



INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort	4
Rote Flüsse von Rob McCreary	6
Von Städten und Königen von James Jacobs	54
Erastil von Sean K. Reynolds	66
Chroniken der Kundschafter: Abgelegte Angewohnheiten (2 von 6)	72
Bestiarium von Adam Daigle, Ed Greenwood, Rob McCreary, Sean K Reynolds und James L. Sutter	78
Vorgefertigte Charaktere	90
Vorschau	96

Kein Grund zur Eile

Eine Nation zu errichten, erfordert Zeit. Die in diesem Band im Kapitel „Von Königen und Städten“ vorgestellten Regeln verwenden Monatsintervalle, um das Wachstum eines Königreiches zu verfolgen. Daher kann es viele Monate, sogar Jahre dauern, bis eine Nation eine respektable Größe von ein paar Dutzend Hexfeldern erreicht hat. Und das bedeutet, dass der *Pathfinder Abenteuerpfad* „Königsmacher“ das Potential besitzt, zum am längsten dauernden Abenteuerpfad zu werden, den wir bis jetzt veröffentlicht haben – jedenfalls, was die im Spiel verstreichende Zeit anbelangt!

Als SL solltest du diesen Umstand nicht aus den Augen lassen, sondern fördern. Natürlich kann es eine Versuchung darstellen, durch einen Abenteuerpfad zu hetzen und anzunehmen, dass die Ereignisse zeitlich mehr oder weniger 1:1 erfolgen. Königsmacher profitiert jedoch aus zahlreichen längeren Pausen, in denen die SC nicht auf Abenteuer ausziehen, sondern sich erholen, ihr Königreich führen, magische Gegenstände herstellen, usw. Dies stärkt nicht nur die Glaubwürdigkeit der Kampagne – schließlich werden Nationen nicht über Nacht zu gewaltigen Königreichen, sondern ermöglicht auch Spielelemente, die in Kampagnen, bei denen man keine Gelegenheit zum Luftholen bekommt, meist zu kurz kommen. In einem langsamer ablaufenden Spiel haben SC, die magische Gegenstände herstellen wollen, dafür ausreichend

Zeit. Einem geliebten Charakter dabei zuzusehen, wie er altert und eine Familie gründet, kann ebenso eine Belohnung für ein erfolgreiches Abenteuerleben darstellen.

Der *Pathfinder Abenteuerpfad* „Königsmacher“ folgt keinem Zeitplan. Die Ereignisse der Kampagne können sich mit jeder Geschwindigkeit entfalten, die du wünschst. Ein guter Weg, die Kampagne zu leiten, besteht darin, den SC die Kontrolle zu überlassen – während sie die Raublande erforschen und ihre eigenen Königreiche und Städte errichten, sollten die Begegnungen und Ereignisse dieses Abenteurers von selbst ausgelöst werden, sodass die Geschwindigkeit natürlich wirkt. Solltest du zu dem Schluss kommen, dass die SC hinterherhinken oder Zeit schinden wollen, kannst du das nächste Ereignis geschehen lassen, welches das Königreich betrifft, oder einen der vielen NSC der Region mit einem Auftrag an die SC herantreten lassen. Du kannst jeden der Aufträge auf der Innenseite des Umschlages nutzen, um die SC an einen bestimmten Ort zu schicken, was dazu führen kann, dass sie unterwegs weitere Aufträge aufsammeln und noch mehr Begegnungen haben. Die Höhepunkte von „Rote Flüsse“ (die Begegnung mit einem gigantischen Eulenbären und der Konflikt mit einem Stamm Trolle) können daher geschehen, wann immer du es wünschst!

Beispiel NSC-Anführer

Name	Source	ST	GE	KO	IN	WE	CH	Gewünschte Position	Geeignete Position	Beschreibung	Einstellung
Akiros Ismort	KM 1, Seite 43	14	12	16	10	8	15	General	Marschall	Ziellos	Neutral
Loy Rezbin	KM 2, Seite 13	10	8	9	15	11	12	Kämmerer	Erster Diplomat	Gelehrt	Neutral
Korax	KM 2, Seite 18	17	14	14	10	12	8	Herrscher	Königlicher Vollstrecker	Grob	Unfreundlich
Das Alte Weib	KM 2, Seite 23	5	9	11	20	12	15	Keine	Magister	Übellaunig	Unfreundlich
Djod Kavken	KM 1, Seite 15	10	8	13	12	18	14	Keine	Hohepriester	Selbstzweifel	Freundlich
Jubilost Narthroppel	KM 2, Seite 20	8	16	14	13	14	10	Wildhüter	Wildhüter	Neugierig	Neutral
Kesten Garess	KM 1, Seite 15	17	8	13	10	12	14	Marschall	General	Mürrisch	Neutral
Lilli Teskertin	KM 2, Umschlag	10	17	12	14	8	13	Herrscher	Erster Spion	Flirtet	Neutral
Oleg Leveton	KM 1, Seite 8	11	9	10	12	15	8	Kämmerer	Kämmerer	Unwirsch	Freundlich
Svetlana Leveton	KM 1, Seite 8	8	9	10	11	12	15	Keine	Berater	Nett	Freundlich

* KM = Königsmacher Teil

Ehe du wirklich mit der Handlung von „Rote Flüsse“ beginnst, solltest du in Erwägung ziehen, die SC durch ein ganzes Jahr in der Entwicklung ihres Königreiches zu führen. In dieser Zeit sollten sie keine Erkundungen unternemen, sondern das Wachstum ihrer anfänglichen Städte und ihres Königreiches fördern. Indem du dafür ein Jahr einplanst, legst du zugleich eine Pause zwischen „Geraubtes Land“ und „Rote Flüsse“ ein, in der die SC sich ausruhen und vielleicht auch magische Gegenstände herstellen können – und vor allem die Grundlagen eines Königreiches legen können. Falls die SC aber begierig sind, wieder das Land zu erkunden, kannst du jederzeit eingreifen und ein neues Abenteuer beginnen. Ebenso können die SC zu jedem Zeitpunkt das Abenteuer unterbrechen und sich mehrere Monate auf ihr Königreich konzentrieren und wieder auf Erkundung ausziehen, falls sie Gold für die Schatzkammer benötigen oder neues Land erobern müssen. Ihr solltet für das Spiel selbst das Tempo bestimmen und dabei Spaß haben!

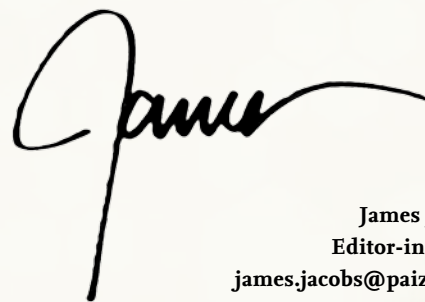
ANFÜHRER AUSWÄHLEN

Die SC sollten selbst entscheiden, welche Positionen sie bei der Führungsebene ihres Königreiches ausfüllen wollen. Oft kommt dies ganz von selbst, da jede Rolle andere Attribute erfordert, um sie erfolgreich ausfüllen zu können. Allerdings gibt es 11 verschiedene Positionen und solange du keine 11 Spieler hast, sollten einige Plätze unbesetzt bleiben, nachdem jeder SC seine Position gewählt hat.

Diese leeren Positionen können mit NSC besetzt werden. Natürlich kannst du auch einfach sagen, dass dies ein NSC übernimmt, der einige Begabung für die jeweilige Aufgabe mitbringt, sodass sich ein Bonus von +1 beim entsprechenden Element des Königreiches ergibt, allerdings könnte es lohnender sein, wenn die SC hierfür bestimmte NSC einsetzen, denen sie begegnet sind und mit denen sie sich verbündet haben. Dieses Abenteuer und das vorangegangene stellen eine Vielzahl von NSC vor, denen die SC begegnen können, von denen die meisten recht gut für Anführerpositionen geeignet sind. Welcher NSC aber welche Funktion übernimmt, sollte den SC überlassen bleiben. Die beigefügte Tabelle fasst mehrere wichtige NSC zusammen, denen die SC in den ersten beiden Teilen des Abenteuerpfades begegnen können. Jeder Eintrag führt auf, wo der NSC vorgestellt wird, seine sechs Attributwerte, die Rolle, für die er am besten geeignet ist, die Rolle, die er am

liebsten ausfüllen würde, sowie ein Wort zur Beschreibung seiner Persönlichkeit, um es leichter zu machen, ihn darzustellen. Ebenso wird die anfängliche Einstellung des NSC zu den SC genannt – du kannst diese dahingehend anpassen, wie der jeweilige NSC bisher mit den SC interagiert hat. Natürlich könnten einige dieser NSC im letzten Abenteuer verstorben sein, in diesem Fall müssten sich die SC anderswo nach Unterstützung beim Regieren umsehen. Du kannst auch selbsterstellte NSC ins Spiel bringen. Kohorten der SC, welche das Anführertalent nehmen, können großartige zusätzliche Anführer sein. Besonders abenteuerlustige SC könnten sogar einige der ungewöhnlicheren oder monströsen Bewohner der Region rekrutieren wie den Koboldhäuptling Ascheschuppe, Vesket den Echsenkönig, Melianse die Nixe oder sogar Mangak den wandernden Riesen! Und falls sie solange warten können, könnten die SC sogar noch besser qualifizierte Führungspersönlichkeiten im Verlaufe des Abenteuerpfades treffen!

Falls ein NSC sich eine andere Position wünscht, als jene, die die SC ihm anbieten, wird er das Angebot ablehnen, außer er ist den SC freundlich gesinnt. Ein NSC, der „Keine“ Position anstrebt, muss erst eine Einstellung von Hilfreich erreichen, ehe er irgendeine angebotene Funktion annimmt. Beachte auch, dass keiner der NSC am besten zum Herrscher geeignet ist – diese Rolle sollte nach Möglichkeit ein SC übernehmen. Wer will denn einem König folgen, der nicht am selben Tisch wie die übrigen Spieler sitzt? Solange ein SC den Herrscher spielt, wissen auch die anderen SC, wem sie die Schuld geben können, wenn die Dinge eine schlechte Wendung nehmen!



James Jacobs
Editor-in-Chief
james.jacobs@paizo.com



Rote flüsse

Es sei hundgetan, dass den Trägern dieser Charta, nachdem sie den Norden des Grüngürtels von der Banditenplage befreit, ausführliche Karten des Landes angefertigt und in beachtlicher Weise das Gebiet erforscht und von einheimischen Monstern und großen Gefahren befreit haben, hiermit der Herrscheranspruch verliehen wird. Die Träger der Charta erhalten das Privileg Gesetze ihrer Herrschaft zu erlassen. Zudem liegt es an ihnen für das Wohlergehen ihrer neuen Nation zu sorgen. Um eine stabile Nation im Süden des zentralen Rostlands zu ermöglichen, sollen ihnen großzügige Mittel, Unterstützung und Rat als Zeichen des guten Willens Restow und Brevoys zukommen, so dass künftige Beziehungen zwischen den Königreichen zu beiderseitigem Nutzen bestehen können.

So bezeugt unter dem wachsamen Auge des Oberbürgermeisters von Restow und gemäß der von Fürst Noleshki Surtowa, dem gegenwärtigen Regenten des Drachenschuppenthrones, verliehenen Befugnisse.