfassen, z.B. religiöse Toleranz, Reformen zur Einwanderung und Bekämpfung des Rassismus – was auch immer die SC selbst als wichtig und motivierend betrachten.

Eutropia kann in deiner Kampagne so viel oder so wenig mit den SC zu tun haben, wie du möchtest. Manche Gruppen ziehen es vor, an ihre Schutzherrn möglichst wenig denken zu müssen, während andere eine engere Beziehung bevorzugen. Eutropia könnte an vielen Punkten sogar Martella Losacht ersetzen und den SC ihre Missionen direkt zuweisen und sie im Verlauf des Geschehens beraten, so dass die SC das Gefühl erhalten, direkter in die taldanische Politik involviert zu sein und vielleicht auch die potentielle neue Landesherrin stärker beeinflussen zu können. Chaotischere, antagonistische oder demokratisch gesonnene SC dagegen können Eutropia als Rivalin sehen, selbst wenn sie auf ein gemeinsames Ziel hinarbeiten.

MERATT



# OPPARA



0 255 510  
Meter

# KRIEG UM DIE KRONE

## OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

### 15. COPYRIGHT NOTICE

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

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

**War for the Crown Player's Guide** © 2018, Paizo Inc.; Author: Crystal Frasier.

Deutsche Ausgabe **Abenteuerpfad Krieg um die Krone-Spielerleitfaden** © 2018 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.