

PATHFINDER[®]

ABENTEUERPfad[™]



Die Kadaverkrone

DER BESTIEN- PROZESS

von Richard Pett



kabinett des unglücks

In Ustlav sammeln viele wohlhabende Familien aus Tradition exotische Schätze, ungewöhnliche Wesen und natürliche Merkwürdigkeiten in Kuriositätenschränken. Meistens handelt es sich um Fälschungen und Volkskunst, doch in den außergewöhnlichen Sammlungen können sich durchaus Wertgegenstände verbergen, Relikte mit mysteriösen Eigenschaften oder Hinweise auf noch größere Geheimnisse. Manche Erben kamen durch den Verkauf von Teilen solcher Sammlungen zu einem Vermögen, während andere zu Recht fürchten, was im Keller der Familie weggeschlossen wurde.



jäger bei mondlicht

Fledermäuse nehmen einen Platz in der varisischen Folklore als dunkle Kreaturen und gefürchtete Sendboten der Krankheit ein. Ähnlich den Phrasma und Desna heiligen Vögeln und Schmetterlingen werden sie mit Urgathoa in Verbindung gebracht und für die Verbreitung von Krankheiten von Tollwut bis Vampirismus verantwortlich gemacht. Dem Aberglauben nach können Kranke geheilt werden, wenn sie das Fell der Fledermaus essen, welche sie mit einer Krankheit angesteckt hat. Verschiedene Körperteile dieser Nachtjäger sind daher normale Zutaten in den Heilmittelchen der Leute.





ABENTEUERPFAD • BAND 2 von 6

DER BESTIENPROZESS

PATHFINDER ABENTEUERPFAD™

impressum

Creative Director • James Jacobs
Senior Art Director • Sarah E. Robinson
Managing Editor • F. Wesley Schneider
Development Lead • Rob McCreary
Editing • Judy Bauer, Christopher Carey, and James L. Sutter
Editorial Assistance • Jason Bulmahn, Erik Mona, Mark Moreland,
Stephen Radney-MacFarland, Sean K Reynolds, and Vic Wertz
Editorial Intern • Michael Kenway
Graphic Designer • Andrew Vallas
Production Specialist • Crystal Frasier
Publisher • Erik Mona
Cover Artist • Dave Rapoza
Cartographer • Rob Lazzaretti
Contributing Artists • Emile Denis, Carolina Eade, Mauricio Herrera, Jorge Maese,
Roberto Pitturru, Jibe Reynaud, and Florian Stitz
Contributing Authors • Brandon Hodge, Rob McCreary, Richard Pett, Patrick Renie, Sean K. Reynolds,
and F. Wesley Schneider
Paizo CEO • Lisa Stevens
Vice President of Operations • Jeffrey Alvarez
Finance Manager • Christopher Self
Staff Accountant • Kunji Sedo
Technical Director • Vic Wertz
Marketing Director • Hyrum Savage
Special Thanks • The Paizo Customer Service, Warehouse, and Website Teams

Produktion • Mario Truant
Übersetzung • Jan Enseling, Ulrich-Alexander Schmidt
Lektorat und Korrektorat • Björn Arnold, Christopher Sadlowski, Mario Schmiedel,
Oliver von Spreckelsen, Thorsten Naujoks
Layout • Matthias Schäfer
Originaltitel • Trial of the Beast

„Der Bestienprozess“ ist ein Szenario für den *Pathfinder Abenteuerpfad*, „Die Kadaverkrone“ für vier Charaktere der 4. Stufe.
Zum Ende des Abenteuers sollten die Charaktere die 7. Stufe erreicht haben. Dieses Produkt verwendet das *Pathfinder Grundregelwerk*,
die *Pathfinder Monsterhandbücher I und II*, sowie die *Pathfinder Expertenregeln* und das *Pathfinder Spielleiterhandbuch*.
Dieses Abenteuer ist mit der Open Game License (OGL) kompatibel und kann für das *Pathfinder Rollenspiel* oder die Edition 3.5
des ältesten Fantasy-Rollenspiels der Welt benutzt werden. Die OGL kann auf Seite 96 dieses Produktes nachgelesen werden.

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artwork, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content or are in the public domain are not included in this declaration.)

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



Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr. : US53023PDF
ISBN 978-3-86889-553-7



Paizo Publishing, LLC
7120 185th Ave NE
Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com

Pathfinder © 2011, Paizo Publishing, LLC. All Rights Reserved.

Paizo Publishing, LLC, the golem logo, Pathfinder, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Publishing, LLC;
Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Chronicles, Pathfinder Companion, Pathfinder Module, Pathfinder Player Companion,
Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Society, Pathfinder Tales, and Titanic Games are trademarks of Paizo Publishing, LLC.
© 2011 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA. Alle Rechte vorbehalten.



inhaltsverzeichnis

VORWORT	4
DER BESTIENPROZESS von Richard Pett	6
pharasma von Sean K. Reynolds	64
DER ESOTERISCHE ORDEN DES PFA LZGRÄFLICHEN AUGES von Brandon Hodge	70
DIE CHRONIKEN DER KUNDSCHAFTER: SCHULDIGES BLUT, 2 VON 6 von F. Wesley Schneider	76
BESTIARIUM von Rob McCreary, Patrick Renie und Sean K. Reynolds	82
VORSCHAU	96



Wir müssten eigentlich tot sein

Wollt ihr ein Geheimnis erfahren? Wir sind Zeitreisende. Ja, das stimmt. Wir senden aus dem Jahr Zwei Null Eins Null. Wenn diese Ausgabe euch erreicht, wird sich die Welt verändert haben und voller Wunder und Schrecken sein, die auch nur zu erahnen unsere primitiven, eingeschränkten Geister zerschmettern würden. Wenn ich euch das nächste Mal schreibe und wir dann noch nicht herausgefunden haben sollten, wie wir euren Verstand mit einem Sperrfeuer virtueller heldenhafter und adjektivischer Gerüche wegsprengen können, werde ich es aus meinem Schwebetank von posiGoo aus tun und mein Schreiben mit nahrhaftem Häppchengeschmack und von den Ultracorporations genehmigten unterbewussten Bekräftigungen tränken. Doch bis die Ioschianischen Korsaren ihren Phasentankwagen in die von Mantiden angelegten Ruinen Seattles am Valentinstag 2011 abstürzen lassen, werde ich den *Kadaverkrone-Spielerleitfaden* in drei blassen Dimensionen weiterentwickeln.

„Was?!“ sagt ihr, „du sitzt an diesem Leitfaden nun schon seit Wochen, sicherlich hast du schon daran gegessen, ehe „Der Spuk von Schreckenfels“ erschienen ist?! Wie könnte denn etwas, mit

dem du dich so lange beschäftigt hast, nach etwas erscheinen, was gerade erst eingetroffen ist?“ Nun, wie ich schon gesagt habe: Wir sind Zeitreisende.

Und da dies nun gesagt ist, fürchterliche Wesenheiten der Zukunft, kann ich auch hinzufügen, dass unsere Vision eurer Epoche zuweilen nicht perfekt ist. Wenn ich in meine, im Gebrauchtwarenladen erworbene, Kristallkugel blicke, die es uns ermöglicht, in eure Zeit zu sehen, erfahre ich gerade, dass die für das neue Jahr vorhergesagte Plage von Nanorevolten mit 23%iger Wahrscheinlichkeit erst 2012 stattfinden wird. Sollte es so kommen, besteht die Möglichkeit, das auch sich sofort aktualisierende Flüssigkeiten nicht so rasch erfunden werden, was unsere Annahmen, welche Bände sich bereits in euren stählernen kybernetischen Greifzangen befinden, geradewegs aus der nächsten Luftschleuse wirft. Das ist zwar nichts, was wirklich eintreffen wird, doch ich ziehe es vor, jede potentielle Zukunft mit einer Wahrscheinlichkeit von mehr als 0,5% zu berücksichtigen.

Wie ihr seit Wochen wisst, enthält der *Kadaverkrone-Spielerleitfaden* – obwohl ich ihn zum gegenwärtigen Zeitpunkt noch gar

nicht verfasst habe – ein System zur Nutzung der Turmkarten als eine Art Heldenpunktvariante. Genial, ich weiß! Doch zusätzlich gibt es ein alternatives System für die wahrhaft masochistisch veranlagten SL unter euch, mit denen ihr eure Spieler für das Erledigen bestimmter Aufgaben innerhalb des Abenteuers belohnen könnt. Diese Aufgaben sind von der Thematik her heroisch, oder zumindest clever positionierte Reifen, durch die Tausende an SC springen werden. Wir haben uns natürlich bemüht sicherzustellen, dass die Einzelheiten dieses Systems in jeder Ausgabe des *Kadaverkrone-Abenteurpfades* erscheinen, so wie es in diesem Band auf Seite 44 geschieht.

[Anmerkung des Übersetzers: Und da die wahren Zeitreisenden bei Ulisses sitzen, ist es auch so im ersten Band des Abenteurpfades geschehen.]

im namen der wissenschaft!

Der nächste Abschnitt unserer lehrreichen Reise ins Makabere führt uns in den Todestrakt und konfrontiert uns mit den Schöpfungen verrückter Wissenschaftler. Beim „Bestienprozess“ geht es zwar mehr um ein Gerichts drama und die diesbezüglichen Ermittlungen, doch gibt es immer noch genug Raum für Reagenzgläser mit blubbernden Flüssigkeiten und Gehirne in Einmachgläsern.

Die Musikauswahl des letzten Monats sollte für die Präsentation der diesmonatigen Mysterien und Begegnungen mit den unruhigen Toten recht zweckdienlich sein, doch wenn es um unheimliche Laboratorien geht, die in gotischen Schlössern versteckt sind, könnten euch auch die folgenden Werke zur Unterhaltung eurer bösen Pläne interessieren:

Alwyn, Kenneth: *Frankensteins Braut*
Ashkenazy, Vladimir: *Prelude in C Sharp Minor, Op.3, No.2*
Aufort, Cyrille: *Splice – Das Genexperiment*
Band, Richard: *Reanimator*
Beltrami, Marco: *Mimic – Angriff der Killerinsekten*
Bergeaud, David: *The Outer Limits*
Burwell, Carter: *Gods & Monsters*
Davis, Carl: *Frankenstein Unbound*
Doyle, Patrick: *Mary Shelley's Frankenstein*
Shore, Howard: *Die Fliege*

Nächstes Mal stehen Werwölfe und Zombies auf dem Programm, also bereitet euch auf Zwei-Schrecken-für-einen-Preis im nächsten Band des *Pathfinder Abenteurpfades* „Zerbrochener Mond“ vor.



F. Wesley Schneider
Managing Editor
wes@paizo.com

auf dem titelbild

Dave Rapoza präsentiert seine Version der Bestie von Lepidstadt, dem Angeklagten im diesmonatigen Gerichts drama „Der Bestienprozess“. Die Werte der Bestie befinden sich am Ende des Abenteurteils auf Seite 62.



Der Bestienprozess

BÜRGER VON LEPIDSTADT, JUBELT! DIE BESTIE WURDE GEFANGEN! BALD WIRD ÜBER DAS SCHEUSAL, FÜR SEINE VERBRECHEN GEGEN DAS GUTE VOLK VON VIELAND, GERICHT GEHALTEN! DER FUNKENMANN WIRD BEREITS VOR DEM GERICHTSGEBÄUDE ERRICHTET! DIE HOLZSCHEITE WERDEN GEGEN SEINE FLANKEN AUFGESCHICHTET UND DAS ÖL WIRD IN SEINE ADERN GEGOSSEN. DER FUNKENMANN WARTET BEREITS DARAUF, DIE BESTIE ZUR HÖLLE ZU BEFÖRDERN! ER WIRD AUF DIESES VERGNÜGEN NICHT MEHR LANGE WARTEN MÜSSEN ...

- STADTSCHREIER VON LEPIDSTADT

ABENTEUERHINTERGRUND

Jahrelang fürchteten sich die Bewohner von Lepidstadt, nachts auf den einsamen Straßen nahe ihrer abgelegenen Stadt zu reisen, denn im Dunklen lauerte die Bestie von Lepidstadt, ein teuflisches Geschöpf, welches über die Unschuldigen und Unachtsamen herfiel. Im Laufe der Jahre wurden der Bestie Dutzende von Morden zugeschrieben und Hunderte von Sichtungen sorgten dafür, dass die Bevölkerung mehr und mehr in Angst versank. Jedoch ist die Bestie von Lepidstadt, so wie sie in den Mythen und Legenden dargestellt wird, mehr Märchen als Monster. Es gibt sie zwar wirklich, jedoch hat sie in den zwanzig Jahren ihrer Existenz weniger als zehn Leute getötet und wurde höchstens ein paar Dutzend Male gesichtet. Dennoch beherrscht die Legende über die Bestie die Alpträume der Bevölkerung und die Lepidstädter sind weitaus begabter darin, ihre eigenen Ängste zu verstärken und sich gegenseitig furchtbare Geschichten zu erzählen, als es die Kreatur bei der Verbreitung von Furcht und Schrecken ist. Die Bestie ist daher zugleich eine Art Schwarzer Mann und ein Sündenbock für alles Übel, alle Unfälle und jedes ungeklärte Verbrechen, zu denen es in einer großen und alten Stadt wie Lepidstadt häufiger kommt.

Genaugenommen ist die Bestie von Lepidstadt ein Fleischgolem, der durch einen Unfall seiner selbst gewahr wurde und nicht nur über die sonstige rudimentäre Intelligenz seiner Art verfügt. Die Bestie ist eine Schöpfung des Grafen Alpon Karomark. Der alternde Graf ist ein genialer Alchemist und der zurückgezogen lebende, frühere Herrscher Vielandts. Die Kreatur ist ein Produkt von Karomarks Leidenschaft – zu Beginn ihrer Existenz diente sie als Werkzeug für Karomarks Zorn über seine Abdankung. Der Graf hat die Herrschaft nach außen hin zwar freiwillig abgegeben, aber nur, weil er keinen anderen Weg gesehen hatte. Heute jedoch ist die Bestie zwar ein Meisterstück des Alchemisten, jedoch muss Karomark dies zu seiner eigenen Enttäuschung geheim halten – und oft reut ihn ihre Erschaffung sehr. Sein Interesse an der Erschaffung von Leben hat er weitestgehend verloren und da alle seine Versuche, den Grund für die Intelligenz der Bestie herauszufinden, gescheitert sind, betrachtet er sie nur mehr als glücklichen Zufall und als Sackgasse in seinen Forschungen. Die Bestie lebt die meiste Zeit in einer grob zusammengezimmerter Hütte mitten im Dippelweihersumpf, besucht aber zuweilen die Bibliotheken von Schloss Karomark und damit das Zuhause ihres Meisters.

Der Graf ignoriert seine Schöpfung weitestgehend, doch sollte Karomark den Golem für irgendetwas benötigen, besitzt er eine Gerätschaft, die er das *Herz des Leibeigenen* nennt. Dieser Gegenstand erlaubt dem Grafen, die Kontrolle über den Verstand der Bestie zu erlangen und ihr jede beliebige Handlung zu befehlen. Wie die alten Aufzeichnungen des Grafen über die Erschaffung der Bestie sammelte auch dieses Werkzeug in seinem Turmlabor Staub an, nachdem Karomark sich vielversprechenderen Forschungen über Alchemistische Golems und anderen, noch seltsameren Experimenten zugewandt hatte. – Jedenfalls bis vor kurzer Zeit...

Vor einigen Jahren erfuhren Vertreter des Wispernden Pfades von Graf Karomarks unheiligen Experimenten über das Leben und seine Verbindung zur Bestie von Lepidstadt. Unter der Führung des Nekromanten Auren Vruud zog der Kult von Ravengro nach Lepidstadt weiter und ließ Karomark wissen, dass man über sein Geheimnis Bescheid wisse und mit ihm einen Handel abschließen wolle.

AUFSTIEGSÜBERSICHT

„Der Bestienprozess“ verwendet die mittlere Aufstiegsgeschwindigkeit (siehe *Pathfinder Grundregelwerk*, S. 30). Die Charaktere sollten sich bei Beginn des Abenteuers auf der 4. Stufe befinden. Falls sie die 4. Stufe noch nicht ganz erreicht haben, sollte es in Ravengro oder auf dem Weg nach Lepidstadt zu einigen Begegnungen kommen, ehe die SC auf die Verwachsenen stoßen. Wenn die SC Schloss Karomark erreichen, sollten sie sich auf der 6. Stufe befinden und die 7. Stufe erreichen, ehe das Abenteuer endet.

Der Graf rechnete mit einem Erpressungsversuch. Da er die in seinen Augen dummen Erpresser loswerden wollte, stimmte er einem Treffen um Mitternacht am Spindelstein außerhalb der Stadt zu. Statt seiner schickte er jedoch die Bestie. Der Wispernde Pfad hatte jedoch mit genau dieser Reaktion gerechnet und nutzte die Gelegenheit, um in Schloss Karomark einzudringen, den Grafen und seine diversen, niederen Schöpfungen zu überwältigen und das *Herz des Leibeigenen* unter seine Kontrolle zu bringen. Eigentlich hatte Vruud den Grafen als Druckmittel gegenüber der Bestie nutzen wollen, doch die Gerätschaft war für ihn natürlich noch besser geeignet.

Nachdem er den größten Schrecken Vielandts unter seine Herrschaft gezwungen hatte, befahl Vruud dem Golem, in die Fakultät für Altertumskunde an der Universität von Lepidstadt einzudringen und eine rätselhafte, groteske kleine Statue aus trübem grünem Stein zu stehlen, welche als das *Bildnis des meeresgrauen Schreckens* bezeichnet wird. Der Einbruch verlief ohne Probleme und der Wispernde Pfad setzte sich mit seiner Beute ab. Die Kultanhänger verließen Schloss Karomark und zogen weiter nach Osten zu ihrem nächsten Ziel im Schauderholzwald. Da sie für die Bestie keinen Nutzen mehr hatten, ließen sie den benommenen Golem am Schauplatz des Verbrechens zurück. Dort wurde er gefunden und festgenommen.

Die Bestie von Lepidstadt wurde also endlich gefangen genommen und die ganze Stadt ist in Aufruhr aufgrund des anstehenden Prozesses. Dass man sie ihrer vielen Verbrechen für schuldig befinden und festnehmen wird, steht eigentlich bereits fest. Jedoch ist eine Angehörige des Richterkollegiums, welches über den Fall entscheiden wird, Embreth Daramid, nicht von der Schuld der Bestie überzeugt. Die Richterin, welche zudem der Geheimgesellschaft des Esoterischen Ordens des Pfalzgräflichen Auges angehört, sucht nach verlässlichen Beweisen, um Schuld oder Unschuld der Bestie zu beweisen, statt sich auf Gerüchte und Legenden zu verlassen.

ABENTEUERZUSAMMENFASSUNG

Die SC führen die Aufgabe aus, welche Professor Lorremor ihnen in seinem Testament gestellt hat: Sie bringen seine Bücher zu Doktor Montagnie Krol und Richterin Embreth Daramid in Lepidstadt. Dort erfahren sie, dass die berüchtigte Bestie von Lepidstadt vor Gericht steht. Richterin Daramid heuert die SC für eine anscheinend unmögliche Aufgabe an – sie sollen beweisen,

dass die Bestie unschuldig ist. Bei ihren Nachforschungen können die SC erkennen, dass andere für die Taten verantwortlich sind, welche der Bestie angedichtet werden. Ein körperstehlender Hautdieb und ein Dunkelmörder üben ein grässliches, aber sehr gewinnbringendes Geschäft aus und nutzen die Bestie als Sündenbock für ihre Verbrechen. Wenn die SC versuchen, den Namen der Bestie reinzuwaschen, wird ersichtlich, dass die Lepidstädter nicht an einem fairen Prozess interessiert sind. Plötzlich stehen die SC zwischen der Bestie und einem Lynchmob, der sie ohne ein Urteil hinrichten will.

Nach dem Prozess folgen die SC der Bestie nach Schloss Karomark, der Heimat des letzten Grafen von Vieland – und des Schöpfers der Bestie. Auf der Suche nach dem exzentrischen Grafen müssen die SC sein seltsames Schloss erforschen, welches vom Wispernden Pfad in eine Todesfalle verwandelt wurde. Wenn sie den eingekerkerten Karomark schließlich finden, müssen sie sich zugleich seinem finstersten Geheimnis stellen. Und nur indem sie von der Bestie von Lepidstadt Kontrolle ergreifen, können sie Karomarks größte und gefährlichste Schöpfung besiegen und erfahren, was der Wispernde Pfad als nächstes plant.

teil eins: die reise nach lepidstadt

Zu Beginn des Abenteuers halten die SC sich immer noch in Ravengro in der Pfalz Kanterwall auf. Sie wollen nach Norden nach Lepidstadt reisen, um Professor Lorrimors Auftrag zu vollenden und seine Sammlung finsterner Bücher abzugeben. Ehe die SC sich verabschieden, könnten sie ein wenig über die Reiseroute und die Einwohner Lepidstadts von den Bewohnern Ravengros erfahren.

Ein Wurf auf Diplomatie zum Sammeln von Informationen oder ein Wurf auf Wissen (Lokales) enthüllt die folgenden Informationen:

SG 10: Von Ravengro bis nach Lepidstadt sind es etwa 150 Kilometer. Generell birgt natürlich jede Reise in Ustalav Gefahren, doch die alte Bergstraße wird als die beste Verbindung betrachtet. Diese Straße verläuft durch die Hügel am südöstlichen Fuße der Großen Hauer und dann durch die Ort Tamrivena und Courtaud, ehe sie dem Kleinen Moutray bis Lepidstadt folgt.

SG 15: In Lepidstadt herrscht gegenwärtig große Aufregung: Die gefürchtete Bestie von Lepidstadt, eine schreckliche Abnormalität, welche Vieland seit Jahren in Angst und Schrecken versetzt hat, wurde gefangen genommen! Hunderte von Besuchern kommen daher in die Stadt, um einen Blick auf diesen Schrecken zu erhaschen und die Bestie für ihre Taten brennen zu sehen.

Der erste Teil der Reise verläuft ereignislos. Die SC bekommen immer weniger Reisende zu Gesicht und dafür immer mehr Ruinen, Bäume und Marschgebiete. Falls der SL diesen Teil der Reise ausgestalten will, kann er auf die Einzelheiten auf Seite 83 oder den *Almanach zu Ustalav* zurückgreifen. Nach etwa einem Drittel des Weges, der sich durch Moore und dunkle, hässliche Hügel windet, treffen die SC bei Einbruch der Dämmerung am Straßenrand auf den Wagenzug der Verwachsenen.

die verwachsenen

Bei den Verwachsenen handelt es um eine Schaustellertruppe, die gleichzeitig aus missgestalteten Wesen besteht, die sich als Attraktionen darbieten, welche durch Vieland und Lozeri zieht, um die guten Bürger Ustalavs zu unterhalten. Die ganze Truppe reist in

neun varisischen Planwagen, die von alten Kleppern und Schindmähren gezogen werden. Die Wagen sind bunt bemalt und tragen Bilder der Darsteller unter dem Schriftzug „Die Verwachsenen – Ustalavs Größtes Reisendes Kuriositätenkabinett!“ Jeder Wagen hat eine Vorder- und eine Hintertür, die in den engen Wohnraum führen.

Da die Verwachsenen Gerüchte über die große Zahl von Leuten gehört haben, welche vom Bestienprozess nach Lepidstadt gezogen werden, beeilen sie sich, ebenfalls in die Stadt zu kommen, um dies auszunutzen. Die Gruppe hat früher am Tag zur Rast am Straßenrand angehalten. Ein Mitglied der Truppe, die einfach gestrickte Alice, hörte merkwürdige Geräusche, ging nachsehen und ist bisher nicht zurückgekehrt. Die übrigen machen sich inzwischen Sorgen, schließlich hält man sich an einem merkwürdigen, gefährlichen Ort auf und es sind bereits mehrere Stunden vergangen. Daher fragen sie sich im Augenblick verzweifelt, was sie tun sollen.

die schausteller

Die Verwachsenen haben 13 Angehörige, allesamt Schausteller mit diversen körperlichen Behinderungen oder Deformierungen. Dazu kommen einige zusätzliche Attraktionen für die Vorstellung. Sie sehen zwar alle exotisch und zum Teil Furcht einflößend aus, sind aber aufrichtige Leute, die ihren Lebensunterhalt mit ehrlicher Arbeit verdienen und um eine der ihren besorgt sind. Die Truppe besteht aus den folgenden Personen:

Hap Tarvin, der Flohdompteur (CN Menschlicher Experte 1): Hap tritt mit seinem Flohzirkus auf, dem Unglaublichen Zirkus der Winzigen Wunder.

Kaleb Hesse, der Zirkusdirektor (N Menschlicher Experte 3): Dieser Albino mit roten Augen und knielangem weißen Haar trägt einen hohen roten Zylinder, einen langen roten Mantel mit Goldknöpfen und gestreifte Hosen. Er ist der inoffizielle Anführer der Verwachsenen.

Lidia Gerod, die Bärtige Dame (NG Menschliche Bürgerliche 3): Lidia ist fast 2,10 m groß und trägt einen gepflegten Bart bis zur Hüfte. Sie verhält sich gegenüber den anderen Mitgliedern der Truppe wie eine Glucke.

Die Schwachsinnigen: Alice (CN Menschliche Bürgerliche 1), Lettie (NG Menschliche Bürgerliche 2) und Mohn (N Menschliche Bürgerliche 1) sind Schwestern, die alle an Mikrozephalie leiden (ihre Köpfe weisen eine vergleichsweise geringe Größe auf). Alice hat sich vor einiger Zeit vom Wagenzug entfernt und ist noch nicht wieder zurückgekommen.

Prinz Zar, der Menschliche Tausendfüßler (CN Menschlicher Experte 2): Dieser Mwangimann hat weder Arme noch Beine. Er war einst ein Sklave in einem chelischen Kuriositätenkabinett, konnte aber genug Geld verdienen, um seine Freiheit zu erkaufen. Er hat sich dann den Verwachsenen angeschlossen und tritt als der verbannte Prinz der „Vergessenen Städte des Finstersten Garund“ auf.

S'jier, die Vudranische Prinzessin (N Menschliche Adelige 2): S'jier wurde mit vier Armen geboren. Sie kleidet sich in exotische Seidenstoffe und spricht mit einem schweren Akzent, ist in Wirklichkeit aber die Tochter eines Fischhändlers aus Galt.

Der Clownscharm: Diese drei Männer, **Gerik, Josef und Tam (alle N Menschliche Experten 2)**, besitzen jeder eine zusätzliche Gliedmaße (Josef hat drei Beine, die anderen drei Arme). Sie sind begabte Spaßmacher, aber auch fähige Akrobaten und Jongleure.

Trollblut, der Riese (N Menschlicher Experte 2): Dieser

abstoßend hässliche Ulfe misst fast 2,40 m und unterhält die Menge als Feuerschlucker und Muskelprotz.

Das Wolfskind (N Menschliches Kind Bürgerlicher 1): Der Zehnjährige wurde wahrscheinlich im Schauerholz von Wölfen aufgezogen. Sein ganzer Körper ist von dichtem Haar bedeckt. Unglücklicherweise ist er wahnsinnig, jedoch behandeln ihn die einfältigen Schwestern wie einen jüngeren Bruder.

Ferner gehören zum Kabinett zwei eingesperrte Goblinhunde, ein Morlock und ein Riesenfrosch.

Wenn die SC eintreffen, wandern die verschiedenen Angehörigen der Truppe ziellos zwischen den Wagen umher. Alices Schwestern Lettie und Poppie weinen und sind völlig aufgelöst, weshalb auch das Wolfskind traurig heult. Lidia und S'jier versuchen, ihnen Trost zu spenden, während die anderen streiten, was sie machen sollen. Trollblut und Prinz Zar wollen Alice suchen, doch Hap und die drei Clowns zögern die Moore zu betreten, aus Furcht, dass ihnen dasselbe zustoßen könnte wie Alice.

Sobald die Verwachsenen bemerken, dass Fremde eingetroffen sind, kommt Kaleb aus seinem Wagen, um die SC zu begrüßen. Obwohl die Schausteller von Natur aus Fremden gegenüber misstrauisch sind, will Kaleb nicht das Leben seiner Leute bei einer wagemutigen Suche im nächtlichen Moor riskieren. Mehrere Reisende sind an den Wagen bereits vorbeigekommen und wurden von der Erscheinung der Schausteller abgestoßen. Trotz seines irgendwie unheimlichen Äußeren benötigt Kaleb wirklich Hilfe. Er nähert sich daher in seiner Aufmachung als Zirkusdirektor den SC und erklärt ihnen die Situation, wobei er ihnen versichert, dass er und seine Leute harmlose Schausteller sind, die einen der ihren verloren haben. Er fleht die SC um Hilfe an und verspricht ihnen einen magischen Dolch als Belohnung, wenn sie die verschwundene Alice finden können. Für die SC sollte klar erkennbar sein, dass die Verwachsenen für eine Expedition ins Moor schlecht vorbereitet sind und eine nächtliche Rettungsmission daher wahrscheinlich in einer Katastrophe enden würde.

alices schicksal (hq 5)

Alices Spuren sind noch frisch und mit einem Wurf auf Überlebenskunst gegen SG 10 zu finden. Sie führen einen knappen Kilometer in ein sumpfiges Flusstal hinein und anschließend in eine dicht bewachsene Marsch voller Mücken. Bei der Marsch handelt es sich um Seichten Sumpf (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 427) mit 1,80 m bis 2,40 m hohen Schilfhalmern, welche Bewegung und Fähigkeiten ähnlich beeinflussen wie Dichtes Unterholz in Dichtem Wald (*PF GRW*, S. 426). Alices Spuren verschwinden bald im Wasser (Überlebenskunst SG 20, um ihnen zu folgen) und führen noch etwas über einhundert Meter weiter bis zu einer schmalen Lichtung voller trister grauer Blumen. Hier wurde Alice von einer Ätherspinne aus dem Hinterhalt angegriffen, erlag rasch dem Gift der Spinne und starb. Die Spinne schleppte ihre Leiche zum späteren Verzehr fort. Alices bleicher, zerschundener Körper liegt ein paar Meter jenseits der Lichtung zur Hälfte im Sumpfwasser. Mit einem Wurf auf Überlebenskunst oder einem Wurf auf Wahrnehmung im Rahmen einer allgemeinen Suche gegen SG 20 kann man die Schleifspuren entdecken, welche zur Leiche führen.

Kreaturen: Die Lichtung ist das Versteck einer Ätherspinne, welche auf der Ätherebene lauert. Die Spinne nennt sich selbst die Verschlingerin im Wässrigen Schatten. Sie besitzt die Fähigkeit, menschliche Stimmen und Rufe nachzuahmen, und hat auf diese Weise Alice vom Wagenzug fort- und in den Tod gelockt. Die Ätherspinne hat große Freude daran, die Schreie ihres jeweils letzten

Opfers nachzuahmen, jedoch können diese mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 15 als merkwürdig nichtmenschlich erkannt werden.

Wenn die SC zum ersten Mal die Lichtung betreten, kommt die Ätherspinne mittels *Ätherischer Ausflug* auf die Materielle Ebene außerhalb der Lichtung und ahmt Alices letzte Schreie nach, wobei sie sich von der Lichtung wegbewegt und dann mit *Ätherischem Ausflug* wieder auf die Ätherebene zurückkehrt. Dies macht sie vier Mal, wobei sie hofft, so die Gruppe teilen zu können, indem sie die SC dazu bringt, den aus verschiedenen Richtungen kommenden Schreien nachzugehen. Dann legt sie sich im dichten Unterholz auf die Lauer, um aus dem Hinterhalt zuzuschlagen.



KALEB HESSE

Die Verwachsenen im Spiel

Falls die SC den Verwachsenen helfen und sich mit ihnen anfreunden, können die Schausteller während der Nachforschungen in Teil 2 nützliche Verbündete sein. Als Darsteller begegnen sie vielen Leuten und schnappen etliche örtliche Gerüchte und andere Informationen auf. Ihre Reisen haben sie zudem durch ganz Ustalav geführt, wo sie Bewohner aus der ganzen Welt getroffen und allerlei Wissen zu den seltsamsten Themen gesammelt haben. Während des Bestienprozesses können sich die SC jederzeit an die Verwachsenen wenden und erhalten dabei einen Bonus von +2 bei jedem Fertigkeitswurf, um Gerüchte zu erfahren, Hinweisen zu folgen oder die Bedeutung von selbigen einzuschätzen. Die Verwachsenen geben den SC jedoch keinen Boni auf Würfe für Diplomatie, um Informationen zu sammeln oder beim Prozess Beweise vorzuführen, da ihr groteskes Äußeres solchen Interaktionen mit den Einheimischen eher im Wege steht.

Ferner kannst du die Verwachsenen als Stichwortgeber einsetzen, welche den SC hilfreiche Hinweise und Ratschläge geben können. Sie werden den SC nicht im Kampf helfen, können sie aber dennoch bei ihren Untersuchungen und Interaktionen in Lepidstadt auf verschiedene Weise unterstützen.

DIE VERSCHLINGERIN IM WÄSSRIGEN SCHATTEN HG 5

EP 1.600

Weibliche Ätherespinnne (PF MHB, S. 18)

TP 51

TAKTIK

Im Kampf Die Verschlingerin greift ihre Beute aus dem Hinterhalt der Ätherebene an, beißt zu und nutzt den *Ätherischen Ausflug*, um darauf zu warten, dass ihr Gift wirkt. Sie greift auf diese Angriffsmethode so oft wie möglich zurück, solange sie ihr sicher erscheint.

Moral Die Verschlingerin flieht, wenn sie auf 10 TP oder weniger reduziert wird.

Schätze: Der Sumpf ist übersät mit den Überresten der Besitztümer früherer Opfer. Ein Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 20 fördert einen *Trank: Schläue des Fuchses*, ein Vergrößerungsglas mit goldenem Griff (Wert 100 GM), eine kleine Holzschachtel mit Messinggewichten (die Schachtel hat ein Geheimfach im Boden, das man mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 25 finden kann; das Fach enthält drei Silberklumpen im Wert von jeweils 100 SM), einen Reisekoffer aus Walnussholz mit zwei hochwertigen Schlössern und den dazugehörigen Schlüsseln in Wachs versiegelt sowie ein Glas mit eingelegten Knoblauchzehen zwischen verschiedenen, beunruhigenden Knochenstücken.

Entwicklung: Sollten die SC mit der Nachricht von Alices Tod oder ihrer Leiche zu den Verwachsenen zurückkehren, sind diese durch den Verlust betrübt, aber dennoch den SC für ihre Hilfe dankbar. Kaleb hält sein Wort und überreicht ihnen zur Belohnung einen *Dolch des Verderbens (Humanoide [Gestaltwandler])* +1. Obwohl die Verwachsenen normalerweise zögern, in der Gesellschaft von Fremden zu reisen, haben sie nach dem Zwischenfall mit Alice Sorge, welche anderen Schrecken vielleicht noch auf sie lauern. Daher laden sie die SC ein, sie zu begleiten, wenn sie wollen. Sollten die SC annehmen, bittet Kaleb sie, die Straße auszukundschaften und nach Schwierigkeiten oder Gefahren Ausschau zu halten. Die Verwachsenen können den SC dafür keine Bezahlung anbieten, bieten ihnen aber die Benutzung eines der Wagen an. Außerdem können alle Barden und Darsteller in der Gruppe mit ihnen auftreten. Sollten die SC nicht mit den Schaustellern reisen wollen, danken diese ihnen nochmals, wünschen ihnen Glück und verabschieden sich. Die SC könnten ihnen jedoch später in Lepidstadt wieder begegnen.

Lepidstadt

Bei der Ankunft in Lepidstadt finden die SC eine fast schon jahrmarktähnliche Atmosphäre vor. Der Bestienprozess wurde bereits eröffnet und es steht nicht gut um die Kreatur. Ein riesiger Scheiterhaufen in der Form eines Menschen – Lepidstadts bekannter Funkenmann – wurde auf dem Hauptplatz vor dem Gerichtsgebäude errichtet und zur Vorbereitung der Hinrichtung der Bestie fügen die Einheimischen eifrig Brennmaterial hinzu.

Lepidstadt ist eine kleine Stadt am Ufer des Kleinen Moutray. Der Ort ist bekannt wegen seiner Universität und der merkwürdigen stehenden Steine außerhalb der Stadt, die als die Spindelsteine bezeichnet werden.

Kürzlich wurden einige Baumaßnahmen ausgeführt und nun tummeln sich Studenten und Akademiker auf den neugepflasterten Straßen, breiten Plätzen und in den großartigen Gebäude aus importiertem Holz und Stein. Abseits der Universität und des Stadtzentrums offenbaren die schmalen, gewundenen Straßen aber ihr Alter: Sie sind gesäumt von verfallenen Hütten, bröckligen Steinmauern und engen Höfen.

LEPIDSTADT

N Kleinstadt

Gesellschaft +4, Gesetz -1, Korruption +1, Verbrechen +1, Wirtschaft +3, Wissen +3

Eigenschaften Akademie, Gerüchteküche, Sehenswürdigkeit, Wohlhabend

Gefahr +5

BEVÖLKERUNG

Regierungsform Rat

Einwohner 9.780 (9.600 Menschen, 80 Zwerge, 50 Elfen, 30 Gnome, 20 sonstige)

Wichtige Persönlichkeiten

Die Bestie von Lepidstadt (N Fleischgolem Barbar 6)

Dekan der Universität Azziani Viazarri (RN Experte 6)

Ehemaliger Graf Alpon Karomark (N Menschlicher Alchemist 13)

MARKTPLATZ

Verfügbarkeit 6.000 GM; **Kaufkraft** 37.500 GM

Zauberei 7. Grad

Gegenstände, Schwache 4W4; **Durchschnittliche** 3W4; **Mächtige** 3W4



Die SC haben in Lepidstadt dem Testament Professor Lorrimors nach zwei Aufgaben auszuführen: Sie sollen die Bücher aus der Kiste des Professors an Doktor Montagnie Krol an der Universität aushändigen und das seltsame Handbuch des Ordens des Pfalzgräflichen Auges Richterin Embreth Daramid in ihrem Wohnhaus in der Stadt übergeben. Es spielt keine Rolle, welche Aufgabe die SC zuerst ausführen – Einzelheiten zu beiden Kontakten folgen weiter unten. Sollten die SC sich, auf Grund irgendwelcher Gründe nach ihrer Ankunft, nicht mit Doktor Krol oder Richterin Daramid in Verbindung setzen, erfährt die Richterin recht rasch von ihrem Eintreffen in Lepidstadt. Sie schickt ihnen daraufhin eine Einladung, sie in ihrem Haus zu besuchen, und erinnert sie daran, dass sie das restliche Vermächtnis des Professors verwahrt und ihnen übergibt, sobald sie seine Bücher abgeliefert haben.

DOKTOR MONTAGNIE KROL

Die Universität ist recht leicht zu finden. Wenn die SC nach Dr. Krol fragen, werden sie zur Universität geschickt. Ein Wurf auf Diplomatie gegen SG 10 zum Informationen sammeln über Dr. Krol enthüllt, dass der exzentrische Professor im Ort wohlbekannt ist, besonders da der jüngste Diebstahl aus seinem Ressort zur Gefangennahme der gefürchteten Bestie von Lepidstadt geführt hat, über welche nun Gericht gehalten wird. Bei Ankunft an der Universität bemerken die SC mehrere Bauarbeiter und Handwerker, diese beseitigen die Schäden an der Fakultät

für Altertumskunde, welche die Bestie beim Einbruch verursacht hat.

Dr. Montagnie Krol (N Menschlicher Experte 6) ist an der Universität Professor für Altertümer. Er ist exzentrisch aber liebenswert und neigt dazu, enthusiastisch mit den Armen zu wedeln. Er trifft die SC in seinem Institut, eine Mischung aus Bibliothek und Werkstatt. Die Werkstatt wird zwar gerade aufgeräumt, ist aber immer noch ein einziges Durcheinander. Dr. Krol ist betrübt zu erfahren, dass sein alter Freund und Kollege Lorrimor verstorben ist und nimmt die ihm vermachten Gegenstände mit trauriger Dankbarkeit in Empfang. Sollte man ihn zu den Schäden befragen, berichtet Krol vom Einbruch der Bestie und dass seltsamerweise nur ein Gegenstand mitgenommen wurde – eine seltsame kleine Statue, welche als das *Bildnis des meeresgrauen Schreckens* bezeichnet wird. Krol weiß sichtlich nichts mit den Ereignissen anzufangen, er gibt zu, dass die Figur mit Sicherheit ein Einzelstück, andererseits aber nicht wirklich wertvoll ist. Auch wenn die gestohlene Statue nicht wieder aufgetaucht ist, ist er jedoch zufrieden, dass die Bestie gefangen wurde. Er erkennt aber, dass die arme Kreatur ihre Beweggründe nicht erklären kann und offenbar dem Wahnsinn anheim gefallen ist.

Falls die SC den Diebstahl untersuchen wollen, erörtert Dr. Krol gerne das Geschehen und lässt die SC den Tatort besichtigen. Ansonsten werden die SC später auf Wunsch Richterin Daramids zur Fakultät für Altertumskunde zurückkehren. Die Untersuchungen werden auf Seite 16 geschildert.

RICHTERIN EMBRETH DARAMID

Die Richterin wohnt in einem edlen Stadthaus im Zentrum von Lepidstadt, wo sie sich mit Kunst umgibt. Ein Wurf auf Diplomatie zum Sammeln von Informationen bringt zu Tage, dass sie aufgrund ihres ausgeglichenen Temperaments und ihrer Fairness sehr respektiert wird. Embreth Daramid (NG Alte Menschliche Adelige 3/Expertin 4) ist eine der Richterinnen von Vieland und Magistratin von Lepidstadt, aber zudem auch Angehörige des Esoterischen Ordens des Pfalzgräflichen Auges, einer geheimen Gesellschaft der größten Denker und Gelehrten mit einer Tradition des Mystizismus (weiteres über den Orden ist auf der Seite 70 zu finden).

Richterin Daramid lädt die SC, sobald diese eintreffen, in ihr Haus ein. Sie ist Mitte sechzig, trägt ihr graues Haar als Dutt und hat eisblaue Augen. Sie ist ernst, versteht kaum Spaß und scheint immer gleich auf den Punkt zu kommen. Ein Wurf auf Motiv erkennen gegen SG 15 enthüllt aber, dass Lorrimors Tod sie mehr mitnimmt, als sie nach außen hin zeigt – vielleicht war ihre

Beziehung irgendwann einmal mehr als nur beruflich. Sie fragt die SC, ob sie die Aufträge aus dem Testament des Professors erledigt haben, und nimmt gnädig das ihr hinterlassene Buch in Empfang. Falls die SC sie hinsichtlich des Buchs befragen, verrät sie nichts und bestätigt bestenfalls den Titel, sofern die SC ihn übersetzen konnten. Sofern die SC die anderen Bücher bereits an Dr. Krol übergeben haben, händigt sie ihnen die versprochene 100 Platinmünzen pro SC aus.

Nachdem die Richterin ihre Verpflichtung aus dem Testament Professor Lorrimors erledigt hat, bittet sie die SC zu bleiben und fügt hinzu, dass sie ein wenig Hilfe bräuchte. Wenn Petros ihnen vertraute, sei auch sie geneigt, ihnen zu vertrauen.

Richterin Daramid erklärt, dass sie glaube, dass es in Lepidstadt ein verborgenes Krebsgeschwür gäbe, eine Finsternis, die sich im Schatten eines Sündenbocks verstecke. Seit vielen Jahren geben die Bewohner von Lepidstadt für alles einer Kreatur die Schuld, welche als die Bestie von Lepidstadt bekannt ist – Morde, Diebstähle und Schrecken wurden allesamt der Bestie zugeschrieben, doch die Richterin weiß, dass viele Geschichten übertrieben oder einfach unwahr sind. Sie weiß auch, dass manche Leute andere Geschichten über die Kreatur erzählen, welche von ihrer Freundlichkeit und Menschlichkeit berichten und wie sie geliebte Menschen gerettet oder jenen in Not beigestanden hat. Und nun ist es an der Zeit, dass solche Freundlichkeit entgolten wird, doch niemand wagt es, vorzutreten und dem schlechten Ruf der Bestie zu widersprechen.

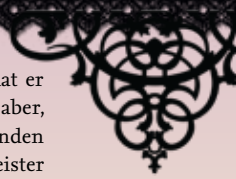
Als Richterin besitzt Daramid einen scharfen Sinn für Gerechtigkeit. Sie befürchtet, dass die Bestie keinen fairen Prozess erhalten wird. Die Lepidstädter geben der Bestie einfach für zu viel die Schuld, egal ob wahr oder eingebildet. Außerdem ist die Richterin wegen der Tat besorgt, bei welcher die Bestie gestellt werden konnte – dem Einbruch und Diebstahl an der Universität. Sie ist davon überzeugt, dass hinter der Gefangennahme der Bestie in der Universität mehr steckt, denn warum sollte eine intelligente Kreatur wissentlich die Universität betreten, wo sie in der Falle säße?! Sie kann ihren Verdacht jedoch nicht öffentlich kundtun, da sie dadurch beruflich und politisch alles riskieren würde. Als einer der drei Richter beim Bestienprozess kann sie sich auch nicht offen einmischen und nur darauf bestehen, dass die Bestie während des Prozesses auch angemessen verteidigt wird.

Was Richterin Daramid wirklich braucht, ist daher eine Gruppe von Personen ohne Vorurteile, welche die Wahrheit über die Bestie und die ihr angedichteten Taten aufdeckt. Der gesetzmäßige Pflichtverteidiger der Bestie, Gustav Kappel, ist mit dem Fall hoffnungslos überfordert und benötigt Hilfe durch jemanden, der Beweise zu den angeblichen Verbrechen der Bestie sammelt und auch als Zeuge vor Gericht aussagt. So jemand müsste äußerst mutig sein und über eine wahre Silberzunge verfügen, um sicherzustellen, dass der Gerechtigkeit Genüge getan wird, sofern es mehr über die Bestie zu sagen gibt. Sollte die Bestie für schuldig befunden werden, kann Daramid ruhig schlafen im Wissen, ein faires Urteil gesprochen zu haben.

Die Richterin bietet den SC gerade heraus an, Lorrimors Vermächtnis von 100 Platinmünzen pro Kopf zu verdoppeln, wenn diese die Untersuchungen zur Bestie von Lepidstadt übernehmen. Dabei sollen sie ihren Namen allerdings nirgends erwähnen, da jeder Hinweis auf ihre Beteiligung ihre Unvoreingenommenheit in Frage stellen würde. Sie sagt den SC, dass sie auf Nachfrage jede Beteiligung abstreiten wird, aber äußerst dankbar wäre, wenn sie der Sache auf den Grund gingen würden.



RICHTERIN DARAMID



Falls die SC zusagen, weist Richterin Daramid ihnen den Weg zum Gerichtsgebäude und weist sie an, sich bei den Gerichtsschreibern als freiwillige Verteidiger der Bestie registrieren zu lassen und sich dann mit dem Advokaten Gustav Kappel zu treffen. Diesem sollen sie ihre Hilfe bei der Sammlung von Beweisen anbieten, welche die Verteidigung unterstützen könnten.

Sollten die SC daran interessiert sein, mehr über den bisherigen Prozessverlauf herauszufinden, können sie Würfe auf Wissen (Lokales) oder Diplomatie zum Sammeln von Informationen machen, um die folgenden Gerüchte aufzuspinnen:

SG 5: Verbrennt die Bestie!

SG 10: Ich habe gehört, dass während des ersten Prozessstages eine lange Liste der Verbrechen der Bestie verlesen wurde. Drei davon bilden die Grundlage der Anklage und werden zu ihrer Hinrichtung führen – sie wird lebendig im Funkenmann verbrannt, einem gewaltigen Scheiterhaufen, welcher derzeit vor dem Gerichtsgebäude aufgebaut wird!

SG 15: Ha! Der Trottel Gustav Kappel verteidigt die Kreatur, dabei bekommt er keinen ganzen Satz heraus ohne zu stottern! Die Bestie ist so gut wie tot! Ich habe gehört, dass die Anklage wasserdicht sei – die Morde an den armen Kindern in Hergstag, den Sumpfleuten in Morast und das Niederbrennen des Hospizes des guten Doktor Brada... Ein Hurra auf den Ankläger, Otto Heiger!

SG 20: Ja, ich habe Geschichten gehört, dass die Bestie auch Gutes getan habe, aber sie plagt Lepidstadt schon viel zu lange. Selbst wenn sie diese Dinge getan hat, dann ist das doch Beweis genug, dass sie wahnsinnig ist und es verdient zu brennen!

Das Lepidstädter Gerichtsgebäude

Ein großes, gedrungenes Gebäude, welches von einer gewaltigen Uhr dominiert wird, beherrscht den Rathausplatz. Vor dem Gebäude steht eine riesige, hölzerne und grob menschenförmige Gestalt.

Das Gerichtsgebäude wurde einst als Befestigung aus dunklem Gestein erbaut. Die Wände sind aus verstärktem Mauerwerk (Klettern SG 20). Das Haus besitzt drei Etagen, die Fensteröffnungen sind schmal und gerade 30 cm breit. Alle Außentüren sind starke Holztüren (Härte 5, 20 TP, Zerschlagen SG 25), während alle Innentüren gute Holztüren (Härte 5, 15 TP, Zerschlagen SG 18) sind. Die Außentüren haben gute Schlösser (Mechanismus ausschalten SG 30) und der diensthabende Wachmeister hat die Schlüssel dafür.

Auf dem Platz vor dem Gerichtsgebäude steht der Funkenmann, Lepidstadts traditionelle Hinrichtungsmethode für Mörder und andere Schwerverbrecher. Der Funkenmann ist eine riesige, über 9 m hohe, menschenförmige Ansammlung von Brennholz, ein so genannter Korbmann. Verurteilte Verbrecher werden in die leere Bruthöhle der Figur gesteckt, dann wird der Funkenmann in einer öffentlichen Zeremonie angezündet. Während der Prozess fortschreitet häufen willige Arbeiter immer mehr Brennholz um die Beine der Figur herum auf und ölen ihre hölzernen Gliedmaßen, während Kinder daneben spielen und Gras, Blumen und Abfall zwischen das Holz werfen.

Kreaturen: Zwölf Gerichtswachen beschützen das Gerichtsgebäude und bewachen die Gefangenen in seinem Inneren. Sie arbeiten in 12 Stundenschichten zu jeweils sechs Wachen. Wachmeister Dan hat die Befehlsgewalt, seine Spielwerte

entsprechen denen der anderen Gerichtswachen, jedoch hat er die Schlüssel zu allen Türen des Gebäudes, weigert sich aber, diese ohne Anweisung von oben herzugeben. Die wachhabenden Gerichtswachen erfreuen sich ihres Ruhmes als Kerkermeister der berüchtigten Bestie von Lepidstadt und quälen die Bestie mit Freuden.

Die einzige andere ständig vor Ort anwesende Person ist Advokat Gustav Kappel, der damit beauftragt wurde, die Bestie während des Prozesses zu verteidigen.

GERICHTSWACHEN (12)

HG 1/2

EP je 200

Menschlicher Krieger 2

N Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +0; Sinne Wahrnehmung +1

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 15 (+5 Rüstung)

TP je 15 (2W10+4)

REF +0, WIL +0, ZÄH +4

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Hellebarde +5 (1W10+3/x3)

Fernkampf Schwere Armbrust +2 (1W10/19–20)

TAKTIK

Im Kampf Die Gerichtswachen sind schlecht organisiert und haben keine Ahnung von Taktik, sondern greifen immer den am nächsten stehenden Gegner an. Wenn man ihnen im Kampf Anweisungen geben will, ist ein Wurf auf Einschüchtern gegen SG 12 erforderlich, damit sie die Befehle auch befolgen.

Moral Gerichtswachen, die auf 5 TP oder darunter reduziert werden, suchen Deckung oder versuchen zu fliehen.

SPIELWERTE

ST 15, GE 11, KO 12, IN 9, WE 10, CH 8

GAB +2; KMB +4; KMV 14

Talente Einschüchternde Kraft, Waffenfokus (Hellebarde)

Fertigkeiten Einschüchtern +5, Klettern +2, Schwimmen +2, Wahrnehmung +1

Sprachen Gemeinsprache

Ausrüstung Schuppenpanzer, Schwere Armbrust mit 10 Bolzen, Hellebarde

Die Haupträume des Gerichtsgebäudes

A1. Haupteingang: Verzierte Säulen tragen einen Balkon in 4,50 m Höhe (Bereich **A15**). Unter dem Balkon führen breite Stufen zu einer mächtigen eisenbeschlagenen Tür hinauf. An einer hölzernen Tafel neben der Tür sind gedruckte öffentliche Mitteilungen angeschlagen. Gegenwärtig befassen sich diese Notizen in der langatmigen Sprache der Juristen mit den Einzelheiten des bevorstehenden Prozesses.

A2. Eingang: Von diesem Raum aus kann man in die meisten anderen Räume im Erdgeschoss des Gerichts gelangen. Unter einer schweren, eisernen Falltür befindet sich eine Steintreppe, die nach unten in das im Keller untergebrachte Gefängnis führt.

A3. Lagerraum: Mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 15 kann man zwischen den Eimern, Schrubbern, Seilen, Fackeln und anderem Allerlei in diesem winzigen Lagerraum die Teile einer Balliste und 20 Bolzen auf drei Kisten verteilt vorfinden.

Diese Speerschleuder (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 435) kann mit einem Wurf auf Wissen (Baukunst) oder Beruf (Ingenieur) gegen SG 15 oder einem Wurf auf Mechanismus ausschalten gegen SG 20 zusammengebaut werden. Jeder Versuch dauert 4 Stunden.

A4. Aufenthaltsraum: Ein zerschrammter Tisch und Stühle stehen in der Mitte des Raumes vor einem großen Kamin in der Ostwand. Die sechs wachhabenden Gerichtswachen verbringen zwischen den stündlichen Patrouillen im Gefängnis und dem Gebäude ihre meiste Zeit hier.

A5. Unterkünfte: Ein Dutzend Feldbetten, Kisten und ein Waschbecken füllen diesen Raum, wo die sechs Gerichtswachen, die gerade nicht im Dienst sind, in der Regel schlafen. Eine steinerne Wendeltreppe führt nach oben in den Gerichtssaal (Bereich A18).

A6. Plumpsklos: Die Toiletten sind gegenwärtig nicht besetzt.

A7. Wandschrank des Sergeanten: Ein schmales Feldbett ist in den einzigen freien Raum in diesem vollgestopften Lagerraum gequetscht, in dem zurzeit Advokat Gustav Kappel haust.

A8. Eingang für die Öffentlichkeit: Zwei schwere Eichentüren im Norden und im Süden ermöglichen der Öffentlichkeit, das Gebäude zu betreten. Im Inneren führen zwei schmale, eiserne Wendeltreppen zu den öffentlichen Galerien 9m weiter oben (Bereich A22).

A9. Küche: An diesem schmutzigen und unschönen Ort werden die Mahlzeiten für die Wachen und die Gefangenen zubereitet. Die Köchin Celia (N Menschliche Bürgerliche 2) arbeitet hier tagsüber, geht abends aber nach Hause.

A10. Speisekammer: Dieser Raum enthält wohlsortierte Nahrungsmittel sowie ein paar Fässer des hervorragenden örtlichen Weizenbieres.

A11. Brunnen: Ein 15m tiefer Brunnen, dessen Abdeckung vor langer Zeit zerbrochen ist, dient der Versorgung des Gefängnisses mit Frischwasser.

A12. Gefängnis: Eine steile Steintreppe führt in diesen großen Keller. Der Boden ist mit Steinfliesen belegt und die Deckenhöhe beträgt etwa 4,50 m. Im Zentrum des Kellers führt eine schmale eiserne Wendeltreppe in den Gefangenenraum hinaus (Bereich A16). Ein Schrank an der Südwand enthält diverse kleine Folterwerkzeuge wie Daumenschrauben und Mundbirnen.

A13. Leere Zellen: Drei Eisenkäfige stehen an der Nordwand des Gefängnisses nebeneinander. Jeder verfügt über ein gutes Schloss (Mechanismus ausschalten SG 30) und ein kleines Feldbett, jedoch sind die Käfige gegenwärtig leer.

A14. Der Gefangene: In diesem großen Käfig werden normalerweise mehrere Gefangene aufbewahrt, doch momentan hält sich nur ein besonderer Gast hier auf, die Bestie von Lepidstadt. Die Kreatur ist mit 12 Handschellen und Fußfesseln von meisterlicher Arbeit, die über Hervorragende Schlösser verfügen (Härte 10, 10 TP, Zerschlagen SG 28, Mechanismus ausschalten SG 40), an einem eisernen Stuhl gefesselt. Der Stuhl ist am Boden festgeschraubt.

A15. Balkon: Von diesem großen Balkon kann man den 4,50m tiefer liegenden Rathausplatz überblicken. Das steinerne Geländer ist 1,20m hoch. An der Rückwand des Balkons befindet sich eine riesige Uhr aus Messing und Holz. Im Ort nennt man sie nur „Gevatter Zeit“. Die Uhr ist schmucklos, aber sehr laut, ihre gewaltige Glocke, die in einem kleinen Turm oberhalb von Bereich A16 hängt, schlägt zu jeder Stunde und kann in ganz Lepidstadt gehört werden.

A16. Gefangenenraum: Drei Paare meisterlich gefertigter Handschellen mit hervorragenden Schlössern hängen in diesem ansonsten nackten Raum neben der Tür zum Gerichtssaal an der

Wand. Die schmale, aus dem Gefängnis (Bereich A12) führende Treppe endet hier, so dass Gefangene nach oben gebracht werden können, ohne dabei an der Öffentlichkeit vorbei zu müssen. Ein großes Regal aus Eichenholz nimmt einen großen Teil des Raumes in Anspruch, in dem Ersatzteile für Gevatter Zeit und der Schlüssel zum Aufziehen der Uhr liegen. Eine Leiter in der südöstlichen Ecke führt nach oben in den Glockenturm der Uhr.

A17. Büro: In diesem kleinen, ordentlichen Büro stehen ein Schreibtisch aus Mahagoni und ein Lederstuhl. Drei weitere Stühle stehen an der Südwand. Dieser Raum dient als neutraler Boden für alle Treffen, die die Richter für erforderlich halten.

A18. Gerichtssaal: Dieser große Raum ist mit dunklem Eichenholz getäfelt. Die gewölbte Decke ist 7,50m hoch. Vor der Ostwand stehen für die Richter drei thronartige Stühle mit eingebauten Lesepulten. Direkt vor diesen befindet sich der Zeugensitz. Zwei auf Hochglanz polierte Mahagonitische, einer für die Anklage, der andere für die Verteidigung, stehen den Richterstühlen gegenüber. In der Mitte des Raumes steht ein eiserner Fesselstuhl, der extra für den Prozess angefertigt wurde, mit sechs Paaren Hand- und Fußfesseln bereit. Hinter dem Platz des Angeklagten befinden sich zwei Reihen mit jeweils zwölf Stühlen mit Blick auf die Richter. Im Westen befindet sich eine 3m erhöhte Zuschauergalerie (Bereich A22).

A19. Kammer des Anklägers: Dieses kleine, einfache Büro wird von der Anklage benutzt. Es enthält zwei Stühle und einen Schreibtisch, in dessen Schubladen Schreibzeug und Pergament liegen.

A20. Richterkammer: In dieser opulenten Kammer stehen drei luxuriöse Lederstühle, ein Kleiderschrank und ein verziertes, lackiertes Waschbecken. Der Kleiderschrank enthält die Roben und Halskrausen der Richter, die gepuderten Perücken und einen großen hölzernen Hammer für den Vorsitzenden Richter.

A21. Kammer des Verteidigers: Die Einrichtung dieser kleinen Kammer entspricht der von A19. Der Advokat Gustav Kappel nutzt sie gegenwärtig als Büro.

A22. Zuschauergalerie: Von dieser Tribüne aus kann man aus 3m Höhe auf den Gerichtssaal blicken. Ein niedriges Geländer trennt die Galerie vom Saal. Man kann sie nur über die steilen Wendeltreppen am Öffentlichen Eingang (Bereich A8) aus erreichen.

Der Advokat

Advokat Gustav Kappel (NG Menschlicher Adelige 3/Experte 2) trifft sich mit den SC in der Kammer des Verteidigers (Bereich A21). Mit seiner gewaltigen Gerichtsperrücke ist Gustav eine beeindruckende Erscheinung, doch leider kann der erste Eindruck täuschen: Gustav musste zuletzt mehrere Niederlagen hinnehmen und zusehen, wie seine letzten sechs Mandanten gehängt wurden. Und genaugenommen wurde der aus-dem-letzten-Loch-pfeifende Advokat eben aufgrund seiner Unfähigkeit als Verteidiger und seines Stotterns zum Pflichtverteidiger der Bestie bestimmt. Das Stottern tritt auf, sobald Gustav gestresst ist. Der Advokat besitzt keine Zweifel an der Schuld der Bestie, will sie aber dennoch so gut es ihm möglich ist verteidigen. Er findet nur keinerlei Beweise, welche für die Unschuld der Bestie sprechen könnten. Gustav erzählt den SC gerne, wie es zur Festnahme der Bestie in der Universität gekommen ist (siehe Seite 7), und legt den Verfahrensablauf dar (siehe Seite 16). Er informiert die SC darüber, dass die Anklage drei kürzlich stattgefundenen, der Bestie zugeschriebene Verbrechen als Anklagepunkte benutzt, um die Kreatur des Mordes zu überführen: den Mord an zehn Bürgern des Dorfes Morast vor einem Jahr, den Mord an sechs Kindern im



Bauerndorf Hergstag vor sieben Monaten und die Brandstiftung in der Zuflucht auf der Insel Karb von vier Monaten, bei der Doktor Brada und Patienten umgekommen sind und der Assistent des Doktors, Karl, das Augenlicht verlor.

Gustav hat die Hauptzeugen aller drei Taten befragt und ist zu dem Schluss gekommen, dass ihre Geschichten sehr plausibel sind. Er will jedoch, dass Gerechtigkeit geschieht, und ist sich sicher, dass die Bestie ohne Gegenbeweise verurteilt werden wird. Daher ist er bereit, den SC bei ihren Untersuchungen zu helfen, wie es seine sonstigen Verpflichtungen bei Gericht zulassen. Seine Aufgabe während des Prozesses ist die Darstellung von Beweisen, das Kreuzverhör von Zeugen und die Unschuld der Bestie zu beweisen. Aufgrund seines Stotterns schlägt er jedoch vor, dass es besser wäre, wenn die SC alle zugunsten der Bestie sprechenden Beweise vorlegen würden.

Gustav macht sich ferner große Sorgen wegen des Zeitfensters, da der Prozess bereits begonnen hat und einleitende Beweise bereits den Richter vorgelegt wurden. Der Prozess wird am nächsten Tag langsam ins Rollen kommen und während der nächsten drei Tage werden die meisten Beweise für die drei Verbrechen vorgelegt werden. Die SC müssen daher schnell handeln, wenn sie Beweise für die Unschuld der Bestie finden wollen. Gustav schlägt vor, dass die SC zuerst die Geschehnisse in Morast untersuchen sollten, da die Beweise zu dieser Tat am nächsten Tag präsentiert werden. Anschließend können sie den beiden anderen Taten in den Folgenächten nachgehen.

Und sofern die SC keine weiteren Fragen mehr an ihn

haben, schlägt Gustav vor, der Bestie ebenfalls einen Besuch abzustatten.

ein treffen mit der bestie

Gustav Kappel begleitet die SC in den Keller des Gerichtsgebäudes, um die dort festgehaltene Bestie von Lepidstadt in Bereich **A14** zu treffen.

Lies das Folgende vor, wenn die SC erstmals einen Blick auf die Bestie werfen können:

Eine hünenhafte Scheußlichkeit sitzt in einem Eisenstuhl, festgehalten mit nicht weniger als zwölf Paar Fesseln. Nähte halten das groteske Flickwerk aus Fleisch und Knochen, Bestie und Mensch zusammen. Die Drähte sind derart straff gespannt, so dass sie wirken, als könnten sie jeden Moment reißen. Der Mund der Kreatur ist zu einem ständigen Hohnlächeln verzerrt und ein dünner, dunkler Haarschopf hängt von der aufgenähten Kopfhaut herab. Das Wesen hockt in seinem Stuhl, mit einem niedergeschlagenen Ausdruck auf dem monströsen Gesicht.

Die Bestie von Lepidstadt ist hässlich, freundlich, zornig und sanftmütig. Sie ist zudem edel, furchtbar, außergewöhnlich und fürchterlich. Sie trägt ihren Namen jedoch zu Unrecht. Zwar hat sie bereits getötet, besitzt aber dennoch eine kindliche Unschuld. Denn jedes Mal, wenn sie getötet hat, war das Opfer selbst dafür verantwortlich, da es die Bestie angegriffen oder verspottet hat, bis die Bestie in einen Kampfrausch verfiel. Mit den Jahren hat die

Bestie gelernt, ihre Wut einigermaßen zu kontrollieren, doch die Hitze des Gefechts lässt sie immer noch die Kontrolle verlieren und zu einem Berserker mutieren. Nachdem sie getötet hat, ist die Bestie stets voll Trauer gewesen und versuchte zu verstehen, warum die Leute sie hassen. Die Bestie versteht, dass sie kein Mensch ist, und möchte die Menschen besser verstehen. Hierzu hat sie sogar die Verse in einem alten taldanischen Buch mit Gedichten auswendig gelernt, über das sie gestolpert ist. Die Bestie versucht mittlerweile nicht länger, zu einem Teil der menschlichen Gesellschaft zu werden, möchte aber verzweifelt akzeptiert werden. Um ein wenig Toleranz zu gewinnen, hatte sie einst Kinder, die sich im Wald verlaufen hatten, unbeschadet nach Hause gebracht.

Selbst der Schöpfer der Bestie, der abgesetzte Graf Alpon Karomark, betrachtet sein Werk inzwischen als Fehler – die Bestie wird nie der Sohn sein können, den er und seine tote Frau sich gewünscht hatten. Die Bestie weiß, dass sie ihren Schöpfer enttäuscht hat, kennt aber den Grund nicht. Sie hat dem Grafen vergeben, vergisst manchmal aber, was sie ihm überhaupt vergeben hat.

Wenn die SC der Kreatur zum ersten Mal begegnen, wie sie angekettet und verprügelt von den grausamen Wachen dahockt, wirkt sie wahrlich wie eine Bestie. Sie ist schmutzig und elendig und von Fliegen bedeckt. Man erhält den Eindruck, dass es wahrscheinlicher ist, dass sie zu Brüllen beginnt und versucht ihre Ketten zu sprengen, als dass sie sprechen würde. Sollten die SC die Bestie irgendwie beruhigen können und sich mit ihr anfreunden, müssen sie feststellen, dass die Kommunikation schwierig ist. Denn die Bestie versteht die Lage, in der sie sich befindet, nicht vollständig und versucht zu verstehen, warum Menschen sie gefangen genommen und gefoltert haben. Falls sie zu den ihr zur Last gelegten Verbrechen befragt wird, sagt die Bestie nur immer wieder „Ich war es nicht“. Sie weiß nur von den Geschehnissen in Hergstag, weil sie dort anwesend war im Gegensatz zu den anderen Taten. Weitere Einzelheiten, an welche die Bestie sich erinnert, befinden sich im Abschnitt *Die Kinder von Hergstag* auf Seite **XXX**. Unter keinen Umständen verrät die Bestie vor dem Ende des Prozesses den Namen ihres Schöpfers. Sollten die SC Druck ausüben, schweigt die Kreatur.

Spiele die Bestie als Kind im Körper eines Monsters. Sie kann überraschend sanftmütig, unersättlich neugierig und ein wahrer Freund, aber auch unglaublich gefährlich, unkontrollierbar wild und einfach nur schwierig sein. Sollte sie auch nur ein wenig freundlich behandelt werden, entwickelt die Bestie rasch eine kindliche, unschuldige Zuneigung zu ihren „Freunden“, doch sollte man ihr mit Grausamkeit begegnen, wird sie zu einer wütenden Bestie, die ihres Namens würdig ist. Tue dein Bestes, um die Bestie so darzustellen, dass die SC Sympathie für die Kreatur entwickeln und schließlich verstehen, dass sie zwar wie ein Monster aussieht, aber keines ist.

DIE BESTIE VON LEPIDSTADT

HG 13

EP 25.600

TP 118 (siehe Seite 62)



ADVOKAT GUSTAV KAPPEL

teil zwei: DIE BESTIE VOR GERICHT

Sobald die SC die Bestie und ihren Verteidiger Gustav Kappel getroffen haben, liegt es an ihnen, wie sie die angeklagten Verbrechen untersuchen. Insgesamt gibt es vier Orte zu erforschen: das Sumpfnest Morast, das verlassene Dorf Hergstag, die niedergebrannte Zuflucht auf der Insel Karb und die Lepidstädter Universität, wo der Einbruch stattgefunden hat und die Bestie gefasst wurde. Die Hinweise an diesen Orten können die SC zudem zu einem fünften Ort führen, dem Versteck der wahren Schuldigen in Vorkstags und Greins Alchemistischer Werkstatt in Lepidstadt. Der Vorfall in Morast ist zwar für den folgenden Prozesstag angesetzt, jedoch können die SC die Tatorte in beliebiger Reihenfolge untersuchen. Die folgenden Abschnitte befassen sich mit den Orten und Plätzen, die die SC untersuchen können und den Hinweisen, auf welche sie dort stoßen könnten.

Der Prozess dient aufgrund des Zeitdrucks als Mittel, um den Verlauf des Abenteuers voranzutreiben, du solltest aber nicht sklavisch genaue Zeiten für alles nachhalten. Die Betonung liegt eher darauf, dass die SC schnell handeln und sich wahrlich anstrengen müssen, wodurch sie weniger Gelegenheit erhalten, sich vollständig auszu-ruhen. Nächtliche Abenteuer und Erschöpfung aufgrund von Schlafmangel können die gruselige Atmosphäre noch verstärken. Mach dich mit den Regeln zu Lichtverhältnissen (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 172–173) und zu Entkräftung und Erschöpfung (*PF GRW*, S. 566) vertraut. Du kannst auch auf eine Hausregel zurückgreifen, dass Charaktere, die nicht die ganze Nacht schlafen können, unter Erschöpfung leiden. Wenn ein SC keine sechs Stunden Schlaf bekommt, muss ihm ein Zähigkeitswurf gegen SG 15 gelingen, oder er ist erschöpft und erleidet einen Malus von –1 auf all seine Würfe sowie seine Rettungswürfe gegen Schlafeffekte. Eine zweite Nacht ohne Schlaf erfordert einen weiteren Zähigkeitswurf gegen SG 15. Ein Fehlschlag bedeutet, dass der Charakter entkräftet ist und der Malus auf –2 steigt. Ein dritter Fehlschlag in der Folgenacht erhöht den Malus sogar auf –3.

DER DIEBSTAH AN DER LEPIDSTÄDTER UNIVERSITÄT

Falls die SC Professor Lorrimors Nachlass noch nicht bei Dr. Montagnie Krol an der Fakultät für Altertumskunde an der Universität abgeliefert haben, können sie dies mit der Untersuchung des Ortes kombinieren, an dem die Bestie gefangen genommen wurde. Einzelheiten zum Treffen mit Dr. Krol befinden sich auf den Seiten 11. Krol lässt die SC bereitwillig den Tatort untersuchen, warnt aber zugleich, dass bereits Aufräumarbeiten stattgefunden hätten.

Der Spur des Diebes kann man leicht folgen; der Dieb brach durch die Hintertür ein, marschierte durch den Hörsaal und holte sich das *Bildnis des meeresgrauen Schreckens*.

Die Hintertür der Fakultät für Altertumskunde war ursprünglich mit einem hervorragenden Schloss versperrt, man kann aber

problemlos erkennen, dass die Tür erst kürzlich beschädigt wurde. Die 2,5 cm dicke Eisentür (Härte 10, 30 TP, Zerschlagen SG 26) ist gegenwärtig mit einem Vorhängeschloss gesichert (einfaches Schloss, Mechanismus ausschalten SG 20) und wurde nur grob in Ordnung gebracht.

Zwischen der Hintertür und dem Hörsaal befand sich eine einfache Holztür, die aus den Angeln gerissen wurde. Dies ist auch mit der in die Werkstatt führenden Tür geschehen.

Der Hörsaal ist in Eiche getäfelt und weist einen um 1,50 m abgesenkten zentralen Bereich auf. Dieser ist von Büchern, Stammesfetschen und anderen Besonderheiten flankiert. In der Mitte des abgesenkten Bereiches befindet sich eine Bühne mit dem Lesepult. Die Vertiefung ist von einem niedrigen Eichen-geländer umgeben, welches über die Jahre von der Berührung der Studenten, die in den Vorlesebereich hinunterblickten, glatt gerieben wurde.

An den Wänden der kombinierten Werkstatt-Bibliothek stehen hauptsächlich leere Regale. Die Decke ist hoch und drei große, in Blei gefasste Fenster erlauben den Blick auf den Rasen der Universität. Auf dem Boden liegt verteilt eine ungewöhnliche Ansammlung von Büchern, Schriftrollen, Karten und Kuriositäten, zu denen Schrumpfköpfe, Stammesmasken und Töpferscherven gehören. Alles wurde anscheinend aus den Regalen gerissen. Ansonsten ist der Raum voller umgestürzter Tische, Pulte und Schränke.

Hinweise: Ein Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 5 reicht aus, um zu erkennen, dass die Hintertür von außen aufgebrochen wurde. Mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 15 finden die SC die Reste eines dünnen Silberdrahtes und eines winzigen Glöckchens, die an der Tür befestigt waren. Mit einem Wurf auf Wissen (Arkane) gegen SG 20 können diese Überreste als die Materialkomponenten des Zaubers *Alarm* identifiziert werden. Seit dem Einbruch haben zwar schon mehrere Leute das Gelände betreten, doch mit einem Wurf auf Überlebenskunst gegen SG 20 findet man die Spuren einer großen, schweren Kreatur in Stiefeln mit Eisenbeschlag.

Mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 10 kann man zudem den schwachen Geruch von Bienenwachs im Hörsaal bemerken, während ein Wurf auf Wahrnehmung oder Überlebenskunst gegen SG 20 ein paar tiefe Kratzer im Holzgeländer zu Tage fördert. Wenn man unterhalb des zerkratzten Bereiches in der Senke sucht, kann man mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 20 feststellen, dass etwas Schweres auf die Fliesen gefallen oder dort gelandet ist.

Trotz der Unordnung in der Werkstatt kann man mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 15 erkennen, dass ein Teil des Raumes unberührt zu sein scheint, während überall sonst starke Schäden vorherrschen. Das Podest, auf dem das *Bildnis des meeresgrauen Schreckens* neben kleinen Fettschen und zerbrechlichen Perlmuttschnitzereien gestanden hat, ist tatsächlich unbeschädigt. Die Fenster der Werkstatt wurden seit Jahren nicht geöffnet, wie der angesammelte Schmutz beweist. Mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 15 kann man jedoch erkennen, dass dieser Schmutzfilm beim mittleren Fenster fehlt.

Schlussfolgerungen: Als die Hintertür aufgebrochen wurde, alarmierte der *Alarm* die Wachen in der nahen Wachstube, welche 6 Runden später eintrafen, um die Bestie zu überwältigen. Sollten diese Wachen befragt werden, erinnern sie sich daran, die in der Werkstatt wütende Bestie vorgefunden, aber keine Komplizen gesehen zu haben. Die Fußspuren an der Hintertür entsprechen den Stiefeln, welche die Bestie trägt.

Wenn man die Angestellten der Fakultät nach dem Bienenwachsgeruch fragt, erfährt man, dass der Geruch im Hörsaal von der Politur kommt, mit der die Reinigungskräfte alle Holzoberflächen in der Universität behandeln. Die Kratzer im Geländer und Eindrücke in den Bodenfliesen könnten von den eisenbeschlagenen Stiefeln der Bestie stammen.

Das mittlere Fenster der Werkstatt ist zwar unhandlich, geht aber mit Leichtigkeit auf, während die anderen Fenster hierzu einen Stärkewurf gegen SG 25 erfordern. Auf Nachfrage teilen die Angestellten mit, dass das Fenster geschlossen war, als sie nach der Tat eingetroffen sind.

Auch wenn alle in der Fakultät für Altertumskunde gefundenen Hinweise auf die Bestie von Lepidstadt als Schuldigen hinweisen, gibt es immer noch unbeantwortete Fragen: Aus welchem Motiv hat die Bestie das *Bildnis des meeresgrauen Schreckens* entwendet? Warum hat sie in der Werkstatt derart gewütet, die kleine Figur aber mit solcher Vorsicht entfernt? Und was hat sie mit der gestohlenen Statue gemacht, bevor sie gestellt wurde?

Tatsächlich war die Bestie nicht aus eigenem Antrieb hier. Nachdem der Wispernde Pfad in Schloss Karomark eingedrungen war, nutzten die Bösewichte das *Herz des Leibeigenen*, um die Bestie zu kontrollieren und den Golem beim Einbruch in die Universität zu steuern. Da sie den Bereich zuvor magisch ausgekundschaftet hatten, ließen sie die Bestie sofort zum *Bildnis* vorstoßen und dieses durch das Fenster einem wartenden Homunkulus reichen, welcher die kleine Figur den Kultanhängern brachte. Nach getaner Arbeit floh der Wispernde Pfad mit dem *Bildnis des meeresgrauen Schreckens* und überließ die Kreatur ihrem Schicksal. Frei von der Kontrolle des *Herz des Leibeigenen* verfiel die Bestie in Raserei und wütete in der Fakultät für Altertumskunde ohne Sinn und Verstand, bis die Wachen sie mit der Hilfe der Stadtwache überwältigen konnten. Letztere sperrte die Bestie daraufhin ins Gefängnis.

Leider besitzt die Bestie keine Erinnerungen an die Zeit, die sie unter der Kontrolle des *Herz des Leibeigenen* verbringt. Wenn man sie befragt, kann sie daher nur sagen, dass sie in einem Moment noch im Dippelweihersumpf gewesen war und im nächsten in Ketten aus der Lepidstädter Universität geführt wurde, ohne sich an die dazwischenliegende Zeitspanne erinnern zu können.

Wird Dr. Krol zum *Bildnis des meeresgrauen Schreckens* befragt, steht er begeistert Rede und Antwort: Er ist sich nicht sicher, woher die kleine Statue ursprünglich kam, weiß aber, dass sie seit vielen Jahren Teil der Sammlung der Fakultät ist. Äußerlich ist sie eine dunkelgrüne Figur einer grotesken, tentakelbedeckten Kreatur.



DIE BESTIE VON LEPIDSTADT



Dr. Krol gibt zu, dass das Bildnis ihn fasziniert hat, da sie einfach zu keinem bekannten göttlichen Wesen passt. Er hegt den Verdacht, dass es sich um das Bildnis von etwas handelt, worüber in den uralten Legenden Golarions geflüstert wird, einer Kreatur aus dem geheimnisvollen Dunklen Firmament. Unabhängig davon glaubt Dr. Krol aber, dass die Figur aufgrund des Wiedererkennungseffektes rasch wieder auftauchen wird.

a. die sumpfleute von MORAST

Das erste Verbrechen, welches der Bestie zur Last gelegt wird, ist der Mord an zehn Bewohnern Morasts, eines kleinen Weiher im Dippelweihersumpf etwa 12 km östlich von Lepidstadt. Eine schmale Straße führt von Lepidstadt zum Dorf. Morast ist eine elende Ansammlung von etwa zwanzig Hütten aus Flechtwerk mit Lehmbestrich, die auf Stelzen im Sumpf stehen und untereinander mit durchgewickelten Plankenwegen verbunden sind. Die Dorfbewohner leben vom Fischfang und fangen zuweilen auch einen Blutkaiman (ein Krokodil mit einem rotgeschuppten Kopf, das im Norden heimisch ist), welcher verspeist oder verkauft wird.

MORAST

N Nest

Gesellschaft +2, Gesetz -3, Korruption -1, Verbrechen -2, Wirtschaft -2, Wissen -2

Eigenschaften Isoliert

Gefahr -5; **Makel** Verarmt

BEVÖLKERUNG

Regierungsform Rat

Einwohner 62 (60 Menschen, 2 sonstige)

Wichtige Persönlichkeiten

Alte Mutter Korl (RN Alte menschliche Hexe 2)

Dorfältester Lazni (N Mittelalter menschlicher Bürgerlicher 4)

MARKTPLATZ

Verfügbarkeit 100 GM; **Kaufkraft** 500 GM

Zauberei 2. Grad

Gegenstände, Schwache Trank: Schutz vor Bösem, Schwimmming

Die Sumpfbewohner von Morast sind ein merkwürdiges Völkchen. Den Gerüchten nach haben ihre Vorahren nicht nur Inzucht betrieben, sondern sich zudem mit seltsamen Sumpfkreaturen gepaart, was ihr Blut verunreinigt und ihnen ihr eigenartiges Aussehen beschert hat. Niemand weiß warum, aber die Leute aus Morast besitzen eine bereits legendäre Konstitution. Sie werden nur selten krank und leben in der Regel lange und gesund. Hierfür werden sie zwar bewundert, zugleich aber auch wegen ihres Äußeren gemieden. Ihre Zähigkeit und die Isolation des Dorfes machten sie zugleich zu interessanten Zielen für Vorkstag und Grein. Die Leichendiebe haben vor einem Jahr eine Leiche auf dem Beinacker von Morast ausgegraben und waren verblüfft, in welchem guten Zustand diese sich befand – selbst nach einer Woche in der Erde zeigte die Leiche nur schwache Anzeichen von Verwesung. Ihr Kunde war darüber sehr erfreut und beauftragte sie bald mit der Beschaffung weiterer Leichen. Vorkstag und

Grein stahlen insgesamt sechs Leichen vom Friedhof, ehe ihnen die frischen Gräber ausgingen. Vorkstag tötete daraufhin eine Wilderin und stahl ihr Gesicht, so dass er das Aussehen der Frau nutzen konnte, um sich frei im Sumpf zu bewegen. Von seiner Operationsbasis auf dem Beinacker aus nutzte Vorkstag dann die Haut des Schlurfers, um das Dorf in Schrecken zu versetzen, wobei er vorgab, die Bestie von Lepidstadt zu sein. Ehe er von einem Mob verjagt wurde, konnte er sich auf diese Weise zehn weitere Opfer greifen.

Die Dorfbewohner jagten die „Bestie“ in den Sumpf, wo sie von einem Blutkaiman angegriffen wurde, so dass sie davon ausgingen, dass das Monster getötet worden war. Die Wachsamkeit der Sumpfleute und der Angriff des Kaimans reichten aus, um Vorkstag nicht wieder nach Morast zurückkehren zu lassen. Deshalb hat er sich auch bisher nicht seine auf dem Beinacker zurückgelassenen Sachen geholt.

Der Zeuge: Die Dorfbewohner erkannten erst, dass die „Bestie“ entkommen war, als der Dorfälteste Lazni vom Ankläger im Bestienprozess als einer der Kronzeugen benannt worden war. Lazni hat den Haufen der Dörfler angeführt, der die Bestie fortgejagt hatte. Er ist ein Mann mittleren Alters mit schmutzigen grauen Haaren. Seine Haut hat dieselbe Farbe wie der Sumpfschlamm. Er kaut auf einem übel riechenden Sumpfkraut herum und unterstreicht fast jeden Satz, indem er den Saft des Krautes auf den Boden spuckt. Lazni mag „Stadtleute und Pelzhändler“ nicht sonderlich (damit meint er jeden, der nicht aus Morast stammt, und ist bestenfalls Lepidstädtern gegenüber etwas toleranter). Zu Beginn ist er unfreundlich. Wenn die SC mit ihm über die der Bestie zur Last gelegte Tat sprechen wollen, müssen sie ihn zunächst mit einem Wurf auf Diplomatie gegen SG 25 freundlich stimmen. Bei Erfolg erzählt der Dorfälteste seine Geschichte.

Lazni behauptet, dass die Bestie zunächst nur Dorfbewohner geholt hat, die allein in der Nacht ihr Haus verließen, bald aber mutiger wurde und die Häuser selbst angriff. Diese Angriffe fanden erst ein Ende, als Lazni die Dorfbewohner mobilisierte und der Bestie eine Falle stellte. Er erinnert sich noch gut an diese Nacht. Die Dörfler lagen auf der Lauer und warteten. Die Bestie griff direkt nach Anbruch der Nacht an. Die Einheimischen waren mit Fackeln bewaffnet und griffen die Kreatur an, es war ein riesiger, breitschultriger Klotz mit einer Körpergröße von etwa 2,10 m. Sie konnten die Bestie verwunden, welche ins Wasser floh, und verfolgten sie mit ihren Booten bis zum Beinacker des Dorfes, wo sie von einem Blutkaiman angegriffen wurde.

Lazni grinst bei der Erinnerung an die Flüche und Schimpfwörter, die die Bestie ausgestoßen hat, und welche selbst die verkommenste Hure in Lepidstadt erröten lassen würde, als der Kaiman sie angegriffen hat. Er beschreibt die tiefe Bisswunde, welche der Kaiman in der Schulter der Bestie verursacht hat, als er sie unter Wasser zog. Das Blut der Bestie verschmutzte den Friedhof des Dorfes, so dass die Dorfbewohner ihn aufgeben und einen neuen anlegen mussten, doch in den Augen der Sumpfleute war dies ein geringer Preis für den Tod des Monsters. Als Lazni hörte, dass die Bestie überlebt hat, brauchte er keine weitere Motivation, um seine Geschichte den Behörden zu berichten. Er freut sich darauf, das Monster brennen zu sehen.

Sollte Lazni über die gute Gesundheit und Langlebigkeit der Dorfbewohner befragt werden, sagt er nichts. Falls er hilfreich gestimmt wurde, verrät er nur, dass die Sumpfbewohner „starkes Blut“ hätten. Eigentlich gibt es gar kein Geheimnis. Das Wasser, welches die Dörfler trinken, ist mit Mineralien angereichert und

die wahrheit

Bei all den Verbrechen, die der Bestie von Lepidstadt zugeschrieben werden, war sie nur in Hergstag anwesend, hat aber auch diese Tat nicht begangen. Die anderen beiden Vorfälle waren das Werk der Lepidstädter Alchemisten Vorkstag und Grein, welche die Bestie bei ihren eigenen Verbrechen als Sündenbock benutzten. Die beiden nutzen ihr harmloses Geschäft für Alchemie als Fassade für weitaus dunklere Geschäfte: Sie handeln mit gestohlenen Leichen und Leichenteilen, mit denen sie bekannte Ärzte der Region seit über zehn Jahre versorgen. Zuerst hatten sie ihre Fähigkeiten nur zum einfachen Leichendiebstahl genutzt, doch konnten sie bald die wachsende Nachfrage nach frischen Leichenteilen nicht mehr befriedigen. Daher dauerte es nicht lange, bis die Alchemisten zu Mördern wurden, um an frische Leichen zu gelangen. Dabei achteten sie darauf, dass stets die Bestie von Lepidstadt für die Todesfälle verantwortlich gemacht wurde. Vorkstag und Grein sind zudem keine einfachen Alchemisten; Vorkstag ist ein Hautdieb, eine Kreatur, welche die Häute der von ihm ermordeten tragen kann, während Grein ein mörderischer Dunkelkriecher ist, der sich als Gnom tarnt.

Wenn sie einen Mord begehen, legt sich Vorkstag eine besonders grauenvolle Haut an. Diese gehörte einer hünenhaften Missgeburt, deren üble Erscheinung wunderbar als die Bestie von Lepidstadt durchgeht und jeden in Schrecken versetzt, der sie sieht. Durch ihre Maskerade sind die wahren Übeltäter bisher jedem Verdacht entkommen, schließlich hatten sie einen – unschuldigen – Sündenbock.

in Verbindung mit ihrer gesunden, fischbasierten Ernährung und relativer Abgeschiedenheit sind sie weniger anfällig für Krankheiten, was eine höhere Lebenserwartung zur Folge hat.

Lazni weiß nichts über die seltsamen „nicht verwesenden“ Leichen vom Moraster Beinacker, welche Vorkstag und Grein überhaupt erst auf das Dorf aufmerksam gemacht hatten. Denn auch dies hat nichts mit der guten Gesundheit der Dorfbewohner zu tun, da der sumpfige Boden mit seiner Kombination aus saurem Wasser, niedrigem Sauerstoffgehalt und geringen Temperaturen sich sehr konservierend auf Leichen auswirkt. Die Verwesung wird aufgehalten und auf diese Weise werden die mumienartigen Moorleichen erschaffen.

Der aufgegebene Beinacker, auf dem die Bestie angegriffen wurde, kann nur mit einem Boot erreicht werden. Die Sumpfleute befahren den Sumpf mit kleinen Nachen und leihen den SC die winzigen Boote für 5 GM pro Boot und Tag. Falls Lazni freundlich gestimmt wurde, bringen die Dorfbewohner die SC zum Beinacker, sollte er auf hilfreich gestimmt werden, übernimmt er dies sogar persönlich. In jede der Nachen passen maximal zwei Kreaturen mittlerer Größe.

B. AUFGEGBENER BEINACKER (hg 5)

Eine winzige, elende Insel erhebt sich aus dem Sumpf. Sie ist von Schilf bedeckt und wirkt eintönig. Hunderte Fetische hängen von den Ästen einer kleinen Baumgruppe, dabei handelt es sich um einfache, humanoide Figuren aus zusammengeordneten Ästen. Größere Fetische stecken über die Insel verteilt im Boden und stecken schief im weichen Matsch als wären sie betrunken. In der Krone eines von drei Bäumen im Nordwesten der Insel sitzt ein großes Nest aus wassergetränktem Sumpfholz.

Der alte Beinacker des Dorfes liegt etwa 1,5 Kilometer nördlich von Morast auf einer flachen, baumbewachsenen Insel (siehe die Karte auf Seite 23). Etwa 40 Gräber liegen auf der Insel, die meisten sind mit einem einfachen hölzernen Schutzzeichen markiert.

Kreaturen: Der jüngste Besucher des Friedhofes seit seiner Aufgabe durch die Dorfbewohner ist eine hochschwangere Mantikorin. Sie baut ein Nest in etwa 6 m Höhe in den Baumkronen, wo sie ihr Junges aufziehen will (Bereich **B1**). Die Mantikorin jagt in den nahen Marschen, hält sich aber aus Sorge vor einem Angriff vom Dorf fern. Wenn die SC erstmals auf dem Beinacker eintreffen, besteht eine Wahrscheinlichkeit von 50%, dass sie sich gerade in ihrem Nest befindet. Andernfalls ist sie auf Jagd und kehrt 1W6 Minuten nach Ankunft der SC zurück. Die Mantikorin betrachtet jeden auf der Insel als Bedrohung ihres Nests und greift sofort an.

MANTIKOR

HG 5

EP 1.600

TP 57 (PF MHB, S. 177)

TAKTIK

Im Kampf Die Mantikorin schleudert zuerst Stacheln nach Gegnern, die sich ihr nähern, und führt dann Angriffe im Vorbeifliegen aus. Sie bleibt nach Möglichkeit in der Luft, damit sie nicht umzingelt werden kann.

Moral Die Mantikorin flieht, wenn sie unter 20 TP reduziert wird und verschießt zum Abschied noch einmal Stacheln, um mögliche Verfolger abzuschrecken.

Schätze: Das Nest der Mantikorin ist offenbar eine relativ neue Konstruktion. In ihm liegt die Leiche eines zwergischen Reisenden, der vor ein paar Wochen mit einem Boot den Sumpf durchqueren wollte. Die Leiche trägt immer noch einen bunten Flickwerk-mantel mit vielen Taschen; diese enthalten ein Öl: *Schärfen*, eine Packung Körperbalsam (siehe *Abenteurers Rüstkammer*, S. 10), einen silbernen Flachmann mit Brantwein im Wert von 30 GM und eine blutrote Geldbörse aus Filz, die 31 PM und 22 GM enthält. Ein Kurzsword [Meisterarbeit] liegt neben der Leiche, während auf dem Boden unter dem Nest ein *Zauberstab: Geisterhaftes Geräusch* (22 Ladungen) liegt.

Hinweise: Mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 25 kann man erkennen, dass sich jemand oder etwas an sechs Gräbern auf dem Beinacker zu schaffen gemacht hat. Die Gräber sind eingesackt, als wären sie eingestürzt, so dass breite Mulden im Schlamm entstanden sind. Diese sechs Gräber sind leer, die übrigen wurden nicht geschändet.

SC, denen bei der Suche am südlichen Ende des Beinackers ein Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 15 gelingt, stoßen auf

Vorkstags altes Lager (Bereich **B2**). Neben einer kleinen Feuerstelle liegen ein halb voller Weinschlauch, die Reste alter Wegrationen und eine merkwürdige, gläserne Phiole. Am Boden der Phiole befinden sich die angetrockneten Reste einer grünen Substanz, die vage nach Mohrrüben riecht. Mit einem Wurf auf Handwerk (Alchemie) oder Wissen (Arkanes) gegen SG 20 kann man die Substanz identifizieren, es ist kein magischer Trank, sondern ein alchemistischer *Extrakt: Dunkelsicht*.

Ein Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 20 genügt, um Vorkstags zwischen Bäumen und Büschen versteckten Nachen am südwestlichen Ufer der Insel (Bereich **B3**) zu finden. Ein weiterer Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 20 weist auf getrocknetes Blut im Boot hin. Im Nachen liegen ein Ruder, eine schimmelige lederne Reisetasche mit feuchter Kunsthandwerkerkleidung (Hemd, Hosen, Schuhe, Stoffschürze) sowie einen wahrlich finsternen Gegenstand: ein abgetrenntes menschliches Gesicht (Vorkstag trug dieses Gesicht als Maske, wenn er sich in den Sumpf begab).

Ein Seil reicht vom Boot ins Wasser. An diesem Seil hängt ein schwerer Sack, den man mit einem Stärkewurf gegen SG 10 bergen kann. Der Sack ist ziemlich groß (ausreichend für eine mittelgroße humanoide Kreatur) und ist von eingetrockneten Blutflecken bedeckt. In ihm befinden sich Seile, ein Knebel, eine rostige Laterne, drei schwere Messer und eine rostige Schaufel.

Mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 30 kann man zudem im nahen Unterholz eine lederbeschlagene Schatulle finden, welche gut gearbeitete Werkzeuge aus Silber mit Amethystgriffen enthält. Die Werkzeuge sind zusammen 300 GM wert. Ein gelungener Wurf auf Heilkunde gegen SG 20 führt zu der Erkenntnis, dass es sich um chirurgisches Besteck handelt, wie es von Ärzten und Chirurgen benutzt wird. Mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 25 kann man ein kleines Symbol in Form eines Raben auf den Griffen erkennen. Die Werkzeuge haben ebenfalls Vorkstag gehört, jedoch weiß er nicht, dass er sie hier verloren hat, weshalb er auch nie zurückgekommen ist, um sie zu holen.

Schlussfolgerungen: Bei der Untersuchung der Hinweise können die SC zu den folgenden Schlüssen kommen:

Erstens: Jemand hat sechs Leichen vom Beinacker gestohlen (1.200 EP).

Zweitens: Ein gelungener Wurf auf Wissen (Natur) gegen SG 15 führt zu der Erkenntnis, dass der Biss des Blutkaimans Narben hinterlassen haben müsste, welche der Bestie aber fehlen (1.200 EP).

Drittens: Mit einem Wurf auf Wissen (Arkanes) gegen SG 17 erkennen die SC, dass die Bestie als Fleischgolem über *Dunkelsicht* verfügt, also keinen alchemistischen Extrakt dazu benötigt (1.200 EP).

Viertens: Das Gesicht im Nachen ist schwer zu identifizieren, da es nur noch eine ausgefranste Maske ist, doch ein Bewohner von Morast kann es als das Gesicht Nam Klebems erkennen. Diese Wilderin hat Morast etwa einmal im Monat besucht, sich aber seit einem guten Jahr nicht mehr blicken lassen. Die Angriffe der Bestie erfolgten zum selben Zeitraum. (1.200 EP).

Die chirurgischen Werkzeuge sind zwar keine Beweise für die Unschuld der Bestie, können aber zu den wahren Schuldigen führen. Sie sind zugegebenermaßen etwas ungewöhnlich, aber in Lepidstadt nichts Besonderes.

Sofern die SC dieser Spur folgen wollen, müssen sie nach Lepidstadt zurückkehren. Um den Besitzer der Werkzeuge aufzuspüren, sind mehrere Fertigkeitswürfe erforderlich, von

denen jeder zu einem neuen Hinweis führt, mit dem die SC sich auseinandersetzen müssen (siehe unten). Diese Würfe können von den SC, loyalen Gefolgsleuten oder sogar anderen NSC gemacht werden. Jedem Hinweis kann man mittels eines Wurfes auf Diplomatie zum Sammeln von Informationen folgen, allerdings benötigt dies jeweils 1W4 Stunden Zeit. Alternativ können die SC auch auf andere Fertigkeiten zurückgreifen, was weniger zeitaufwendig ist, aber schwieriger sein könnte. Zudem müssen sie diverse Geschäfte aufsuchen, welche natürlich nur von sechs Uhr morgens bis sechs Uhr abends geöffnet haben.

Wo werden solche Werkzeuge angefertigt? Nur wenige sind imstande, ein chirurgisches Besteck anzufertigen, doch aufgrund der Präsenz der Universität gibt es etwa zwanzig Kunsthandwerker vor Ort, die es könnten. Ein Wurf auf Diplomatie zum Sammeln von Informationen oder auf Wissen (Lokales) gegen SG 15 enthüllt, dass all diese Handwerker in einem Stadtteil arbeiten, der als Wundarztheim bekannt ist.

Wer hat diese Werkzeuge angefertigt? Ein Wurf auf Diplomatie zum Sammeln von Informationen oder auf Schätzen gegen SG 20 identifiziert das Rabensymbol auf den Werkzeugen als das Zeichen von Zbraslav Hora und Söhne, deren Werkstatt in der kleinen Anatomengasse liegt.

Wer hat die Werkzeuge gekauft? Zbraslav Hora ist ein wortkarger Bücherwurm, der eine Brille mit dicken Gläsern trägt. Er tätigt oft Geschäfte mit verschiedenen Bastlern und umherziehenden Straßenhändlern, die seine Waren verkaufen, und führt genau Buch über seine Verkäufe. Zbraslav hat als Käufer eine Vladka Kostel notiert, eine rothaarige Variserin, die einen grünen Schal mit dem Motiv eines Schwans trägt. Zbraslav weiß, dass sie für ein Auktionshaus arbeitet, erinnert sich aber nicht, welches es ist. Mit einem Wurf auf Diplomatie zum Sammeln von Informationen gegen SG 25 oder auf Wissen (Lokales) gegen SG 20 kann man Vladka und ihren Arbeitgeber, Ledovs Chirurgiebedarf, aufspüren.

Wem hat das Auktionshaus die Werkzeuge verkauft? Vladka Kostel erinnert sich, dass der Käufer einen ungewöhnlich hohen Hut und eine Lesebrille mit grünen Gläsern getragen hat. Der Auktionator, Ollo Klad, ist ein biederer, anmaßender Glatzkopf, dessen letzte Haare in Büscheln oberhalb der Ohren wachsen. Er ist nicht gewillt, Informationen über seine Kunden an Leute weitergeben, die einfach von der Straße hereinkommen. Ein Wurf auf Diplomatie zum Sammeln von Informationen zu Vladkas Beschreibung (SG 25) oder auf Bluffen (SG 20), um Meister Klad zu überlisten, so dass er die Identität des Käufers enthüllt, führt zu einem Laden für Chirurgiebedarf im Wundarztheim, welcher einem Mann namens Radnitsch gehört.

Wer hat die Werkzeuge erworben? Radnitschs Laden ist vollgestopft mit Skeletten, eingelegten Dingen in Gläsern und alchemistischen Komponenten. Er ist stolz darauf, die Identitäten seiner Kunden vertraulich zu behandeln und wird daher nicht freiwillig mitteilen, wer die Werkzeuge gekauft hat. Eine Bestechung oder ein Einkauf in seinem Geschäft für wenigstens 20 GM bringt ihn dazu, sich an den Käufer zu erinnern – einen gut aussehenden Burschen, der von Kopf bis Fuß recht trübsinnig in Schwarz gekleidet war und behauptet hatte, irgendwo in der Nähe eine Alchemistische Werkstatt zu besitzen.

Ein Wurf auf Diplomatie zum Sammeln von Informationen gegen SG 25 oder auf Einschüchtern gegen SG 20 bei Radnitsch enthüllt den Namen des Mannes, der das chirurgische Besteck erworben hat: Meister Vorkstag aus Vorkstags und Greins Alche-

hinweise und schlussfolgerungen

Bei der Untersuchung der Verbrechen, welche der Bestie zugeschrieben werden, und der Erkundung der Tatorte können die SC Hinweise finden, welche für die Unschuld der Bestie sprechen und auf die wahren Schuldigen hinweisen. Um die Bedeutung dieser Hinweise zu erkennen, müssen die SC zunächst einschätzen, ob sie für ihre Untersuchungen relevant sind. Für viele dieser Schlussfolgerungen erhalten die SC Erfahrungspunkte, welche in Klammern aufgeführt sind. Für Schlussfolgerungen zu den Hinweisen an der Lepidstädter Universität erhalten die SC keine EP, da diese die Anwesenheit der Bestie am Tatort belegen, nicht aber ihre Unschuld. Die SC können zudem zusätzliche EP verdienen, wenn sie ihre Beweise während des Prozesses vorlegen.

mistischer Werkstatt (siehe Seite 27). Wenn es den SC gelingt, die Spur der Werkzeuge zu Vorkstag zurückzuverfolgen, dann belohne sie mit 1.200 EP.

Belohnung: Die SC können maximal 6.000 EP erlangen, wenn sie die Bedeutung der in Morast gefundenen Hinweise erkennen.

Die kinder von hergstag

Das zweite der Bestie zur Last gelegte Verbrechen ist der Mord an sechs Kindern in Hergstag, einem früheren kleinen religiösen Bauerndorf im Dippelweihersumpf. Ein Wurf auf Wissen (Lokales) gegen SG 15 enthüllt, dass das Dorf vor sieben Monaten aufgegeben wurde. Bis dahin führten die Dorfbewohner von Hergstag ein ruhiges Leben und lebten von der Jagd und dem Ackerbau. Die wenigsten von ihnen wussten, dass die Bestie von Lepidstadt zu diesem Zeitpunkt an einem kleinen See in der Nähe lebte und sich mit einem der Kinder des Dorfes angefreundet hatte. Dieses Kind, ein Mädchen namens Ellsa, hatte an der Furcht einflößenden Erscheinung der Bestie nichts auszusetzen, so dass die beiden rasch Freunde wurden. Die Bestie fand in Ellsa eine sanftmütige, liebe Freundin, bat sie aber, seine Anwesenheit geheim zu halten, da sie fürchtete, wozu ihre Familie vielleicht imstande war.

Irgendwann kam schließlich Bruder Schwarm in den kleinen Ort. Zu Lebzeiten war er einst ein Kindsmörder, bis ihn Verfolger fingen und grausam hinrichteten: Er wurde von Kopf bis Fuß mit Honig beschmiert und dann von Hornissen zu Tode gestochen. Unglücklicherweise erhob er sich wieder als Todesalb und wanderte durch den Dippelweihersumpf, bis er auf Hergstag stieß und sich in einer kleinen Höhle auf der Spitze eines Hügels außerhalb des Dorfes niederließ. Ein kleiner Junge namens Marten hatte das Pech, beim Spielen auf dem Hügel in die Höhle zu stürzen, wo er von Bruder Schwarm rasch getötet wurde. Marten erhob sich alsbald als Brut des Todesalbs und wurde von Bruder Schwarm losgeschickt, weitere Kinder zum Hügel zu locken, so dass er seine Brut vergrößern konnte. Für die Dorfbewohner sah es aus, als

würden ihre Kinder einfach verschwinden und dann als Geister das Dorf heimsuchen. Als Ellsa von einem ihrer geisterhaften „Freunde“ zum Hügel gelockt wurde, folgte die Bestie ihr zu Bruder Schwarms Versteck, konnte den körperlosen Mörder jedoch nicht berühren. Ellsa starb schließlich und die Bestie barg ihre bleiche Leiche und wollte sie zu ihrem Vater bringen, wurde aber von den Dorfbewohnern angegriffen und aus dem Dorf gejagt. Halbwahnsinnig vor Trauer floh die Bestie zu ihrem Versteck im Dippelweihersumpf und schwor, nie wieder etwas mit Menschen zu tun haben zu wollen. Die von den Geistern ihrer verlorenen Kinder heimgesuchten Dorfbewohner gaben bald darauf das Dorf auf.

Die Zeugen: Durch einen Wurf auf Diplomatie zum Sammeln von Informationen gegen SG 10 oder einen Wurf auf Wissen (Lokales) gegen SG 20 kann man erfahren, dass von früheren Bewohnern Hergstags nur drei in der Gegend geblieben sind. Die Schwestern Garrau, Starli und Flicht (N Menschliche Bürgerliche 2) besitzen eine kleine Windmühle am Rand von Lepidstadt und wurden von der Anklage als Zeugen benannt. Alle drei sind Ende vierzig und haben ihr ganzes Leben in Hergstag verbracht. Sie erinnern sich der Todesfälle nur zu gut. Die Kinder des Dorfes verschwanden eines nach dem anderen, nur um als Geister zurückzukehren. Dann fand man eines Tages den Schuldigen – die Bestie von Lepidstadt. Sie marschierte unerschrocken ins Dorf, auf den Armen eines der toten Kinder, ein Mädchen namens Ellsa. Die Zeuginnen erinnern sich alle, dass die Bestie gelacht hat, als sie die geschundene Kinderleiche trug. Sobald die Dorfbewohner die Bestie sahen, holten sie ihre Mistgabeln, konnten das Monster aber nicht fangen, welches in den Sumpf entkam. Die armen Unschuldigen, die es getötet hatte, spukten weiterhin im Dorf, was die Dorfbewohner bald nicht mehr ertrugen und somit das verfluchte Dorf aufgaben.

Die drei Zeuginnen lügen zwar nicht, geben aber eine komprimierte Fassung der Geschehnisse wieder. Jeden, der mit ihnen spricht, steht ein Wurf auf Motiv erkennen gegen SG 20 zu, um zu erkennen, dass sie etwas verheimlichen. Ein Wurf auf Diplomatie oder Einschüchtern gegen SG 15 bringt sie dazu zu enthüllen, dass eines der sechs Kinder, ein Mädchen namens Karin, in seinem eigenen Bett gestorben ist – und das zwei Tage, *nachdem* die Bestie aus Hergstag verjagt worden war.

Ihr Vater hörte sie schreien, doch als er endlich bei ihr war, war sie bereits tot. Karin hatte keine Verletzungen oder irgendwelche Spuren und auch es gab auch keinerlei Zeichen eines Eindringens. Die drei Dorfbewohnerinnen können den SC die Richtung zu dem Haus in Hergstag weisen, in dem Karin gestorben ist (Bereich **B2**).

Die Bestie war nur bei einer der drei Taten, derer sie angeklagt ist, überhaupt in der Nähe. Sie war in Hergstag, als es zu den Todesfällen kam. Wenn die SC sie zu dem Fall befragen, erinnert sich die Bestie an Hergstag. Sie murmelt leise Ellsas Namen und ist sichtlich erschüttert. Ihr Gesicht wird starr und die Nähte ziehen den Kiefer zu einer Grimasse zurück, dass es beinahe aussieht, als lache die Bestie. Doch in Wirklichkeit weint sie, auch wenn ihre Augen keine Tränen hervorbringen können.

Mit sehr einfachen Worten kann die Bestie berichten, woran sie sich erinnert: Sie hat im Einsiedlergehölz am See (Bereich **B4**) gelebt und sich mit einem Mädchen namens Ellsa angefreundet. Die Bestie behauptet, dass die Kinder von einem „Geist, der ihre Seelen raubte und nur in der Nacht wandelte“, getötet wurden. Die Bestie beschreibt den Tag, an dem sie Ellsas toten Körper fand und wie sie ihn ins Dorf bringen wollte, um den Dorfbewohnern vom Geist zu erzählen, aber verjagt wurde.

c. hergstag (hg 4 oder 5)

Das Dorf Hergstag liegt etwa 15 Kilometer nordwestlich von Lepidstadt (siehe die Karte auf Seite 23). Es ist verlassen und mittlerweile teilweise überwuchert. Die Natur hat die Äcker in kurzer Zeit zurückerobert und selbst die ausgeprägten Trampelpfade erfordern einen Wurf auf Überlebenskunst gegen SG 15, um ihnen folgen zu können. Die Saat ist bereits aufgegangen und der Mais steht überall hoch, was die Sichtverhältnisse beeinflusst und Tarnung wie leichtes Unterholz gewährt (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 426). Die Bauernhäuser sind verlassen. Einige Möbelstücke wie Tische und Waschbretter sind zurückgeblieben, doch Termiten und Kakerlaken haben die Gebäude erobert (außer es ist anders vermerkt). Im nördlichen Teil des Dorfes weichen die Gebäude tiefem Sumpf (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 427). An dieser Stelle ist es noch schwieriger, den Wegen zu folgen (Überlebenskunst SG 20), und SC, die sich von ihnen entfernen, stoßen rasch auf Treibsand (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 427).

Fallen: Ehe die Einheimischen ihr Dorf aufgaben, ließen sie einige Bärenfallen in der Hoffnung zurück, die Bestie zu ergreifen, sollte diese zurückkommen. Ein Dutzend dieser Fallen sind versteckt im Gras und Unterholz über das Gebiet verteilt. Wenn die SC sich zum ersten Mal dem Dorf nähern, stoßen sie auf eine dieser Fallen. Während sie das Dorf erforschen, besteht eine Wahrscheinlichkeit von 20%, auf eine weitere Falle zu stoßen, wann immer sie sich zwischen den Gebäuden bewegen.

BÄRENFALLEN (12)

HG 1

EP je 400

Typ Mechanisch; Wahrnehmung SG 20; Mechanismus ausschalten SG 20

EFFEKTE

Auslöser Ort; Rücksetzer manuell

Effekt Nahkampfangriff +10 (2W6+3); scharfe Metallkiefer schließen sich um den Knöchel der Kreatur und halbieren ihre Bewegungsrate (oder fesseln sie, falls die Falle an einem festen Gegenstand befestigt ist); die Kreatur kann mit einem Wurf auf Mechanismus ausschalten gegen SG 20, einem Wurf auf Entfesselungskunst gegen SG 22 oder einem Stärkewurf gegen SG 26 entkommen.

BRUDER SCHWARM UND SEINE KINDER

Der groteske Todesalb Bruder Schwarm und seine sechs Todesalbbut-„Kinder“, Alan, Ellsa, Gerd, Karin, Marten und Rachel, streifen in der Nacht durch das Dorf. Jedes der Kinder ist dabei an einen Ort gebunden, der ihm zu Lebzeiten etwas bedeutete. Alan spukt im Ostteil des Dorfes, Ellsa nahe ihres Elternhauses im Südosten und Gerd am nordöstlichen Dorfrand. Karin bleibt in der Nähe ihres Hauses (Bereich **C2**) im Westen, Marten spukt im Nordwesten und Rachel lauert in der Kapelle (Bereich **C1**), wo sie leise Melodien vor sich hin summt. Nur Bruder Schwarm bewegt sich frei und ungebunden, kann in der Regel aber in der Nähe seines Versteckes, einer verschimmelten Vogelscheuche auf einem kleinen Hügel im Südwesten, angetroffen werden (Bereich **C5**).

Kreaturen: Die Todesalben erscheinen nur in der Nacht und lauern tagsüber in ihren früheren Heimen, bzw. im Falle Bruder Schwarms in seinem Versteck, um das Sonnenlicht zu meiden. Nachts wandert Bruder Schwarm in der Nähe des Hügel herum, in dem sein Versteck liegt, und greift jeden Eindringling an.



Ansonsten sollte er zu einem sich zuspitzenden Höhepunkt erscheinen, während die SC das Dorf auskundschaften – vielleicht nachdem die SC bereits gegen einen Teil der Brut gekämpft oder den letzten Hinweis gefunden haben. Bruder Schwarm wirkt wie ein Sturm aus Schatten, die eine Gestalt erhalten haben. In den Schatten glühen rote Augen (eines für jedes Kind, dass er zu Lebzeiten getötet hat) und geisterhafte Hornissen schwirren zwischen den dunklen Schatten seiner spektralen Gestalt umher. Ihn umgeben das dröhnende Summen eines Hornissenschwarms und der eklig süße Geruch von Verwesung.

Seine Todesalbbrut bewegt sich dagegen in einem Radius von 45 m um die jeweiligen Häuser herum (siehe die Karte auf Seite 23). Die Angehörigen der Brut wirken wie Schatten, die zu Kinderkörpern verzerrt und dann in schwarze Flammen gehüllt wurden. Jedem Todesalb steht jede Minute, in der die SC sich in seinem Bereich aufhalten, ein Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 16 zu. Bei einem erfolgreichen Wurf kannst du davon ausgehen, dass die Brut sich den SC auf 18 m genähert und ihre Anwesenheit mit ihrem Lebensgefühl bemerkt hat. Die Todesalbbruten wissen um die Sumpflöcher und Bärenfallen in ihren Bereichen und versuchen, die SC hineinzulocken, indem sie um Hilfe rufen und sich als huschende Schatten zeigen. Die Brut greift die SC an, die in Bärenfallen oder im Treibsand feststecken, sowie jeden, der das Heim einer der Todesalbbruten betritt (blau auf der Karte markiert).

BRUDER SCHWARM

HG 5

EP 1.600

Todesalb (PF MHB, S. 263)

TP 47

TAKTIK

Im Kampf Bruder Schwarm nutzt das Gelände zu seinem Vorteil, indem er in Maisfeldern oder Sumpflöchern verschwindet, um sodann zurückzukehren und ein einzelnes Ziel am Rand des Kampfbereiches anzugreifen.

Moral Sollte Bruder Schwarm auf 25 TP oder weniger reduziert werden, flieht er zu der verrotteten Vogelscheuche auf dem Hügel. Falls er dort in die Enge getrieben wird, kämpft er bis zur Vernichtung.

VERZWEIFELTE KINDER (6)

HG 4

EP je 1.200

Todesalbbrut (PF MHB, S. 281)

RB Kleiner Untoter (Körperlos)

INI +5; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Lebensgefühl; Wahrnehmung +8

Aura Unnatürliche Aura (9 m)

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 14 (+3 Ablenkung, +1 GE, +1 Größe)

TP je 37 (5W8+15)

REF +2, **WIL** +4, **ZÄH** +4

Immunitäten wie Untote; **Verteidigungsfähigkeiten** Körperlos, Resistenz gegen Fokussieren +2

Schwächen Machtlos im Sonnenlicht, Todesalbbrut

ANGRIFF

Bewegungsrate 18 m (Gut)

Nahkampf Körperlose Berührung +5 (1W4 negative Energie plus 1W2 KO-Entzug)

TAKTIK

Im Kampf Eine Todesalbbrut konzentriert sich ganz auf einzelne Gegner, bspw. solche, die in Bärenfallen

festhängen oder sich von der Gruppe ein wenig absondern. Sollte eine Todesalbbrut angegriffen werden, flieht sie und kehrt zurück, um denselben Gegner anzugreifen, wenn keine Gefahr mehr besteht.

Moral Eine Todesalbbrut flieht, wenn sie auf 10 TP oder weniger reduziert wird, kämpft in ihrem Elternhaus aber bis zur Vernichtung.

SPIELWERTE

ST –, **GE** 12, **KO** –, **IN** 14, **WE** 10, **CH** 7

GAB +3; **KMB** +3; **KMV** 16

Talente Blind kämpfen, Kampfrelexe, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Diplomatie +8, Einschüchtern +11, Fliegen +5, Heimlichkeit +13, Motiv erkennen +8, Wahrnehmung +8, Wissen (Die Ebenen) +5

Sprachen Gemeinsprache, Varisisch

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Konstitutionsentzug (ÜF) Der SG des Rettungswurfes, um dem Konstitutionsentzug durch eine Todesalbbrut zu widerstehen, beträgt 15. Bei jedem erfolgreichen Angriff erhält die Brut 2 temporäre Trefferpunkte.

Todesalbbrut (ÜF) Die verzweifelte Kinder sind die Brut des Todesalbs Bruder Schwarm und stehen unter seiner Kontrolle. Daher sind sie kleiner und schwächer als gewöhnliche Todesalben. Sollte Bruder Schwarm zerstört werden, werden sie zu ausgewachsenen Todesalben mit freiem Willen, die keinen Mali unterliegen.

Entwicklung: Sollte Bruder Schwarm vernichtet werden, wird seine Brut zu vollständigen Todesalben und flieht schreiend in die Marschen. Die Todesalbbrut spielt in diesem Abenteuer keine weitere Rolle mehr.

Belohnung: Sobald Bruder Schwarm vernichtet wurde, belohne die SC mit EP, als hätten sie zudem die Brut vollständig ausgelöscht, selbst wenn sie nicht allen Angehörigen der Brut begegnet sein sollten.

c1. Die Kapelle

Ein kleines geweißtes Holzgebäude steht von Grabsteinen umgeben in der Mitte des Dorfes.

Die Kapelle des Dorfes war Desna geweiht, zeigt aber bereits die Spuren der Aufgabe des Gebäudes. Das Innere der einfachen Kapelle verrottet allmählich, die Kirchenbänke sind bereits moosbewachsen und einige der Fenster sind zerbrochen. Mäuse nisten im Altar, das Weihwasser im Becken ist grün vor Algen und die einst wunderschönen Fresken, die Desna und den Himmel zeigen, beginnen abzublättern.

Schatz: Die Dorfbewohner haben beim Verlassen des Dorfes nur die wirklich wertvollen religiösen Gegenstände aus der Kapelle mitgenommen. Das Wasser im Becken ist immer noch Weihwasser und reicht aus, um damit fünf Flaschen zu befüllen.

Hinweise: Die Gräber der sechs ermordeten Kinder können leicht mittels eines Wurfes auf Wahrnehmung gegen SG 5 auf dem Friedhof der Kapelle ausgemacht werden, da sie die Namen und Todesdaten tragen. Jedoch sind hier nur Ellsa und Karin begraben. Die anderen vier Gräber sind leer, da ihre Leichen nie gefunden wurden.

C2. KARINS HAUS

Dieses Haus scheint sich in einem besseren Zustand zu befinden als die meisten anderen. Die Tür ist geschlossen und versperrt.

Karins Vater wollte hierher zurückkommen und hat daher sein Haus verriegelt. Die gut gefertigte Holztür ist zugenagelt (Härte 5, 15 TP, Zerschlagen SG 18). Das Haus ist sauber und ordentlich. Es gibt unten eine Küche und ein Esszimmer und zwei Schlafräume im Obergeschoss.

Hinweise: Karins Schlafraum enthält die wichtigen Hinweise. Das einzige Fenster des Raumes liegt 4,50 m über dem Boden. Wenn die SC es untersuchen, können sie mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 10 feststellen, dass es keine Schäden aufweist und von innen mit dem festen Riegel verschlossen werden kann. Ein weiterer Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 10 enthüllt zudem, dass die äußeren Holzwände schwer zu erklettern sind und keine Beschädigungen aufweisen.

C3. DER TOTE MANN

Was auf den ersten Blick wie eine umgestürzte Vogelscheuche am Wegesrand aussieht, sind in Wahrheit Knochen, die aus zerschlissenen Lumpen ragen.

Die Vogelscheuche ist in Wirklichkeit der verschrumpelte Leichnam eines Mannes, dessen Bein immer noch in einer Bärenfalle steckt. Dieser gemeine Dieb hätte nie allein hierher kommen sollen, dachte allerdings, dass es in den verlassenem Häusern noch Wertgegenstände geben müsste. Als er Kinderstimmen hörte, folgte er ihnen und trat in die Bärenfalle. Die kindliche Todesallbrut spielte mehrere Tage lang mit dem Gefangenen und quälte ihn, bis er sich nicht mehr bewegte; jedoch dauerte es noch viele Tage, ehe er verstarb.

Schätze: Der Dieb hat immer noch seine Habseligkeiten bei sich, auch wenn seine Kleider nur noch Lumpen sind. Um den Hals trägt er an einer Lederschnur einen Türkis (Wert 100 GM) und in seinen Taschen befinden sich 12 GM, 22 SM, ein kleines silbernes Taschenmesser (Wert 25 GM) und ein Satz Diebeswerkzeuge [Meisterarbeit].

C4. DAS EINSIEDLERGEHÖLZ

Mehrere Weiden wachsen eng beisammen am Ufer dieses kleinen Sees, von denen die meisten Brandspuren aufweisen.

Diese seltsame Unterkunft, die einst einem Haus ähnelte, diente der Bestie früher einmal als Versteck. Als sie es entdeckten, haben die Dorfbewohner es geplündert und niedergebrannt, wie die ausgebrannten Fackeln zeigen, die am Boden liegen. Mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 20 findet man zudem in den Ruinen die verbrannten Reste eines Buches mit taldanischen Gedichten.

C5. DIE VERROTTENDE VOGELSCHEUCH

Eine verrottende Vogelscheuche lehnt sich auf der Spitze dieses niedrigen Hügels gegen ihre Sense. Das Kürbisgesicht ist zu einem Grinsen zurecht geschnitzt und der Kieferknochen eines Schafes hängt schlaff herab.



BRUDER SCHWARM

Bruder Schwarm verbirgt sich in einer kleinen Höhle unterhalb der Vogelscheuche mit einem Durchmesser von 3 m. Der Zugang zu dieser Höhle ist verborgen, kann aber mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 20 gefunden werden.

Hinweise: In der Höhle liegen die Skelette von vier Kindern an der Stelle, an der sie tot zusammengebrochen sind.

Schlussfolgerungen: Die SC können aus den in Hergstag gefundenen Hinweisen folgende Schlussfolgerungen ziehen:

Wenn die Bestie die Kinder getötet hat, warum hat sie dann Ellsas Leiche zurückgebracht und nicht die anderen? Wenn die SC die Bestie hierzu befragen, können sie in Erfahrung bringen, dass die Bestie nicht lachte, sondern weinte, als sie Ellsas Leiche zurückbrachte (1.200 EP).

Karin starb zwei Tage, nachdem die Bestie fortgejagt wurde, also kann die Bestie sie nicht getötet haben (1.200 EP). Zudem ist der Mörder weder außen am Haus hochgeklettert (1.200 EP), noch hat er sich anderweitig Zugang verschafft (1.200 EP). Wenn es also die Bestie war, wie ist sie hineingelangt?

Die SC können ferner die Leichen der vier verschwundenen Kinder aus Bruder Schwarms Versteck bergen (1.200 EP).

Mit Toten sprechen funktioniert bei den Leichen erst, wenn die SC die Todesallbruten vernichten, zu denen die Kinder geworden sind. Wenn dies erfolgt ist, können die SC die Wahrheit über die Ereignisse in Hergstag erfahren. Ellsas Leiche liefert dabei die bedeutensten Beweise, da sie standhaft erklärt, dass die Bestie ihr Freund war und sie oder die anderen Kinder nie verletzt hätte (1.200 EP).

Belohnung: Die SC können maximal 7.200 EP erhalten, wenn sie die Bedeutung aller in Hergstag gefundenen Hinweise erkennen.

die Zuflucht auf der Insel Karb

Das dritte Verbrechen, dessen die Bestie angeklagt ist, ist die Brandstiftung in der Irrenanstalt auf der Insel Karb. Dabei kamen der Direktor der Zuflucht, Doktor Brada, und alle seine Patienten ums Leben und dort verlor Karl, der Assistent des Doktors, sein Augenlicht.

Die Zuflucht begann als edles Vorhaben. Doktor Brada gründete die Einrichtung zur Heilung jener Unglücklichen, die unter Wahnsinn und körperlichen Entstellungen litten. Seine Motive waren aus seinem Schrecken über das Schicksal seines Onkels erwachsen, den ein Mob aufgrund seines monströsen Äußeren verbrannt hatte. Leider führten seine Behandlungen zu keinem Erfolg, so dass er sich finsternen und weniger ethischen Heilmethoden zuwandte. Dies führte ihn bald zu Experimenten mit Leichenteilen, die ihm von Vorkstag und Grein geliefert wurden. Bradas Geschäftsbeziehung zu Vorkstag und Grein war für beide Seiten vorteilhaft: Der gute Doktor versorgte die Leichendiebe mit körperlich entstellten Opfern aus dem Irrenhaus und einer Liste von Geschäftskontakten in ganz Ustalav, so dass die beiden weitere Kontakte knüpfen konnten. Im Gegenzug versorgten Vorkstag und Grein den Doktor mit exotischeren Körperteilen und zahlten ihm einen Anteil an ihren Gewinnen aus. Über dieses Geld kam es zum Streit zwischen den Dreien und der nervöse Brada begann, sich um sein Leben zu sorgen. In seiner Angst drohte er dem Paar, sie zu verraten, wenn sie ihm keinen größeren Anteil zahlen sollten. Dies sollte sein letzter Fehler sein. Vor vier Monaten kam Vorkstag eines Nachts in der Haut des Schlurfers, um Brada zu töten. Während des Kampfes wurden Laternen umgeworfen und brennendes Öl verspritzt, wodurch die Zuflucht bis auf die Grundmauern niederbrannte, und dadurch Brada und seine Patienten umkamen. Nur Vorkstag und Karl überlebten das Feuer, doch der Assistent des Doktors wurde durch die Hitze der Flammen dauerhaft geblendet. Die Leichen Bradas und der meisten seiner Patienten wurden nie geborgen und ihre Gräber, welche in der Nähe des Hospitals liegen, sind leer.

Der Zeuge: Mit einem Wurf auf Diplomatie gegen SG 10 oder auf Wissen (Lokales) gegen SG 20 können die SC Karl (NG Menschlicher Experte 3) aufspüren. Dieser lebt in einer kleinen Hütte am Fluss in Lepidstadt. Er ist zwar blind, aber stolz darauf, unabhängig zu sein. Er bekommt nur selten Besucher, so dass er sich den SC zumindest zu Beginn gegenüber freundlich verhält. Er zeigt ein hohes Maß an Gastfreundschaft und besteht darauf, dass die SC mit ihm das Brot brechen und eine Flasche Wein öffnen.

Wenn die SC Karl zu den Ereignissen vor vier Monaten befragen, beschreibt Karl das letzte, was er gesehen hat, ehe das Feuer ihm das Augenlicht nahm: Eine schlurfende, watschelnde Bestie, die aus dem brennenden Hospital floh, während er selbst seinen geliebten Herrn zu retten versuchte. Er glaubt, dass es sich bei der Kreatur um die Bestie von Lepidstadt gehandelt hat. Seine Beschreibung entspricht in Wirklichkeit dem Schlurfer, ist aber vage genug, um sie auch auf die Bestie anzuwenden.

Karl weiß, dass Bradas Leiche nicht geborgen wurde. Sollte er hilfreich gestimmt worden sein, verrät er, dass es im Dippelweihersumpf in der Nähe der Insel Karb Grule gibt.

D. Die Zuflucht

Die Zuflucht liegt etwa 4,5 Kilometer nördlich von Lepidstadt am Kleinen Moutray. Eine schmale Straße verläuft am Westufer des

Flusses, wobei sie durch deprimierend graues Marschland führt, ehe sie die einsamen Ruinen der Zuflucht auf Karb erreicht.

Die traurigen Ruinen eines zerstörten Gebäudes liegen auf einer in den Fluss reichenden Halbinsel. Das verbrannte Holz eines großen Hauses versackt zwischen Disteln und Brennesseln. Die Natur ist dabei, die verkohlten Ruinen zurück zu erobern, als wollte sie finstere Erinnerungen auslöschen. In der Nähe ragen mehrere, dicht beisammen stehende Grabsteine aus dem hohen Gras.

Obwohl Karb als Insel bezeichnet wird, ist sie in Wirklichkeit eines Landenge und mit dem Festland verbunden (siehe die Karte auf Seite 23). Insgesamt zwölf Gräber liegen am Rand der gepflasterten Straße, die nach Lepidstadt führt. Sollten die SC sie öffnen, finden sie nur leere Gräber vor.

Die Ruinen der Zuflucht (Bereich D1) sind voller Schutt und gelten als Viel Schutt (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 428). Der Zugang zum Keller der Zuflucht wurde während des Feuers verschüttet, aber die gegenwärtigen Bewohner des Kellers haben ihn wieder geöffnet. Mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 15 können die SC das 0,90 cm breite Loch an der Südseite der Ruinen (Bereich D2) finden. Der Zugang führt in einen 4,50 m tiefen Schacht mit steinernen Wänden in den Keller (zum Hinabsteigen ist ein Wurf auf Klettern gegen SG 15 erforderlich).

Hinweise: Beim Durchsuchen der Ruinen fördert ein Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 25 eine angesengte Metallkassette zu Tage, die sich durch die Hitze des Feuers verformt hat. Das Schloss ist geschmolzen, die Kassette kann aber mit einem Stärkewurf gegen SG 23 aufgebrochen werden. Doktor Brada hat in der Kassette seine Unterlagen aufbewahrt, mit denen er Vorkstag und Grein erpressen konnte. Leider hat die Hitze die meisten Papiere bis zur Unkenntlichkeit versenkt. Ein Wurf auf Sprachenkunde gegen SG 20 reicht aber aus, um die Worte „Vorkstags und Greins Alchemistische Werkstatt“ zu entziffern, die wiederholt in den Unterlagen auftauchen.

D3. Der Keller (hg 6)

Der feuchte Keller des Hospitals, in dem sich Doktor Bradas privater Arbeitsraum befunden hatte, hat das Feuer ziemlich unbeschadet überstanden. Zwei große Wasserfässer stehen unter dem Zugangsschacht, auf welche man hinaufklettern kann. Der Keller hat eine Deckenhöhe von gut 4,50 m und befindet sich in einem chaotischen Zustand, da die Reste des Arbeitsraumes durch die Gegend geschleudert und in Unordnung gebracht wurden.

Von einem eisernen Kronleuchter an der Decke nahe dem Schacht hängen als grausige Trophäen verbrannte Köpfe an Ketten herab.

Kreaturen: Vier Grule halten sich hier tagsüber im Schmutz des Kellers auf. Sie kommen nur nachts heraus und ziehen dann durch die Sümpfe. Eindringlinge werden sofort angegriffen, sobald sie gesehen werden.

GRULE (4)

HG 2

EP je 600

Verbesserte Ghule (PF MHB, S. 125, 295)

TP je 17

TAKTIK

Im Kampf Die Grule greifen als Gruppe an und versuchen, ihre Gegner in die Zange zu nehmen. Sie beißen

gelähmte Gegner zu Tode und versuchen, sofern sie dazu imstande sind und ohne ein Risiko einzugehen, ihnen den Gnadenstoß zu geben (indem sie zu einen Coup de grace ansetzen).

Moral Ein Grul flieht, wenn er auf 5 TP oder weniger reduziert wird. Sollten zwei von ihnen getötet werden, flieht die ganze Gruppe.

Schätze: Im Schutt vergraben liegen ein Köcher mit 12 silbernen Armbrustbolzen, eine leicht angeschmolzene goldene Gürtelschnalle (Wert 15 GM) und ein eiserner Armreif mit silbernen Einlegearbeiten, die einen Mond zeigen, der eine Eule verschlingt (Wert 75 GM).

Hinweise: Die Grule haben die Ruinen wiederholt durchsucht und mehrere verbrannte Leichen gefunden. Dabei handelte es sich um diverse Patienten und Brada selbst. Wenn die SC sich die verbrannten Köpfe ansehen und ihnen ein Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 20 gelingt, können sie feststellen, dass die Köpfe bis auf einen Missgestaltungen aufweisen.

Ebenso können sie in den Ruinen zahlreiche rußgeschwärzte Glassplitter finden. Mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 15 können sie eine heile Phiole entdecken, welche in eine Ecke gerollt ist. Das Etikett ist zwar stark durchnässt, doch die Worte „Vorkstag und Grein, Alchemistische Bleiche“ können noch gut entziffert werden.

Schlussfolgerungen: Die SC können aus den in der Zuflucht gefundenen Hinweisen die folgenden Schlüsse ziehen:

Die Papiere in der Kassette und die Phiole im Keller weisen auf Vorkstag und Grein hin (1.200 EP jeweils).

Karl, der Gehilfe des Doktors, weiß nichts von Bradas Übereinkunft mit Vorkstag und Grein. Sollte er zu den beiden Alchemisten befragt werden, kann er nur sagen, dass sie gelegentlich die Zuflucht besucht haben (1.200 EP).

Die SC sollten an dieser Stelle auf jeden Fall den Wunsch verspüren, die beiden Alchemisten über ihre Geschäftsbeziehung zu Doktor Brada zu befragen. Ihre Alchemistische Werkstatt wird weiter unten im Einzelnen präsentiert. Sollten die SC die Haut des Schlurfers aus der Alchemisten Werkstatt erlangen (siehe Bereich **E8**) und diese Karl beschreiben, kann er sie als die Kreatur identifizieren, welche die Zuflucht angegriffen hat.

Der Kopf, welcher keine Missbildungen aufweist, gehört Doktor Brada, und ist der einzige nützliche Beweis für die SC. Obwohl nur noch sein Kopf übrig ist, können die SC immer noch *Mit Toten sprechen* einsetzen. Bradas Antworten sind schwer zu verstehen, da er nur atemlos zu flüstern vermag, allerdings können die SC von ihm immer noch erfahren, was wirklich in jener Nacht in der Zuflucht geschehen ist (1.200 EP).

Belohnung: Die SC können sich maximal 4.800 EP verdienen, wenn sie alle in der Zuflucht gefundenen Hinweise richtig zuordnen.

VORKSTAGS UND GREINS ALCHEMISTISCHE WERKSTATT

Die wahren Übeltäter und Schuldigen an den Verbrechen, welche der Bestie zugeschrieben werden, sind Vorkstag und Grein, zwei Alchemisten und Leichendiebe. Diese operieren von einer gewöhnlichen alchemistischen Werkstatt in Lepidstadt aus, wo versklavte Angehörige des Mischvolkes für sie tätig sind. Grein hat die in der Kanalisation in der Nähe der Werkstatt lebenden

Angehörigen des Mischvolkes gefunden und entschieden, dass sie die perfekte Belegschaft für die Werkstatt abgeben würden. Die beiden Alchemisten ermordeten den Anführer der Gruppe, ein riesiges, missgestaltetes Wesen, und schüchterten die Angehörigen des Mischvolkes derart ein, dass die übrigen nun für sie arbeiten. Aus der Haut des Anführers erschuf Vorkstag seine Verkleidung als der Schlurfer. Das Mischvolk arbeitet in der Werkstatt und kümmert sich um die Sicherheit. Der Umstand, dass Vorkstag oft als der Schlurfer in Erscheinung treten muss, hat den Nebeneffekt, dass die Angehörigen des Mischvolkes nie vergessen, wer ihr Herr und Meister ist. Daher versuchen sie auch nur selten zu entkommen und die Säuren und Bleichmittel, welche die Werkstatt herstellt, waren nie von besserer Qualität. Vorkstag und Grein sind sich des Verkaufswertes ihrer Waren wohlbewusst und haben daher kürzlich eine Übereinkunft mit zwei intelligenten Alchemistischen Zombies getroffen und einen Fleischgolemhand erworben. Diese Kreaturen bewachen seitdem das Gelände.

Bei Tage halten sich Vorkstag und Grein in der Regel in der Werkstatt auf, wo sie entweder die Produktion überwachen, experimentieren oder in ihren Räumen anderen Dingen nachgehen. Nachts kümmert Vorkstag sich um verschiedene Angelegenheiten und nutzt hierfür diverse seiner Häute. Wenn die SC die Werkstatt in der Nacht beobachten sollten, sofern sie die Zeit dafür haben, können sie im Laufe der Nächte mehrere Personen hinein und hinaus gehen sehen und so zu dem Schluss



GRUL

kommen, dass sich mehrere Personen in den Räumen der Werkstatt aufhalten, während es tatsächlich immer nur Vorkstag in wechselnden Verkleidungen ist. Grein verlässt das Gebäude nur selten.

Sollten die SC mehr über Vorkstag und Grein herausfinden wollen, können sie auf Diplomatie zurückgreifen, um Informationen zu sammeln, oder auf Wissen (Lokales), um das Folgende zu erfahren:

SG 10: Vorkstag und Grein sind sehr angesehene Händler. Grein ist ein recht eigenbrötlerischer Bursche, wie nun mal alle Gnome sind, nicht wahr?!

SG 15: Der Kamin der Werkstatt ist stets am Rauchen. Seltsamerweise sieht man nur nie Arbeiter zur Arbeit gehen oder von dieser kommen. Sehr merkwürdig!

SG 25: Meister Vorkstag hat viele Freunde bei der Obrigkeit und selbst bei kleinen Schwierigkeiten ist stets jemand bereit, sich für ihn zu verbürgen.

Wenn die SC vor Vorkstags und Grein Alchemistischer Werkstatt stehen, ließ folgende Beschreibung vor:

Der hohe, eiserne Schornstein dieses kleinen Fabrikgebäudes aus Ziegelsteinen stößt gelblichen Rauch in den Himmel aus. Ein gutes Dutzend Bleiglasfenster sitzt in den Außenmauern des Gebäudes, jedoch sind sie verschmiert und undurchsichtig. Ein großes Tor führt in einen Innenhof, und über diesem verkündet ein Schild: „Vorkstag und Grein, Alchemistische Werkstatt“.

Das Gebäude hat zwei Ebenen und einen Turm, an dem sich ein Blitzableiter befindet.

Wenn man sich dem Gebäude auf wenigstens 18m nähert, kann man die säuerlichen Dämpfe wahrnehmen, die aus dem Schornstein steigen. Mit einem Wurf auf Handwerk (Alchemie) gegen SG 10 kann man den Rauch als Nebenprodukt der Säure- und Bleichmittelherstellung identifizieren. Der eiserne Schornstein ist schwer zu erklettern (Klettern SG 30) und erhebt sich über den Kesseln (Bereich E4) 12m hoch. Die Außenmauern sind Mauerwerk aus örtlich hergestellten Ziegelsteinen (Klettern SG 25). Alle Fenster sind derart verdreckt, dass man nicht hindurchsehen kann, und alle Türen sind Gute Holztüren (Härte 5, 15 TP, Zerburchen SG 18 falls verschlossen). Die Fußböden in Keller und Erdgeschoss sind aus Stein und in den oberen Räumen aus Holz, wo sie auf Eisenbalken aufliegen.

€1. innenhof (hg 6)

Eine 6m hohe Steinmauer, in deren Krone Glassplitter eingearbeitet wurden, umgibt einen kleinen Hof vor der Werkstatt. Ein schweres Eichenholztor versperrt den Zugang und ein Schild verkündet stolz, dass man vor „Vorkstag und Grein, Alchemistische Werkstatt“ steht. An einer Seite des Tores hängt eine Glocke.

Sofern keine Lieferung erwartet wird, ist das robuste Holztor jederzeit versperrt (Härte 5, 20 TP, Zerburchen SG 25). Alle Lieferungen und Mitnahmen erfolgen durch Personen, die den beiden Alchemisten gut bekannt sind, und immer zu bestimmten Zeiten. Die Mauer besteht aus Ziegeln (Klettern SG 25) und trägt Glassplitter in der Krone. Jeder SC, der sie erklimmt, muss einen Reflexwurf gegen SG 18 schaffen oder erleidet 1W6 Schadenspunkte.

Sollte jemand die Glocke läuten, taucht entweder Vorkstag oder Grein am oberen Zugang zur Laderampe auf und fragt, was die Besucher wollen. Sie mögen kein fremdes Publikum und haben genug Kunden, um ausgelastet zu sein, daher werden sie sich auch nicht mit Unbekannten über Geschäfte unterhalten.

Ein Auslieferungskarren mit Eisenrädern steht im Hof. Eine verschlossene Tür (Mechanismus ausschalten SG 25) im Norden führt in die Werkstatt und eine Doppeltür im Osten in einen Lagerraum (Bereich E2). Über diesen befinden sich zwei große Türen, hinter denen die Verladerampe liegt (Bereich E5).

Kreaturen: Ein Fleischgolemhund bewacht den Innenhof. Tagsüber trägt er einen Maulkorb und ist an seinen Zwinger in der südöstlichen Ecke des Innenhofes an einer 6m langen Kette (Härte 10, 5 TP, Zerburchen SG 26) festgekettet. Nachts entfernt Grein Maulkorb und Kette und lässt die Kreatur frei herumlaufen. Wenn der Golem seinen Maulkorb trägt, kann er nur Hiebangriffe ausführen.

Grein oder Vorkstag können den Maulkorb mit einer Bewegungsaktion entfernen, dies provoziert einen Gelegenheitsangriff. Sollte der Hund mit Fernkampfwaffen oder Zaubern aus der Entfernung angegriffen werden, verschwindet er in seinen Zwinger und versteckt sich, bis er jemanden angreifen kann.

FLAISCHGOLEMHUND

HG 6

EP 2.400

Fleischgolemvariante (PF GRW, S. 133)

N Mittelgroßes Konstrukt

INI +0; Sinne Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m;

Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 20 (+10 natürlich)

TP 64 (8W10+20)

REF +2, WIL +2, ZÄH +2

Immunitäten Magie, wie Konstrukte; SR 5/Adamant

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Biss +13 (2W8+7) oder Hieb +13 (2W6+7)

Besondere Angriffe Berserkerwut

TAKTIK

Im Kampf Der Fleischgolemhund greift jeden außer Vorkstag oder Grein an, der den Innenhof betritt.

Moral Der Fleischgolemhund kämpft bis zu seiner Zerstörung.

SPIELWERTE

ST 20, GE 11, KO –, IN –, WE 11, CH 1

GAB +8; KMB +13; KMV 23 (27 gegen Zu-Fall-bringen)

€2. lagerraum (hg 4)

Diese Kammer enthält zahlreiche Kisten, Truhen und Strohhallen zum Verpacken von Gegenständen.

Kreaturen: Drei Angehörige des Mischvolkes arbeiten in dieser Kammer. Sie greifen jeden an, der sie betritt.

MISCHVOLK (3)

HG 1

EP je 400

TP je 15 (PF MHB II)

TAKTIK

Im Kampf Die Angehörigen des Mischvolkes prügeln mit ihren Knüppeln auf jeden Eindringling ein, den sie zu Gesicht bekommen.



Moral Die Angehörigen des Mischvolkes fliehen, wenn sie auf 5 TP oder weniger reduziert werden.

Schätze: Die Kisten in diesem Raum enthalten 12 Phiolen mit Alchemistenfeuer, 12 Phiolen mit Flüssigem Eis*, 10 Rauchkugeln*, 10 Rauchstäbe und sechs Flaschen mit Bleiche (jeweils 5 GM wert), welche dieselben Etiketten tragen wie die Flasche in Bereich **D3** in der Zuflucht. Zudem kann man mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 20 eine Flasche Portwein entdecken, die als Geschenk für einen Kunden gedacht ist (Wert 100 GM).

* siehe *Pathfinder Expertenregeln*.

E3. Stall

In diesem einfachen Stall gibt es zwei mit Stroh gefüllte Stallboxen. In jeder befindet sich ein uraltes Pferd, das eigentlich schon mit einem Huf beim Pferdemetzger steht. Wenn die Angehörigen des Mischvolkes nicht arbeiten, schlafen sie ebenfalls im Stall, während der Fleischgolemhund im Innenhof (Bereich **E1**) sie an der Flucht hindert.

E4. Die Kessel (Hq 4)

Die Kammer beansprucht einen Großteil des Gebäudes und erstreckt sich von der Kellerebene bis unters Dach. Sieben Eisenkessel, jeder von 3 m Durchmesser, füllen den Großteil des Raumes aus. Im Keller werden die Kessel über Brennöfen beheizt. Auf der Erdgeschossesebene sind die Kessel mit Planken verbunden, so

dass man zu einer Eisenleiter gelangen kann, über welche man eine eisernen Laufbühne eine Ebene höher erreichen kann. Zwei Leitern führen ferner aus der Kellerebene zu den Planken hinauf. Die Luft in dieser Kammer ist widerlich säuerlich. Die Tür aus Bereich **E1** führt auf eine schmale Steinplattform 4,50 m über dem Boden. Die Decke liegt weitere 6 m darüber. Im Keller führt eine verschlossene Tür (Mechanismus ausschalten SG 25) nach Osten nach Bereich **E11**. Drei der Kessel enthalten Säure (diese sind mit „a“ gekennzeichnet), während sich in den anderen vier (mit „b“ gekennzeichnet) Bleiche befindet. Alle Chemikalien werden gegenwärtig noch verarbeitet und sind nicht kräftig genug, um als Waffe eingesetzt zu werden.

Die Planken zwischen den Kesseln sind 25 cm breit, um sie zu überqueren, ist ein Wurf auf Akrobatik gegen SG 10 erforderlich. Falls einer SC Schaden erleidet, während er über eine Planke balanciert, ist ein weiterer Wurf auf Akrobatik fällig, um nicht in einen Kessel oder auf den Kellerboden zu stürzen.

Gefahr: Die SC müssen in jeder Runde, die sie sich in dieser Kammer aufhalten, einen Zähigkeitswurf gegen SG 12 bestehen, ansonsten leiden sie aufgrund der säurehaltigen Dämpfe für 1 Runde unter Übelkeit. Wenn sie den Atem anhalten oder durch eine Art Filter atmen (bspw. einen Schal oder eine der Masken des Mischvolkes), ist kein Rettungswurf erforderlich. Kreaturen, die in einen Säurekessel fallen, erleiden in jeder Runde, in der sie sich in der Säure befinden, 3W6 Punkte Säureschaden. Kreaturen, die in einen Bleichekessel fallen, erleiden in jeder Runde, in der sie sich in der Bleiche befinden, 1W6 Punkte Säureschaden und müssen

zudem einen Zähigkeitswurf gegen SG 15 bestehen oder sind für 1W6 Minuten geblendet. Um aus einem Kessel zu klettern, ist ein Stärkewurf gegen SG 25 erforderlich.

Kreaturen: Acht Angehörige des Mischvolkes mit Atemmasken aus Stoff kümmern sich um die Kessel. Durch ihre schweren Brandnarben aufgrund ihres Kontaktes mit der Säure wirken sie noch entsetzlicher als die meisten Vertreter ihrer Art. Drei von ihnen genießen das Vertrauen der beiden Alchemisten und sind für die Sicherheit verantwortlich. Sie greifen jeden Fremden an, der die Kammer betritt. Die anderen fünf gehen Kämpfen aus dem Weg und arbeiten weiter, sie kämpfen nur, wenn sie zuerst angegriffen werden.

MISCHVOLK (3)

HG 1

EP je 400

TP je 15 (PF MHB II)

TAKTIK

Im Kampf Die Angehörigen des Mischvolkes prügeln auf alle Eindringlinge mit ihren Knüppeln ein.

Moral Die Angehörigen des Mischvolkes fliehen, wenn sie auf 5 TP oder weniger reduziert werden.

Entwicklung: Kampflärm in diesem Raum kann die Aufmerksamkeit von Grein (Bereich E6) oder Vorkstag (Bereich E7) im Obergeschoss wecken. Nachts ist Vorkstag meist in der Stadt unterwegs, während Grein schläft. Tagsüber ist Grein wach und Vorkstag schläft in der Regel. Mache Würfe auf Wahrnehmung für beide Alchemisten, der SG beträgt 10, wenn sie wach sind, und

20 falls sie schlafen (die SG enthalten bereits Mali für Entfernung, Ablenkung durch eigene Arbeit und den Lärm der Fabrikebene). Die Mischvolkarbeiter sind untereinander jedoch zerstritten und die drei Aufseher setzen oft Gewalt ein, um ihre Kollegen zur Ordnung zu rufen. Daher neigen Vorkstag und Grein dazu, Kampflärm zu ignorieren, sofern dieser nicht länger als 4 Runden anhält. Bei einem längeren Kampf (und dem erfolgreichen Gelingen ihrer Würfe auf Wahrnehmung) kommen einer oder beide Alchemisten nachsehen, nachdem sie ihre Vorbereitungen getroffen haben (siehe der Taktikabschnitt in den Spielwerten der beiden). Setze Grein und Vorkstag so ein, dass sie eine Herausforderung für die SC darstellen – falls die SC problemlos die Angehörigen des Mischvolkes besiegen, können beide Alchemisten erscheinen, falls die SC jedoch schwer verwundet sind oder arge Probleme haben, könnten sie ihnen auch nacheinander begegnen.

€5. verläderampe

Dieser Raum liegt über dem Innenhof. Mit einem einziehbaren Kran aus Holz und Eisen können durch eine Schiebetür Waren auf Wagen im Hof verladen werden. Momentan stehen hier nur ein paar Holzkisten.

Vorkstag und Grein haben im Moment keine Waren auszuliefern, daher enthalten die meisten Kisten nur Stroh.

Schätze: Zwischen den leeren Kisten sind Behälter mit 12 Phiolen Säure, 12 Phiolen Salmiak (siehe *Pathfinder Expertenregeln*), 5 Verstrickungsbeutel und 3 Donnersteine, die alle mit Stroh verpackt sind.

€6. greins schlachtbank (hg 4)

Dieser Raum dient zugleich als Schlachthaus und Schlafgemach. Er enthält nicht nur ein Himmelbett, sondern auch mehrere Werkbänke und alchemistische Ausrüstung. An den Wänden stehen Regale mit seltsamen, in Flüssigkeit eingelegten Utensilien. Auf dem Boden liegen Stofffetzen und die Luft stinkt nach verdorbenen Lebensmitteln und säurehaltigen Chemikalien. Eine Leiter führt zu einer Falltür in der Decke hinauf.

Dieser Raum ist teils alchemistisches Labor, teils Schlafzimmer. In den vielen Behältern im Raum befinden sich alchemistisch konservierte Körperteile, die von einer Vielzahl von Kreaturen stammen. Am Boden eines glockenförmigen Einmachglases voller Flüssigkeit liegt ein kleiner goldener Schlüssel. Bei der Flüssigkeit handelt es sich um Säure und jeder, der hineingreift, um den Schlüssel zu entwenden, erleidet 1W6 Punkte Säureschaden. Dieser Schlüssel ist für Greins Tresor (siehe unter Schätze). Wenn Grein den Schlüssel braucht, fischt er ihn mit einem Stück Golddraht heraus. Die Leiter in der südöstlichen Ecke führt in den Turm hinauf (Bereich E9).

Kreaturen: Der Dunkelkriecher Grein bewohnt diese Kammer. Er ist nicht nur ein Kleriker des Norgorber, dem Gott der Gifte und des Mordes, sondern auch ein Alchemist, Leichendieb, Giftmischer und laienhafter Vivisektionist. Viele seiner Experimente und Versuche sind über den Raum verstreut; manche sind in Einmachgläsern voll Chemikalien konserviert, während andere auf den Tischen vor sich hin faulen. Grein trägt schmutzige Lumpen. Er verkleidet sich meist als Gnom, kümmert sich um



FLISCHGOLEMHUND

solche Vorsichtsmaßnahmen aber nur, wenn er das Haus verlässt. Eindringlinge begrüßt er mit einem Fletschen seiner Zähne und seiner vergifteten Klinge.

GREIN

HG 4

EP 1.200

Dunkelkriecher Kleriker des Norgorber 1/Schurke 2
(PF MHB, S. 88)

NB Kleiner Humanoider (Dunkelvolk)

INI +8; Sinne Im Dunkeln sehen; Wahrnehmen +12

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 17, auf dem falschen Fuß 15 (+2 Ablenkung, +4 GE, +1 Größe, +2 Rüstung)

TP 38 (6W8+12)

REF +10, WIL +5, ZÄH +5

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen

Schwächen Blindheit durch Licht

ANGRIFF

Bewegungsrate 9m; Klettern 6m

Nahkampf Beil [Meisterarbeit] +9 (1W4+1/x3 plus Gift)

Fernkampf Wurfaxt [Meisterarbeit] +9 (1W4+1 plus Gift)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +2W6, Negative Energie fokussieren 2/Tag (SG 9, 1W6), Todeszuckungen

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 3; Konzentration +2)

Beliebig oft – Dunkelheit, Magie entdecken

Zauberähnliche Domänenkräfte (ZS 1; Konzentration +3)

5/Tag – Blutige Hand (1 Runde)

5/Tag – Nachahmungstätter (1 Runde)

Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 1; Konzentration +3)

1. – Befehl (SG 13), Schild des Glaubens, Selbstverkleidung^D (SG 13)

0. (beliebig oft) – Ausbluten (SG 12), Magie entdecken, Magie lesen

D Domänenzauber; Domänen Tricks, Todeszuckungen

TAKTIK

Vor dem Kampf Grein wirkt Schild des Glaubens und schluckt seinen Trank: Spinnenklettern.

Im Kampf Grein zieht es vor, Gegner bei den Kesseln anzugreifen (Bereich E4). Falls er in seinem Raum angetroffen wird, versucht er, sich in diesen Bereich zurückzuziehen, wo er sich besser bewegen kann und ihm mehr Möglichkeiten offenstehen. Er nutzt Dunkelheit, um sich zu verbergen, um dann Hinterhältige Angriffe mit seinen vergifteten Wurfxäkten ausführen zu können. Er versucht ferner, Gegner auf die gefährlichen Planken über den Kesseln zu locken.

Moral Sollte Grein auf 10 TP oder weniger reduziert werden, zieht er sich nach Bereich E9 zurück, um seine Homunkuli einzusammeln. Anschließend flieht er mit Spinnenklettern durch den Turm aus dem Werkstattgebäude.

Grundwerte Ohne seine Zauber und den Trank besitzt Grein die folgenden Spielwerte: RK 17, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 13; Fertigkeiten Klettern +10.

SPIELWERTE

ST 12, GE 18, KO 15, IN 10, WE 15, CH 8

GAB +3; KMB +3; KMV 19

Talente Fertigkeitsfokus (Fingerfertigkeit), Verbesserte Initiative, Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +10, Bluffen +4, Fingerfertigkeit +14, Handwerk (Alchemie) +7, Heimlichkeit +18, Klettern +14, Mechanismus ausschalten +8, Verkleiden +8 (mit

Selbstverkleidung +18), Wahrnehmung +12

Sprachen Dunkelwelsch, Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Fallen finden +1, Gift einsetzen, Lumpenrüstung, Schurkentricks (Gestrecktes Waffengift*)

Kampfausrüstung Trank: Leichte Wunden heilen,

Trank: Spinnenklettern, Gegengift, Säure; Sonstige

Ausrüstung Lumpen, Beil [Meisterarbeit], Wurfxäkte [Meisterarbeit] (3), Schminkzeug, Heiliges Symbol des Norgorber, Gift: Schwarze Schliere (6 Anwendungen), Zauberkomponentenbeutel, Diebeswerkzeug

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gift (AF) – Schwarze Schliere: Verwundung; Rettungswurf ZÄH SG 15; Frequenz 1/Runde für 6 Runden; Effekt 1W2 ST;

Heilung 1 Rettungswurf

* siehe Pathfinder Expertenregeln.

Falle: Greins Tresor (siehe unten unter Schätze) ist durch eine Falle geschützt. Jeder, der versucht ihn ohne den richtigen Schlüssel zu öffnen, löst diese Falle aus und setzt somit eine Wolke giftigen Ungolstaubes frei.

UNGOLSTAUBFALLE

HG 4

EP 1.200

Art Mechanisch; Wahrnehmung SG 15; Mechanismus ausschalten SG 20

EFFEKTE

Auslöser Berührung; Rücksetzer reparieren

Effekt Giftgas (Ungolstaub – Einatmen; RW ZÄH SG 15;

Frequenz 1/Runde für 4 Runden; Primäreffekt 1

CH-Entzug; Sekundäreffekt 1W2 CH-Schaden;

Heilung 1 Rettungswurf; verfehlt nie

Schätze: Der Raum ist voller Kuriositäten und medizinischer Merkwürdigkeiten, darunter ein vollständiges Alchemistisches Labor und vier Phiolen mit Gegengift, das Grein kürzlich hergestellt hat. Für den richtigen Sammler wäre der Inhalt des Raumes 750 GM wert. Unter dem Bett befindet sich ein kleiner, verschlossener Tresor (Mechanismus ausschalten SG 30 zum Öffnen). Der Tresor wird durch eine Falle geschützt (siehe oben). Der Schlüssel liegt in einem glockenförmigen Einmachglas (siehe weiter oben). Im Tresor befinden sich 200 GM, vier Phiolen mit Gegengift und ein kleiner purpurner Samtbeutel mit 4 kleinen, trüben Diamanten (Wert jeweils 300 GM).

€7. VORKSTAGS ARBEITSZIMMER (hg 5)

Bei diesem Raum scheint es sich um das Studierzimmer eines Gelehrten zu handeln. Ein Schreibtisch mit einem Lederstuhl steht an einer Wand, auf dem Tisch befindet sich diverse alchemistische Ausrüstung. Hunderte von Büchern liegen auf jeder verfügbaren Oberfläche. Ein schmales Bett steht in einer Ecke hinter einer Mauer aus Büchern. In der nördlichen Wand befindet sich eine Tür.

Sieht man von den allgegenwärtigen Bücherbergen ab, ist diese Kombination aus Alchemistenlabor, Bibliothek und Schlafgemach absolut sauber. Ein großes Glas auf dem Schreibtisch enthält den konservierten Kopf und die Schulterpartie eines menschlichen Mannes (ein Bewohner von Morast). Die Tür in der Nordwand

Die Kadaverkrone

führt nach Bereich **E8** und ist mit einem Hervorragendem Schloss versperrt (Mechanismus ausschalten SG 40 zum Öffnen). Vorkstag hat den Schlüssel bei sich.

Kreaturen: Die andere Hälfte des Duos der Leichendiebe, der Hautdieb Vorkstag, wohnt hier. Vorkstag ist ein böses Feenwesen, welches die Haut eines Opfers stehlen und als eigene tragen kann. Er ist ein fähiger Alchemist und ein Schüler der Anatomie und der Chirurgie. Nachts ist er meist in Lepidstadt unterwegs und geht seinen Geschäften nach, wobei er eine seiner gestohlenen Häute trägt. Tagüber schläft er, studiert seine Bücher oder stellt alchemistische Gegenstände her. Falls er in diesem Raum angetroffen wird, springt er auf die Beine und greift jeden Eindringling an.

VORKSTAG

HG 5

EP 1.600

Hautdieb Alchemist 4 (siehe Seite 32)

NB Mittelgroßes Feenwesen

INI +7; Sinne Dämmerlicht; Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 16 (+3 GE, +2 natürlich, +4 Schild)

TP 72 (8 TW; 4W6+4W8+40)



GREIN

REF +11, WIL +7, ZÄH +10; +2 gegen Gift

Verteidigungsfähigkeiten Verschwimmen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Schwerer Streitkolben [Meisterarbeit] +11

(1W8+5 plus Gift) oder 2 Klauen +10 (1W4+5)

Fernkampf Bombe +9 (2W6+4 Säure oder Feuer)

Besondere Angriffe Bombe 8/Tag (2W6+4 Säure oder Feuer, SG 16), Haut stehlen, Hinterhältiger Angriff

Vorbereitete Alchemistische Extrakte (ZG 4)

2. – Feuerspeien* (SG 16), Verschwimmen

1. – Auge des Bombenwerfers*, Schild, Springen, Zielsicherer Schlag

TAKTIK

Vor dem Kampf Vorkstag trinkt sein Mutagen und seinen Trank: Bärenstärke, dann die Extrakte: Schild, Springen und Verschwimmen.

Im Kampf In der ersten Kampfrunde trinkt Vorkstag seinen Extrakt: Auge des Bombenwerfers. Er zieht es vor, Gegner bei den Kesseln (Bereich **E4**) zu bekämpfen, wo er seine Bomben effektiver einsetzen kann. Wenn nötig nimmt er sich und jeden Verbündeten mit Präzisionsbomben vom Schaden aus. Er versucht zudem, Gegner auf die Planken zwischen den Kesseln zu locken, damit es für sie gefährlicher wird. Sollte Vorkstag in den Nahkampf gezwungen werden, trinkt er seinen Extrakt: Feuerspeien und wirft weiterhin mit Bomben um sich. Mit seinem vergifteten Streitkolben oder seinen Klauen greift er nur an, wenn ihm kein anderer Ausweg mehr bleibt.

Moral Sollte Vorkstag auf 20 TP oder weniger reduziert werden, zieht er sich aus dem Kampf zurück und nimmt, sofern es ihm möglich ist, seinen Trank: Unsichtbarkeit zu sich. Falls er verfolgt wird, versucht er seine Feinde zum Kadaverbecken (Bereich **E13**) zu locken, wo seine Verbündeten, die Alchemistischen Zombies, warten.

Grundwerte Ohne sein Mutagen, den Trank und seine Extrakte hat Vorkstag die folgenden Spielwerte: RK 15, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 12; TP 56; ZÄH +8; **Nahkampf** Schwerer Streitkolben +9 (1W8+3 plus Gift) oder 2 Klauen +8 (1W4+3); ST 17, KO 16, CH 18; KMB +8; KMV 21; **Fertigkeiten** Akrobatik +14, Bluffen +15, Magischen Gegenstand benutzen +15, Verkleiden +17 (mit gestohlener Haut +27)

SPIELWERTE

ST 21, GE 16, KO 20, IN 18, WE 10, CH 16

GAB +5; KMB +10; KMV 23

Talente Eiserner Wille, Improvisierter Fernkampf, Täuscher, Trank Brauen, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +14 (Springen +24), Bluffen +14, Entfesselungskunst +10, Fingerfertigkeit +10, Handwerk (Alchemie) +15 (alchemistische Gegenstände herstellen +19), Heilkunde +13, Heimlichkeit +18, Magischen Gegenstand benutzen +14, Motiv erkennen +9, Verkleiden +16 (mit gestohlener Haut +26), Wahrnehmung +11, Wissen (Lokales) +13

Sprachen Aklo, Elfish, Finsterländisch, Gemeinsprache, Varisch

Besondere Eigenschaften Alchemie (Alchemistische Gegenstände herstellen +4, Tränke identifizieren), Entdeckungen (Präzisionsbombe [4 Felder], Säurebombe), Gift einsetzen, Mutagen (+4 KO/-2 CH, +2 natürliche Rüstung, 40 Minuten), Schnelle Alchemie

Kampfausrüstung Trank: Bärenstärke, Trank: Leichte Wunden heilen (2), Trank: Spinnenklettern, Trank: Unsichtbarkeit, Trank: Wasseratmen; Zauberstab: Säurepfeil (21 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** Schwerer Streitkolben [Meisterarbeit], Spurlosigkeitspulver (2 Anwendungen), Alchemistenausrüstung, Formelbuch (enthält alle vorbereiteten Extrakte plus *Ausdauer des Ochsen*, *Dunkelsicht*, *Elementen trotzen*, *Leichte Wunden heilen*, *Spinnenklettern* und *Unsichtbarkeit*), Schlüssel (für alle verschlossenen Türen im Gebäude, den Kabinettschrank der Häute und Gesichter [Bereich E8] und das Gitter hinter Bereich E12 inbegriffen), Gift (Schwarzviperngift [2 Anwendungen], Blauer Ginster [2 Anwendungen] und Todesklinge [1 Anwendung])

* siehe *Pathfinder Expertenregeln*.

Schätze: Vorkstag Büchersammlung, die sich in erster Linie mit Anatomie und Chirurgie beschäftigt, wäre einem entsprechenden Gelehrten oder einer Universität 500 GM wert. Hinzu kommen ein vollständiges Alchemistenlabor auf dem Tisch, drei Päckchen Blitzpulver* und fünf Töpfe Alchemistische Schmiere*, die Vorkstag gerade erst zubereitet hat.

* siehe *Pathfinder Expertenregeln*.

Hinweise: Wenn die SC Volkstags Körper untersuchen, nachdem sie ihn besiegt haben, genügt ein Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 10, um die Narben eines Blutkaimanbisses auf seiner Schulter zu bemerken.

Schlussfolgerungen: Die Narbe verbindet Vorkstag mit Morast und der Nacht, in der die Sumpfleute die „Bestie“ verjagten (1.200 EP).

E8. DER KABINETTSCHRANK DER HÄUTE UND GESICHTER

Hinter der verschlossenen Tür befindet sich eine winzige Kammer, welche nur einen einzigen Gegenstand enthält: einen großen eichernen Kabinettschrank.

Der Schrank in dieser Kammer enthält die Häute und Gesichter, die Vorkstag während seiner jahrzehntelangen Verbrecherkarriere gestohlen hat – und damit die Antwort auf einige ungeklärte Verbrechen in Lepidstadt, die teilweise der Bestie angelastet wurden. Fast ein Dutzend abgezogener Häute hängen wie leere Säcke aus Fleisch im Schrank, darunter die Häute des vermissten Müllers aus Hargen, der Olga Slovech (die skandalumwitterte „Hure aus dem Cernybordell“ in Lepidstadt), des respektierten und öffentlichkeitsscheuen Händlers Borgo Znojmo, der geschätzten Universitätsdozentin Katarina Vilt und vieler anderer, die zugleich vermisst, aber doch immer wieder gesehen werden. Ganz vorne hängt Vorkstags Schlurfererverkleidung, die groteske, deformierte Haut eines 2,40 m großen Angehörigen des Mischvolkes, die aus Fleisch, Fell und Schuppen besteht und mit beulenförmigen Pilzflechten und grässlichen Eiterbeulen bedeckt ist. Mit dieser Haut hat der Hautdieb die Bestie von Lepidstadt nachgeahmt.

Schätze: Mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 30 kann man erkennen, dass der Schrank eine falsche Rückwand aufweist. Hinter dieser lagert Vorkstags Schatz: 500 GM in Münzen, eine silberne Becher mit Einlegearbeiten aus Obsidian (Wert 400 GM) und eine Spritze mit sechs Phiole Nekomantisch-alchemistischen Elixiers. Vorkstag verabreicht den beiden Zombies

im Bereich E13 wöchentlich eine Injektion mit diesem Elixier, um ihre Gehirne zu erhalten und sich ihrer Loyalität zu versichern. Ferner enthält das Geheimfach einen Aktenordner, in dem die Kunden aufgeführt sind, die Vorkstag und Grein gestohlene Leichen und Körperteile abgekauft haben. Viele der Namen gehören zu ortsansässigen Ärzten und Gelehrten, doch zwei fallen besonders auf: Doktor Brada aus der Zuflucht und Auren Vruud (dies ist der Nekromant des Wispernden Pfades, der in Ravengro Professor Lorrimer ermordet und hinter dem Diebstahl des *Bildnis des meeresgrauen Schreckens* aus der Lepidstädter Universität steckt). Bradas Name dürfte den SC bekannt sein, Vruuds zu diesem Zeitpunkt wahrscheinlich nicht, die SC werden sich aber vielleicht an ihn erinnern, wenn die dem Nekromanten später in Verlauf des Abenteuerpfades begegnen.

Belohnung: Belohne die SC mit 1.200 EP, wenn sie die Kammer und den darin enthaltenen Kabinettschrank der Häute und Gesichter sowie die Haut des Schlurfers entdecken.

E9. TURM DER KURIOSITÄTEN (HG 4)

Dieses Turmzimmer ist voller seltsamer Kunstgegenstände und Artefakten aus fernen Ländern. Eine weitere Leiter führt nach oben zu einer Falltür in der Decke.

Grein ist ein zwanghafter Sammler von Kuriositäten aus der ganzen Welt. Er lagert seine Sammlung im Turm über seinem Zimmer.

Kreaturen: Grein hält sich hier im Turm drei ledrige Kreaturen mit Kiefern aus Knochen und Metall zur Unterhaltung und zugleich als Wachen für seine Sicherheit. Es handelt sich um winzige Konstrukte, die als Schnappkieferrhomunkuli bekannt sind. Grein schaut immer wieder gern mit Begeisterung zu, wie diese Wesen ihrer Beute das Fleisch von den Knochen reißen. Er hat sie zwar nicht selbst erschaffen, aber dennoch wurden sie aus seinem Blut gemacht, so dass er ein telepathisches Band zu den Dienerkreaturen besitzt. Diese greifen jeden außer Grein an, der den Turm betritt, mischen sich aber nicht in Kampfhandlungen im Raum unter Bereich E9 ein. Zwei halten sich in diesem Raum auf, der dritte im Raum darüber.

SNAPPKIEFERHOMUNKULI (2)

HG 2

EP je 600

Verbesserte Homunkulusvariante (PF MHB, S. 152)

NB Winziges Konstrukt

INI +3; Sinne Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +4

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 16, auf dem falschen Fuß 12 (+1 Ausweichen, +3 GE, +2 Größe)

TP je 16 (3W10)

REF +6, WIL +2, ZÄH +1

Immunitäten wie Konstrukte

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 15 m (Gut)

Nahkampf Biss +5 (1W6/x3 plus Gift)

Angriffsfläche 0,75 m; Reichweite 0 m

Besondere Angriffe Ausrenkbare Kiefer

TAKTIK

Im Kampf Die Schnappkieferrhomunkuli greifen Eindringlinge mit ihren bärenfallenartigen Kiefern an. Sollte ein Gegner ihrem Gift erliegen, greifen sie den nächsten an.

Moral Sollten die Schnappkieferrhomunkuli unter 8 TP reduziert werden, fliehen sie durch die Falltür zu ihrem Herrn, Grein.

SPIELWERTE

ST 10, GE 17, KO –, IN 10, WE 12, CH 7

GAB +3; KMB +4; KMV 15

Talente Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe

Fertigkeiten Fliegen +11, Heimlichkeit +14, Wahrnehmung +4

Sprachen Gemeinsprache (kann nicht sprechen);
Telepathisches Band

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Ausrenkbare Kiefer (AF) Ein Schnappkieferrhomunkulus kann sein Maul sehr weit aufreißen, was seinem Bissangriff bei Kritischen Treffern einen Multiplikator von x3 verleiht.

Gift (AF) Biss – Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 13;
Frequenz 1/Minute für 60 Minuten; **Effekt** Opfer schläft für 1 Minute; **Heilung** 1 Rettungswurf.

Schätze: Zwischen den Kuriositäten und Artefakten in dieser Kammer liegt eine Stammesmaske aus dem Mwangibecken. Sie ist aus Ebenholz gefertigt und 175 GM wert. Hinzu kommen ein silberner Halsreif aus dem Land der Lindwurmkönige im Wert von 200 GM und eine Elfenbeinschnitzerei aus einem Mammuthstoßzahn, in die mehrere Zaubersprüche eingeritzt sind. Der Zahn wiegt 20 Pfund und funktioniert wie eine Schriftrolle mit den Zaubern *Bärenstärke*, *Eissturm* und *Geisterross*.

€10. Turmspitze (hg 5)

Die Fenster des Turmzimmers, 18 m über dem Erdboden, sind mit geriffelten Fensterläden aus Holz verschlossen.

Kreaturen: Grein hat seinen dritten und letzten Homunkulus in dieser schmutzigen Kammer postiert, damit er die Alchemistische Werkstatt vor Einbrechern und Dieben beschützt, welche über den Turm eindringen wollen.

SCHNAPPKIEFERHOMUNKULUS

HG 2

EP 600

TP 16 (siehe oben)

TAKTIK

Im Kampf Der Homunkulus konzentriert seine Angriffe auf Eindringlinge, die durch die Falle (siehe unten) betäubt wurden.

Moral Der Homunkulus kämpft bis zur Vernichtung.

Falle: Die Falltür nach Bereich **E9** ist mit einer magischen Falle versehen. Diese wird ausgelöst, sobald die Falltür geöffnet wird. Der Homunkulus ist immun gegen den Betäubungseffekt, nicht aber gegen den Schallschaden.

GERÄUSCHEXPLOSIONSFALLE

HG 3

EP 800

Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 27; **Mechanismus**
ausschalten SG 27

EFFEKTE

Auslöser Ort; **Rücksetzer** keiner

Effekt Zaubereffekt (*Geräuschexplosion*, 1W8 Schallschaden plus betäubt für 1 Runde, RW ZÄH SG 13, keine Wirkung); mehrere Ziele (alle Ziele innerhalb von 3 m Ausbreitung)

Schätze: Auf dem Dach des Turmes befindet sich ein kupferner Blitzableiter in Form eines Raben, der einen Wolf frisst (Wert: 100 GM).

€11. Unterer Lagerraum

Dieser unterirdische Raum enthält mehrere Dutzend Kisten, ein paar Särgе, viel Stroh und mehrere riesige Glasglocken.

Diese Kammer wird zum Lagern und Verpacken geheimer Waren benutzt. Die Tür im Westen führt zu den Kesseln (Bereich **E4**) und ist verschlossen (Mechanismus ausschalten SG 25 zum Öffnen). Die Geheimtür im Osten wird häufig benutzt und kann daher mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 20 entdeckt werden.

Schätze: Die Kisten enthalten fünf Töpfe mit Klingenschutz*, 10 Anwendungen Blutungstiller*, jeweils 5 Anwendungen Waffenbeschichtung Silber* und Kaltes Eisen* sowie eine einzelne Anwendung Waffenbeschichtung Adamant*.

* siehe *Pathfinder Expertenregeln*.

€12. Geheimer Sektionsraum

Dieser Raum enthält grässliche Dinge in Gläsern, zwei vollständige Skelette monströser Wesen, einen Sarg und einen Handkarren.



DER KABINETTSCHRANK DER
HÄUTE UND GESICHTER

Die Gläser enthalten verschiedene Körperteile, die auf ihren Versand warten, darunter ein konservierter Drowkopf, die eingelegten Augen eines Hügelrysen, der mitten in der Verwandlung begriffene Kopf einer Werratte samt Wirbelsäule und drei Chuultentakel. Die Skelette gehörten zwei Eulenbären. Im Sarg liegt die mit dem Zauber *Sanfte Ruhe* konservierte Leiche eines erst kürzlich getöteten Reisenden aus Tamrivena; Grein hat diesen Mann namens Jakob Terrell vergiftet und will ihn nun einem Käufer schicken, der ihn sezieren und zerlegen wird. Ein schmaler, nach Osten führender Gang endet an dem verschlossenen Gitter (Härte 10, 60 TP, Zerschlagen SG 25). Vorkstag hat den Schlüssel für das Schloss, andernfalls kann es mit einem Wurf auf Mechanismus ausschalten gegen SG 25 geknackt werden. Etwa 40 Meter weiter trifft der Tunnel auf die Kanalisation. Vorkstag und Grein benutzen diesen Weg, um Leichen und Handelsware ungesehen durch die Stadt zu bewegen.

Schätze: Im Handwagen liegt ein Aktenordner, in dem alle Gegenstände im Raum, ihre Käufer und die Orte, an die sie geliefert werden sollen, aufgeführt sind. Alle gehen an Gelehrte in Caliphass und wurden zu recht hohen Preisen verkauft. Auf dem Ordner liegt ein *Zauberstab: Sanfte Ruhe* (28 Ladungen).

13. KADAVERVERBECKEN (HG 4)

Der Boden dieser großen Kammer ist in trübem Wasser verborgen, welches ihn unterhalb der Türöffnung ausfüllt. Dutzende bleiche Leichen treiben lautlos im eiskalten Wasser und stoßen dann und wann zusammen oder gegen die feuchten Wände. Die Luft steht still. Es ist völlig ruhig in der Kammer, sieht man vom Geräusch des Wassers ab, das gegen die Steinmauern plätschert.

Am Fuße der Treppe, die zu diesem Raum führt, befindet sich eine Eisentür (Härte 10, 60 TP, Zerschlagen SG 28). Eine 3 m lange Stange mit einem Haken hängt neben der Tür an der Wand. Mit dieser werden Leichen aus dem Wasser geholt und Richtung Tür gezogen. Insgesamt treiben 36 Kadaver im Wasser, die alle mit *Sanfte Ruhe* konserviert wurden. Das Wasser ist nur 1,20 m tief, die meisten mittelgroßen Kreaturen können hindurch waten, ohne Würfe auf Schwimmen ablegen zu müssen. Der ganze Raum zählt aber als schwieriges Gelände. Kleine Kreaturen oder Wesen unter 1,50 m Körpergröße müssen einen Wurf auf Schwimmen gegen SG 10 bestehen, um den Raum durchqueren zu können.

Kreaturen: Zwei Zombies, die durch alchemistische Prozesse statt Nekromantie erschaffen wurden, hausen in diesem Raum. Diese beiden Alchemistischen Zombies waren früher Mönche und haben ihre Intelligenz, Fähigkeiten und Fertigkeiten behalten, die sie zu Lebzeiten besaßen. Sie benötigen aber regelmäßige Injektionen mit einem seltenen alchemistischen Extrakt, um ihre Gehirne funktionsfähig zu erhalten. Vorkstag und Grein versorgen die Zombies im Gegenzug für ihre Hilfe mit ihrer wöchentlichen Dosis dieses Extraktes, um den natürlichen Verfall ihrer Gehirne aufzuhalten.

Wenn die SC die Tür öffnen, nutzen die Zombies Heimlichkeit und verstecken sich zwischen den treibenden Leichen. Sie warten, bis möglichst alle SC den Raum betreten haben, ehe sie sich zu erkennen geben. Die Zombies greifen außer Vorkstag und Grein jeden an, der hereinkommt.

ALCHEMISTISCHE ZOMBIES (2)

HG 2

EP je 600

Menschliche Juju-Zombievariante Mönch 2 (PF MHB II)

RB Mittelgroßer Untoter

INI +7; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 15

(+3 GE, +3 natürlich, +2 WE)

TP je 15 (2W8+3)

REF +6, WIL +5, ZÄH +2

Immunitäten Elektrizität, Kälte, *Magisches Geschoss*, wie Untote; **Resistenzen** Feuer 10; **SR** 5/Magie und Hiebaffen; **Verteidigungsfähigkeiten** Entrinnen, Resistenz gegen Fokussieren +4

Schwächen Alchemistische Abhängigkeit

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Hieb +5 (1W6+6) oder Schlaghagel +4/+4 (1W6+4)

Besondere Angriffe Betäubender Schlag (2/Tag, SG 13), Schlaghagel

TAKTIK

Im Kampf Die Zombies nutzen ihre Talente Behände Bewegung und Geschmeidige Bewegung, um sich ungehindert durch den Raum zu bewegen. Sie greifen mit Schlaghagel an und nutzen Betäubenden Schlag, um Gegner zu betäuben und sie unter Wasser zu ziehen, um sie zu ertränken.

Moral Wenn sie auf 5 TP oder weniger reduziert werden, versuchen die Zombies, zu fliehen und Vorkstag und Grein zu warnen.

SPIELWERTE

ST 18, GE 17, KO –, IN 10, WE 15, CH 8

GAB +1; KMB +5; KMV 20

Talente Akrobatik +8, Entfesselungskunst +8, Heimlichkeit +8, Klettern +16, Schwimmen +8, Wahrnehmung +7

Sprachen Gemeinsprache

BESONDERE EIGENSCHAFTEN

Alchemistische Abhängigkeit (ÜF)

Alchemistische Zombies sind von einem Nekromantisch-alchemistischen Elixier abhängig, welches ihre Gehirne konserviert und funktionsfähig hält. Ein Alchemistischer Zombie benötigt mindestens eine Dosis dieses Elixiers pro Woche. Erhält er es nicht, verliert er jede Woche 1W4 Intelligenzpunkte. Der Verlust ist permanent und kann nicht rückgängig gemacht werden, weiterer Intelligenzverlust kann aber mit einer neuen Injektion des Elixiers vermieden werden. Sobald die

SCHNAPPKIEFERHOMUNKULUS



Intelligenz eines Alchemistischen Zombies auf 0 fällt, verliert er seine besonderen Fähigkeiten und wird zu einem gewöhnlichen Zombie.

Entwicklung: Die Zombies sind für Vorkstag und Grein nur tätig, weil sie anders nicht an ihr Elixier kommen. Sie verspüren ihnen gegenüber weder Loyalität noch Pflichtgefühl. Sollten die SC ihnen nachweisen können, dass Vorkstag und Grein tot sind, brechen sie sofort alle Angriffe ab und versuchen, mit den SC über den Rest des Extraktes zu verhandeln, den sie benötigen, um ihre Intelligenz zu erhalten.

DER BESTIENPROZESS

Der Bestienprozess besteht aus einer Reihe von Szenen und Ereignissen. Während der Ablauf jedes Tages im Folgenden wiedergegeben wird, beteiligen sich die SC jedoch nicht am allgemeinen Ablauf des Prozesses – ihre Aufgabe besteht darin, die Verbrechen der Bestie für Advokat Kappel zu untersuchen und, falls erforderlich, neue Beweise dem Gericht vorzulegen. Der Prozess kann so einfach oder umfangreich gestaltet und präsentiert werden, wie du es möchtest. Du kannst ein Gerichtsdrama voller Zeugenaussagen, emotionsgeladener Reden und Kreuzverhöre ausspielen. Jedoch geht das Abenteuer selbst eher davon aus, dass der Prozess den Hintergrund für die Ermittlungen der SC in und um Lepidstadt darstellt. Die SC können nachts den Tatort des angeklagten Verbrechens untersuchen, welches am Folgetag bei Gericht behandelt wird. Ihre Rolle vor Gericht dagegen besteht in der Darlegung der neuen Beweise, dies erfolgt in Form von Fertigkeitwürfen und wird weiter unten näher beschrieben.

Abhängig davon, wie viele Beweise die SC finden und wie gut sie diese dem Gericht präsentieren, wird die Bestie am Ende des Prozesses für schuldig oder nicht schuldig befunden werden.

Der Prozess verläuft folgendermaßen: Am ersten Tag wird der Mord an den Dorfbewohnern von Morast behandelt, am zweiten werden die Beweise für den Mord an den Kindern von Hergstag vorgelegt. In der Nacht des zweiten Prozesstages entscheidet sich ein Lynchmob aus Stadtbewohnern, die Sache selbst in die Hand zu nehmen und Gerechtigkeit auszuüben – der Mob greift das Gerichtsgebäude an und will sich die Bestie holen, um Lynchjustiz üben.

Am dritten und letzten Tag werden der Brand der Zuflucht und der Tod des Doktors und seiner Patienten verhandelt. Dann sprechen die Richter ihr Urteil.

DAS VORLEGEN VON BEWEISEN

Wenn die SC Beweise zum Vorlegen haben, können sie dies tun. Allerdings sollten sie sich vorher mit Gustav Kappel beraten und abstimmen, welche Fragen er ihnen stellen soll. Das Verfahren unterliegt allerdings den historischen Traditionen Ustalavs, daher müssen alle neuen Beweise dem Gerichtsschreiber bis 10 Uhr vormittags an dem Tag angemeldet werden, an dem sie vorgelegt werden sollen. Außergewöhnliche Beweise, wie beispielsweise alle Entdeckungen in der Alchemistischen Werkstatt, können nach denselben Regelungen ebenfalls zur Begutachtung angemeldet und dann ins Verfahren eingeführt werden, damit die SC Gelegenheit haben, gänzlich neue Punkte ins Verfahren einzubringen.

Sobald Beweise angemeldet wurden, bleiben die SC in der Kammer des Verteidigers (Bereich A21), bis sie als Zeugen aufgerufen werden. Dann werden sie im Gerichtssaal befragt und

schließlich entlassen. Es können durchaus mehrere SC als Zeugen aussagen, jedoch kann ein Beweisstück immer nur von einem SC präsentiert werden. Dies funktioniert im Rahmen einer Reihe von Würfeln auf Diplomatie gegen SG 20 durch den aussagenden SC als Antwort auf Kappels Fragen und die Fragen der Anklage. Dabei gewährt die Qualität des Beweises einen Modifikator auf den Wurf. Eine schwache Information gibt wahrscheinlich keinen Bonus, während z.B. Vorkstags Kabinettsschrank der Häute und Gesichter einen Bonus von +20 verleihen würde (was eigentlich einen automatischen Erfolg bedeuten sollte). Die SC müssen über ein Beweisstück verfügen, um einen Wurf auf Diplomatie ablegen zu können. Nur ein SC kann den Wurf für einen bestimmten Beweis machen und für jeden vorgelegten Beweis ist nur ein Wurf möglich. Sollte ein Spieler seine Aussage überzeugend ausspielen oder eindrucksvoll beschreiben, wo man den Beweis gefunden hat und in welche Gefahr man sich dabei begeben hat, erhält er nach Maßgabe des SL einen Bonus von +2 auf seinen Wurf. Den SC müssen mindestens 12 Würfel auf Diplomatie während der drei Prozesstage gelingen, damit die Bestie für unschuldig befunden wird. Anderenfalls wird die Bestie schuldig gesprochen. Weitere Informationen zum Urteil befinden sich auf Seite 42.

Alle bedeutenden Hinweise sind weiter unten aufgeführt, allerdings könnten die SC auch Hinweise entdecken, welche nicht genannt sind, oder Handlungen unternehmen, die nicht aufgeführt sind. In diesem Fall orientiere dich an den oben aufgeführten Regeln und improvisiere, um Hinweise und/oder Handlungen zu integrieren.

Gustav Kappel warnt die SC vor jedem Versuch, das Gericht durch Lügen oder Zauber zu täuschen. Letztere sind im Gerichtssaal nicht erlaubt (siehe Seite 39). Kappel wird sich nicht wissentlich an Betrugsversuchen beteiligen und weigert sich mitzuarbeiten, falls ihm klar wird, dass die SC täuschen wollen.

DIE ANGEHÖRIGEN DES RICHTS

Die wichtigen, während des Verfahrens anwesenden, Personen sind:

Die Kammer: Die Kammer besteht aus drei Richtern, welche dem Verfahren vorsitzen und das Urteil sprechen. Letzteres muss nicht einstimmig erfolgen und kann auch eine Mehrheitsentscheidung sein. Die Richter sind eindrucksvolle Erscheinungen in weiten schwarzen Roben mit gestärkten Kragen und imposanten, gepuderten Perücken, die sie auf ihren Köpfen tragen. Die Kammer besteht aus Richter Aldaar, Richterin Daramid und dem Vorsitzenden Richter Khard.

Vorsitzender Richter Ambros Khard (N Menschlicher Adelige 8): Richter Khard ist ein mürrischer Mann in den Achtzigern. Er spricht mit einer tiefen, befehlenden Stimme und duldet keinen Unfug in seinem Gerichtssaal. Als Vorsitzender Richter führt er den Hammer aus schwarzem Ebenholz, mit dem er den Saal zur Ordnung rufen kann, und eine gewaltige, wagenradartige Halskrause, die ihn noch imposanter erscheinen lässt. Er kann Zuhörer aus dem Saal werfen lassen, die Vorlage von Beweisen ablehnen und Lügen vor Gericht bestrafen (das Strafmaß geht bis zu Erhängen). Jede Leichtfertigkeit und jedes Gelächter im Saal wird von ihm mit einem Bußgeld (bis zu 1.000 GM) oder einem nächtlichen Aufenthalt in einer Zelle bestraft.

Richter Kasp Aldaar (RB Menschlicher Adelige 2/Kämpfer 4): Richter Aldaar ist der Schrecken angeklagter Verbrecher. Er vertritt eine harte Linie und ist aufgrund seiner gnadenlosen Rechtsprechung in ganz Ustalav gefürchtet. Früher war er General beim

Militär und ist immer noch dafür berüchtigt, vier Dutzend Deserteure hat pfählen zu lassen, welche aus einem Kampf geflohen waren.

Richterin Embreth Daramid (NG Menschliche Adelige 3/Expertin 4): Richterin Daramid ist eine Magistratin von Lepidstadt und Angehörige des Esoterischen Ordens des Pfalzgräflichen Auges. Richterin Daramid ist den SC bereits bekannt (siehe Seite 12).

Die Heilige Schwester der Gerechtigkeit (N Menschliche Klerikerin der Pharasma 3): Diese Priesterin trägt graue Roben und soll sicherstellen, dass beim Verfahren keine Magie zum Einsatz kommt, die nicht auf Wunsch der Richter gewirkt wird oder von diesen abgesegnet wurde. Sofern die Heilige Schwester keine anderen Anweisungen erhält, hält sich ständig nach ungenehmigten Zaubern Ausschau und sucht den Raum mit *Magie entdecken* ab, wobei sie den Zauber auch erneut wirkt, wenn es erforderlich ist. Die Heilige Schwester hat zudem *Sprachen verstehen* und *Zone der Wahrheit* vorbereitet, falls das Gericht dieser Zauber bedarf.

Der Gerichtsdienst (N Menschlicher Kämpfer 7): Der Gerichtsdienst trägt einen schwarzen Plattenpanzer und einen Vollhelm mit Visier. Seine Identität ist geheim. Er verkündet offizielle Mitteilungen und schlägt dabei einen großen Gong, ruft die Zeugen auf und sorgt im Saal für Ordnung. Er fungiert zudem als Beschützer der Richter und hat jederzeit einen zeremoniellen Zweihänder [Meisterarbeit] griffbereit.

Die Gerichtsschreiber: Fünf ältere, blasse und lebensfremde Schreiberlinge mit Tintenflecken an den Händen nehmen neue Beweisanträge für den Prozess entgegen und schreiben diese nieder. Ebenso dokumentieren sie den Ablauf des Verfahrens und sorgen für die wortgenaue Einhaltung der Prozessordnung. Sie neigen dazu, im Juristendeutsch zu sprechen, was effektiv bedeutet, dass sie zehn Mal so viele Worte benutzen, als nötig wäre.

Die Anklage: Der Ankläger für die Pfalz Vieland ist Otto Heiger (N Menschlicher Adelige 2/Experte 4). Otto ist gebildet und intelligent, aber leider nicht gegen die Vorurteile in Lepidstadt immun und hält die Bestie für schuldig. Zusammen mit seinen drei Mitarbeitern strebt er eine Verurteilung der Bestie an und wird bis zum (erlaubten) Äußersten gehen, um die Bestie brennen zu sehen.

Die Verteidigung: Advokat Gustav Kappel (siehe Seite 14) ist der Pflichtverteidiger der Bestie. Gustav hält die Bestie ebenfalls für schuldig, sieht es aber als seine Pflicht, dass die Kreatur einen fairen Prozess erhält. Unglücklicherweise beginnt Gustav in einem vollen Gerichtssaal stets derart zu stottern, dass man ihn nicht mehr verstehen kann.

Der Angeklagte: Die Bestie von Lepidstadt (siehe Seite 15 und 62) steht vor Gericht. Sie wurde dreier Verbrechen gegen das Volk von Vieland angeklagt, doch jeder weiß, dass diese Anschuldigungen nur stellvertretend für die vielen Schandtaten stehen, welche in den letzten mehr als 20 Jahren der Bestie zugeschrieben wurden.

Ferner findet der Prozess unter Teilnahme der Öffentlichkeit statt. Die Zuschauergalerie (Bereich A22) ist an jedem Verhandlungstag voller Schaulustiger. Es handelt sich größtenteils um Einheimische aus den verschiedensten Schichten und Berufen. Die Menge will die Bestie für ihre „Verbrechen“ brennen sehen und schreit nach ihrem Blut. Die Leute jubeln und klatschen jedes Mal, wenn etwas für die Schuld der Bestie spricht, und buhen und schimpfen, wenn Beweise für ihre Unschuld vorgebracht werden. Drei nervöse Gerichtswachen (siehe Seite 14) sind im Saal postiert, um sicherzustellen, dass die Menge die Ruhe bewahrt und die Bestie nicht entkommt.

DER BEGINN DES PROZESSES

Der folgende Abschnitt präsentiert die Zeitlinie der Ereignisse an jedem Prozesstag als Übersicht für den SL. Das meiste braucht nur kurz angeschnitten zu werden und du kannst von den SC einfach die erforderlichen Würfe auf Diplomatie verlangen, um ihre Beweise zwischen ihren Nachforschungen darzulegen. Die Übersicht soll jedoch Spielleitern behilflich sein, die das Verfahren detaillierter ausspielen wollen. Jeder Prozesstag dauert gerings-tenfalls vier Stunden; wenn die SC ihre Beweise vorlegen und aussagen, verlängert sich diese Zeit entsprechend dem Umfang.

An die Übersicht zu jedem Tag schließt sich eine Liste der Beweise an, welche die SC vorlegen könnten anhand der eventuell gefundenen Hinweise und der von ihnen gemachten Schlussfolgerungen bei der Untersuchung der Tatorte. Jeder Hinweis gibt einen Bonus auf den Wurf auf Diplomatie hinsichtlich dieses Beweisstückes, gefolgt von der EP-Belohnung, welche die SC bei einem erfolgreichen Wurf erhalten. Sollte den SC ein Wurf auf Diplomatie misslingen, erhalten sie hierfür keine zusätzlichen Erfahrungspunkte.

Unabhängig von den vorgelegten Beweisen – und selbst bei so überzeugenden Beweisen für die Unschuld der Bestie wie z.B. ein Geständnis von Vorktag und Grein – verläuft der Prozess wie im Folgenden dargelegt, da alle Beweise in ordnungsgemäßer Weise vorgelegt werden müssen, um die Öffentlichkeit davon zu überzeugen, dass das Verfahren gründlich durchgeführt wurde. Damit die Bestie in Sicherheit ist und der Gerechtigkeit Genüge getan wird, muss der Prozess seinen vorgesehenen Ablauf nehmen.

ERSTER PROZESSTAG: MORAST

Bei Sonnenaufgang versammelt sich eine große Menge um den Funkenmann. Es scheint, als fände am Gerichtsgebäude ein Volksfest statt. Die Gerichtsschreiber erscheinen früh, um den Gerichtssaal und die Kammern vorzubereiten. Andere Angehörige des Gerichtes treffen gegen zehn Uhr vormittags ein. Die drei Richter erscheinen in schwarzen Kutschen mit mehreren Wachen als Geleitschutz.

10:00 Uhr: Der Bestienprozess beginnt. Drei Wachen führen die Bestie in den Saal und fesseln sie an den großen Eisenstuhl in der Mitte des Raumes, während die Menge jöhlt.

10:10 Uhr: Das Verfahren wird eröffnet. Der Vorsitzende Richter Ambros Khard hält eine lange Rede zu den Verfahrensregeln und den Regeln in seinem Gerichtssaal. Zur Untermauerung einzelner Absätze schlägt der Gerichtsdienst immer wieder den Gong. Khard beendet seine Rede mit der Ankündigung, dass die guten Leute von Lepidstadt viele Jahre lang unter den vielen Akten des Schreckens und der Barbarei gelitten hätten, welche die Bestie von Lepidstadt begangen hätte, und dass die Bestie zweifellos vieler Morde schuldig sei, die Anklage sich aber auf drei jüngere Vorfälle beschränke, um die Schuld der Bestie während des Verfahrens zu beweisen.

10:30 Uhr: Eröffnungsplädoyers. Ankläger Otto Heiger legt seinen Fall dar. Er behauptet, dass die Bestie für den Mord an zehn Bewohnern des Dorfes Morast vor einem Jahr verantwortlich sei, sowie an zwei weiteren Verbrechen, welche im Laufe des Prozesses dargelegt werden würden. Advokat Gustav Kappel meldet sich anschließend als Verteidiger für die Bestie zu Wort und plädiert auf nicht schuldig. Sein halbherziger Versuch geht jedoch in seinem Stottern und unangenehmen, peinlichen Pausen unter, während die Menge auf der Galerie ihn ausbuht und jöhlt.



11:00 Uhr: Zeugen der Anklage. Otto lässt drei Einwohner von Morast, zwei junge Frauen und einen Mann, als Zeugen aufrufen. Die drei beschreiben die Ereignisse aus ihrer Sicht: Im Laufe mehrerer Nächte kam die Bestie zum Dorf und verschleppte Bewohner, so dass ihr eine Falle gestellt wurde und die Bestie in den Sumpf gejagt wurde, wo sie – wie die Dorfbewohner annahmen – ums Leben kam. Otto lässt anschließend den Dorfältesten, Lazni, welcher die Dorfbewohner beim Vertreiben der Bestie angeführt hatte, als Zeugen aufrufen. Dieser bestätigt die Schilderungen der anderen drei Dorfbewohner.

12:30 Uhr: Zeugen der Verteidigung. Gustav lässt die SC aufrufen, damit diese alle Beweise vorbringen, die sie in Morast gefunden haben.

14:00 Uhr: Vertagung. Der Vorsitzende Richter Khard beendet den ersten Prozesstag. Stelle während die Bestie abgeführt wird die wütende Menge dar, die ihren Hass gegenüber jedem, der für die Bestie eintritt und sie verteidigt, zum Ausdruck bringt. Zu diesem Zeitpunkt beschränkt sich die Menge auf Beleidigungen und Beschimpfungen. Nach dem Prozesstag können sich die SC mit Gustav Kappel in der Kammer des Verteidigers treffen. Falls sie es noch nicht getan haben sollten, bittet er sie, vor dem morgigen Prozesstag den Tatort in Hergstag zu untersuchen.

Beweise: Aufgrund ihrer Untersuchungen in Morast könnten

die SC das Folgende dem Gericht im Verlauf der Beweisaufnahme vortragen wollen:

- Auf dem Beinacker von Morast wurden sechs Gräber geschändet und die Leichen geraubt (Bonus von +0 auf den Wurf für Diplomatie; 1.200 EP).
- Die Bestie kann im Dunkeln sehen, benötigt also keinen *Extrakt: Dunkelsicht* (Bonus von +5 auf den Wurf für Diplomatie; 1.200 EP).
- Es wurde klar gesehen, dass die „Bestie“ von einem Blutkaiman angefallen und gebissen wurde, doch die Bestie im Saal weist keine Narben eines solchen Angriffes auf (Bonus von +10 auf den Wurf für Diplomatie; 1.200 EP).
- Das Gesicht der Wilderin Nan Klebem (Bonus von +0 auf den Wurf für Diplomatie; 1.200 EP).

zweiter prozesstag: hergstag

Obwohl dies kaum möglich ist, ist die Menge an diesem Tag noch größer. Alles redet über die gestrigen Ereignisse. Die Schreiber treffen wieder früh ein, um alles herzurichten, und die übrigen Angehörigen des Gerichtes kommen gegen 10 Uhr. Die Menge rast bereits und ist erzürnt über den Tod der Kinder und noch lauter als am gestrigen Tag. Vergiss daher nicht, auf die Gefühle der Zuschauer im Laufe des Verhandlungstages einzugehen.

10:00 Uhr: Wiederaufnahme des Prozesses. Der Vorsitzende Richter Khard fordert die Anklage auf, die Einzelheiten der zur Last gelegten Vorgänge in Hergstag zu schildern.

10:30 Uhr: Zeugen der Anklage. Die Anklage beschreibt die Ereignisse, die in Hergstag vor Monaten passiert sind. Sie wirft der Bestie vor, sechs Kinder getötet zu haben und als sie ertappt wurde, aus dem Dorf gejagt worden zu sein. Otto lässt drei frühere Bewohner Hergstags in den Zeugenstand rufen, die Schwestern Garrau, Starli und Flicht. Diese liefern einen Augenzeugenbericht der Ereignisse im Dorf ab.

12:30 Uhr: Zeugen der Verteidigung. Gustav lässt die SC aufrufen, damit diese alle in Hergstag gefundenen Beweise vorlegen.

14:00 Uhr: Vertagung. Nach der Verhandlung schlägt Gustav vor, dass sich die SC die Zuflucht vor dem morgigen Prozesstag ansehen sollten, sofern sie dies noch nicht erledigt haben.

Beweise: Abhängig von ihren Untersuchungen in Hergstag können die SC dem Gericht das Folgende als Beweismittel vorlegen:

- Sie können die Frage aufwerfen, weshalb die Bestie Ellsas Leiche zurückgebracht hat, aber nicht die der anderen Kinder (Bonus von +0 auf den Wurf für Diplomatie; 1.200 EP).
- Sie können durch die Erwähnung von Ellsas Namens die Bestie zum Weinen bringen und so belegen, dass sie nicht gelacht hatte (Bonus von +15 auf den Wurf für Diplomatie; 1.200 EP).
- Sie können darauf hinweisen, dass Karin zwei Tage nach der angeblichen Flucht der Bestie in ihrem Bett gestorben ist (Bonus von +20 auf den Wurf für Diplomatie; 1.200 EP).
- Sie können darauf hinweisen, dass die Hauswand von Karins Schlafraum fast unmöglich zu erklettern ist (Bonus von +0 auf den Wurf für Diplomatie; 1.200 EP).
- Sie können die Leichen von vier Kindern aus Bruder Schwarms Versteck bergen (Bonus von +10 auf den Wurf für Diplomatie; 1.200 EP).
- Sie können vor Gericht *Mit Toten sprechen* auf die Kinderleichen wirken, um die Wahrheit hinsichtlich der Ereignisse in Hergstag zu erfahren, oder berichten, wie die Befragung verlaufen ist (Bonus von +10 auf den Wurf für Diplomatie, Bonus von +20, falls die SC mit Ellsa sprechen; 1.200 EP). Sollten die SC *Mit Toten sprechen* auf die ermordeten Kinder anwenden, wird die Menge dies allerdings als Leichenschändung betrachten (außer Ellsa bestätigt die Unschuld der Bestie). Die Wut und Empörung der Menge manifestiert sich in der Nacht im Angriff auf das Gerichtsgebäude (siehe unten).

Entwicklung: Nach dem zweiten Prozesstag wird die Menge immer zorniger. Erlaube den SC am Ende des Prozesstages einen Wurf auf Motiv erkennen gegen SG 20, um die wachsende Unzufriedenheit der Menge zu bemerken. Sie können so auch bemerken, dass der Mob kurz davor steht, die Gerechtigkeit selbst in die Hand nehmen zu wollen. Die meisten Richter und auch Wachtmeister Dan weigern sich, eine mögliche Gefahr zu erkennen und etwas dagegen tun zu wollen. Sollten die SC ihre Befürchtungen Richter Daramid oder Gustav vortragen, bitten diese die SC, die Nacht im Gerichtsgebäude zu verbringen und die Bestie zu beschützen, für den Fall, dass der Mob tatsächlich angreifen sollte.

zweiter prozesstag (nacht): lynchjustiz (hg variabel)

In der zweiten Nacht nach Beginn des Prozesses entscheidet

ZAUBER UND ANDERE MAGIE IM GERICHT

Der Gebrauch von Magie ist in Gerichtssälen verboten, egal ob in Form von Zaubern oder magischen Gegenständen. Die meisten Gerichte (dieses eingeschlossen) beschäftigen einen Kleriker des Abadar oder der Pharasma, um die Unverletzlichkeit des Gerichtes mit wiederholten Anwendungen von *Magie entdecken* zu wahren. Zauber wie *Lügen erkennen*, *Zone der Wahrheit* und *Person bezaubern* stehen dem Gericht zur Verfügung, werden aber nur unter ganz außergewöhnlichen Umständen genutzt. Lepidstadt und die Pfalz Vieland legen hohen Wert darauf, dass alle gleich behandelt werden und sind daher der Ansicht, dass solche Mittel der Überzeugung und Erkenntnis bei einem fairen Prozess keinen Platz haben.

Die SC könnten jedoch Zauber wie *Mit Toten sprechen* einsetzen wollen, um mit Hilfe der Opfer Beweise aus erster Hand zu präsentieren. In solchen außerordentlichen Fällen könnten die SC das Gericht um Erlaubnis bitten, Magie zuzulassen. Erforderlich ist ein Wurf auf Diplomatie gegen SG 20. Beachte aber, dass *Mit Toten sprechen* automatisch scheitert, falls der Zauber bereits innerhalb der letzten Woche auf die Leiche angewendet wurde. Sollten die SC also während ihrer Nachforschungen bereits mit den Opfern gesprochen haben, werden sie die Beweise selbst vortragen müssen.

Falls die SC dabei erwischt werden sollten, dass sie gegen die Gerichtsordnung verstoßen, indem sie zaubern oder sich anderer Tricks bedienen, werden alle von ihnen an diesem Tag vorgelegten Beweise abgewiesen und es werden alle bei der Präsentation erfolgten Würfe auf Diplomatie als gescheitert betrachtet. Außerdem wird dem verantwortlichen SC eine Geldbuße von 1.000 GM auferlegt. Sollte es sich um eine Wiederholungstat handeln, beträgt die Buße 2.500 GM und der SC wird für ein Jahr und einen Tag aus dem Gericht verwiesen.

ein einheimischer Mob, dass die Bestie schuldig ist und daher kein Bedarf mehr am Fortgang des Prozesses bestehe. Von Zorn und Alkohol angetrieben, sammeln die Städter Fackeln und andere Ausrüstung und marschieren zum Gerichtsgebäude, um der Gerechtigkeit Genüge zu tun und die Bestie lebendig im Funkenmann zu verbrennen. In ihren Augen ist jeder, der sich ihnen in den Weg stellt, nicht besser als die Bestie und verdient es ebenfalls zu brennen.

Diese Begegnung sollte irgendwann in der Nacht stattfinden, wenn die SC entweder von der Untersuchung eines Tatortes zurückkehren oder aus anderen Gründen in der Stadt sind. Falls sie sich nicht im Gerichtsgebäude aufhalten, kann ein Verbündeter oder anderer Kontakt (eventuell einer der Verwachsenen) sie darüber informieren, dass sich ein Mob formiert, und die SC

AUSSERORDENTLICHE BEWEISE

Sollten die SC zusätzliche Hinweise in Vorktags und Greins Alchemistischer Werkstatt finden, können sie sie jederzeit in den Prozess einbringen, vorausgesetzt sie folgen dem oben beschriebenen Verfahren der Beweisaufnahme. Nachfolgend sind für jeden dieser Hinweise die dazugehörigen Beweise sowie Boni auf die Würfe für Diplomatie und die EP-Belohnungen aufgeführt:

- Die Spur der in Morast gefundenen chirurgischen Werkzeuge bis Vorktag zurückverfolgen (Bonus von +0 auf den Wurf für Diplomatie; 1.200 EP).
- Die Haut des Schlurfers vorführen (Bonus von +15 auf den Wurf für Diplomatie; 1.200 EP).
- Vorktags Narbe des Blutkaimanbisses vorführen (Bonus von +10 auf den Wurf für Diplomatie; 1.200 EP).
- Vorktags Kabinettsschrank der Häute und Gesichter präsentieren (Bonus von +20 auf den Wurf für Diplomatie; 1.200 EP).
- Ein Geständnis von Vorktag (persönlich, mit *Mit Toten sprechen* oder indem ein SC im Zeugenstand das Geständnis wiedergibt) (Bonus von +20 auf den Wurf für Diplomatie; 1.200 EP).
- Ein Geständnis von Grein (persönlich, mit *Mit Toten sprechen* oder indem ein SC im Zeugenstand das Geständnis wiedergibt) (Bonus von +20 auf den Wurf für Diplomatie; 1.200 EP).

drängen einzuschreiten. Sollten die SC nicht in der Stadt sein oder sich noch von anderen Kämpfen erholen, ist dies eine rein optionale Begegnung. Es ist nicht wirklich erforderlich, dass der Mob das Gericht angreift, allerdings könnten sich die Ereignisse der Nacht auf das Urteil auswirken.

Kreaturen: Die Größe des Mobs hängt in erster Linie von den Handlungen der SC in der Stadt ab und welche Freunde und Feinde sie sich gemacht haben. Vernünftige Personen, wie die Verwachsenen, könnten die Kunde von den guten Taten der SC verbreiten, so wie ihre Feinde üble Gerüchte unter Volk tragen könnten. Besonders Vorktag und Grein sind sehr begabt darin, Fehlinformationen zu verbreiten und bereits der Umstand, dass jemand die Bestie verteidigt, verlangt eine Reaktion der Leichen-diebe, könnte dies doch zur Entdeckung ihrer eigenen Missetaten führen. Die Standardgröße des Mobs liegt bei 50 Stadtbewohnern und 5 Anführern, dies wird jedoch nach der Tabelle auf Seite 43 modifiziert.

Der wütende Mob greift das Gericht in drei Wellen an, braucht aber im Vorfeld etwa 5 Minuten, um sich zu organisieren und den Mut aufzubringen, tatsächlich gegen das Gebäude vorzugehen. In dieser Zeit können die SC versuchen, den Mob zu besänftigen und zu zerstreuen (siehe unten unter Interaktion mit dem Mob).

Jede feindselige Handlung der SC, wie z.B. ein Angriff auf ein Mitglied der Menge, führt dazu, dass der Mob sofort mit seinem ersten Angriff beginnt. Sollte der Mob ins Gebäude und zur Bestie gelangen, versuchen seine Angehörigen diese zu überwältigen und als Gruppe niederzuringen (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 201), um sie zum Funkenmann zu bringen. Neben ihren Waffen besitzen die Stadtbewohner vier 6 m-Leitern, vier tragbare Rammböcke, 9m Seil und einen Wurfhaken.

1. Angriffswelle: Die meisten Mitglieder des Mobs rufen den Wachen im Gerichtsgebäude im Chor zu, die Bestie ihnen zu übergeben. Inzwischen versuchen 10 Stadtbewohner, den Haupteingang (Bereich **A1**) mit Tragbaren Rammböcken aufzubrechen, um ins Gefängnis zu gelangen. Die Anführer kommen aus der Deckung und gehen in Schussposition, um jeden im Gerichtsgebäude (die SC eingeschlossen) mit Armbrüsten zu beschießen. Diese Welle wird abgewehrt, wenn fünf der Angreifer an der Tür überwältigt oder verjagt werden. Die zweite Welle erfolgt 1W4 Runden später.

2. Angriffswelle: Die Masse der Leute ruft weiter nach dem Kopf der Bestie und beginnt dabei, um das Gebäude herumzugehen. Die Anführer geben mit ihren Armbrüsten Deckung. Zugleich versuchen 10 Städter mit tragbaren Rammböcken durch den Öffentlichen Eingang (Bereich **A8**) hineinzugelangen, während 10 andere Leitern herantragen und versuchen auf den Balkon zu gelangen (Bereich **A15**). Diese Welle wird abgewehrt, wenn mindestens 5 Angehörige jeder Angreifergruppe überwältigt oder verjagt werden können. Die letzte Welle erfolgt 1W6 Runden später.

3. Angriffswelle: Für den letzten Angriff bewegen sich die Armbrustschützen näher an das Gebäude heran und schießen auf jeden, den sie im Gefängnis sehen können. Der Rest des Mobs versucht derweil halbherzig, das Gerichtsgebäude niederzubrennen. Die Städter werfen brennende Fackeln hinein, während die Anführer Alchemistenfeuer schleudern. All dies beeindruckt die Steinmauern des Gebäudes wenig, falls die SC aber bisher den Mob mit Leichtigkeit abwehren konnten, kannst du auf die vereinfachten Regeln aus dem 1. Band des Abenteuerpfades zu Bränden zurückgreifen, um die Gefahr eines Gebäudebrandes hinzuzufügen. Diese Angriffe setzen sich fort, bis der Mob zerstreut wird oder die örtliche Miliz eintrifft (siehe unten unter Entwicklung).

Interaktion mit dem Mob: Der zornige Mob gibt dir Gelegenheit, um die Wut der Einheimischen auf die Bestie Ausdruck zu verleihen. Wie die SC auf die Angriffe des Mobs reagieren, liegt ganz bei ihnen, den Spielern sollte aber klar sein, dass ihre Charaktere einer Gruppe größtenteils schlecht bewaffneter Städter gegenüberstehen, und dass eine schwere offensive Handlungen, wie ein paar gut gezielte *Feuerbälle*, aus der Situation schnell ein Massaker machen könnten.

Die Gerichtswachen verschließen, sobald der Mob auftaucht, rasch alle ins Gebäude führenden Türen, unternehmen aber nichts gegen die Menge. Sollten die SC das Kommando über die Wachen übernehmen wollen, muss ihnen zuerst ein Wurf auf Einschüchtern gegen SG 12 gelingen, damit diese ihren Befehlen folgen.

Neben roher Gewalt können die SC auch anderweitig versuchen, die Menge zu zerstreuen. Ein Wurf auf Diplomatie gegen SG 15 oder auf Einschüchtern gegen SG 20 gegen einen ähnlichen Wurf eines der Anführer des Mobs überzeugt 1W4 Stadtbewohner pro Wurf, sich zurückzuziehen und nicht wiederzukommen. Die Anführer können auf diese Weise nicht vertrieben werden. Zauber

wie *Fesseln*, *Gefühle besänftigen*, *Person bezaubern*, *Person festhalten*, *Schlaf* oder ähnliches können ebenfalls benutzt werden, betroffene Leute fliehen auf Befehl oder verschwinden, wenn der Zaubereffekt endet. Der Mob geht auseinander, wenn 25% seiner Mitglieder überwältigt oder entfernt (d.h. getötet, bewusstlos geschlagen oder verjagt) wurden, oder sobald die Miliz eintrifft.

Die SC können auch entscheiden, sich nicht an der Verteidigung des Gerichtsgebäudes oder der Bestie zu beteiligen. In diesem Fall dringt der Mob nach 10 Runden in das Gebäude ein und die verängstigten Wachen übergeben die Bestie, damit sie gelyncht werden kann. Ehe der Mob die Bestie in den Funkenmann stecken kann, beginnt diese in Todesangst zu verfallen und wütet durch die nun selbst verängstigten Stadtbewohner. Die Bestie tötet mehrere Bürger, ehe die Miliz eintrifft und die Bestie überwältigen und erneut einkerkern kann.

LEPIDSTÄDTER STADTBEWOHNER (50) HG 1/2	
EP je 200	
Menschlicher Bürgerlicher 2	
N Mittelgroßer Humanoider (Mensch)	
INI +0; Sinne Wahrnehmung +3	
VERTEIDIGUNG	
RK 10, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 10	
TP je 9 (2W6+2)	
REF +1, WIL -1, ZÄH +1	
ANGRIFF	
Bewegungsrate 9 m	
Nahkampf Knüppel +2 (1W6+1) oder Fackel -3 (1W3+1 plus Feuer)	
Fernkampf Stein -3 (1W2+1)	
TAKTIK	
Moral Ein Stadtbewohner flieht, sobald er oder sie Schaden nimmt.	
SPIELWERTE	
ST 12, GE 11, KO 13, IN 10, WE 9, CH 10	
GAB +1; KMB +2; KMV 12	
Talente Fertigkeitsfokus (Beruf [beliebig]), Verbundenheit mit Tieren	
Fertigkeiten Beruf (beliebig) +7, Klettern +6, Mit Tieren umgehen +7, Reiten +2, Wahrnehmung +3, Wissen (Lokales) +1	
Ausrüstung Keule, Steine, Fackeln (3)	

ANFÜHRER (5) HG 2	
EP je 600	
Menschlicher Experte 2/Krieger 2	
CN Mittelgroßer Humanoider (Mensch)	
INI +1; Sinne Wahrnehmung +0	
VERTEIDIGUNG	
RK 14, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 13 (+1 GE; +3 Rüstung)	
TP je 20(4 TW; 2W8+2W10)	
REF +1, WIL +5, ZÄH +3	
ANGRIFF	
Bewegungsrate 9 m	
Nahkampf Knüppel +5 (1W6+2) oder Fackel +0 (1W3+2 plus 1 Feuer)	
Fernkampf Schwere Armbrust +4 (1W10/19-20)	
TAKTIK	
Moral Anführer fliehen, wenn sie auf 5 TP oder weniger reduziert werden.	

SPIELWERTE	
ST 14, GE 12, KO 11, IN 11, WE 10, CH 12	
GAB +3; KMB +5; KMV 16	
Talente Beredsamkeit, Eiserner Wille, Improvisierter Fernkampf	
Fertigkeiten Beruf (beliebig) +7, Diplomatie +10, Einschüchtern +10, Klettern +8, Mechanismus ausschalten +5, Wissen (Lokales) +7	
Sprachen Gemeinsprache	
Kampfausrüstung Alchemistenfeuer (2); Sonstige Ausrüstung Beschlagene Lederrüstung, Knüppel, Schwere Armbrust mit 20 Bolzen, Krug Apfelwein, Fackeln (6)	

Entwicklung: Bis die im Gerichtsgebäude belagerten Verteidiger Hilfe erhalten, vergeht verdächtig viel Zeit. Drei Minuten nach dem Beginn der letzten Angriffswelle erscheinen beim Gerichtsgebäude endlich 40 Angehörige der Lepidstädter Miliz (N Menschliche Krieger 1), die von einem Feldwebel angeführt werden (RN Menschliche Kämpferin 5). Der Grund hierfür liegt darin, dass die höherrangigen Offiziere der Stadtwache nicht nur selbst von der Schuld der Bestie überzeugt sind, sondern auch Wut darüber verspüren, dass Fremde in die Stadt gekommen sind, um die Bestie zu verteidigen. Der Hauptmann der Wache hat einen Einsatz der Miliz daher bis zum letzten gerade noch zu verantwortenden Moment verzögert, da er hoffte, so die Stadt von dem ganzen Ärger zu befreien. Falls es dem Mob gelingen sollte, das Gebäude in Brand zu stecken, tritt die Miliz jedoch eher in Erscheinung, da der Mob dann zu einer Gefahr für die ganze Stadt wird. Unabhängig davon, wann die Miliz eingreift, stellt sie rasch die Ordnung wieder her und zerstreut den Mob. Sollten die SC einige der Unruhestifter gefangen genommen haben, nimmt die Miliz diese in Gewahrsam, führt ansonsten selbst aber keine Verhaftungen aus.

Wie die SC mit dem Angriff der Menge umgehen, hat direkte Auswirkungen auf den Ausgang des Prozesses. Zwar wird niemand den SC vorwerfen, sich verteidigt zu haben, jedoch wird auch niemand darüber hinwegsehen, wenn es mehrere Tote oder schwerwiegende Sachbeschädigung gegeben haben sollte. Falls die SC vorsätzlich ein Blutbad anrichten (mehr als der halbe Mob wird von ihnen getötet), werden sie von gut bewaffneten Milizionären verhaftet und ins Gefängnis geworfen. Der Esoterische Orden des Pfalzgräflichen Auges sorgt am nächsten Morgen vor Prozessbeginn (auf geheime Anweisung Richterin Daramids) für die Entlassung der SC aus dem Gefängnis, jedoch benötigen diese während des Prozesses nun 18 erfolgreiche Würfe auf Diplomatie, um einen Freispruch der Bestie zu erreichen. Sollten die SC nicht am oder im Gerichtsgebäude gewesen sein, sie die Bestie und das Gebäude nicht verteidigt oder nicht verhindert haben, dass es Feuer fängt, so benötigen sie nur 15 erfolgreiche Würfe auf Diplomatie, da das Gericht (wenn auch irrational) der Bestie die Verantwortung für das Geschehene gibt. Wenn die SC das Gerichtsgebäude und die Bestie ohne nennenswerte Todesfälle (weniger als fünf) verteidigen könnten, bleibt ihre Erfolgchance unverändert bei 12 erfolgreichen Würfeln. Sollten sie den Angriff abgewehrt und den Mob zerstreut haben, ohne einen einzigen Bürger zu töten, benötigen sie während des Prozesses nur noch 10 erfolgreiche Würfe auf Diplomatie.

Was immer auch passiert, der Prozess geht am nächsten Tag planmäßig weiter.

Belohnung: Wie viele EP die SC für die Verteidigung des Gerichtsgebäudes erhalten, hängt von ihrem Vorgehen gegen den

Mob ab. Für die Anführer erhalten sie die normale Menge an EP, sofern sie sie nicht töten, ansonsten erhalten die SC nur die Hälfte der EP. Die SC erhalten keine EP dafür, wenn sie Stadtbewohner besiegen oder töten. Falls es den SC gelingt, den Mob zu zerstreuen, ehe die Miliz erscheint, belohne sie mit zusätzlichen 1.200 EP. Falls sie den Mob zerstreuen, ohne dabei jemanden zu töten, belohne sie mit zusätzlichen 2.400 EP. Diese Belohnungen sind für hauptsächlich gute und neutrale Gruppen – eine in erster Linie böse Gruppe könnte stattdessen die vollen EP erhalten, wenn sie den Mob bei der ersten Welle mit aller Macht zurückschlägt und aufreißt.

DRITTER PROZESSTAG: die Zuflucht und das Urteil

Nach den Geschehnissen der letzten Nacht wirkt die Menge immer noch zornig, wird aber selbst dann zum Prozess eingelassen, wenn die SC es zu verhindern versuchen. Die Atmosphäre ist am letzten Tag des Verfahrens aufgewühlt, die Ortsansässigen sind entschlossen, die Bestie brennen sehen zu wollen. Die Schreiber treffen frühzeitig ein, während die anderen Angehörigen des Gerichts gegen 10:00 Uhr erscheinen.

10:00 Uhr: Der letzte Verhandlungstag des Bestienprozesses beginnt. Der Vorsitzende Richter Khard weist die Menge noch einmal darauf hin, dass Ausschreitungen Strafen zur Folge haben werden, und erklärt, dass er den Saal räumen lassen werde, falls die Zuschauer sich nicht zu benehmen wissen sollten. Ebenso warnt er sie, dass wütende Mobs kein Schaubild Lepidstadts sind, und er jeden, der die Verteidigung mit Gewalt bedroht, aus der Stadt peitschen oder aufhängen lässt. Dann fordert er die Anklage auf, die zur Last gelegten Geschehnisse in der Zuflucht zu beschreiben.

10:30 Uhr: Zeugen der Anklage. Die Anklage berichtet in Einzelheiten über den Brandanschlag auf die Zuflucht, eine Irrenanstalt auf der Insel Karb, vor vier Monaten. Otto legt der Bestie zur Last, das Gebäude in Brand gesetzt und dadurch Doktor Brada und seine Patienten darin ermordet zu haben. Er weist darauf hin, dass nur Bradas loyaler Assistent Karl mit dem Leben davonkam. Otto lässt Karl als Zeugen aufrufen, um so einen Beweis für die Anschuldigungen zu erbringen.

12:30 Uhr: Zeugen der Verteidigung. Gustav lässt die SC aufrufen, um die in der Zuflucht gefundenen Beweise vorzulegen.

14:30 Uhr: Schlussplädoyers. Die Anklage plädiert auf Schuldig hinsichtlich der Morde in Morast, Hergstag und der Zuflucht. Otto behauptet, dass die Bestie eine Gefahr für die Gesellschaft sei und ein Monster, welches zerstört werden müsse. Er beantragt eine Bestrafung gemäß dem traditionellen Gesetz: Hinrichtung durch Verbrennen im Funkenmann.

Vorausgesetzt, die SC haben Beweise für die Unschuld der Bestie vorgelegt (und wenigstens ein paar der erforderlichen Würfe auf Diplomatie geschafft), erklärt Gustav, dass die Beweise und Indizien der Anklage nicht für einen Schuldspruch hinsichtlich auch nur eines der Anklagepunkte genügen würden. Er plädiert auf Nicht Schuldig und beantragt die sofortige Freilassung der Bestie.

15:00 Uhr: Abschluss der Verhandlung. Der Vorsitzende Richter Khard verkündet, dass die Verhandlung beendet sei und er und die anderen Richter sich zur Beratung zurückziehen.

Beweise: Auf der Grundlage ihrer Ermittlungen in der Zuflucht könnten die SC das Folgende als Beweis dem Gericht vorlegen:

- Sie könnten Karl bestätigen lassen, dass Vorkstag und Grein

gelegentlich die Zuflucht besucht haben (Bonus von +5 auf den Wurf für Diplomatie; 1.200 EP).

- Sie könnten Karl die Haut des Schlurfers beschreiben, die sie eventuell in Vorkstags Kabinettschrank der Häute und Gesichter gefunden haben (Bonus von +20 auf den Wurf für Diplomatie; 1.200 EP).
- Mit Hilfe der gefundenen Papiere oder der Phiole mit Bleiche könnten die SC nachweisen, dass Brada Vorkstag und Grein kannte (Bonus von +10 auf den Wurf für Diplomatie; 1.200 EP).
- Sie könnten vor Gericht *Mit Toten sprechen* auf Doktor Bradas Kopf anwenden (oder berichten, was dieser ihnen mitgeteilt hat), um die Wahrheit über die Ereignisse in der Zuflucht herauszufinden (Bonus von +20 auf den Wurf für Diplomatie; 1.200 EP).

DAS URTEIL

Nachdem die Richter eine Stunde beraten haben, kehren sie mit recht grimmigen Gesichtern zurück. Der Gerichtsdienerruft den Saal zur Ordnung auf, woraufhin die Menge augenblicklich verstummt!

Sollten die SC im Laufe des Prozesses nicht genügend Erfolge angesammelt haben, lautet das Urteil: Schuldig im Sinne der Anklage! Lies dazu den folgenden Text vor oder umschreibe ihn mit deinen eigenen Worten:

„Wir haben gründlich über die vorgelegten Beweise und gehörten Zeugenaussagen beraten und sind durch sie auf das Äußerste entsetzt. Es ergeht daher das Urteil, dass die Bestie von Lepidstadt des mehrfachen Mordes für schuldig befunden wird. Die Bestie soll morgen bei Sonnenaufgang zum Funkenmann gebracht werden, wo sie bei lebendigem Leibe verbrannt wird. Möge Pharasma ihrer Seele gnädig sein, sofern sie eine besitzt.“

Falls die SC genug Erfolge während des Prozesses angesammelt haben, lautet das Urteil: Nicht Schuldig, im Sinne der Verteidigung! Lies den folgenden Text vor oder verwende eigene Umschreibungen:

„Wir haben die vorgelegten Beweise begutachtet und die Zeugenaussagen angehört. Und danken Pharasma dafür, dass es uns möglich war, denn andernfalls hätte dieser Prozess mit einem entsetzlichen Fehlurteil geendet. Es gibt viele Grausamkeiten in der Welt, doch die schlimmste aller Sünden besteht darin, zu lügen und andere für die eigenen Verbrechen zu beschuldigen. Wir haben uns selbst eine Frage gestellt: Wer ist hier das wahre Monster? Ist es diese Kreatur vor uns mit ihrem verunstalteten, geschundenen Leib und seiner furchterregenden Erscheinung, oder sind wir es – wir, die Bewohner von Lepidstadt mit unserer Bigotterie und unseren Unwahrheiten?! – Die Bestie ist nicht schuldig!“

Sollte die Bestie für schuldig befunden werden, grölt und jubelt die Menge und läuft hinaus auf die Straße, um die Neuigkeit zu verbreiten. Innerhalb weniger Augenblicke beginnen in Lepidstadt die Tempelglocken zu läuten, um das Urteil zu feiern.

Sollte die Bestie allerdings für nicht schuldig befunden werden, brüllt die Menge vor Zorn über das Urteil und die Wachen müssen ihre Waffen ziehen, um sie im Zaum zu halten. Innerhalb weniger

größe des lepidstädter mobs

Handlungen der SC	Modifikator der Größe des Mobs
SC freunden sich mit den Verwachsenen an	-10 Bürger / -1 Anführer
Vorkstag muss noch enttarnt werden	+20 Bürger / +2 Anführer
SC nutzen <i>Mit Toten sprechen</i> auf die Kinder von Hergstag	+30 Bürger / +3 Anführer
SC nutzen <i>Mit Toten sprechen</i> auf Ellsa, um zu beweisen, dass die Bestie die Kinder von Hergstag nicht getötet hat	-30 Bürger / -3 Anführer (hebt den Malus für <i>Mit Toten sprechen</i> auf)
SC bergen die Kinderleichen	-10 Bürger / -1 Anführer

Minuten bildet sich ein Mob vor dem Gerichtsgebäude und es erklingen Sprechchöre: „Verbrennt die Bestie! Tod dem Biest!“

ausklang des prozesses

Wenn die Bestie für schuldig befunden wird, wird sie schluchzend in ihre Zelle zurückgebracht. Ehe sie fortgezerrt wird, blickt sie die SC bittend an und brüllt: „Helft mir! Geht zu Karomark. Er kann mich retten! Er kann beweisen, dass ich es nicht war!“

Ein Wurf auf Wissen (Adel) oder (Lokales) gegen SG 15 identifiziert „Karomark“ als den früheren Grafen von Vieland oder seinen Familienstammsitz nördlich von Lepidstadt, verrät aber nichts über eine Beziehung zwischen dem Grafen, bzw. dem Schloss zur Bestie. Spät in der Nacht läuft die Bestie Amok, zerbricht letzten Endes ihre Fesseln und bricht durch die Wand in einen benachbart verlaufenden Tunnel der Kanalisation. Sie folgt den Tunneln und entkommt in den Sumpf im Norden der Stadt.

Wenn die Bestie für unschuldig befunden wird, dankt sie den SC für ihre Hilfe und bezeichnet sie als ihre „allerbesten Freunde auf der ganzen Welt“. Die Bestie vertraut ihnen dann an, dass es ihr größter Wunsch ist, ihren „Vater“ zu sehen, „der auf Schloss Karomark lebt“. Die Bestie teilt den SC mit, dass ihr Vater eigentlich keine Besucher mag, lädt sie aber dennoch ein, sie in ein paar Tagen dort zu besuchen. Die Wachen eskortieren die Bestie durch die buhende Menge zum Rand des Sumpfes und entlassen sie sodann in den Dippelweihersumpf.

Unabhängig vom Ausgang des Prozessverfahrens, aber vorausgesetzt, dass die SC sich bei der Verteidigung der Bestie angestrengt haben, bittet Richterin Daramid die SC, sich mit ihr am nächsten Morgen zu treffen, damit sie sie auszahlen kann. Wenn die SC beim Haus der Richterin eintreffen, überreicht sie ihnen die versprochene Belohnung und fügt hinzu, dass sie sich diese verdient hätten, da die Bestie einen gerechten Prozess erhalten konnte. Dennoch bittet sie die SC noch eine Aufgabe zu erledigen. Sollte die Bestie verurteilt worden sein, informiert Richterin Daramid die SC von ihrer Flucht in der letzten Nacht. Der Schuldspruch bleibt natürlich bestehen, aber Daramid glaubt, dass die SC genug Beweise aufgetan haben, um zumindest in ihren Augen die Schuld der Bestie in Frage zu stellen. Sie ist aber neugierig, was die letzte Äußerung der Bestie bedeuten könnte, und bittet die SC daher herauszufinden, warum sie es gesagt hat und was es bedeuten könnte. Sofern die SC noch nicht selbst die Verbindung zu Schloss Karomark hergestellt haben sollten, bitte Daramid sie, nach Schloss Karomark zu reisen und Licht in die Angelegenheit zu bringen. Daramid informiert die SC ferner darüber, dass die Stadtbewohner einen Lynchmob aufstellen, um die Bestie wieder einzufangen. Deshalb rät sie zur Eile, um weitere, unnötige Gewalt zu vermeiden.

Sollte die Bestie freigesprochen und freigelassen worden sein, bittet Richterin Daramid auch in diesem Fall die SC, Schloss

Karomark zu besuchen und die Bestie und ihren Erschaffer aufzuspüren. Sie ist an der Geschichte der Bestie interessiert und glaubt, dass diese immer noch gefährlich sein könnte. Wenn die SC also ihren Erschaffer aufspüren könnten, könnten sie vielleicht auch in Erfahrung bringen, wie man die Bestie kontrollieren kann, oder ihn überzeugen, seine Schöpfung künftig besser im Griff zu haben. Die Richterin hat zudem Gerüchte vernommen, dass die Stadtbewohner die Bestie aufspüren und das Urteil des Gerichts durch ihr eigenes ersetzen wollen. Falls die SC die Kreatur beschützen wollen, sollten sie sich daher beeilen.

Auf dem Rückweg vom Haus der Richterin fällt den SC auf, dass viele Leute sich auf den Straßen mit Fackeln und verschiedenen Waffen und Ackergerät versammeln. Sollten sie nachfragen, erfahren sie, dass die Stadtbewohner planen, in den Sumpf vorzustoßen, um die Bestie aufzuspüren und ihr letztendlich „die Gerechtigkeit zukommen zu lassen, die sie verdient – und das endgültig!“ Unabhängig davon, ob die Bestie für schuldig oder unschuldig befunden wird, müssen die SC Schloss Karomark vor dem wütenden Haufen erreichen.

Belohnung: Sollte die Bestie freigesprochen werden, belohne die SC mit zusätzlichen 3.200 EP.

teil drei: die rettungsaktion auf schloss karomark

Schloss Karomark liegt knapp 38 Kilometer nordöstlich von Lepidstadt in einer felsigen Kluft am Rand des Dippelweihersumpfes. Die Bestie marschiert geradewegs durch diesen Sumpf, um zu dem Schloss zu gelangen. Neben dem Pfad durch den Sumpf gibt es auch eine Straße, welche dem Westufer des Kleinen Moutray folgt und direkt zum Schloss führt. Dieser Weg ist zwar von der Entfernung her etwas größer, es würde auf diesem Wege aber ebenso lange dauern, das Schloss zu erreichen, als wenn man den Sumpfpfad folgen würde.

Auf ihrem Weg durch den Sumpf hält die Bestie kurz an ihrem Versteck an, um ihre Habseligkeiten einzusammeln, bevor sie dann weiter zum Schloss marschiert, um ihren „Vater“ zu suchen. Sobald sie der Trolle am Torhaus gewahr wird, wendet sie sich vom Schloss ab und wandert anschließend durch die Sümpfe. Dennoch wird die Bestie noch einmal in Erscheinung treten, sobald die SC das *Herz des Leibeigenen* einsetzen (siehe Bereich **L5** für weitere Einzelheiten).

Falls die SC für ihrem Aufbruch mehr über Schloss Karomark und seinen exzentrischen Bewohner in Erfahrung bringen wollen, können sie mit Würfeln auf Diplomatie, Wissen (Lokales) oder Wissen (Adel) Informationen sammeln und das Folgende in Erfahrung bringen:

SG 10: Auf Schloss Karomark lebt Graf Alpon Karomark, der frühere Herrscher Vielandes. Der Graf dankte ab, als die Pfalzen

EINSATZ DER TURMKARTEN

Sollte die Bestie aufgrund der von den SC vorgelegten Beweisen freigesprochen werden, dann belohne jeden Spieler damit, dass er sich eine Turmkarte ziehen kann, wie im *Kadaverkrone-Spielerleitfaden* beschrieben.



Falls du das dort ebenfalls vorgestellte optionale System verwendest, erhält die ganze Gruppe stattdessen die Karte *Die Verborgene Wahrheit*. Diese Karte kann eingesetzt werden, um einen automatischen Erfolg bei einem beliebigen Wurf auf Diplomatie zum Sammeln von Informationen oder bei einem Wurf auf eine Wissensfertigkeit zu erhalten. Effektiv erhalten die

Spieler dann das höchstmögliche Resultat für diesen Wurf. Die Karte *Die Verborgene Wahrheit* kann nur einmal eingesetzt werden und die ganze Gruppe muss ihrer Nutzung zustimmen.

das schwere Joch der Adels Herrschaft abwarfen.

SG 15: Graf Karomark ist ein exzentrischer Einsiedler. Sein Schloss ist als Hängendes Haus bekannt und zieht Besucher gleichermaßen an, wie es sie abschreckt. Es liegt im Nordosten des Dippelweihersumpfes und besteht eigentlich aus mehreren Gebäuden, die in die Wände einer Schlucht über einem Wasserfall errichtet wurden. Die unteren Bereiche des Hauses sind so luxuriös eingerichtet, wie ein Stadthaus, doch je höher man vordringt, umso gefährlicher und ungastlicher werden die Gebäude.

SG 20: Es heißt, der exzentrische Graf Karomark leide unter Verfolgungswahn, dass man seine Experimente und Entdeckungen stehlen wolle, und habe daher Teile seines Schlosses zu Fallen umfunktioniert, um einen Diebstahl zu vereiteln. Ferner soll er zahlreiche Wächterkreaturen erschaffen haben, die ihm dienen und ihn beschützen.

Schloss Karomark

Diese Marschen weichen einer tiefen Felsschlucht am nördlichen Rand des Sumpfes. Ein sonderbares Gebäude – oder besser, eine Ansammlung von Gebäuden – hängt hoch oben an den steilen Klippen über etwa einem halben Dutzend Wasserfällen. Jenseits eines befestigten Torhauses spannt sich eine steinerne Brücke elegant über die wirbelnden Wassermassen. Sie führt zu einem hochwertigen, befestigten Herrenhaus, das gefährlich an der Felswand haftet, sowie einer Ruine, die wahrscheinlich zum Teil in den Fluss gestürzt ist. Eine schmale Hängebrücke führt anstelle einer zusammengebrochenen steinernen Brücke zu einem

merkwürdigen Turm mit wunderschönen Buntglasfenstern, die bizarre Bestien abbilden. Ein weiteres Gebäude ragt nördlich davon empor, jedoch kann man von unten nicht erkennen, wie man es erreichen könnte. Weiter oberhalb erhebt sich auf einer steinernen Insel ein großer Turm, der mit einem Spitzdach bedeckt ist, auf dem ein riesiger Blitzableiter sitzt.

Es ist wahr, dass nur selten Besucher nach Schloss Karomark kommen. Graf Alpon Karomark hatte jedoch in letzter Zeit mehr Besuch, als ihm lieb ist. Vor zwei Monaten kamen drei bekannte Baumeister aus Caliphas an, um geplante Reparaturen am Alchemistischen Flügel (Bereich **H**) und der zerstörten Brücke zum Lebenden Museum (Bereich **J**) zu überwachen, die bei Karomarks Experimenten mit unter Druck gesetztem kochenden Alchemistenfeuer zerstört worden waren. Zum Unglück der Baumeister hielten sie sich immer noch auf dem Schloss auf, als der Wispernde Pfad das Schloss angriff und damit begann, die Pläne hinsichtlich der Bestie in die Tat umzusetzen.

Nachdem der Wispernde Pfad das *Bildnis des meeresgrauen Schreckens* dank der Bestie an sich gebracht hatte, sabotierte er das Schloss beim Verlassen so, dass es nun eine noch schlimmere Todesfalle für jeden Besucher darstellt als es schon bei seiner Ankunft war. Als die Kultanhänger fort waren, versuchte eine Gruppe einheimischer Trolle, das Schloss zu überfallen. Diese Trolle konnten bisher aber nur das Torhaus erobern, da Karomarks Golemhund sie bisher noch vom Herrenhaus fernhalten konnte.

allgemeine eigenschaften von schloss karomark

Die Außenmauern des Schlosses bestehen aus hochwertigem Mauerwerk. Um sie zu erklettern, ist ein Wurf auf Klettern gegen SG 25 erforderlich. Zum Erklettern der schlüpfrigen Felswände der Schlucht ist dahingegen ein Wurf gegen SG 30 nötig. Sofern nicht anders vermerkt, sind die Innenwände aus Holz gefertigt und mit hochwertigen Holztüren bestückt. Alle Bleiglasfenster sind 0,15 m breit (sofern nicht anders vermerkt).

Die Bereiche **F**, **G** und **H** liegen 30 m oberhalb des unteren Flussabschnittes und die Bereiche **I** und **J** in 45 m Höhe. Die Bereiche **K** und **L** wurden in einer Höhe von 60 m über den rauschenden Wassern errichtet. Kreaturen, die ins Wasser fallen, ignorieren die ersten 6 m des Sturzes, müssen aber gegen die wirbelnden Wassermassen ankämpfen (Schwimmen SG 20). Charaktere, die in den oberen Flussabschnitt stürzen, können zudem über den Wasserfall getragen werden und erleiden weitere Schäden durch den 15 m tiefen Sturz in den unteren Flussabschnitt.

Torhaus

Das Torhaus von Schloss Karomark ist groß genug, dass Besucher hier jede Art von Kutsche unterstellen können. Bis vor kurzem wachte hier ein Paar Homunkuli, welche Karomark berichteten, doch diese wurden vom Wispernden Pfad getötet. Eine kleine Gruppe von Trollen hält den Bereich nun besetzt. Die Trolle hoffen, ins Schloss vordringen zu können, sobald sie den Golemhund in Bereich **G1** bezwungen haben. Dazu sind jedoch augenblicklich nicht in der Lage. Obwohl die Trolle und ihre „Haustiere“ ihre Verletzungen askuriert haben, tragen sie hässliche Narben von ihren letzten Kämpfen mit dem Hund.

f1. Äußeres Tor (Hq 5)

Ein zweigeschossiges Torhaus führt zum Schloss. An jeder Ecke befindet sich ein mit Zinnen versehener Turm. Das Haupttor ist geschlossen. Das starke Holztor ist mit Eisenstriemen verstärkt und von innen verbarrikadiert (Härte 5, 20 TP, Zerschlagen SG 30).

Kreaturen: Die Trolle haben zwei Trollhunde als Wachen vor dem Tor zurückgelassen. Diese großen, trollartigen Hundewesen mit übergroßen Kiefern heulen böse auf und greifen jede Kreatur außer Trollen und Goblins an, die sie sehen.

TROLLHUNDE (2)	HG 3
EP je 800	
N Mitteldroße magische Bestie (AP Königsmacher Band 2)	
INI +5; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +8	
VERTEIDIGUNG	
RK 15, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 14 (+1 GE, +4 natürlich)	
TP je 30 (4W10+8); Regeneration 3 (Feuer oder Säure)	
REF +5, WIL +1, ZÄH +6	
ANGRIFF	
Bewehrungsrate 12 m	
Nahkampf Biss +8 (1W6+6 plus Krankheit und Zu-Fall-bringen)	
Besondere Angriffe Krankheit	
TAKTIK	
Im Kampf Gegner, welche die Trollhunde Zu-Fall-bringen können, greifen sie weiterhin an. Sie verfolgen den niemanden, der sich aus der Sichtweite des Torhauses entfernt.	
Moral Die Trollhunde kämpfen bis zum Tod.	
SPIELWERTE	
ST 18, GE 13, KO 15, IN 2, WE 11, CH 6	
GAB +4; KMB +8; KMV 19 (23 gegen Zu-Fall-bringen)	
Talente Fertigkeitsschwerpunkt (Wahrnehmung), Verbessertes Zu-Fall-bringen	
Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Überlebenskunst +1 (Spurenlesen mittels Geruchssinn +5), Wahrnehmung +8; Volksmodifikatoren Überleben +4 beim Spurenlesen mittels Geruchssinn	
BESONDERE FÄHIGKEITEN	
Krankheit (AF) Der Speichel eines Trollhundes enthält eine ansteckende Krankheit. Kreaturen, die von einem Trollhund gebissen werden, werden häufig mit Blutruhr befallen.	
Blutruhr: Biss – Verwundung; Rettungswurf Zähigkeit, SG 14; Inkubation 1 Tag; Frequenz 1/Tag; Effekt 1W3 ST-Schaden, 1W3 GE-Schaden und Ziel ist erschöpft; Heilung 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.	

Entwicklung: Falls die Trolle von den Trollhunden über die Anwesenheit von Angreifern in Kenntnis gesetzt werden, steigen jene Trolle, die sich im Torhaus (Bereich F2) aufhalten, auf die Türme und werfen mit großen Felsbrocken nach ihren Gegnern. Der Troll-Anführer Grork (Bereich F5) benutzt dahingegen seine Armbrust.

f2. Torweg (Hq 7)

Hinter dem Tor befindet sich eine große Kammer mit einer Gewölbedecke. Zwei große Feuer brennen im Raum und in jeder Ecke führt eine Wendeltreppe nach oben aufs Dach. Das Tor auf der anderen Seite des Raumes ist mit Bauholz und Möbelstücken verbarrikadiert.

Die Trolle haben das innere Tor (Härte 5, 20 TP, Zerschlagen SG 23) gegen den Fleischgolemhund verbarrikadiert, der das Herrenhaus auf der anderen Seite der Brücke bewacht, sowie gegen alle anderen von Karomarks Bestien. Die Barrikade besteht aus ein paar Feldbetten, Tischen und anderen Möbelstücken, die von sechs hier stationierten Wachen des Grafen benutzt worden sind. Als der Wispernde Pfad eintraf, töteten die Kultanhänger die Wachen, warfen zwei von ihnen in den Fluss und ließen die übrigen ein noch viel schlimmeres Schicksal erleiden (siehe Bereich K6). Ein Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 10 beim Untersuchen der Barrikade enthüllt eine fleckige, zerrissene graue Tunika mit blauen Absätzen. Sollte diese Wachuniform irgendwie zurechtgepflegt werden, beispielsweise mit *Ausbessern*, können die SC mit ihr am Golemhund und verschiedenen anderen Schlosswachen vorbeikommen (Näheres in der jeweiligen Beschreibung).

Kreaturen: Zwei Trolle und ihre drei Goblinsklaven ruhen sich im Torhaus aus. Sollten die Trollhunde draußen anschlagen oder anderweitig Alarm gegeben werden, eilen die Trolle zur Verteidigung des Torhauses auf die Türme, um mit Felsen zu werfen. Falls die SC in diesen Raum eindringen, stellen sich ihnen die Trolle zum Kampf entgegen und ziehen sich gegebenenfalls auf die Terrasse hinter dem inneren Tor zurück (Bereich F3) zurück, sollten sie auf 35 TP oder weniger reduziert werden.

Die Goblins machen viel Lärm und werfen nach allen Kampf-beteiligten – SC wie Trollen – mit Dreck, greifen selbst aber nicht an und versuchen bei der ersten Gelegenheit zu fliehen, sollten sie angegriffen werden.

GOBLINS (3)	HG 1/3
EP je 135	
TP je 6 (PF MHB, S. 128)	
TROLLE (2)	HG 5
EP je 1.600	
TP je 63 (PF MHB, S. 265)	
Fernkampf Felsen +1 (1W8+5)	

Entwicklung: Die Goblins hassen die Trolle und sind überglücklich, sollten diese getötet werden. Wenn sie ihre Herren los sind, berichten sie auch gern vom Fleischgolemhund in Bereich G1. Da sie sich nie jenseits des Torhauses aufgehalten haben, besitzen sie keine weiteren Informationen über den Rest des Schlosses. Die Goblins erzählen zudem von einer Gruppe Menschen, die vor einiger Zeit die Gegend verlassen hat (Goblins sind nicht so gut darin, die Tage zu zählen). Sollten sie nach dem Aussehen dieser Leute gefragt werden, zucken sie mit den Schultern und sagen, dass doch alle Menschen gleich aussähen.

Einer der Goblins trägt ein kleines Amulett, welches einen geknebelten Totenschädel zeigt. Er hat es im Torhaus gefunden und eingesteckt. Mit einem Wurf auf Wissen (Arkanes) oder (Religion) gegen SG 20 kann man den geknebelten Schädel als das Symbol des Wispernden Pfades identifizieren. Einer der Kultan-

hänger hat das Amulett unbeabsichtigt fallen gelassen und nun dient es den SC als erster Hinweis, dass der Wispernde Pfad vor ihnen hier gewesen ist.

Schätze: Zwischen den Holzstößen hängen an Fleischerhaken Brocken merkwürdigen Fleisches (in erster Linie Fleisch einer hier vorkommenden Bergziegenart), welche an einem alten Stock befestigt sind. Der Stock ist in Wirklichkeit ein *Stecken der Insekten* (7 Ladungen), aber das wissen die Trolle nicht. Die Trolle haben ihre geplünderte Beute in mehrere Säcke gesteckt, darunter zwei Blasebalge, eine Schaufel, ein Schlitten, ein angeschlagener Trinkkrug, mehrere hübsch anzusehende, aber wertlose Steine sowie 208 GM und 345 SM.

f3. INNERES TOR UND TERRASSE (HQ 6)

Am Rand dieser breiten, steinernen Terrasse verläuft kein Geländer. Im Norden führt eine Steinbrücke über einen Wasserfall hinweg, der gut 60 m weit in die Tiefe stürzt.

Kreaturen: Ein Troll und sein Trollhund wachen auf der Terrasse und beobachten das Herrenhaus nach Anzeichen für Ärger. Der Golemhund in Bereich **G1** ist zwar nicht angebunden, doch die Trolle wissen mittlerweile, dass er sie nicht angreift, solange sie

ihn nicht zuerst angreifen, daher besitzt der hier postierte Troll klare Anweisungen, sich von dem Hund fernzuhalten. Sollten der Troll und sein Trollhund angegriffen werden, kämpfen sie bis zum Tod, da der Fleischgolemhund die einzige Fluchtroute versperrt.

TROLL HG 5

EP 1.600

TP 63 (PF MHB, S. 265)

TROLLHUND HG 3

EP 800

TP 30 (siehe Seite 45)

f4. TORHAUSTÜRME

Jeder der drei Türme hat Zinnen, welche Deckung gegen Angriffe vom Boden her bieten. Die Trolle haben in allen drei Türmen große, spitze Steine zum Schleudern aufgehäuft.

f5. SÜDWESTLICHER TORHAUSTURM (HQ 6)

Die um die Turmkrone herum verlaufenden Zinnen bieten Deckung gegen Angreifer von unten. Die Trolle haben in diesem Turm keine Steine zum Werfen angehäuft.

Kreaturen: Der Anführer der Trolle, Grork, lungert im Südwestturm herum und hält mit einem gestohlenen Fernrohr nach Eindringlingen Ausschau. Leider gilt sein Interesse mehr dem Herrenhaus und dem Golemhund, von denen er wie besessen ist. Daher erleidet er einen Malus von -5 auf seine Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung auf alles, das sich aus einer anderen Richtung nähert. Sobald er jedoch Eindringlinge bemerkt hat, greift er sie mit seiner schweren Armbrust an.



TROLL UND TROLLHUND

GRORK

HG 6

EP 2.400

Verbesserter Troll (PF MHB, S. 265, 295)

TP 75

Fernkampf Große schwere Armbrust +5 (2W8/19–20)

Ausrüstung Große schwere Armbrust mit 20 Bolzen

Schätze: Grork trägt die mumifizierten Hände von 20 seiner Opfer an einer Kette um den Hals. Ferner hat er sich mehrere Nadeln durch sein Fleisch gestochen, bei Dreien davon handelt es sich um extravagante Hutnadeln, die mit winzigen Rubinen besetzt sind (Wert jeweils 75 GM). Ferner besitzt er ein beeindruckendes, goldummanteltes Fernrohr (Wert 1.000 GM).

DAS HERRENHAUS

Das Herrenhaus ist die Residenz des Grafen Karomark und ist ebenso bequem wie luxuriös eingerichtet. Sechs dauerhafte *Unsichtbare Diener* stehen bereit, um sich um die Bedürfnisse der Besucher zu kümmern, allerdings frustriert es Karomark, dass sie nicht auch noch kochen können. Die *Diener* können in jedem Raum des Herrenhauses beim Aufräumen und Säubern angetroffen werden und reagieren auf alle einfachen Anweisungen. Die Türen im Herrenhaus sind hochwertig gefertigt und mit Riegeln versehen, die Wände sind mit Eichenholz getäfelt und in den Räumen gibt es Wandleuchten mit Fackeln, die abends von den *Dienern* entzündet werden.

Nachdem die Kultanhänger des Wispernden Pfades Karomark eingekerkert und seine wenigen lebenden Diener ermordet hatten, ignorierten sie das Herrenhaus während ihres weiteren Aufenthalts. Sie haben weder Wachen noch Fallen in diesem Gebäude zurückgelassen, weshalb die SC hier sicher rasten können, während sie das Schloss erforschen.

G1. DIE UNTERE BRÜCKE (HG 6)

Eine schmale steinerne Brücke führt hier über einen tosenden Wasserfall hinweg. Sie verbindet das Torhaus mit einem befestigten Herrenhaus, das an der gegenüberliegenden Seite der Schlucht an die Klippe gebaut wurde.

Die Brücke ist 3 m breit und besitzt kein Geländer. Ihre Bogenform reicht aus, um Kreaturen auf beiden Seiten Deckung zu gewähren.

Kreaturen: Ein Fleischgolemhund bewacht die Brücke. Ursprünglich wurde er angewiesen, Eindringlinge aufzuhalten, indem er laut genug bellt, um Alarm zu schlagen. Nun jedoch greift er jeden an, der versucht, die Mitte der Brücke zu überqueren, und führt gegen jeden Eindringling einen Ansturm aus, um ihn von der Brücke zu stoßen. Wenn er jedoch eine Wachuniform sieht (wie z.B. jene, die in Bereich **F2** gefunden werden kann), ignoriert er Besucher und lässt sie in der Annahme vorbeiziehen, dass es keine Fremden sind.

FLEISCHGOLEMHUND

HG 6

EP 2.400

TP 64 (siehe Seite 28)

G2. DAS GROßE TOR (HG 7)

Der Brückenbogen endet an einer kleinen, gepflasterten Terrasse mit einer ungewöhnlich aussehenden Eisentür. Diese trägt das Bild einer finster blickenden Sonne, welche von Wolken verzehrt wird. Zur Linken donnert 60 m unter euch ein gewaltiger Wasserfall in die Tiefe.

Die Eisentür ist verschlossen (Härte 10, 60 TP, Zerschlagen SG 28, Mechanismus ausschalten SG 30) und mit einer Falle gesichert. Mit einem Wahrnehmungswurf gegen SG 20 kann man ein verstecktes Glockenseil an der Ostseite der Tür finden. Wenn man an diesem zieht, erklingen Glocken in den Bereichen **G8** und **G10**. Diese alarmieren einen *Unsichtbaren Diener*, der zur Tür kommt und durch einen verborgenen Sichtschlitz blickt. Sollte er eine Wachuniform sehen oder von Karomark angewiesen worden sein, Besucher einzulassen, entschärft er die Falle an der Tür und öffnet diese. Ansonsten geht er wieder und ignoriert die Türglocke für die nächste Stunde.

Falle: Die Tür ist mit einer Falle gesichert. Diese wird ausgelöst, wenn jemand die Tür öffnet, ohne zuvor einen Schalter auf der Innenseite umzulegen. Die Falle zaubert einen Riesigen Lufterelementar herbei, welcher Eindringlinge abwehren soll.

LUFTWÄCHTERFALLE

HG 7

EP 3.200

Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 31; **Mechanismus** ausschalten SG 31

EFFEKTE

Auslöser Berührung; **Rücksetzer** keiner; **Umgehen** Schalter in Bereich **G3**

Effekt Zaubereffekt (*Monster herbeizaubern VI*, zaubert einen Riesigen Lufterelementar (PF MHB, S.100) für 11 Runden herbei)

G3. GROßE HALLE (HG 5)

Ein riesiges Gemälde hängt über einem gewaltigen, brennenden Kamin in dieser großen Eingangskammer. Rechts davon führen steile Treppen nach oben.

Ein kleiner Schalter schaltet die Falle am Haupteingang (Bereich **G2**) ab. Die Treppe führt zum Flur des ersten Stocks hinauf (Bereiche **G11** bis **G13**).

Kreaturen: Einer von Karomarks Wächtern, ein merkwürdiger belebter Gegenstand aus Metall und Fleisch, lauert unter der Treppe. Der Wächter greift Eindringlinge sofort an, ignoriert aber jeden Träger einer Wachuniform und jeden, der von jemandem in einer Wachuniform begleitet wird. Dieses Konstrukt besteht hauptsächlich aus Metall und Draht, besitzt aber auch organische Teile, welche jedoch mehr als Dekoration zu dienen scheinen, als das sie irgendeinen Zweck erfüllen. Der Wächter macht ungelenke, hinkende Schritte und ruht sich immer wieder auf seinen gewaltigen, sensenartigen Unterarmen aus.

DER HINKENDE APPARAT MIT HAKENKLAUEN

HG 5

EP 1.600

Großer belebter Gegenstand (PF MHB, S. 31)

N Großes Konstrukt

INI -1; **Sinne** Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m;

Wahrnehmung -5

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 8, auf dem falschen Fuß 16 (–1 GE, –1 Größe, +8 natürlich)

TP 52 (4W10+30)

REF +0, WIL –4, ZÄH +1

Immunitäten wie Konstrukte; Verteidigungsfähigkeiten

Härte 10

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 2 Hiebe +9 (1W8+6)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

SPIELWERTE

ST 22, GE 8, KO –, IN –, WE 1, CH 1

GAB+4; KMB +11; KMV 20

Besondere Eigenschaften Konstruktionspunkte (Metall [Eisen], Zusätzliche Angriffe)

Schätze: Die Gemälde über dem Kamin zeigt den Grafen Karomark als äußerst neugierigen Mann, der von Gegenständen in seinem Museum umgeben ist. Ein SC, dem ein Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 20 gelingt, kann durch ein gemaltes Fenster hinter dem Grafen erkennen, wie die Brücke zwischen dem Alchemistischen Flügel (Bereich **H**) und dem Lebenden Museum (Bereich **J**) ausgesehen hat, ehe sie vor ein paar Monaten gesprengt wurde. Mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 35 kann man zudem in einem Spiegel hinter Karomark die Gestalt eines vierarmigen Affen mit deutlich sichtbaren Nähten entdecken, es handelt sich um den Fleischgolemgirallon, dem die SC in Bereich **Li** begegnen werden. Das Gemälde hat einen Wert von 500 GM.

g4. Bibliothek

Mit Büchern vollgestopfte Regale ziehen sich an den Wänden dieses Raumes entlang. Ein bequemer Lederstuhl steht in der Mitte des Raumes.

Mit einem Wurf gegen SG 30 entdecken die SC hier eine Geheimtür in der Nordwand. Es handelt sich dabei um ein nach innen schwingendes Bücherregal.

Schätze: Die Bücher befassen sich alle mit Bau- und Ingenieurskunst und verleihen einen Bonus von +2 auf alle hier erfolgenden Würfe auf Wissen (Baukunst). Die Bücher haben einen Gesamtwert von 500 GM.

g5. Rauchersalon

Zwei Plüschessel stehen an einem kleinen, brennenden Feuer in diesem engen Raum. Die Wände weisen Nikotinflecken auf. Zahlreiche Tabakdosen stehen in einem Regal neben einem Pfeifenregal voller merkwürdiger Pfeifen. Mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 30 kann man in der Nordwand eine Geheimtür entdecken.

Schätze: Die Dosen sind mit diversen exotischen Tabaksorten gefüllt und haben einen Gesamtwert von 200 GM. Zwischen den gewöhnlichen Pfeifen stehen eine Kalebasse mit sechs kleinen Holmen (Wert 75 GM) und eine langstielige Lesepeife mit goldenem Mundstück (Wert 50 GM).

g6. trophäenräume

Schätze: Diese beiden Zimmer sind vollgestopft mit ausgestopften Tieren und Köpfen. Die zahlreichen Trophäen sind zwar interessant, aber nur von geringem Wert; die ganze Sammlung ist allenfalls 300 GM wert.

g7. billardzimmer

Schätze: Ein Billardtisch nimmt fast den ganzen Raum in Anspruch. An einer Wand steht ein Regal mit Queues. Eine aus Gold und Messing gefertigte Tafel für Zählstände hängt neben der Tor (Wert 90 GM).

g8. speisesaal

Die gewölbte Decke dieses großen Raumes ist goldverziert. An der gegenüberliegenden Wand hängen über einem riesigen Kamin zwei Hellebarden. Ein großer Esstisch mit zwölf Stühlen steht in der Mitte des Raumes.

Gäste sind selten auf Schloss Karomark. Obwohl regelmäßig Staub gewischt wird, können die SC mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 30 rund um die Stuhlbeine dennoch eine Staubschicht erkennen. Neben dem Kamin hängt eine große Glocke, die mit dem Zugseil am Haupteingang (Bereich **G2**) verbunden ist. Geheimtüren in der Südwand führen in die Bibliothek (Bereich **G4**) und den Rauchersalon (Bereich **G5**), diese Türen können mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 30 entdeckt werden. Obwohl die Geheimtür in der Westwand sehr gut verborgen ist, kann sie mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 15 ausgemacht werden, da es einen leichten Luftzug gibt, durch den man das Rauschen der Wasserfälle vernehmen kann.

Schätze: Die beiden Hellebarden über dem Kamin sind Meisterarbeiten. An Haken neben der Außentür im geheimen Korridor hängen mehrere Mäntel, ein Spazierstock und ein Umhang aus Robbenleder im Wert von 120 GM.

g9. lagerräume

Diese vier Räume sind vollgestopft mit Gegenständen in Kisten und in Regalen. Der Geruch von Bienenwachs hängt in der Luft.

Bereich **G9a** enthält Möbelpolitur, Wischmops und Besen, Fackeln und andere einfache Werkzeuge, welche die *Unsichtbaren Diener* bei ihren täglichen Arbeiten benötigen. Bereich **G9b** ist ein gut gefüllter Weinkeller und Bereich **G9c** eine Speisekammer voller hochwertiger Lebensmittel. Beide Räume werden über ein Röhrensystem von unten her belüftet, die Temperatur ist daher niedriger als im übrigen Haus, um die gelagerten Lebensmittel besser frisch halten zu können. Der Bereich **G9d** ist voller Kohlen für die Kamine des Herrenhauses. Nachschub kommt alle zwei Monate aus Lepidstadt.

Schätze: Karomark mag guten Wein und hat mehrere hervorragende Jahrgänge auf Lager. Die ganze Sammlung ist 1.200 GM wert.

g10. küche

Diese große Küche enthält einen brennenden Herd, mehrere Arbeitsplätze und ein Gewürzregal. Graf Karomark beschäftigt zwar zuweilen Lepidstädter Köche, bereitet sich seine Mahlzeiten aber in der Regel selbst zu. Über dem Herd hängt eine Glocke, die



mit dem Zugseil am Haupteingang (Bereich **G2**) verbunden ist.

Schätze: Das Gewürzregal ist im tianischen Stil hergestellt und mit einer unglaublichen Sammlung verschiedenster Gewürze bestückt. Die Sammlung ist insgesamt 300 GM wert.

G11. GÄSTEQUARTIERE

In jedem dieser luxuriös ausgestatteten Gästezimmer sind weiße Laken über die Matratze des Himmelbetts gespannt, daneben befinden sich ein Kleiderschrank und eine Ankleidekommode. Die Räume werden jedoch nur selten benutzt. Eine verschlossene Tür (Mechanismus ausschalten SG 25 zum Öffnen) im südlichen Raum führt auf einen kleinen steinernen Balkon (Bereich **G11a**) ohne Geländer, von dem aus man einen spektakulären Blick auf die Wasserfälle genießt.

G12. UNTERKÜNFTE DER BAUMEISTER

Drei einfache Feldbetten stehen in dieser Kammer. Auf einem daneben stehenden Tisch liegen mehrere Zeichnungen und Bücher.

Die von Karomark zur Reparatur des beschädigten Alchemistischen Flügels (Bereich **H**) angeheuerten Baumeister haben hier gewohnt. Die Zeichnungen auf dem Tisch sind mehrere Ansätze zur Planung der Wiederherstellung der Brücke zwischen Werkstatt und Museum (Bereich **I**).

Schätze: Die Bücher zur Baukunst sind technische Handbücher im Gesamtwert von 100 GM. Auf dem Tisch liegt hochwertiges Schreibzeug, das mit Intarsien aus Jade und Gold verziert ist. Daneben stehen mehrere Fässchen wertvoller Tinten im Gesamtwert von 150 GM sowie ein kleines, tragbare Tintenfass mit einer Silberschleife im Wert von 20 GM.

G13. SCHLAFZIMMER DES HAUSHERRN (HG 6)

In diesem ordentlichen Schlafzimmer stehen ein fürstliches Himmelbett und Eichenmöbel.

Dies ist das Schlafzimmer Graf Karomarks. Es fällt sofort ins Auge, dass hier seit Tagen niemand mehr genächtigt hat. Das Mobiliar besteht aus Kleiderschrank, Ankleidekommode, Truhen und einem hohen Spiegel. Mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 35 kann man einen versteckten kleinen Schrank hinter der Truhe finden.

Falle: Die Tür des versteckten Schrankes ist mit einem Giftpfeil gesichert, der abgefeuert wird, sobald die Tür geöffnet wird.

WYVERNGIFTFALLE

HG 6

EP 2.400

Art Mechanisch; Wahrnehmung SG 20; Mechanismus ausschalten SG 20

EFFEKTE

Auslöser Berührung; Rücksetzer keiner

Effekt Fernkampfangriff +15 (1W6/x3 plus Wyverngift – Verwundung; Rettungswurf ZÄH SG 17; Frequenz 1/Runde pro 6 Runden; Effekt 1W4 KO-Schaden; Heilung 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe)

Schätze: Der Kleiderschrank ist voller guter Herrenbekleidung: 10 Garderoben eines Adligen, 6 Garderoben eines Gelehrten sowie 1 königliches Kleidungsstück. Eine Schublade des Tisches enthält eine Schmuckschatulle mit einer Silberkette (50 GM), einer goldenen, mit einem Topas besetzten Schnupftabakdose (400 GM), einem Vergrößerungsglas mit Platingriff in einem Lederetui (600 GM) und ein Monokel mit einer Silberkette, die in einer diamantenen Anstecknadel ausläuft (800 GM). Der geheime Schrank enthält mehrere Geldkassetten mit insgesamt 2.000 GM und eine Zauberstatuette (Elfenbeinziege).

alchemistischer flügel

Graf Karomark hat in diesem Gebäude die meisten seiner alchemistischen Experimente durchgeführt, bis es bei einem Unfall zu einer Explosion in der Werkstatt kam und die Brücke zerstört wurde, welche den Flügel mit dem Lebenden Museum (Bereich **J**) verband.

h1. schmaler pfad

Eine schmale Steinbrücke ohne Geländer führt oberhalb der tosenden Wasserfälle direkt an der Kante hinweg.

Die Brücke wurde mit *Stein formen* erschaffen und verbindet das Herrenhaus mit dem Alchemistischen Flügel. Die Brücke ist 0,90 m breit und leicht zu überqueren, auch wenn sie gefährlich wirkt. Problematisch wird es erst, wenn die SC sie unter Ausnutzung ihrer vollen Bewegungsrate überschreiten wollen, dann ist ein Wurf auf Akrobatik gegen SG 10 erforderlich. Die Brücke endet an einer kleinen steinernen Plattform vor einer Holztür.

h2. gefährliche alchemistische werkstatt (hg 6)

Diese große Werkstatt ist mit alchemistischer Ausrüstung vollgestopft. Eine Explosion hat die Westmauer weggesprengt und ein großes Loch im Boden und der Wand hinterlassen. Die Wand ist mit einem Bagerüst umzäunt. Es sieht so aus, als wäre dieses Gebäude früher durch eine Steinbrücke mit einem anderen auf der gegenüberliegenden Seite der Schlucht verbunden gewesen, doch gegenwärtig befindet sich zwischen den beiden Gebäuden nur eine Seilbrücke.

Vor ein paar Monaten führte Graf Karomark Experimente mit kochendem, unter Druck stehendem Alchemistenfeuer durch, um die Wirksamkeit des Stoffes zu erhöhen. Die folgende Explosion zerstörte um ein Haar seine Werkstatt. Die Baumeister aus Caliphas haben als Übergangsmaßnahme ein Gerüst um die beschädigte Werkstatt errichtet und eine Seilbrücke gespannt, um über den darunterliegenden Wasserfall kommen zu können, bis die zerstörte Brücke zum Lebenden Museum wiederhergestellt ist. Die Ankunft des Wispernden Pfades hat die Reparaturarbeiten jedoch zum Stillstand kommen lassen, da die Kultanhänger die Baumeister in der Ertrunkenen Menagerie (Bereich **K10**) eingesperrt haben.

Als die Angehörigen des Wispernden Pfades diesen Gebäudeflügel erkundeten, fielen ihnen die eisernen Tragebalken unter der Werkstatt ins Auge. Sie ließen daraufhin drei Rostmonster in die Werkstatt, die sich Karomark als Kuriositäten hielt. Daher stehen die Balken nun kurz vor dem Zusammenbruch.

Die alchemistische Ausrüstung ist fast durchgehend von meisterlicher Qualität, allerdings genügt ein Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 10, um festzustellen, dass nahezu alles im Labor angerostet ist, wodurch die Ausrüstung im Ergebnis nicht mehr zu gebrauchen ist.

Gefahr: Die eisernen Balken unter der Werkstatt wurden von den gefräßigen Rostmonstern gefährlich beschädigt. Die SC können dies jedoch nur herausfinden, wenn sie sich die Unterseite des Gebäudes ansehen – dann genügt jedoch ein Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 5, um die Gefahr zu erkennen. Ein Wurf auf Wissen (Baukunst) gegen SG 20 enthüllt aber, dass die Balken selbst in diesem Zustand nur nachgeben werden, wenn sie einer starken Kraft ausgesetzt werden oder ein hohes Gewicht tragen müssen. Ein Kreatur der Kategorie Groß oder größer, welche den Raum betritt, verursacht mit einer Grundwahrscheinlichkeit von 10% pro Runde, dass der Boden unter ihr und ein benachbartes Feld von 1,50 m x 1,50 m Größe wegbrechen (20% bei Riesigen Kreaturen, 40% bei Gigantischen). Ebenso werden Zauber, die Flächenschaden verursachen oder den Boden stärkerer Belastung als üblich aussetzen (beispielsweise *Feuerball*, *Geräuschexplosion*, *Windstoß* usw.), von einer 10%igen Wahrscheinlichkeit begleitet, einen Zusammenbruch zu verursachen. Kreaturen auf einem weg brechenden Feld müssen einen Reflexwurf gegen SG 15 bestehen oder stürzen 30 m tief ins Wasser.

Kreaturen: Drei Rostmonster sind in der Werkstatt zurückgeblieben. Die Kreaturen haben zwischen all der alchemistischen Ausstattung hinreichend Deckung und erhalten daher einen Bonus von +5 auf ihre Würfe für Heimlichkeit, um sich zwischen dem Schutt zu verstecken. Die Monster greifen sofort jede neue Quelle von Metall an (u.a. gepanzerte SC), versuchen aber, durch das Loch im Boden unter das Gebäude zu fliehen, wenn sie auf 10 TP oder weniger reduziert werden.

ROSTMONSTER (3)

HG 3

EP je 800

TP je 27 (PF MHB, 224)

Schätze: Mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 25 findet man unter dem Schutt ein *Löschzepter*, das jedoch nicht wirklich zu gebrauchen war, als das Labor explodierte.

i. seilbrücke (hg 7)

Hinter dem Gerüst überwindet eine schwankende Seilbrücke die Schlucht. Auf der anderen Seite liegt ein zweigeschossiges Haus mit einem Turm.

Um die schwankende Brücke sicher überqueren zu können, ist ein Wurf auf Akrobatik gegen SG 15 erforderlich. Kreaturen, deren Wurf misslingt oder die von der Brücke geworfen werden, müssen einen Reflexwurf gegen SG 15 schaffen, um sich noch festhalten zu können, ehe sie 45 m tief ins Wasser stürzen.

Falle: Der Wispernde Pfad hat die Brücke mit einer Falle versehen. Sobald jemand die Mitte der Brücke erreicht, wird eine Erinnye herbeigezaubert. Diese fliegt über die Schlucht und greift Kreaturen auf der Brücke mit flammenden Pfeilen an. Beachte, dass jeder, der Schaden erleidet, während er auf der Brücke balanciert, einen weiteren Wurf auf Akrobatik bestehen muss, um nicht in die Tiefe zu stürzen.

FALLENBESTÜCKTE BRÜCKE

HG 7

EP 3.200

Art: Magie; Wahrnehmung SG 31; Mechanismus ausschalten SG 31

EFFEKTE

Auslöser Nähe (Alarm); Rücksetzer keiner

Effekt Zaubereffekt (*Monster herbeizaubern VI*, ruft für 11 Runden eine Erinnye [PF MHB, S. 252] herbei)

lebendes museum

Graf Karomarks privates Museum besteht aus tausenden von Gegenständen. Jeder Zentimeter an den Wänden und auch der Großteil des Bodens steht voller Kisten, Schränke, Vitrinen und ausgestopften Kreaturen oder Skeletten. Im ganzen Museum riecht es muffig, das Gebäude selbst ist jedoch recht edel errichtet, mit Buntglasfenstern, die verschiedene Bestien und Kreaturen zeigen. Die Wände sind mit Eichenholz getäfelt und in jedem Raum sind Fackelhalter angebracht, welche von *Unsichtbaren Dienern* in der Nacht entzündet werden.

j1. zerstörter brückenpfeiler

Ein Ende der zerstörten Brücke hängt an der Klippe neben einem großen Gebäude. Eine Statue einer wunderschönen Nympe steht neben einer Doppeltür. Über der Tür befindet sich ein Buntglasfenster mit dem Motiv eines Einhorns.

Die noch vorhandenen Reste der Brücke sind sicher. Die Türen lassen sich leicht öffnen, dies löst aber einen dauerhaften Alarm aus, welcher mental den Museumswärter in Bereich **L7** aufschreckt. Dieser schleicht fortan auf der Suche nach Eindringlingen durch das Museum.

j2. empfangsraum

Dieser Raum steht voller Schränke mit merkwürdigen, alchemistisch konservierten Kreaturen, darunter zwei Flügel eines Eismephiten, mehrere große Spinnen, Teile einer Riesenschnecke und der Verdauungstrakt und die Stacheln dreier Blutmücken.

Schätze: Mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 30 finden die SC drei Phiole, die hinter einen Schrank in der Nähe der Tür gerollt sind. Alle drei sind beschriftet und enthalten eine Anwendung Violette Gift (*Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 271), welche Graf Karomark aus seinen Pilzen in Bereich **K5** gewonnen hat.

j3. wesen des meeres

Das unter der Decke schwebende Skelett einer Seekuh dominiert den Raum. Es hängt an eisernen Bügeln und wird von einem Stahlrahmen zusammengehalten. In den Regalen befinden sich viele Gläser mit alchemistisch konservierten Tintenfischen, Posthörnchenwürmern, dem Kopf eines Abscheulichen, einer seltsam ekligen aalartigen Kreatur mit Fangzähnen und einem merkwürdigen, meerjungfrauähnlichen Wesen mit dem Oberkörper eines Affen und der Schwanzflosse eines Fisches. Mit einem Wurf auf Wissen (Natur) gegen SG 16 kann man letztere als einen Ningyo identifizieren. Sollten die SC bei Tage den Raum betreten, wirkt der Ningyo in seinem Glas leblos. Bei Nacht jedoch wird er zu einer belebten Leiche und hämmert und kratzt am Glas. Der Ningyo sitzt in seinem Glas fest und stellt für die SC keine Bedrohung dar. Falls du eine Interaktion der SC mit der Kreatur

wünschst, findest du ihre Spielwerte (für lebende wie untote Ningyos) im Bestiarium des 1. Bandes des Schlangenschädel-Abenteurpfades.

Eine Wendeltreppe führt in den ersten Stock hinauf, sie ist hinter einer Geheimtür versteckt (Wahrnehmung SG 20 zum Finden).

j4. wesen des landes

Wenn man diesen Raum betritt, fällt der Blick zuallererst auf einen ausgestopften Landhai. In Regalen an den Wänden liegen ein teilweise sezierter Grottenschrat, ein mitten in der Verwandlung befindlicher Doppelgänger (tot natürlich) und ein vollständiger Goblinhund, die allesamt in alchemistischen Flüssigkeiten konserviert wurden.



NINGYO

j5. bestien dunklen rufes (hg 7)

In diesem Raum befinden sich lauter seltsam aussehende, konservierte Kreaturen. Zwei kunstvoll geschnitzte und bemalte Sarkophage stehen an der Ost- und der Westwand. In der Mitte des Raumes liegt eine Ansammlung von Ketten.

Zwischen den widerwärtigeren Kreaturen, die hier ausgestellt sind, liegen der Tentakel eines Froschkolosses, ein in Essig eingelegter Intellektverschlinger und ein ausgetrockneter Dunkelmantler. Eine Falltür führt nach unten zur Hängenden Treppe (Bereich J6), eine Tür in der Nordwand führt zum Streckenden Pfad (Bereich J11).

Kreaturen: Im westlichen Sarkophag liegt eine untote Mumie. Karomark hat viel Geld für das osirische Relikt ausgegeben; er plant sie zu studieren, um herauszufinden, wieso manche Untote spontan zum Leben erwachen, damit er dieses Wissen bei seinen Studien anwenden kann. Die Mumie war an ihren Sarkophag mit starken Ketten gefesselt, jedoch hat der Wispernde Pfad diese Ketten entfernt und die Mumie beim Verlassen des Schlosses freigelassen. Die Mumie wartet in ihrem Sarkophag, bis dieser geöffnet wird, bzw. für 1W4 Runden, nachdem sie in diesem Raum Schritte oder andere Bewegungen wahrgenommen hat.

Der östliche Sarkophag ist gar kein Sarg, sondern ein verkleideter Mimik. Auch dieses Wesen wollte Karomark studieren und auch dieses wurde vom Wispernden Pfad freigelassen. Da der Mimik mit der Mumie in diesem Raum eingesperrt ist, konnte er seitdem weder hinaus noch etwas essen. Er behält seine Verkleidung bei, bis die SC der Mumie begegnen. Dann greift er ahnungslose Gegner an.

MIMIK

HG 4

EP 1.200

TP 52 (PF MHB, S. 185)

MUMIE

HG 5

EP 1.600

TP 60 (PF MHB, S. 191)

Schätze: Der Mumiensarkophag ist uralte osirische Handarbeit und 2.000 GM wert. Sobald sie vernichtet wurde, kann man bei der Mumie unter ihren Bandagen einen *Widdering* mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 25 finden.

j6. die hängende treppe

Eine eiserne Wendeltreppe hängt wortwörtlich über dem Tal unter dem Museum. Sie ist die Verbindung zu einer kleinen Steinterrasse mit einer Holztür. Obwohl der Ausblick schwindelerregend ist, sind Treppe und Terrasse stabil und sicher.

j7. geheimes kuriositätenkabinett (hg 7)

Karomark lagert einige seiner gefährlicheren, wertvollen und extravaganten Gegenstände in diesem Kellerraum. Ferner lagert er hier vorübergehend Lebewesen, die für seine Menagerie gedacht sind. Drei große Kisten stehen in diesem Raum. Sie sind derzeit leer, da der Wispernde Pfad die darin befindlichen Kreaturen

freigelassen hat (die Rostmonster in Bereich **H2**, den Mimik in Bereich **J5** und die Vargouillen in Bereich **K4**).

Gefahren: Drei große, versiegelte und undurchsichtige schwarz Glasbehälter steht in diesem Raum. Der erste enthält den alchemistisch konservierten Kopf einer Seevettel (*Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 236), der zweite Gelben Schimmelpilz (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 416) und der letzte die halluzinogenen Sporen eines Basidironen (*Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 26).

Jeder, der eines der Gläser öffnet, wird entweder mit der grässlichen Erscheinung der Vettel, dem Gelbem Schimmelpilz oder den Basidironensporen konfrontiert.

Kreaturen: Der Museumswärter, ein gesichtsloser Fleischgolem, haust in diesem Raum. Sollte der Golem durch den Alarm in Bereich **J1** aufgeschreckt worden sein, bewegen er und seine Helfer sich langsam und leise auf der Suche nach Eindringlingen durch das Museum. Der Golem ist blind und jagt nur nach Geruch, weshalb er immer wieder innehält um zu schnüffeln. Ihn unterstützen seine „Augen“, sechs Homunkuli, die an ihn angekettet sind oder um seinen Kopf herumschwirren. Der Golem

besitzt zwar keinen Verstand, doch die Homunkuli wurden aus seinem Blut erschaffen und ermöglichen es ihm daher, über die telepathische Verbindung durch ihre Augen zu blicken. Im Kampf versuchen die Homunkuli, sich fernzuhalten und Gegner zwar im Blick zu behalten, sich ansonsten aber zu verstecken und Deckung zu finden. Jeder getötete Homunkulus fügt dem Golem 2W10 Schadenspunkte zu. Sollten alle Homunkuli getötet werden, ist der Golem geblendet.

GESICHTSLOSER FLEISCHGOLEM

HG 7

EP 3.200

Sinne Geruchssinn

TP 79 (PF MHB, S. 133)

DIE AUGEN DES WÄRTERS (6)

HG –

Homunkulus (PF MHB, S. 152)

TP je 11



GESICHTSLOSER FLEISCHGOLEM

j8. KREATUREN DER LUFT

Die geheime Treppe in Bereich **J3** endet in diesem Raum. Drei zerlegte und konservierte Harpien hocken in großen Glockengläsern in diesem Raum. Daneben stehen Gefäße mit vier ausgestopften Fledermäusen, den skelettierten Vorderbeinen und dem Schädel eines Greifen sowie der konservierten Schwinge eines Rochs, die langsam ihre Federn verliert.

j9. DACHBODENLAGERRAUM (hg 6)

Auch dieser große Raum ist mit Kisten und Truhen vollgestopft. Diese enthalten Dinge wie Tierknochen, ausgestopfte Vögel und eher gewöhnliche, konservierte Kreaturen.

Kreaturen: Eine der großen Kisten im Südteil des Raumes enthält die belebten abgetrennten Häupter zweier Medusen. Sollte die Kiste geöffnet werden, kommen die Köpfe herausgeflogen und greifen jedes Lebewesen an, das sie erblicken.

KREISCHENDES MEDUSENHAUPT (2) HG 4

EP je 1.200

Verbesserte Schreiende Medusenhäupter (*Kadaverkrone-Abenteuerpfad* Band 1, S. 81, PF MHB, S. 295)

NB Kleiner Untoter

INI +3; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +2

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 14, auf den falschen Fuß 16
(+3 GE, +1 Größe, +5 natürlich)

TP je 34 (4W8+16)

REF +4, WIL +6, ZÄH +5

Immunitäten wie Untote

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 12 m (perfekt)

Nahkampf Biss +8 (1W4+4 plus versteinender Biss)

Besondere Angriffe Kreischend

TAKTIK

Im Kampf Während der ersten Kampfunde kreischt der eine Medusenhaupt auf, während der andere den nächsten Gegner beißt. Sie kreischen abwechselnd, um so viele Gegner wie möglich zu betreffen, während sie versuchen, ihre Feinde mit ihren Bissen in Stein zu verwandeln.

Moral Die Medusenhäupter kämpfen bis zur Vernichtung.

SPIELWERTE

ST 18, GE 16, KO –, IN –, WE 15, CH 19

GAB +3; KMB +6; KMV 19 (kann nicht Zu-Fall-gebracht werden)

Talente Angriff im Vorbeifliegen^B

Fertigkeiten Fliegen +11

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Kreischend (ÜF) Alle 1W4 Runden kann eine Kreischende Medusa ihren Kiefer öffnen und ein markerschütterndes Kreischen ausstoßen. Jede Kreatur innerhalb von 9 m muss einen Willenswurf gegen SG 16 bestehen oder ist für 1W4 Runden erschüttert. Die ist ein schallbasierender, geistesbeeinflussender Furchteffekt. Egal ob der Wurf erfolgreich ist oder nicht, die betroffene Kreatur ist für die nächsten 24 Stunden gegen das Kreischen desselben Hauptes immun.

Versteinernder Biss (ÜF) Kreaturen, die von einer Kreischenden Medusa gebissen werden, müssen einen Zähigkeitswurf gegen SG 16 bestehen oder werden für 1W4

Runden in Stein verwandelt. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

j10. DER DACHBODEN (hg 7)

Falle: Der Dachboden ist bis auf eine vom Wispernden Pfad hinterlassene Falle leer. Diese wird ausgelöst, sobald eine Kreatur durch die Falltür tritt, und beschwört eine *Säurewolke* herbei, welche diesen Raum und Bereich **J8** ausfüllt.

SÄUREWOLKENFALLE

HG 7

EP 3.200

Art Magisch; Wahrnehmung SG 31; Mechanismus ausschalten SG 31

EFFEKTE

Auslöser Nähe (*Alarm*); Rücksetzer keiner

Effekt Zaubereffekt (*Säurewolke*, hält 11 Runden lang an); mehrere Ziele (alle Kreaturen in den Bereichen **J8** und **J10**)

j11. DER GESTRECKTE PFAD

Der gestreckte Pfad ist ein schmaler, gewundener Weg, der ohne Schutz vor den Elementen zur Menagerie (Bereich **K1**) 15 m die Klippe hinaufführt. Um ihn hinaufzusteigen ist ein Wurf auf Klettern gegen SG 10 erforderlich, doch es gibt weder ein Geländer, noch ein Führungsseil. Ein gescheiterter Wurf hat deshalb einen Sturz in den unteren Teil des Flusses in 45 – 60 m Tiefe zur Folge.

ERTRUNKENE MENAGERIE

Dieses Gebäude besteht aus vier miteinander verbundenen Türmen, die sich 60 m über den Wasserfällen befinden. Karomark hat diesen privaten Zoo geschaffen, um hier lebende Wesen festzuhalten und zu studieren. Er hat eiserne Laufstege oberhalb der Aufbewahrungsgehege gebaut, um seine Wesen sicher beobachten zu können. Nachdem die Agenten des Wispernden Pfades Karomark eingesperrt hatten, blockierten sie die Treppe ins Obergeschoss und zerstörten die Laufstege, so dass jeder, der nach Karomark suchen könnte, durch die Gehege gehen muss. Zudem haben die Kultanhänger einen Bergbach umgeleitet und das Untergeschoss überflutet. Dies macht es umso schwerer, die Menagerie zu durchqueren. Das ganze untere Geschoss ist überflutet. Das Wasser steht 0,90 m hoch (sofern nicht anders angegeben) und ist voller treibender Trümmerstücke. Überflutete Räume gelten als schwieriges Gelände; Kreaturen der Kategorie Klein oder kleiner müssen Würfe auf Schwimmen gegen SG 10 ablegen, um sich durch das Wasser bewegen zu können.

Die vier Gehege haben jeweils eine Deckenhöhe von 12 m. Die Laufstege befanden sich in 9 m Höhe. Aufgrund der vorhandenen Feuchtigkeit sind die Wände auf der Innenseite rutschig und erfordern daher Würfe auf Klettern gegen SG 25, um sie hinaufzusteigen. Soweit nicht anders vermerkt, sind alle Türen, die in die Gehege führen, mit Eisenstriemen verstärkt und von außen versperrt (Härte 5, 20 TP, Zerbrechen SG 25).

k1. DER SCHMALE AUSBLICK

Der gestreckte Pfad endet hier an einer kleinen Treppe, die 3 m abwärts zu einer Eisentür in der Wand führt. Die Tür ist festgerostet und wird vom Druck des Wassers dahinter zugedrückt. Ein Stärkewurf gegen SG 28 ist zum Öffnen erforderlich.

k2. blockierte Treppe

Diese Treppe verband ursprünglich die beiden Ebenen der Menagerie, so dass Karomark seine Sammlung begutachten konnte, doch der Wispernde Pfad hat sie absichtlich zum Einsturz gebracht. Etwa 6 m felsigen Gerölls blockieren nun die Treppe.

k3. Blutegelgrube (hg 6)

Falle: Karomark hat hier eine wassergefüllte Fallgrube platziert und diese mit Blutegeln gefüllt. Kreaturen, welche die Falle auslösen, stürzen nicht in die Grube, müssen aber Würfe auf Schwimmen ablegen, um im tieferen Wasser nicht plötzlich unterzugehen.

UNTERWASSERFALLGRUBE HG –

Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 25; **Mechanismus** ausschalten SG 20

EFFEKTE

Auslöser Ort; **Rücksetzer** manuell

Effekt 6 m tiefe, wassergefüllte Fallgrube (Ziele müssen Würfe auf Schwimmen gegen SG 10 bestehen, um nicht unterzugehen); mehrere Ziele (alle Ziele in einem Bereich von 3 m x 3 m)

Kreaturen: Die überflutete Grube enthält zwei beutehungrige Blutegelschwärme. Diese schwimmen sofort nach oben, um alle lebenden Wesen im Wasser anzugreifen.

BLUTEGELSCHWÄRME (2) HG 4

EP je 1.200

TP je 39 (PF MHB, S. 32)

k4. Abkömmlinge der Affen (hg 6)

Drei kopflose, affenartige Kreaturen in schweren Eisenkäfigen stinken nach Verwesung. Das Wasser plätschert gegen die Leichen, während im Wasser halb versunken die verformten Reste eines eisernen Laufsteges liegen. 9 m über dem Boden befinden sich hoch oben in der nördlichen und der östlichen Wand zwei Türen.

Der Gestank nach verwesendem Fleisch ist hier so überwältigend, dass jede hereinkommende Kreatur einen Zähigkeitwurf gegen SG 14 bestehen muss, um nicht zu kränkeln, solange sie sich im Raum aufhält.

Kreaturen: Als der Wispernde Pfad eintraf, befanden sich hier in den Käfigen drei Girallons. Die Kultanhänger befreiten drei Vargouillen aus dem Museum und entließen sie in diesen Raum, ehe sie das Schloss verließen. Für die hungrigen Vargouillen waren die Girallons eine herausfordernde Beute, jedoch wurden die Affen durch ihre engen Käfige in ihrer Bewegungsfreiheit eingeschränkt und waren unterlegen, weshalb sie letztendlich getötet wurden. Daraufhin wurden sie selbst zu Vargouillen und fraßen ihre Erschaffer. Die girallonköpfigen Vargouillen lauern nun in der Dunkelheit unter der Decke in der Nähe der Reste des eisernen Laufsteges, der einst durch den Raum hindurchgeführt hat.

GIRALLONKÖPFIGE VARGOUILLEN (3) HG 3

EP je 800

Riesige Vargouille (PF MHB, S. 269, 295)

TP je 25

TAKTIK

Im Kampf Die Vargouillen greifen als Gruppe an und kreischen, ehe sie sich in den Kampf stürzen. Sie versuchen, so viele Gegner wie möglich zu beißen in der Hoffnung, so mehr ihrer Art zu erschaffen.

Moral Da die Vargouillen in dieser Kammer festsitzen, kämpfen sie bis zum Tode.

k5. Der Befall (hg 7)

Diese Kammer scheint von verschiedenen Pilzarten befallen zu sein, die an jeder Oberfläche haften. Die zerbrochenen Reste eines eisernen Laufsteges ragen nun ebenfalls von Pilzen und Flechten bewachsen aus dem Wasser. Hoch oben befinden sich in den Wänden zwei Türen.

Kreaturen: Neben den gewöhnlichen Pilzarten, die Karomark gezüchtet hat, hält er hier auch einen Basidiron und zwei Violette Pilze, um ihre Sporen und ihr Gift zu ernten. Die Pilzkreaturen greifen jedes Lebewesen an, das die Kammer betritt.

BASIDIRON HG 5

EP 1.600

TP 52 (PF MHB, S. 26)

VIOLETTE PILZE (2) HG 3

EP je 800

TP je 30 (PF MHB, S. 271)

k6. Grube der Ertrunkenen Wachen (hg 7)

Falle: Karomark hat hier eine weitere einfache Fallgrube angelegt. Als der Wispernde Pfad die Menagerie überflutete, platzierte er hier zusätzliche Wachen.

UNTERWASSERFALLGRUBE HG –

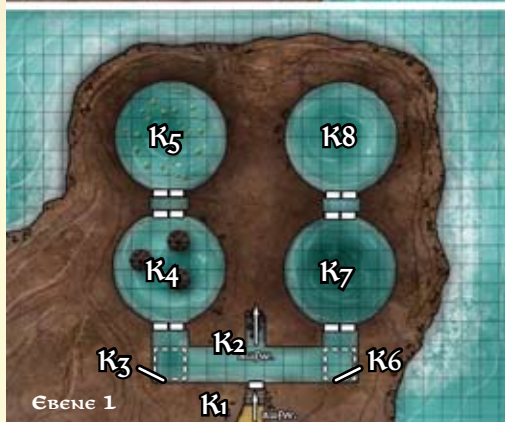
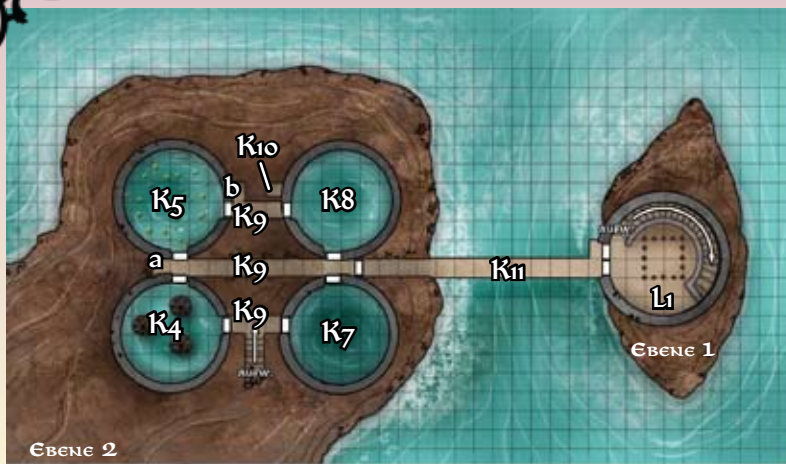
Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 25; **Mechanismus** ausschalten SG 20

EFFEKTE

Auslöser Ort; **Rücksetzer** manuell

Effekt 6 m tiefe, wassergefüllte Fallgrube (Ziele müssen Würfe auf Schwimmen gegen SG 10 bestehen, um nicht unterzugehen); mehrere Ziele (alle Ziele in einem Bereich von 3 m x 3 m).

Kreaturen: Der Wispernde Pfad warf vier von Karomarks Wachen in die Grube und reaktivierte die Falle. Als die Kultanhänger die Menagerie fluteten, ertranken diese Wachen in der sich mit Wasser füllenden Grube. Die nekromantischen Energien, welche die Anwesenheit des Kultes hervorgerufen hatte, sorgten dafür, dass die Wachen als untote Draugr wiederbelebt wurden. Wenn die Falle ausgelöst wird, schwimmen die rachsüchtigen ertrunkenen Wachen sofort nach oben und versuchen, schwimmende SC unter Wasser zu ziehen und zu ertränken.



Türme von Schloss Karomark

1 Feld = 1,50 m

ERTRUNKENE WACHEN (4)

HG 3

EP je 800

Verbesserter Draugr (PF MHB II)

TP je 25

k7. DER TRANSPARENTE BASILISK (hg 6)

Diese runde Kammer ist bis auf das dunkle Wasser leer. Hoch oben befinden sich zwei Türen in der Nord- und der Westwand.

Der Boden dieses Raumes liegt tatsächlich 6 m unterhalb des sonstigen Niveaus. Dies kann man mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 15 erkennen. Charaktere, die unvorbereitet in diesen Raum eintreten, müssen einen Wurf auf Schwimmen gegen SG 10 ablegen, um nicht unterzugehen. Wie in den anderen Gehegen auch, wurde hier der eiserne Laufsteg, der früher im oberen Teil der Kammer verlief, nach unten geworfen und liegt nun am Boden der Kammer unter Wasser.

Kreaturen: Unter hohem Kostenaufwand hat Karomark einen seltenen Basilisken erworben, der mit Abolethenschleim infiziert ist. Diesen hat er zum Studium hier untergebracht – der Laufsteg befand sich gerade außerhalb der Reichweite des Blickangriffes der Kreatur. Karomark hat die Kreatur mit seinen Experimenten weiter verändert und ihr effektiv die Unterart Aquatisch verliehen.

Der Basilisk hat nun durchsichtige Haut, wodurch er einen Bonus auf Heimlichkeit im Wasser erhält. Er nutzt diesen Vorteil, um ahnungslos Kreaturen anzugreifen.

SCHLEIMINFIZIERTER BASILISK

HG 6

EP 2.400

Verbesserte Basiliskenvariante (PF MHB, S. 27, 295)

N Mittelgroße magische Bestie (aquatisch)

INI +1; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m;

Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 20

(+1 GE, +10 natürlich)

TP 52 (7W10+14)

REF +6, WIL +7, ZÄH +9

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 9 m

Nahkampf Biss +12 (1W8+7)

Besondere Angriffe Blickangriff (9 m, SG 15)

TAKTIK

Im Kampf Der Basilisk ignoriert Gegner, die er bereits versteinert hat und die zum Grund sinken. Stattdessen beißt er nach jenen, die sich noch im Wasser bewegen.

Moral Sollte der Basilisk unter 13 TP reduziert werden, zieht er sich auf den Grund des Geheges zurück.

SPIELWERTE

ST 20, GE 12, KO 15, IN 2, WE 17, CH 15

GAB +7; KMB +12; KMV 23 (35 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Blind kämpfen, Eiserner Wille, Fertigkeitenfokus (Wahrnehmung), Große Zähigkeit

Fertigkeiten Heimlichkeit +12 (unter Wasser +16),

Schwimmen +13, Wahrnehmung +12;

Volksmodifikatoren Heimlichkeit +4 (unter Wasser +8)

k8. DAS DING AN DER DECKE (HG 7)

Sieht man von den beiden Steintüren hoch oben in den Wänden ab, wirkt dieser Raum bis auf das dunkle, den Boden bedeckende Wasser leer.

Alle Türen in diesem Raum bestehen aus Stein (Härte 8, 60 TP, Zerschlagen SG 28), um den Bewohner dieser Kammer im Inneren festzuhalten. Von dem eisernen Laufsteg, der früher weiter oben gehangen hat, ist keine Spur zu finden, da die Kreatur ihn vor einiger Zeit zerstört hat.

Kreatur: Ein Schwarzer Blob hängt an der Steindecke dieser Kammer. Der Blob ist am Verhungern und greift jeden an, der den Raum betritt.

SCHWARZER BLOB

HG 7

EP 3.200

TP 105 (PF MHB, S. 234)

k9. OBERER KORRIDORE

Diese Gänge haben früher die blockierte Treppe mit den eisernen Laufstegen verbunden, die in den Gehegen 9m über dem Bodenniveau verliefen. Seitdem der Wispernde Pfad die Laufsteg zerstört hat, ist jeder Gang abgetrennt.

Schätze: Der mit „a“ gekennzeichnete Alkoven im Hauptgang enthält Regale, in denen sich ein *Trank: Gasförmige Gestalt*, ein *Trank: Standort vertauschen* und zwei Phiolen mit alchemistisch konserviertem Basiliskenblut befinden (das Blut wird als frisch behandelt hinsichtlich seiner Qualität, versteinerte Kreaturen wieder in Fleisch und Blut zurückverwandeln zu können, siehe *Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 27). Der mit „b“ gekennzeichnete Alkoven im nördlichen Gang enthält einen *Trank: Unauffindbarkeit* und einen *Zauberstab: Monster bezaubern* mit 44 Ladungen.

k10. LEBENDIG BEGRABEN (HG 7)

Der Wispernde Pfad begrub die drei anwesenden Baumeister, welche Karomark angeheuert hatte, in diesem Alkoven mit einem Zauber *Stein formen*. Um die Grausamkeit perfekt zu machen, schlossen die Kultanhänger die Baumeister mit einem Gruftschrecken ein. Wenn die SC sich diesem Bereich nähern, können sie mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 10 schwache Kratz- und Klopfergeräusche aus der Wand kommen hören. Mit einem weiteren Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 15 kann man das überraschend glatte Wandstück identifizieren, hinter dem die Geräusche ihre Quelle zu haben scheinen, doch außer schwachem Geräuschen ist nichts zu vernehmen. Die Mauer (Härte 8, 15 TP, Zerschlagen SG 25) fällt in sich zusammen, wenn sie durchbrochen wird.

Kreaturen: Die bedauernswerten Baumeister wurden von dem Gruftschrecken rasch getötet und wandelten sich zu seiner Brut.

Sobald die Mauer durchbrochen wird, stoßen die vier Gruftschrecken hervor und greifen jedes Lebewesen an, das sie zu Gesicht bekommen. Die Kreaturen sind durch ihre Gefangenschaft wahnsinnig geworden und fliehen nicht aus dem Kampf.

GRUFTSCHRECKEN (4)

HG 3

EP je 800

TP je 26 (PF MHB, S. 142)

k11. Die OBERE BRÜCKE

Eine großartige Steinbrücke erstreckt sich über die Schlucht zu einer Klippe, auf der ein Turm steht. Das Dach des Turmes ist mit einem Blitzableiter gekrönt.

Die Brücke ist 0,90m breit und besitzt kein Geländer. Solange die SC sich beim Überqueren Zeit lassen und nicht ihre volle Bewegungsrate nutzen, ist sie ungefährlich, andernfalls ist ein Wurf auf Akrobatik gegen SG 10 nötig.

DER BLITZTURM

Über dem Fluss sitzt ein großer steinerner Turm auf einer nackten, hohen Klippe. Auf diesem sitzt ein kunstvolles eisernes Spitzdach, von dessen Spitze ein gewaltiger Blitzableiter den Himmel herauszufordern scheint.

Dieser Turm ist Karomarks geheimes Labor. Hier befindet sich auch seine größte und vielleicht tragischste Schöpfung: eine Kreatur, die er den Abnormen Prometheus getauft hat. Seit seinem Misserfolg mit der Bestie von Lepidstadt, hält Karomark diese hier unter Verschluss. Als der Wispernde Pfad mit der Bestie fertig war, ließen die Kultanhänger die Kreatur frei und sperrten Karomark in dessen eigenem Labor ein. Das Erdgeschoss des Turmes wird von Karomarks letztem Wächter, einem Fleischgolem aus Girallonteilen, im Auftrag des Wispernden Pfades bewacht. Die Außenwände bestehen aus hochwertigem Mauerwerk und benötigen um sie zu erklimmen einen Wurf auf Klettern gegen SG 25.

l1. DER WAHSINNIGE WÄCHTER (HG 8)

Eine gewundene Steintreppe windet sich an der Wand dieser runden Kammer bis zu einer Falltür in der etwa 9m hohen Decke hinauf. Der Raum ist ein einziges Chaos: Bücher, alchemistische Ausrüstungsgegenstände und seltsam verbogene Metallgegenstände liegen überall. Ein riesiger, zerschmetterter Käfig steht in der Mitte des Raumes, seine Stangen sind verbogen und die Tür aufgebrochen.

Die standfeste, eisenbeschlagene Tür, die in den Turm führt, wurde mit einem *Arkanen Schloss* versiegelt (Härte 5, 20 TP, Zerschlagen SG 25 oder Mechanismus ausschalten SG 20). Zwischen herausgerissenen Seiten und zerfetzten Büchern liegt Karomarks Anleitung zur Benutzung des *Herz des Leibeigenen*. Die Kultanhänger haben sie an die Rückseite der Eingangstür geheftet – man findet sie mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 30, bzw. automatisch beim Schließen der Tür von innen. Die Kultanhänger haben Karomarks merkwürdige Notizen studiert

und ihre eigenen Anmerkungen und Diagramme handschriftlich am Rand mit roter Tinte geschrieben. Leider wurden die Notizen derart beschmutzt und beschädigt, dass sie im Grunde genommen unleserlich sind. Mit einem Wurf auf Sprachenkunde gegen SG 30 oder *Sprachen verstehen* kann man sie jedoch weit genug entziffern, um von der Existenz des *Herz des Leibeigenen* und dessen Fähigkeit, die Bestie von Lepidstadt zu kontrollieren, zu erfahren, jedoch nicht, wo es sich befindet oder wie es aktiviert wird.

Kreaturen: Zu Karomarks Experimenten gehörte auch ein furchtbarer, vierarmiger Fleischgolem aus den Teilen toter Girallons. Da der Graf wegen der Wildheit seiner Schöpfung beunruhigt war, hielt er sie in einem riesigen Käfig in diesem Raum gefangen. Als

die Kultanhänger den Turm verließen, öffneten sie den Käfig und ließen das Konstrukt frei. Der Golem greift jeden an, der diesen Raum des Turmes betritt. Er verfolgt Fliehende aus dem Turm hinaus, kann aber niemandem durch die Falltür in die nächste Etage folgen.

DER TURMWÄRTER

HG 8

EP 4.800

Verbesserte Girallonfleischgolemvariante (PF MHB, S. 126, 295)

N Großes Konstrukt

INI +1; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m;

Wahrnehmung +2



DER TURMWÄCHTER

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 23
(+1 GE, -1 Größe, +14 natürlich)

TP 79 (9W10+30)

REF +4, WIL +5, ZÄH +3

Immunitäten wie Konstrukte, SR 5/Adamant

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

Nahkampf 4 Klauen+15 (1W4+7 plus Zerreißen)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

Besondere Angriffe Berserkerwut, Zerreißen (4 Klauen, 1W4+10)

TAKTIK

Im Kampf Der wahnsinnige Golem greift alles an, was sich bewegt. Er konzentriert alle seine Angriffe auf einzelne Gegner und versucht sie mit seinen Krallen zu zerreißen.

Moral Der Golem kämpft bis zur Vernichtung.

SPIELWERTE

ST 24, GE 13, KO –, IN –, WE 15, CH 5

GAB +9; KMB +17; KMV 28

Fertigkeiten +15

Sprachen Keine

Schätze: Die Falltür ist ein solider Adamantblock im Wert von 3.000 GM. Der Block dient als Schutz gegen die Golems im Turm, welche das Metall instinktiv meiden.

12. DAS LEERE GEFÄßNIS (HG 1)

Dieser runde Raum hängt voller Spinnenweben. Eine Steintreppe windet sich an der Wand zu einer weiteren Falltür in der Decke entlang.

Der Abnorme Prometheus (siehe Bereich L3) wurde in dieser Kammer festgehalten, bis der Wispernde Pfad ihn freiließ. Dieser erschuf die Netze, die diese Kammer füllen und funktionieren, wie vom Zauber *Spinnennetz* (SG 17) erschaffen. Mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 25 kann man an der Ostwand des Raumes einige blasse Kreidezeichen erkennen. Der Wispernde Pfad hat diese Zeichen gemacht, als die Kultanhänger herauszufinden versuchten, wie das *Herz des Leibeigenen* aktiviert wird. Sie haben sie nach getaner Arbeit zwar abgewischt, aber es sind noch genug Spuren vorhanden, um mit einem Wurf auf Sprachenkunde oder Wahrnehmung gegen SG 35 viel von dem zu erkennen, was die Kultanhänger geschrieben haben. Eine grobe Kreidezeichnung zeigt die Eisenspitze des Turms zusammen mit zwei seltsamen Geräten. Ein Pfeil deutet auf die größere Gerätschaft, daneben stehen die Worte: „Der Gewitterrufer muss aktiviert sein, um das *Herz des Leibeigenen* zum schlagen zu bringen.“

Kreaturen: Karomarks verunstalteter Homunkulus Wachsholz versteckt sich nahe der obersten Treppenstufen mit Hilfe eines *Unsichtbarkeitsringes*. Der Homunkulus versteckt sich hier, seitdem der Wispernde Pfad angegriffen hat und bemüht sich redlich, seinen Herrn mit Ratten und Insekten, die er fängt, sowie winzigen Händen voll Regenwasser, am Leben zu erhalten. Er kann zwar telepathisch mit Karomark kommunizieren, selbst aber nicht sprechen. Wenn die SC den Raum betreten, verbirgt sich Wachsholz außer Sicht und beobachtet sie, bis er ihre Absichten einschätzen kann. Sobald er zu dem Schluss gelangt, das die SC Karomark retten oder zumindest feststellen wollen, was mit ihm passiert ist, tritt er hervor und versucht, einen der SC zu den Kreide-

zeichnungen auf der Wand zu ziehen. Er deutet zur Decke hinauf und stellt pantomimisch sowohl den eingesperrten Karomark, als auch den wütenden Golem dar. Wachsholz versucht, den SC so gut er kann zu vermitteln, dass Karomark in dem Qualengötzen gefangen ist und unbedingt rasch gerettet werden muss, der Abnorme Prometheus aber ein furchtbarer und gefährlicher Gegner ist. Wachsholz zeigt den SC die Notizen des Wispernden Pfades in diesem und dem darunterliegenden Raum und versucht ihnen mitzuteilen, dass die SC die Bestie von Lepidstadt mit dem *Herz des Leibeigenen* auf dem Dach herbeirufen und für sich kämpfen lassen können. Wachsholz weiß nicht, wie man das *Herz des Leibeigenen* aktiviert und benutzt, nur dass es möglich ist. Falls erforderlich, können die SC mit Würfeln auf Motiv erkennen gegen SG 30 versuchen, die Informationsbröckchen zu verstehen, die der Homunkulus an sie weiterzugeben versucht. Der SG sinkt um das Ergebnis von Wachsholz' Wurf auf Auftreten (der Homunkulus hat einen Modifikator auf Auftreten von insgesamt -2). Sollten die SC ihn absolut nicht verstehen, versucht Wachsholz es für sie aufzuschreiben – er kann zwar nicht sprechen, wohl aber lesen und schreiben. Seine Handschrift ist allerdings winzig und verkrampft. Falls Wachsholz angegriffen wird, steckt er sich seinen Ring auf und flieht, um eine Stunde später zurückzukommen und es erneut zu versuchen.

WACHSHOLZ

HG 1

EP 400

Homunkulus (PF MHB, S. 152)

TP 11

13. LABORATORIUM DER SCHÖPFUNG (HG 11)

Dieses Turmzimmer war einst ein Labor. Jetzt hängt es jedoch voller gewaltiger Spinnennetze. Zwei seltsame Gegenstände stehen an der östlichen Wand: eine große Eisenfigur und ein etwa gleich großes Glockenglas. Das Glas ist mit Flüssigkeit gefüllt und enthält eine Menschenfrau, während die eiserne Figur nur zwei Sehschlitze besitzt, durch welche ein Paar verängstigter menschlicher Augen blinzelt.

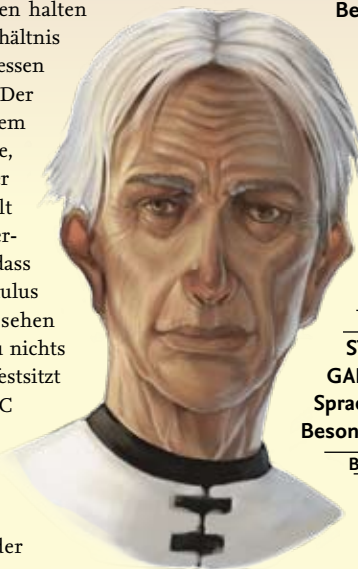
Diese Kammer ist ebenso ein einziges Chaos wie viele andere des Schlosses. Die Überreste einer unbeschreiblichen Laborwerkstatt wurden zerschlagen und zerstört. Riesige, in Hanken endende Ketten hängen von der 18m hohen Decke. Eine eiserne Leiter an der Südwand führt hinaus zu einer Falltür in der Decke. Neben der Leiter befindet sich ein metallener Hebel. Wie auch die Kammer darunter ist dieser Raum mit den klebrigen Netzen des Abnormen Prometheus gefüllt, welche wie der Zauber *Spinnennetz* (SG 17) wirken. Über den Netzen verschließen riesige Eisenuklenden den zentralen Teil der Decke (Härte 10, 50 TP, Zerbrechen SG 28). Der Hebel neben der Leiter öffnet die Luken und enthüllt in der Raumdecke ein runde, 6m durchmessende Öffnung und das eiserne Gerüst auf dem Turm (Bereich L4).

Das große Glockenglas enthält den konservierten Leichnam von Graf Karomarks Gemahlin Ceryse. Sie starb vor vielen Jahren im Kindbett und Karomark hat seitdem sein ganzes Leben und einen großen Teil seines Vermögens aufgewendet, um die Ehefrau und den verlorenen Sohn zurückzugewinnen. Zwar hat Karomark die Bestie als seinen „Sohn“ erschaffen, war aber letztlich nicht imstande, seine Gemahlin Ceryse ins Leben zurückzuholen,

auch wenn er zuweilen durch *Mit Toten sprechen* mit ihr Kontakt aufnimmt.

Kreaturen: Sobald die Kultanhänger des Wispernden Pfades wussten, wie sie mit dem *Herz des Leibeigenen* die Bestie kontrollieren konnten, schlossen sie Graf Alpon Karomark (N Menschlicher Alchemist 13) in einem ungewöhnlich grausamen Gegenstand ein – einem Qualengötzen. Diese ähnelt äußerlich einer aufgedunsenen Puppe mit eingravierten zusammengefügten Lippen in Gestalt eines Mannes der zerquetscht wird. Bei dem Qualengötzen handelt es sich um ein eisernes Behältnis, das mit Adamant verstärkt ist. Es ist ein furchtbares Hinrichtungsgerät, welches die darin eingeschlossene Person eng umschließt und es ihr unmöglich macht, sich zu bewegen. Die Adamantstriemen halten den Abnormen Prometheus davon ab, das Behältnis anzugreifen. Karomark selbst beginnt währenddessen allmählich zu verdursten und zu verhungern. Der Graf ist dem Wahnsinn nahe – eingesperrt in dem Qualengötzen und all seiner Bomben, Elixiere, Extrakte und Mutagene beraubt. Da er sich seiner Notlage völlig bewusst ist, hat er verzweifelt überlegt, wie Wachholz ihm helfen könnte, allerdings spürt er den Tod nahen und befürchtet, dass die unbeholfenen Hilfeleistungen des Homunkulus das Leiden nur verlängern. Karomark kann sehen und auch schwach rufen, ist ansonsten aber zu nichts anderem in der Lage, solange er in der Figur festsitzt (Härte 10, 60 TP, Zerbrechen SG 28). Ehe die SC ihn befreien können, müssen sie sich zuerst dem Wächter stellen, den der Wispernde Pfad zurückgelassen hat.

Seitdem Karomarks größte Schöpfung von den Kultanhängern befreit wurde, brütet der Abnorme Prometheus in der Dachspitze des Raumes in seinen Netzen. Er ist eine Abscheulichkeit, die aus den Teilen von wenigstens einem halben Dutzend Kreaturen besteht, darunter Atterkopp, Chuul, Mantler und Würger – alles zu einer abstoßenden Masse des Unlebens zusammengewürfelt. Der Prometheus kann sich wie eine Spinne in seinen Netzen bewegen und verfällt in Berserkerwut, wenn jemand den Raum betritt oder die Deckenluken öffnet. Dann greift er alles an, was sich bewegt. Ein Wurf auf Wissen (Arkanes) gegen SG 17 genügt, um zu erkennen, dass der Abnorme Prometheus kein gewöhnlicher Fleischgolem ist – und dass die SC es wahrscheinlich nicht mit ihm aufnehmen können. Die Monstrosität ist weitaus mächtiger als alles, was sie sicher besiegen könnten. Die SC haben jedoch Zugang zu einer Geheimwaffe – dem *Herz des Leibeigenen*! Wenn die SC das Gerät aktivieren und die Bestie von Lepidstadt unter ihre Kontrolle bringen können, dann können sie die Bestie einsetzen, um gegen den Abnormen Prometheus zu kämpfen und ihn zu besiegen. Siehe Bereich **L5** zu weiteren Einzelheiten bezüglich dieser Vorgehensweise. Sollten die SC sich nicht dem Prometheus stellen wollen, können sie auch auf das Dach hinauf fliegen oder außen am Turm hinauf klettern und so den Golem umgehen, bis die Bestie eintrifft.



GRAF ALPON KAROMARK

DER ABNORME PROMETHEUS

HG 11

EP 12.800

Verbesserte Fleischgolemvariante (PF MHB, S. 133)

N Riesiges Konstrukt

INI +0; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +2

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 8, auf dem falschen Fuß 25 (–2 Größe, +17 natürlich)

TP 117 (14W10+40)

REF +4, WIL +6, ZÄH +4

Immunitäten Magie, wie Konstrukte; SR 10/Adamant

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Klettern 6 m

Nahkampf 2 Hiebe +21 (4W6+9 plus Ergreifen)

Angriffsfläche 4,50 m; Reichweite 4,50 m

Besondere Angriffe Berserkerwut, Knebeln, Lähmende Tentakel, Spinnennetz (Fernkampf +12, SG 17, 14 TP), Stöhnen, Würgen (4W6+9)

TAKTIK

Im Kampf Der Abnorme Prometheus greift das nächste, sich bewegende Ziel an, drischt mit seinen Gliedmaßen auf es ein und versucht, soviel Schaden wie möglich zu verursachen.

Moral Der Abnorme Prometheus kämpft bis zur Vernichtung.

SPIELWERTE

ST 28, GE 11, KO –, IN –, WE 15, CH 5

GAB +14; KMB +25 (Ringkampf +29); KMV 35

Sprachen Keine

Besondere Eigenschaften Schnelligkeit

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Lähmende Tentakel (AF) Der Abnorme Prometheus kann mit einer Bewegungsaktion ein in einen Ringkampf verstricktes Opfer in seine Tentakel befördern. Die Tentakel ringen mit derselben Stärke wie die Hiebangriffe, verursachen aber keinen Schaden, stattdessen sondern sie ein lähmendes Sekret ab. Jedem,

der von den Tentakeln festgehalten wird, muss in jeder Runde, wenn die Kreatur am Zug ist, ein Zähigkeitswurf gegen SG 17 gelingen. Bei einem fehlgeschlagenen Rettungswurf wird das Opfer für 6 Runden gelähmt. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution. Ein Opfer, das von den Tentakeln festgehalten wird, erleidet automatisch in jeder Runde 2W4+9 Punkte Schaden, egal ob es gelähmt ist oder nicht.

Schnelligkeit (ÜF) Der Abnorme Prometheus ist übernatürlich schnell. Er kann in jeder Runde während seines Zuges eine zusätzliche Bewegungsaktion durchführen.

Stöhnen (AF) Der Abnorme Prometheus kann mit einer Standard-Aktion ein infraschallartiges Stöhnen ausstoßen, dieses hat einen von zwei möglichen Effekten:

Furcht: Alle Kreaturen in einer 9 m-Ausbreitung müssen einen Willenswurf gegen SG 14 bestehen oder sind für 2 Runden panisch.

Übelkeit: Alle Kreaturen in einem 9 m-Kegel müssen einen Zähigkeitswurf gegen SG 14 bestehen oder leiden für 1W4+1 Runden unter Übelkeit und stürzen zu Boden.

Eine Kreatur, deren Rettungswurf gegen das Stöhnen des Prometheus gelingt, ist gegen dasselbe Stöhnen für 24 Stunden immun. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Würgen (AF) Der Abnorme Prometheus besitzt eine große

Begabung darin, seine Opfer am Hals zu packen. Eine Kreatur, die sich im Ringkampf mit dem Prometheus befindet, kann weder sprechen, noch Zauber mit verbalen Komponenten einsetzen.

Schätze: Karomarks Zauberstab: *Mit Toten sprechen* (31 Ladungen) liegt in einem Regal neben dem Glas mit seiner toten Frau.

Entwicklung: Sollten die SC den Abnormen Prometheus besiegen und Karomark befreien können, mache mit dem Abschnitt *Abschluss des Abenteuers* auf Seite 62 weiter.

14. TURMDACH

Unter der Turmspitze befindet sich hoch über den tobenden Wassern ein flacher Aussichtspunkt. Eine gewundene Eisenspitze ragt vom Turmdach in den Himmel hinauf. Sie trägt drei rechteckige eiserne Plattformen. Auf der obersten steht ein riesiger Blitzableiter mit mehreren Fangstangen.

Das Turmdach befindet sich 105m oberhalb des Flusses. Es gibt kein Geländer. Die dreieckige eiserne Struktur erhebt sich weitere 9m in die Höhe, die Plattformen sind untereinander mit Eisenleitern verbunden. Aufgrund der starken Winde sind zum Erklimmen der Leitern Würfe auf Klettern gegen SG 5 erforderlich. Das Zentrum des Daches ist von eisernen Klappen blockiert (Härte 10, 50 TP, Zerschlagen SG 28), die nur mit dem Hebel in Bereich **L3** geöffnet werden können.

13. DAS HERZ DES LEIBEIGENEN

Ein auffälliges Gerät aus Messing steht hoch über dem Turm. Es besitzt Hebel, Messanzeigen und Ausbuchtungen und ist mit einer merkwürdigen purpurnen Flüssigkeit gefüllt. Über dicke, gummiummantelte Leitungen ist es mit einem gewaltigen, silbrigen Blitzableiter verbunden.

Auf der Spitze der Eisenstruktur steht das *Herz des Leibeigenen*, jene Gerätschaft, mit dem der Wispernde Pfad die Bestie kontrolliert und zum Diebstahl des *Bildnisses des meeresgrauen Schreckens* gezwungen hat. Diese Apparatur müssen nun die SC einsetzen, um die Bestie kontrollieren und im Kampf gegen den Abnormen Prometheus steuern zu können. Auf der Eisenspitze befindet sich neben dieser Gerätschaft der Gewitterrufer, ein gewaltiger Blitzableiter, der als Energiequelle des Gerätes dient. Der Gewitterrufer ist von zahlreichen Blitzableiterstäben umgeben, welche die Blitze auffangen.

Das *Herz des Leibeigenen* ist ein großer Apparat aus Messing und wiegt fast 250 Pfund. Es ist mit dem Gewitterrufer über vier 2,50 cm dicke, gummiummantelte Kupferleitungen (Härte 10, 20 TP, Zerschlagen SG 26) verbunden. Sollte eine der Leitungen durchtrennt oder das *Herz des Leibeigenen* anderweitig vom Gewitterrufer getrennt werden, hört es auf zu wirken und eine eventuell erlangte Kontrolle über die Bestie endet augenblicklich.

Um das *Herz des Leibeigenen* einsetzen zu können, müssen die SC es zunächst mit Strom versorgen, indem sie den Gewitterrufer einsetzen. Diesen zu aktivieren ist recht einfach, ein Wurf auf Wissen (Arkane) gegen SG 20 oder auf Magischen Gegenstand benutzen gegen SG 25 genügt, um die Apparatur blind einzuschalten. Eine Runde später beginnt der Gewitterrufer tief zu summen und gibt zahllose Funken und Elektrostöße ab,

welche wie der Zauber *Blitze herbeirufen* funktionieren. Kurz darauf beginnen Blitze durch den gesamten Bereich zu peitschen. In jeder Runde trifft ein Blitz eine jeweils zufällig bestimmte Kreatur auf dem Dach sowie den eisernen Plattformen oder bei den geöffneten Luken in Bereich **L3** und verursacht 3W6 Punkte Elektrizitätsschaden (RW REF SG 16, halbiert). Jede Kreatur, die sich mit dem *Herz des Leibeigenen* in Kontakt befindet, wird behandelt, als hätte sie hinsichtlich der Blitze das Klassenmerkmal des Schurken Entrinnen (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 77). Während dieses Blitzinfernos erleidet jeder, der einen der Blitzleiterstäbe auf dem Turm berührt, automatisch 3W6 Punkte Elektrizitätsschaden pro Runde (kein Rettungswurf).

Beachte, dass Blitze den Abnormen Prometheus und die Bestie heilen, sofern diese getroffen werden. Das Blitzinferno hält an, solange der Gewitterrufer aktiviert ist (diesen kann man mit einer Standard-Aktion abschalten).

Sobald der Gewitterrufer eingeschaltet ist, kann das *Herz des Leibeigenen* aktiviert werden. Dies erfordert einen Wurf auf Magischen Gegenstand benutzen gegen SG 25, um es blind einzuschalten (SC, welche die Notizen in den Bereich **L1** und **L2** entziffert haben, erhalten einen Situationsbonus von +2 auf den Wurf). Sobald es aktiviert ist, stimmt das *Herz des Leibeigenen* mit einem schrillen Geheule in das tiefe Summen des Gewitterrufers ein. Die purpurne alchemistische Flüssigkeit in seinem Inneren beginnt rasch zu kochen. Jeder, der nun das Gerät berührt, spürt die Gegenwart der Bestie von Lepidstadt und kann sogar ein wenig von ihrem Schmerz und Leid empfinden. Automatisch wird einem bewusst, dass man nun die Bestie herbeirufen und ihre Handlungen kontrollieren kann.

DIE BESTIE UNTER KONTROLLE

Sobald das *Herz des Leibeigenen* aktiviert wurde, erweckt die summende Maschinerie die Aufmerksamkeit des Abnormen Prometheus im Raum darunter (Bereich **L3**). Dieser versucht umgehend, das Dach zu erreichen und bricht wenn nötig auch durch die Luken, welche das Dach verschließen. Die SC müssen die Bestie von Lepidstadt rufen, damit diese ihnen beim Kampf gegen den Abnormen Prometheus beisteht. Zu diesem Zeitpunkt ist die Bestie 2W4 Runden entfernt.

Bis zu vier Kreaturen können das *Herz des Leibeigenen* gleichzeitig benutzen, doch in jeder Runde kann immer nur einer die Handlungen der Bestie kontrollieren. Sollten mehrere Charaktere gleichzeitig versuchen, auf die Bestie einzuwirken, erhält derjenige die Kontrolle, der bei einem konkurrierenden Charismawurf das höhere Ergebnis erzielt. Mit einer Vollen Aktion kann ein Charakter unter Nutzung des *Herz des Leibeigenen* die Bestie völlig kontrollieren und dabei von ihren Angriffen, Talenten, Fertigkeiten und anderen Fähigkeiten Gebrauch machen. Zudem ermöglicht es die geistige Verbindung, die über das *Herz des Leibeigenen* aufgebaut wird, dem kontrollierenden Charakter, seine eigenen Fähigkeiten zu benutzen, um der Bestie beizustehen. Ein kampforientierter Charakter kann so der Bestie für 1 Runde eines seiner Talente zur Verfügung stellen. Ein Charakter mit der Fähigkeit Hinterhältiger Angriff, kann diese für 1 Runde auf die Bestie übertragen. Ein arkaner Zauberkundiger kann arkane Energie manifestieren, um der Bestie für 1 Runde einen Ablenkungsbonus auf ihre RK in Höhe seiner Zauberstufe zu verleihen. Ein göttlicher Zauberkundiger kann göttliche Energien fokussieren, um der Bestie für 1 Runde Schnelle Heilung in Höhe seiner Zauberstufe zu verleihen. Nur der aktiv die Bestie kontrollierende SC kann diese

so unterstützen, daher kann die Bestie in jeder Runde nur eine zusätzliche Fähigkeit erhalten.

Sollte kein Charakter die Bestie kontrollieren, handelt sie aus freiem Willen – welche Handlungen sie in solch einem Falle ausführt, kannst du dem Taktikabschnitt in den folgenden Spielwerten entnehmen.

DIE BESTIE VON LEPIDSTADT

HG 13

EP 25.600

Fleischgolem Barbar 6

N Großes Konstrukt

INI -1; Sinne Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +4

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 6, auf dem falschen Fuß 24 (-1 GE, -1 Größe, -2 Kampfrausch, +12 natürlich, +6 Rüstung)

TP 118 (15 TW; 9W10+6W12+30)

REF +4, WIL +9, ZÄH +8

Immunitäten Magie, wie Konstrukte; SR 5/Adamant;

Verteidigungsfähigkeiten Fallengespur +2, Verbesserte Reflexbewegung

Schwächen Empfänglicher Geist

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Ogerhaken +21/+16/+11 (2W8+10/x3) oder 2 Hiebe +21 (2W8+7 plus 1W6 Elektrizität)

Fernkampf Doppelarmbrust +9 (2W6 und 2W6/19-20)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

Besondere Angriffe Berserkerwut, Kampfrausch (15 Runden), Kampfrauschfähigkeiten (Erneuerte Lebenskraft [1W8+2 TP], Klarer Augenblick, Zurücktreiben)

TAKTIK

Im Kampf Sofern die Bestie nicht unter der Kontrolle des Herz des Leibeigenen steht, verfällt sie in einen Kampfrausch und greift den Abnormen Prometheus an, um Karomark aus seinem Gefängnis zu befreien.

Moral Unter der Kontrolle des Herz des Leibeigenen und in ihrer Berserkerwut kämpft die Bestie bis zur Zerstörung. Ansonsten flieht sie, wenn sie unter 30 TP reduziert wird.

Grundwerke Wenn die Bestie sich nicht im Kampfrausch befindet, besitzt sie die folgenden Spielwerte: RK 26, Berührung 8, auf dem falschen Fuß 26; WIL +7; Nahkampf Ogerhaken +19/+14/+9 (2W8+7/x3) oder 2 Hiebe +19 (2W8+5 plus 1W6 Elektrizität); ST 21; KMB 21 (Ansturm +23); Fertigkeiten Einschüchtern +14 (gegen Mittelgroße oder kleinere Kreaturen +18)

SPIELWERTE

ST 25, GE 9, KO -, IN 7, WE 11, CH 12

GAB +15; KMB +23 (Ansturm +25); KMV 30

Talente Doppelschlag, Einschüchternde Kraft, Eiserner Wille, Fertigkeitenfokus (Heimlichkeit), Heftiger Angriff, Umgang mit exotischen Waffen (Doppelarmbrust), Verbesserter Ansturm, Verbesserter Eiserner Wille

Fertigkeiten Einschüchtern +16 (gegen Mittelgroße oder kleinere Kreaturen +20), Heimlichkeit +13, Verkleiden +6, Wahrnehmung +4

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Schnelle Bewegung

Ausrüstung Verbeulte Brustplatte [Meisterarbeit], Große Doppelarmbrust mit 20 Pfeilen (Pathfinder Expertenregeln), Großer Ogerhaken (siehe PF HB Abenteurers Rüstkammer),

Sumpfstiefel (spurloser Schritt im Sumpf, +2 auf Zähigkeitswürfe gegen Gift und Krankheit, Wasserwandeln über maximal 1,50 m tiefem Wasser, wodurch die Bewegungsrate nicht eingeschränkt wird), Elfenumhang, Schockamulett der Mächtigen Fäuste, abgerissene und zerlumpte Kleidung eines Forschers

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Empfänglicher Geist (AF) Im Gegensatz zu anderen Konstrukten ist die Bestie anfällig für geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Zwang, Phantome, Muster und Moraleffekte).

Kampfrausch (AF) Die Bestie erhält keinen Bonus auf ihre Konstitution, während sie sich in einem Kampfrausch befindet. Ebenso erhält sie keine zusätzlichen Trefferpunkte. Dafür ist sie nach dem Kampfrausch nicht erschöpft.

ABSCHNITTÜBERSCHRIFT: ABSCHLUSS DES ABENTEURERS

Wenn die SC den Abnormen Prometheus besiegen und Karomark befreien können, kommt das Abenteuer zu seinem Ende. Allerdings gibt es noch einige Punkte, die angesprochen werden sollen:

Zunächst einmal wissen die SC nun um die kranken Experimente, die Karomark in seinem Labor durchführt, die auch zu der tragischen Existenz der Bestie von Lepidstadt geführt haben. Da sein Schloss in Trümmern liegt und seine Geheimnisse enthüllt sind, würde Karomark es lieber sehen, wenn die SC ihrer Wege gehen – und das rasch und leise, da jedes Gerede seinen Ruf vollkommen zerstören könnte. Zudem dürfte seine Stellung in Wieland wahrlich schwer werden, wenn die Bewohner von Lepidstadt erfahren sollten, dass er der Erschaffer der Bestie war. Daher weist Karomark seine Bankiers in Lepidstadt an, den SC 3.000 GM als Belohnung für seine Befreiung und weil sie den Mut besaßen, die Bestie zu verteidigen, auszusahlen (letzteres unabhängig vom Urteilsspruch). Er bitte die SC, die gegen ihn und die Bewohner von Lepidstadt begangenen Missetaten zu rächen, indem sie den Plan des Wispernden Pfades aufdecken und stoppen. Sollten die SC weitere Ermutigungen benötigen, ist Karomark bereit, die Belohnung auf 4.500 GM zu erhöhen, sofern sie ihm versprechen, den Kultanhängern zu folgen.

Karomark berichtet den SC gern das wenige, was er über den Plan des Wispernden Pfades weiß: Die Kultanhänger haben das Herz des Leibeigenen benutzt, um das Bildnis des meeresgrauen Schreckens zu stehlen (er weiß aber nicht warum). Sobald sie es besaßen, zogen sie schnell von dannen. Zudem konnte Karomarks Homunkulus Wachsholz die Kultanhänger belauschen, wie diese über das Schauerholz geflüstert haben, den dunklen Wald im Südosten. Karomark vermutet daher, dass sie zur Ascanorhütte wollen, da diese die einzige Insel der Zivilisation in den dunklen Tiefen des Waldes ist.

Karomark kann den SC die Richtung zum Stillen Pfad weisen, einer uralten Jagdroute durch das Schauerholz. Diese ist heutzutage nur noch wenigen bekannt, ihr Verlauf wird jedoch durch seltsame Fetische aus Knochen markiert. In jungen Jahren hat der Graf den Pfad öfter benutzt, um seltene Pflanzen und Gifte zu suchen. Man gelangt etwa anderthalb Kilometer flussabwärts auf den Pfad. Sollte der Wispernde Pfad zum Schauerholz weitergereist sein, dürfte dies die Strecke sein, die die Kultanhänger benutzt haben.



Falls die Bestie überlebt hat, bedankt sie sich noch einmal bei den SC dafür, dass sie sie verteidigt haben und die einzigen Freunde sind, die sie hat. Beim Abschied der SC vom Schloss, schluchzt die Bestie beim Abschied bitterlich.

Manche SC mögen Karomarks Handlungen nachvollziehen und sogar verstehen können – seine Experimente waren eigentlich nur ein Zeugnis der Liebe zu seiner Frau und des Wunsches nach einem Sohn und einem normalen Leben –, andere hingegen möchten ihn für die abscheulichen Taten jedoch vor Gericht sehen. Wenn die SC Karomark zum ersten Mal begegnen, ist er nicht imstande, sich zu verteidigen, so dass sie ihn ohne Schwierigkeiten nach Lepidstadt bringen könnten. Sollten sie ihn der Lepidstädter Justiz übergeben, verspricht Richterin Daramid, dass er ein faires und gerechtes Urteil erhalten wird.

Daramid gratuliert den SC zudem persönlich zu ihren Erfolgen und teilt ihnen mit, dass die Bestie von Lepidstadt nicht länger ihre Angelegenheit ist. Falls die Bestie schuldig gesprochen wurde und noch am Leben ist, versichert sie den SC, dass für sie und den Rest des Gerichts die Bestie im Schloss gestorben ist. Später nimmt sie zu Karomark Kontakt auf, um sicherzustellen, dass die Bestie sich nie wieder aus seiner Obhut entfernt, egal ob sie schuldig gesprochen wurde oder nicht.

Richterin Daramid weist zudem darauf hin, dass es immer noch einen offenen Faden in der ganzen Geschichte gibt: das gestohlene *Bildnis des meeresgrauen Schreckens*, welches offenbar der Grund für den ganzen Ärger war. Sie zieht die SC darüber ins Vertrauen, dass sie dem Esoterischen Orden des Pfalzgräflichen Auges angehört, einer Geheimgesellschaft, die unter anderem Ustalav gegen Bedrohungen von innen und außen verteidigt. Da sie nun weiß, dass der Wispernde Pfad beteiligt ist, ist der Orden sehr besorgt um deren Ziele in dem Ganzen. Der Todeskult verehrt den Untod als Mittel des Aufstieges und besitzt beängstigende Verbindungen zum Wispernden Tyrannen, Tar-Baphon. Sollten die SC nicht aus eigenen Stücken den Kultanhängern folgen wollen, bietet Richterin Daramid ihnen unverblümt eine Belohnung von 6.000 GM an, wenn sie den Kult aufspüren. Sie deutet zudem an, dass dies den SC ferner Tür und Tor öffnen könnte, um in die Mysterien des Ordens initiiert zu werden, sofern sie sich als loyal und fähig erweisen.

Die Reise durch das Schauerholz zur Ascanorhütte wird im nächsten Band des *Kadaverkrone-Abenteuerepfades*, „Zerbrochener Mond“ geschildert, in dem auch weitere Einzelheiten des finsternen Planes des Wispernden Pfades enthüllt werden.



Pharasma

PHARASMA (DIE BETONUNG LIEGT AUF DER ZWEITEN SILBE) IST DIE STRENGE WÄCHTERIN ÜBER LEBEN UND TOD. SIE BEOBACHTET DIE VERSTRICKTEN FÄDEN DES SCHICKSALS UND DER PROPHEZEIUNG UND IST BEI DER ERFÜLLUNG IHRER GRIMMIGEN PFLICHTEN VOLLER GNADENLOSER KÄLTE. SIE HAT SÄUGLINGS STERBEN, DIE RECHTSCHAFFENEN ZU FRÜH FALLEN LASSEN UND TYRANNEN URALT WERDEN SEHEN, DAHER FÄLLT SIE KEIN URTEIL DARÜBER, OB EIN BESTIMMTER TOD GERECHT IST UND BETRACHTET JEDE GEBURT ALS GLEICH BEDEUTUNGSVOLL. BEREITS VOM MOMENT DER GEBURT AN WEISS SIE, WO EINE BESTIMMTE SEELE ENDEN WIRD, FÄLLT IHR OFFIZIELLES URTEIL ABER DENNOCH ERST IM ABSOLUT LETZTEN MOMENT, DENN SIE WEISS AUCH, DASS PROPHEZEIUNGEN TÄUSCHEN ODER VOLLKOMMEN FALSCH SEIN KÖNNEN. SIE GLAUBT AN DAS SCHICKSAL UND DIE VORHERBESTIMMUNG, VERSTEHT ABER AUCH, DASS DIE DINGE ZUWEILEN VAGE GEHALTEN UND OFFEN FÜR FEHLINTERPRETATIONEN SEIN MÜSSEN, DAMIT DIE ILLUSION DES FREIEN WILLENS AUFRECHTERHALTEN WIRD.

Die Legenden behaupten, dass Pharasma wusste, dass der Tod Arodens nahte, und dass sie sogar über ihn gerichtet hätte, wie über jeden anderen, der als Sterblicher geboren wird. Sie hätte jedoch nichts unternommen, um ihre Anhänger zu warnen, von denen viele durch das Geschehen wahnsinnig wurden.

Obwohl Prophezeiungen nicht länger zuverlässig sind, werden auch weiterhin Propheten geboren. Die meisten davon verlieren über ihren verwirrenden und widersprüchlichen Visionen den Verstand. Die Kirche der Pharasma nimmt sich dieser armen Seelen an und nutzt Teile der größeren Tempel als Sanatorien.

In der Kunst wird Pharasma abhängig von ihrer jeweiligen Rolle als die Hebamme, die verrückte Prophetin oder der Sennenmann dargestellt. Sie hat meist graue Haut und weiße Augen. Als die Hebamme ist sie effizient und streng, ihre Haare sind im Nacken zusammengebunden und ihre Unterarme unbekleidet.

Als die Prophetin sind ihre Augen aufgerissen und ihr Haar wirr, während ihre Worte wie Donner widerhallen.

Als Sennenmann ist sie groß und mager. Sie trägt ein weites Kleid mit schwarzer Kapuze und führt eine Sanduhr mit sich, in der roter Sand rasch fließt. In dieser Rolle bewegt sie sich mit wohlüberlegter Sorgfalt statt mit Aggression.

Schwangere Frauen tragen oft kleine Figuren der Hebamme an langen Ketten, um die Ungeborenen zu schützen und ihnen ein langes Leben zu verschaffen.

Pharasma's Reich ist der Beinacker, die Nachwelt, die alle Sterblichen erwartet. Der Beinacker liegt auf der Spitze eines unglaublich hohen Turmes. Wer hier eintrifft, findet sich in einer langen Warteschlange wieder, um sein letztes Urteil zu erhalten und seine letzte Belohnung zu erlangen. Jene, die sterben, ehe sich ihr Schicksal erfüllt hat, könnten so glücklich sein, wieder ins Leben zurückzukehren oder neugeboren zu werden, doch in den meisten Fällen bestand ihr Schicksal darin, einen unschönen oder frühen Tod zu finden. Die Herrin der Gräber betrachtet den Untod als Schändung der Erinnerungen des Fleisches und Korruption der Seele auf ihrer Reise zum letzten Urteilsspruch.

Die Kirche funktioniert wie eine starke, vorherrschend matriarchaisch kontrollierte Familie. Manche vergleichen sie aber auch mit einem strengen, konservativen Nonnenkloster. Obwohl die Kirche der Pharasma als Ganzes von neutraler Gesinnung ist, gibt es viele Traditionen, die von der Göttin selbst und ihre Propheten weitergegeben werden und denen die Angehörigen der Kirche strikt folgen. Die unterschiedlichen Zweige der Kirche gewichten manche Rituale und Praktiken jedoch unterschiedlich, wenn auch nie in solchem Maße, dass es zwischen den Gruppierungen zu Streit oder gar Kämpfen käme. Daher ist es einfach zu erkennen, ob jemand der eigenen Sekte angehört oder ein Besucher ist, dem die lokalen Praktiken nicht vertraut sind.

Pharasma zeigt ihre Gunst durch das Erscheinen von Skarabäen und Schwarzkohl-Nachtschwalben. Beide dienen als

Seelenbegleiter und geleiten die Seelen der Verstorbenen zum Beinacker. Schwarze Rosen gelten als Glücksbringer, vor allem wenn die Stängel keine Dornen tragen. Pharasma gestattet den Geistern jener, die unter geheimnisvollen Umständen gestorben sind, zuweilen, ihren Hinterbliebenen kurze Nachrichten zu übermitteln, um sie zu trösten, einen Mörder zu entlarven oder gar einen Feind heimzusuchen.

Ihr Missfallen spürt man häufig in Form eines kalten Hauchs, der die Wirbelsäule hinab streicht, blutenden Fingernägeln, dem unerklärlichen Geschmack von Erde im Mund, dem Auffinden einer toten Schwarzkohl-Nachtschwalbe oder dem Gefühl, etwas Wichtiges vergessen zu haben.

Pharasma ist von neutraler Gesinnung, ihr Zuständigkeitsbereich umfasst das Schicksal, den Tod, die Prophezeiung und die Geburt.

Ihre Waffe ist der Skan, ein besonderer Dolch von ritueller Bedeutung. Ihr heiliges Symbol ist eine Spirale aus Licht, welche für die Seele, ihre Reise von der Geburt zum Tod und ins Nachleben, sowie den verwirrenden Weg bis zur Entzifferung einer Prophezeiung steht. Ihre Domänen sind Heilung, Ruhe, Tod, Wasser und Wissen. Die meisten Angehörigen der Priesterschaft sind Kleriker, es gibt aber auf eine beträchtliche Zahl an Sehern, Orakeln und Adepten. Etwa zwei Drittel des Klerus besteht aus Frauen, die genaue Zusammensetzung variiert aber regional.

Zu Pharasma's Gläubigen gehören Hebammen, Bestatter, sogenannte „Weiße Nekromanten“, schwangere Mütter und (wenn auch seit Arodens Tod weitaus weniger) Turmdeuter, Handleser, Traumdeuter, Wolkenleser und andere, die auf nichtmagischem Wege wahr sagen. In kleineren Gemeinschaften kann ein Priester der Pharasma mehrere

dieser Aufgaben ausfüllen, zuweilen teilt sie sich auch ein Ehepaar. Als Göttin von Geburt und Tod besitzt Pharasma auch viele Laien-gefolgsleute. Selbst in Ländern, in denen der Glaube nicht stark verbreitet oder organisiert ist, beten die Bürgerlichen zu ihr um Führung oder Schutz, so wie Bauern zu Erastil beten, dieser möge ihnen eine gute Ernte bescheren.

Gläubige der Pharasma, sowie die meisten Bürgerlichen, zeichnen das spiralförmige Symbol der Göttin auf der Brust meist als eine Form des Gebetes, wenn sie schlechte Neuigkeiten erhalten oder etwas Böses gesagt wurde, als Reaktion auf eine Gotteslästerung und bevor oder während eines Ereignisses mit gefährlichem oder unsicheren Ausgang. In verschiedenen Ländern wird diese Geste unterschiedlich ausgeführt: in Ustalar erfolgt sie mit der geschlossenen Faust, während man in Osirion dabei Zeige- und Mittelfinger ausstreckt. Besonders gläubige Leute sehen oder vollführen diese Geste auch bei alltäglichen Aktivitäten, etwa beim Umrühren von Suppe oder dem Schrubben des Fußbodens.

Der Gottesdienst zu Ehren Pharasma's ist eine Mischung aus düsteren Gesängen und Freudenliedern, bei denen sich örtliche Lobgesänge und nüchterne Musik vermischen. Der Gottesdienst endet in der Regel mit einer positiven oder aufbauenden Anmerkung. Zwar kommt der Tod zu allen, doch gibt es stets



**„GEBURT UND TOD STEHEN IN DEN KNOCHEN. DOCH KNOCHEN KÖNNEN GEBROCHEN WERDEN.“
- DIE KNOCHEN IN DER SPIRALE**

neue Generationen des Lebens zu preisen – zumindest bis das Ende der Welt näher rückt, aber damit kann man sich ebenso gut zu gegebener Zeit befassen. Jeder Tempel führt Aufzeichnungen über Geburten und Todesfälle seiner Gemeindemitglieder und zu den Jahrestagen sprechen die Priester die Namen aus, während jene, die den Verstorbenen nahestanden, ihnen zu Ehren Kerzen entzünden.

Pharasma befürwortet die Ehe, da aus ihr Kinder und neues Leben hervorgehen, hat aber auch nichts gegen Kinder, die unehelich geboren werden oder kinderlose Paare, die Kinder adoptieren, oder Kinder, die in Waisenhäusern aufwachsen. Kirchliche Hochzeiten können einfach oder prunkvoll sein, je nach gesellschaftlichem Status und Reichtum der Teilnehmer. Obwohl sie eine Göttin der Geburt ist, stellt sie sich nicht gegen Empfängnisverhütung und ihre Tempel sind bekannt dafür, Frauen zu helfen, die Todgeburten hatten oder Kinder mit Missbildungen zur Welt gebracht haben. Pharasma glaubt allerdings, dass es abscheulich ist, ein werdendes Leben zu töten, da dies die Seele des Säuglings ins Jenseits schickt, ehe sie ihr Schicksal erfüllen konnte. Daher weigern sich die Hebammen der Göttin, in solchen Fragen zu helfen, selbst wenn die Schwangerschaft ein großes Risiko für die Mutter bedeuten sollte. Manche Hebammen der Kirche werden Kaiserschnittfrauen genannt. Sie sind derart bewandert in einer Mischung aus Medizin, Magie und Chirurgie, dass sie in einer üblen Notlage imstande sind, ein lebendes Kind aus dem Bauch der Mutter zu holen und beide zu retten. Interessanterweise verurteilt die Kirche den Selbstmord nicht, auch wenn einzelne Priester sich durchaus darüber streiten, ob es das natürliche Schicksal mancher Seelen ist, sich das Leben zu nehmen, oder es ein Weg ist, zur Göttin zurückzukehren, um eine Chance zu einem anderen Leben zu erhalten.

Mit der Kirche wird traditionell ein Brot namens Kolasch verbunden. Es wird aus Teigzöpfen hergestellt, die zu einer engen Spirale gebogen werden, bis sie einen runden Laib formen. Der Teig ist oft mit Fruchtstückchen gefüllt oder bedeckt. Das Brot wird mit süßem Käse verzehrt.

Beim Winterfest bleibt das Zentrum der Spirale oft leer, so dass eine Wachskerze hineingestellt werden kann, die bei Beginn der Mahlzeit entzündet und wieder gelöscht wird, wenn das Brot gegessen wird.

Die Kirche besitzt eine Tradition, derzufolge eine Familie am dritten Tag nach der Geburt eines Kindes eine Feier abhält, um die neue Seele in der Welt willkommen zu heißen. Der Aberglaube verlangt, dass das Kind vor dieser Zusammenkunft seinen Namen erhalten haben muss, da es andernfalls ein unglückliches Leben führen wird. Besucher bringen kleine Kuchen, Saatkörner, gesalzene Erbsen und wässriges Bier zum gemeinsamen Verzehr mit der Familie und anderen Gästen mit. Ein Priester oder Familienältester zählt die Namen der Vorfahren der Mutter oder des Vaters entsprechen dem Geschlecht des Kindes auf. Dann bittet er darum, dass das Kind einen Namen erhält und ein Leben in Gesundheit führt und dass die Eltern so lange leben werden, damit sie sehen können wie ihr Kind heiratet und ihre Enkel geboren werden.

Wenn ein Angehöriger der Glaubensgemeinschaft stirbt, wird die Leiche gewaschen und in ein besonderes, mehrteiliges Leichentuch gehüllt (bei einem Mann besteht es aus fünf Teilen, bei einer Frau aus neun). Ein auf Pergament, Rinde, Stoffe oder Stein geschriebenes Gebet wird in das Leichentuch gesteckt und die Leiche dann in einen Sarg gelegt (sofern einer benutzt

wird), der sodann verschlossen wird. Während der Nacht vor der Beerdigung bleibt eine Wache bei der Leiche, manchmal als Ehrenwache für den Toten, manchmal als Schutz vor Leichendieben und manchmal um sicherzustellen, dass er sich nicht als Untoter erhebt. Wer es sich leisten kann, bezahlt meist dafür, dass seine Überreste von Priestern in heiligem Boden bestattet werden. Die Kosten eines Begräbnisses variieren nach der örtlichen Wirtschaftslage und der Art der Beerdigung – eine winzige Grabnische in einer Katakomben oder einem Beinhaus ist billig, besonders wenn man sie mit anderen Leichen teilt, wohingegen sich oft nur die Adligen oder reiche Händler zimmergroße Privatgrüfte leisten können. Eine Leiche zu exhumieren gilt als Störung der Totenruhe und die Kirche weigert sich meist, derartiges zu tun, selbst wenn eine Stadtverwaltung eine Kanalisation graben will oder den Boden für die Errichtung eines Aquäduktes oder anderen wichtigen Einrichtung benötigt. Sollte ein Priester jedoch entdecken, dass ein Gläubiger nicht korrekt bestattet wurde und nun vielleicht die Leiche freiliegt, sorgt er meist dafür, dass eine richtige Bestattung nach den Lehren der Kirche erfolgt.

Jemand, der um einen kürzlich Verstorbenen trauert (in der Regel die Eltern, die Geschwister, die Kinder oder der Ehepartner), bestreicht traditionell seine Augenlider für die fünf Tage nach der Beerdigung mit schwarzer Asche oder einer Kräuterpaste. Die Gläubigen ehren die Verstorbenen, indem sie Motivkerzen am Jahrestag ihres Todes anzünden. Diese breiten Kerzen brennen 24 Stunden und viele Grabsteine weisen Nischen auf, um Seelenkerzen vor dem Wind zu beschützen. Die Kirche gestattet das Verbrennen der Toten, zieht eine Bestattung im Erdbreich aber vor, während Seebestattungen, Bestattungen unter freiem Himmel oder Kannibalismus an der Leiche als respektlos betrachtet werden. Die Kirche betrauert keine Abtrünnigen und die Priester verweigern jenen, die dem Glauben den Rücken zugekehrt haben, die letzten Riten.

In Ustalav glauben die Anhänger der Herrin der Gräber an die Pharasische Buße. Nach ihrer Auffassung fügen die Leiden und Mühen des Lebens der Seele ein gewisses Gewicht hinzu, welche Pharasma beim Bewerten der Seele durch Belohnungen im Nachleben ausgleicht. Die meisten, die diesen Glauben teilen, beschränken ihre Ernährung und die wenigen Freuden, die sie im Leben haben, wie Asketen. Andere opfern mehr, indem sie sich blenden, des Gehörs berauben oder selbst geißeln oder beißende Rosshaarhemden tragen, um jeden Gewichtsverlust ihrer Seele zu verhindern, so dass sie im Nachleben eine größere Belohnung erhalten. In manchen Ländern betrachten Extremisten das Ertragen von Schmerzen als Verdammung von Freude und Veränderung. Daher jagen sie jene, welche zur Befriedigung reiner sterblicher Launen die Welt verändern, darunter besonders arkane Zauberkundige.

Tempel und Schreine

Pharasma's Tempel sind häufig gotische Kathedralen, die meist in der Nähe des städtischen Friedhofs liegen. Ebenso kann aber auch ein einzelner trostloser Stein in einem leeren Feld oder auf einem Friedhof als Schrein dienen. Unter großen Tempeln liegen meist Katakomben voll von den Leichen der Reichen und früherer Priester, da man glaubt, dass das Begräbnis unter einem Tempel der Göttin deren Meinung von dem Verstorbenen positiv beeinflusst, wenn dieser an der Reihe ist, sein Urteil zu erhalten. Selbst ein abgelegenes pharasisches Kloster reserviert ein großes Areal für Bestattungen und könnte die letzte Ruhestätte

für Generationen wohlhabender und einflussreicher Leute sein, sieht man einmal großzügig von den angesammelten Schätzen ab, die als Grabbeigaben mit bestattet wurden.

Jeder Tempel verfügt über einen Hohepriester oder eine Hohepriesterin für jeden Aspekt des Glaubens: Geburt, Tod und Schicksal. In der Theorie sind alle gleichgestellt, jedoch ist die Position des Hohepriesters der Prophezeiung in den letzten Jahrzehnten eher zweitrangig geworden und wird häufig von Fremden oder geistig instabilen Personen besetzt, während in kleineren Orten ein einzelner Priester alle drei Funktionen erfüllt.

Bei Tempeln mit einer Krypta steht dieser Einrichtung ein Herr der Krypta oder eine Herrin der Krypta vor. Die Rangordnung in einem Tempel basiert in der Regel auf dem Dienstalder – wer länger Teil der Priesterschaft ist, steht im Rang über jenen, die kürzere Zeit dienen. Die Hierarchie zwischen den Kirchen hängt von der Größe der Gemeinden ab, ein großer städtischer Tempel besitzt größeren Einfluss als ein Dorftempel.

Pharasma Gläubige tragen zu religiösen Zeremonien schwarze Trauerkleidung, die mit Silber und winzigen Weihwasserphiolen akzentuiert ist. Die Oberbekleidung ist immer schwarz, doch darunter können je nach Region auch andere Farben und Moden getragen werden. In Klöstern lebende Priester kleiden sich abhängig von den örtlichen Gebräuchen in Grau oder Schwarz und viele leisten ein Schweigegelübde, um ihre Treue der Herrin der Gräber gegenüber zu zeigen.

Die Aufgaben des Priesters

Die Angehörigen der Priesterschaft sind in der Regel Kleriker, Seher oder „Weiße Nekromanten“ (Magier, welche andere Gebiete der Nekromantie studieren als die Erschaffung von Untoten und die Zerstörung des Lebens), doch auch außergewöhnlich begabte Hebammen und Wald- und Wiesenmagier sind bereits mancherorts zu Autorität gelangt. Die Priester kümmern sich um Geburten. Wenn ein pharasmischer Priester bei der Geburt eines Kindes zugegen ist, stellt dies fast schon sicher, dass Mutter und Kind die Tortur überleben werden.

Sie sind die Begleiter der Toten und in der Regel mit den Bestattungsriten ihres eigenen Landes und der Nachbarländer vertraut. Sie sind die Beschützer der Friedhöfe und der Erinnerung an die Toten, bewachen Grabstätten vor Räubern und Leichen belebenden Nekromanten und prägen sich ein oder schreiben auf, was sie über jene wissen, die in ihrer Gegenwart sterben.

Die Kirche verachtet Untote als Abscheulichkeiten gegen die natürliche Ordnung. Alle Priester folgen dieser Lehre ohne nachzufragen. Die Erschaffung von Untoten ist verboten und auch das Kontrollieren existierender Untoter wird selbst von bösen pharasmischen Priestern äußerst kritisch betrachtet.

Ein gewöhnlicher Priester verdient sich seinen mageren Lebensunterhalt, indem er Frauen bei der Geburt beisteht, bei Beerdigungen spricht oder sogar Gräber aushebt oder Grüfte für die Reichen baut. Auf Abenteuer ziehende Priester vermeiden es, Grüfte zu betreten, um sie zu plündern. Sollte eine Gruft aber Untote enthalten, nehmen sie diese Überschreitung der Regel, Gräber nicht zu stören, in Kauf, um die Abscheulichkeiten zu vernichten, werden aber immer noch jeder Störung der Totenruhe nicht untoter Leichen widersprechen. Pharasma's Gefolgsleute neigen zu schroffem Auftreten, da sie die meiste Zeit mit Toten, welche keine Wiederworte geben und auch keine Gefühle mehr besitzen, die verletzt werden könnten, oder Leuten in extremen



Stresssituationen, wie gebärenden Müttern, verbringen. Wenn diese Priester gebraucht werden, geben sie die Befehle und erwarten, dass ihnen Folge geleistet wird, da eine sterbliche Seele auf dem Spiel steht, egal ob verstorben oder gerade dabei, die Welt zu betreten.

Alle Priester führen einen Skan mit sich, einen zweischneidigen Zeremoniendolch mit stumpfgrauer Klinge, dessen Knauf oft ein stilisiertes Abbild des Gesichts und Haares der Göttin trägt. Mit dem Dolch werden Schriftrollen mit Gebeten beschwert, so dass sie nicht wieder zusammenrollen, Teile der Leiche bei Bestattungsritualen berührt, Leichentücher für die Toten zurechtgeschnitten und die Nabelschnur von Neugeborenen durchtrennt, sowie Kolasch an Feiertagen geschnitten. Es ist dem Priester nicht verboten, mit dem Skan Blut zu vergießen oder ein Leben zu nehmen, doch manche weigern sich, die rituelle Waffe hierfür einzusetzen, und nutzen eine andere Waffe, wenn sie kämpfen müssen.

Eine Kaiserschnitterin benutzt einen besonderen Skan: der Knauf zeigt auf einer Seite Pharasmas Gesicht und auf der anderen ein schreiendes Kind.

Feiertage

Der erste Frühlingsmonat, Pharast, ist nach der Herrin der Gräber benannt. Es ist ein Monat des neuen Lebens und

der Erneuerung der Welt. Alle Tempel feiern zwei heilige Tage:

Tag der Knochen: Am fünften Pharast tragen die Priester die in Leichentücher gehüllten Leichen der jüngst Verstorbenen in einer Prozession durch die Straßen der Stadt. Diese Leichen werden kostenlos auf einem Friedhof der Kirche, in einer Gruft oder einem Beinhaus beigesetzt, was als große Ehre für die Verstorbenen betrachtet wird.

Prozession der Unvergessenen Seelen: In Ländern, wo die Herrin der Gräber zu den bedeutendsten Gottheiten gehört, wird diese Zeremonie über Wochen hinweg jede Nacht bis zum Erntefest durchgeführt. Die Gläubigen bitten auf diese Weise die Göttin um Aufschub. Die Priester tragen dünne, schwarze Roben über ihren Festgewändern und führen brennende Kerzen mit sich. Mit diesen durchschreiten sie große Fontänen, Teiche, Seen oder stille Flüsse. Wenn sie tieferes Wasser betreten, erlöschen die Kerzen, entflammen aber wieder, wenn die Priester das andere Ufer erreichen. Zudem macht das Wasser die schwarzen Roben durchsichtig und enthüllt die Festkleidung darunter.

Redewendungen

Angesichts der Fülle an Ritualen, rituellen Gegenständen und ritueller Kleidung ist es nicht überraschend, dass die Kirche auch viele Sprichwörter und Phrasen besitzt. Meistens wird dabei das Zeichen der Herrin über dem Herzen gemacht, wenn ein Gläubiger einen dieser Aussprüche nutzt.

Die am weitesten verbreiteten sind:

Nicht dieses Jahr, nicht schon jetzt: Dies ist ein kurzes Gebet, mit dem auf die Nachricht von einer Tragödie oder ein schlechtes Gerücht reagiert wird. Mit ihm wird Pharasma gebeten, noch zu warten, wenn Gläubige in ihr Reich gelangen, denn diese müssen zuvor noch vieles erledigen. Die Gläubigen sprechen dieses Gebet morgens und ehe sie zu Bett gehen.

Alles Leben muss vor ihren Richterstuhl treten: Dies ist ein Versprechen, dass eine andere Person, meist ein Feind, oft aber auch eine freche oder respektlose Person, ihr zuge dachte Schicksal erleiden wird, selbst wenn dies vielleicht länger dauert, als der Sprecher gerne sehen würde.

Die Herrin möge es bewahren: Dies ist ein Eid, ein Geheimnis mit ins Grab zu nehmen und es niemanden zu erzählen. Nur Pharasma selbst soll es hören, wenn der Schwörende gestorben ist, oder den Eidbrecher früh zu sich holen, sollte er sein Versprechen brechen.

heilige Schriften

Pharasmas heiliges Buch ist *Die Knochen in der Spirale*. Es wurde vor langer Zeit hauptsächlich von einem Propheten geschrieben, dessen Vorhersagen teilweise so vage sind, dass immer noch darüber gestritten wird, welche Ereignisse sie vorhersagen sollen und ob einige davon eingetreten sind. Später hinzugefügte Kapitel befassen sich mit der sicheren Geburt, der Bestattung von Toten und dem Vermeiden, dass sie als Untote wiederkehren, usw.

In vielen, hauptsächlich älteren Tempeln besteht das heilige Buch aus einer Sammlung leuchtender Schriftrollen, die nach Themengebieten sortiert sind. Einige dieser mit seltenen Tinten und



Drahtarbeiten erschaffenen Sammlungen sind historische Artefakte im Wert von tausenden von Goldmünzen. Da jede Schriftrolle die für verschiedene Zeremonien erforderlichen Gebete enthält, bringt ein Priester meist nur die benötigten Rollen mit in den Gottesdienst und lässt die übrigen an einem sicheren Platz. Jede Schriftrolle wird in einer Hülle aus grauer Seide aufbewahrt; diese Hülle wird als der Mantel bezeichnet und schützt die Rolle vor Abnutzung und Missgeschicken. Da die Mäntel mit den Jahren durchscheinend und löchrig werden, müssen sie ersetzt werden. Die Kirchendoktrin verbietet es aber, sie einfach wegzuworfen. Ein gebrauchter Mantel wird daher entweder in einem winzigen Fach im Tempel eingemauert oder als Teil eines Grabtuches eines Priesters oder anderen wichtigen Angehörigen der Gemeinde verarbeitet. Letzteres wird bevorzugt. Leichen, deren Grabtuch u.a. aus einem pharasmischen Mantel besteht, sind angeblich besonders resistent gegen die Schandtaten der Untoten, wozu auch die Belebung als Untoter oder als Brut gehört.

BEZIEHUNGEN ZU ANDEREN RELIGIONEN

Alle Gottheiten unterhalten friedliche Beziehungen zu Phasmas, da ihre Vertreter Zugang zu Phasmas Reich benötigen, um Seelen zu den Heimstätten der jeweiligen Götter eskortieren zu können. Sie hat keine wahren Feinde oder Verbündeten, nur Iomedaes verachtet sie etwas dafür, dass Phasmas den nahenden Tod Arodens geheim gehalten hatte. Selbst Zyphus begegnet ihr respektvoll, obwohl viele glauben, dass die beiden hinsichtlich der Frage im Streit liegen, ob bestimmte Seelen zu rasch aus der Welt der Sterblichen geholt werden. Ihre Beziehung zu dem geheimnisvollen Groetus ist ein Rätsel. Die Herrin handelt aber nur ungern mit Scheusalen, da sie nur zu gut weiß, dass diese den ungerichteten Seelen nachstellen, wenn diese die Astralebene auf dem Weg zum Beinacker passieren, und auch ihre Seelenbegleiter belästigen.

NEUER GÖTTLICHER ZAUBER

Adepten, Barden, Hexenmeister, Magier und Walddläufer der Phasmas können *Totenglocke* und *Vorahnung* als Zauber des 2. Grades erlernen und *Mit Toten sprechen* als Zauber 3. Grades. Kleriker und Mystiker, die Phasmas dienen, können *Falsches Leben* als Zauber des 2. Grades, *Hellhören/Hellsehen* als Zauber des 3. Grades und *Moment der Eingebung* als Zauber des 8. Grades vorbereiten. Neben *Schützender Knochen* (siehe *Almanach der Götter und Magie*) haben ihre Priester zu folgendem Zauber Zugang:

ABOMINATION NIEDERSTRECKEN

Schule Hervorrufung; **Stufe** KLE 5 (Phasmas)

Zauberdauer 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, M (ein Heiliges Symbol der Phasmas)/GF

Reichweite Persönlich

Ziel Du

Dauer 1 Runde/Stufe

Du nutzt positive Energie, um die Fähigkeit eines Paladins, Untote niederzustrecken, teilweise nachzuahmen. Wähle eine untote Kreatur. Bei Angriffen gegen diesen Untoten addierst du deinen Weisheitsbonus auf den Angriffs- und deine Zauberstufe auf den Schadenswurf. Deine Angriffe umgehen die Schadenreduzierung der untoten Kreatur. Diese Boni addieren sich nicht zu den Boni des Niederstreckens eines Paladins.

ZUSÄTZLICHE HERBEI GEZAUBERTE KREATUREN

Priester der Phasmas können *Monster herbeizaubern* und *Verbündeten der Natur herbeizaubern* nutzen, um neben den üblichen Kreaturen die folgenden herbeizubaubern:

Ihre Priester können Schwanzkehl-Nachtschwalben herbeizaubern, als wären es Adler (mit denselben Spielwerten).

Monster herbeizaubern III:

Nosoi Seelenbegleiter (PF AP #11)

Monster herbeizaubern IX:

Morrigna Seelenbegleiter (PF AP #12)

VERBÜNDETE AUS DEN EBENEN

Phasmas göttliche Diener sind in der Regel merkwürdige Kreaturen, doch auch jene, deren Schicksal ungewöhnlich strahlend oder finster war, könnten auf die Materielle Ebene kommen, um für sie eine Nachricht zu überbringen, selbst wenn sie eigentlich von Phasmas in das Reich oder die Obhut einer anderen Gottheit geschickt wurden. Das Auftauchen eines solchen Geistes steht meist mit seinen Handlungen zu Lebzeiten oder welchem Gott er gedient hat in Verbindung. Um zum Beispiel ihre Anhänger vor einer blutigen Schlacht zu warnen, könnte sie den Geist eines mächtigen Kriegers des Gorum oder einen verstorbenen Streiter Iomedaes entsenden. Ihr Herold ist die Verwalterin des Skein (siehe Seite 90-91), eine ghaeleartige Kreatur, die manchmal als weißblau schimmernde Rüstung erscheint und zu anderen Zeiten als körperlose Gestalt aus flackerndem orangenem Feuer. Zu den Dienern, die ausschließlich Phasmas gehorchen, gehören:

Das Echo der verlorenen Göttlichkeit: Dieser geisterhafte Soldat trägt hochwertige grüngoldene Kleidung. Wenn er sein Gesicht zeigt, ähnelt er einem Azlanti und entspricht den Darstellungen Arodens als Gottheit. Da das Echo erst seit dem Tod des Letzten Azlanti in Phasmas Diensten steht, glauben viele, dass es ein Überrest dieses Gottes sei. Das Echo der verlorenen Göttlichkeit verneint dies jedoch. Es zieht vor, diejenigen, die es rufen, zu heilen und zu unterstützen, statt ihre Feinde direkt anzugreifen.

Der Unendliche Grabstein: Dieses Geschöpf ähnelt einem runden, rotierenden Grabstein. Der Stein trägt Inschriften in vielen Sprache, diese sind aufgrund der ständigen Rotation aber schwer zu lesen. Er ist ein exzellenter Bote und schreckt auch nicht davor zurück, durch Feinde hindurch zu stürmen oder Verteidigungslinien zu durchbrechen, wobei er sich aber mehr dazu eignet, Sterbliche zu beschützen, als sie zu zerstören.



Der Esoterische Orden des Pfalzgräflichen Huges

SIE SIND DIE WAHREN HERREN DER ALTEN WELT UND DIE MACHT HINTER DEN THRONEN DER HERRSCHER. SIE TREFFEN SICH IM GEHEIMEN, UM ÜBER DAS SCHICKSAL USTALAVS IN FREMDEN SPRACHEN FLÜSTERND ZU ENTSCHEIDEN. IM RITUAL WERDEN SIE WIEDERGEBOREN UND UMHÜLLEN SICH AUF EWIG MIT GEHEIMNISSEN. DAS GLÜHENDE AUGE DES ORDENS SIEHT ALLES, ES IST IN DIE SCHLUSSSTEINE ALTER UND NEUER GEBÄUDE EINGRAVIERT. WIR VERSTEHEN IHRE BIZARREN ÜBERLEGUNGEN NICHT, DOCH WIR WISSEN, DASS OHNE SIE ALLES VERLOREN WÄRE, DA SIE DIE RETTER UNSERER LÄNDER SIND.

– PROFESSOR BREVERIUS TRASDEL, ÜBER GEHEIMGESellschaften

In getäfelten Salons und dunklen Katakomben kommt die geheime Elite Ustalavs in exklusiven gesellschaftlichen Vereinigungen zusammen, die gemeinhin als der Esoterische Orden des Pfalzgräflichen Auges bekannt sind. Was vor Jahrhunderten als eine Kabale von Mystikern begann, die sich mit verbotenem Wissen befassten, wurde zu einem organisierten Netzwerk philosophisch veranlagter Edelleute, die fast alle die einflussreichsten Positionen in der ustalavischen Gesellschaft belegen. Dazu gehören Richter, Dekane, adelige Grundbesitzer und sogar hochrangige Priester der Kirche der Phrasma. Der Orden steht für göttliche Erleuchtung durch die Teilnahme an geheimen Treffen, bei denen geheimnisvolle Philosophien und merkwürdige Rituale eine Rolle spielen.

Dass der westliche Teil Ustalavs die Adels Herrschaft ohne Blutvergießen abgeschüttelt hat, wird natürlich den wohlwollenden Handlungen des Ordens zugeschrieben. Auch wird den Arkanisten des Pfalzgräflichen Auges weithin der legendäre Sieg über den Drachen Kazavon in Narbwall zugutegehalten. Doch schürt Macht auch Missgunst und daher werden so üble Geschehnisse wie die unerklärlichen Fälle verschwundener Personen in Kanterwall und die Angriffe von Lozeris Teufel in Grau von Verschwörungstheoretikern dem Orden zugeschrieben. Der schwer greifbare Orden weigert sich, zu solchen Geschichten Stellung zu beziehen, wodurch die Gerüchteküche der abergläubischen Ustalaver nur neue Nahrung erhält.

Die Geschichte des Ordens

Aldus Aldon Kanter gehörte zu den berühmtesten adeligen Abenteurern seiner Zeit. Er gab ein Vermögen für Safaris und archäologische Expeditionen in das dunkle Herz Garunds aus. Es hieß, er wäre nach der katastrophalen Plünderung der Gruft Tutmosets IV. im Jahre 3985 AK verflucht worden. Und als er bei einer Expedition mit dem Ziel, die Pyramiden in den Dürren Dünen Osirions zu plündern, im selben Jahr verschwand, wurde der zukünftige Graf für tot gehalten.

Aldus tauchte drei Jahre später in Vieland wieder auf. Er war ein anderer Mann geworden, der behauptete, von einem engelsgleichen Mentor das Wissen um verlorene esoterische Riten und uralte Mysterien erlangt zu haben. Seiner Schilderung nach war er auf eine steinerne Grabstätte gestoßen, welche ein tobender Sandsturm freigelegt hatte. Darin stieß er auf unsterbliche Gelehrte, die einen ausgetrockneten Engel namens Tabris verehrten. Dieser befand sich im Besitz rissiger Schriftrollen, bei denen es sich laut Aldus um die geheimnisvollen Annalen der Schöpfung handelte. Die folgenden drei Jahre verbrachte Aldus damit, die geheime Sprache der Kabale zu erlernen und mit dem Engel zu kommunizieren, wobei er das Wissen und die Philosophien der Mystiker in sich aufnahm.

Aldus behauptete, dass die weisen Gelehrten ihn nach seiner Erleuchtung ausgeschied hätten, dass er als ihr sterblicher Bote auf Golarion tätig werde. Manche Verschwörungstheoretiker gehen davon aus, dass seine Geschichte von den „geheimen Meistern“ eine einfallsreiche Lügengeschichte ist, mit der der Graf sein schwindendes Vermögen erneuern wollte. Andere glauben, dass der „Engel“ in Wirklichkeit ein schlauer Teufel war, der Sterbliche mit diabolischem Einfluss korrumpieren sollte, oder dass Aldus einen göttlichen Wächter vergiftet hätte, um die von ihm gehüteten Geheimnisse an sich zu bringen.

Unabhängig davon, wie viel Wahrheit in diesen Kritiken stecken mag, zog Aldus eine treue Gefolgschaft aus jungen Adeligen an, die

Rezitationen

Angehörige des Ordens, welche den philosophischen Grundsätzen anhängen, ziehen aus der mentalen Disziplin große Vorteile.

Abhängig von seiner Stellung kann ein geschätztes Mitglied auf die folgenden meditativen Rezitationen in der altosirischen Ausdrucksweise des Ordens zurückgreifen; diese dienen als üblich genutzte Aussprüche, Codeworte und Methoden, mit denen die Mitglieder einander erkennen können:

Ab Sek, Abet Sahu: *Einst das Meine, aufewig das Eure* – dieser Ausspruch bezieht sich auf das Teilen von Wissen unter den Mitgliedern und die Philosophie, dass Wissen, welches ein einzelner hortet, vergänglich ist, es im Besitz des Ordens aber ewig verbleibt.

Het Aaru Muut: *Die Kürze wird bevorzugt* – dies spiegelt die Ansicht des Ordens wieder, dass ihre Angehörigen durch ihre rasche Denkweise den dummen Bauern, die nicht von der Philosophie des Ordens wissen, um Minuten voraus sind.

Khu Ba Heteph: *Suche und du sollst finden* – dieses Motto steht nicht nur für die endlose Suche des Ordens nach Wissen und Erleuchtung, sondern auch den alles durchdringenden Einfluss der Gruppe und die Bereitschaft ihrer Mitglieder einander beizustehen.

Nib Imnet Hem Maa: *Erinnere dich des Gelernten* – dieser uralte osirische Ausspruch lehrt, dass alles Wissen von Wert ist und aufgezeichnet und geteilt werden sollte. Was für den einen bedeutungslos scheint, mag die Forschungen des anderen oder gar sein Leben retten.

Sek Ahmet Thul Khof: *Bewahrte Geheimnisse erfährt niemand sonst* – diese Moral erinnert die Mitglieder an ihren Eid der Geheimhaltung. Dieses heilige Mantra wird am Ende jeder Zusammenkunft von Angehörigen des Ordens wiederholt, besitzt aber noch eine zweite Bedeutung, da diese Phrase die einzige ist, welche Mitglieder gegenüber jenen aussprechen dürfen, die aus dem Orden ausgestoßen wurden.

hungrig an seinen Lippen klebten, wenn er seine weitschweifigen, esoterischen Reden hielt. Schließlich veröffentlichte er seine Theorien in einem Buch, welches als das *Verlorene Evangelium des Tabris* bekannt wurde. Dabei handelte es sich um eine Verschmelzung aus osirischen Mysterien, pharasmischer Kirchenlehre und okkulten Traditionen Varisias. Der Text befasst sich mit dem ersten von neun Schritten – oder Pfaden –, wie man den eigenen göttlichen Funken fördern könne, um im Sterben mit dem Göttlichen eins zu werden. Weitere Offenbarungen enthüllte Aldus jenen, die den Kabal finanziell unterstützten, wobei er die Mitgliedschaft auf sein Gefolge aus adeligen Grundbesitzern beschränkte. Viele adelige Söhne flohen im Jahre 3999, als die öffentliche Meinung sich gegen den Orden wandte und

Die verlorenen Evangelien

Die ursprünglichen osirischen Schriftrollen, die Aldus vor Jahrhunderten gefunden hat, faszinieren Verschwörungstheoretiker noch heute. Ausgestoßene Mitglieder des Ordens behaupten, dass es sich um das verlorene Evangelium des ausgestoßenen Engels Tabris handle, der gewagt habe, die geheime Geschichte des Multiversums aufzuzeichnen – und dabei Bücher verfasst hat, die teilweise zum Buch der Verdammten zusammengefasst wurden. Dem Orden zufolge wurde Aldus von Tabris mit einem himmlischen Mandat versehen, dieses verlorene Kapitel der ewigen Wahrheiten mit diesem bösen Buch zu vereinen in der Hoffnung, dass dadurch das unheilige Buch von Golarion verschwinde. Stattdessen entnahm der egoistische Aldus jedoch den Seiten die geheimen Biographien und Hierarchien urzeitlicher göttlicher Wesen und verkaufte seine Offenbarungen stückchenweise, um reiche Anhänger dazu zu bringen, seine weiteren Forschungen zu dem Manuskript zu finanzieren. Manche Gelehrte spekulieren, dass es sich bei dem Manuskript nur um einen weiteren verfluchteten Kapitel des zersplitterten Buches der Verdammten handle, doch die Philosophen des Ordens bleiben dabei, dass die Worte den ins Exil geschickten Engel rechtfertigen und die Menschheit auf einen göttlichen Pfad führen würden. In späteren Jahren war Aldus davon überzeugt, dass die Schriftrollen den Schlüssel zur Wiedergeburt eines urzeitlichen Wesens enthielten – und das starke Interesse der Mitglieder des Ersten Throns an diabolischem Wissen führt dazu, dass viele die wahren Ziele des Ordens in Frage stellen.

Die Originalmanuskripte sind ein mächtiges Artefakt und der Orden bewacht sie in einer verborgenen Kathedrale. Andere Schriften des Ordens, insbesondere jene, die Ausschnitte aus diesen Texten enthalten, werden stets in einem geheimen Code verfasst und sind voller Gleichnisse. Zudem werden sie stark magisch geschützt, z.B. durch *Verborgene Seite* oder *Tintenschlange*.

Einige wichtige Bücher erfordern die Gegenwart magischer Skarabäenbroschen, um die Schutzzauber aufzuheben, und mehr als ein neugieriger Neuzugang ist einem sorglos fehlplatzierten Buch zum Opfer gefallen, das in einem Feuerball explodierte, als er versuchte, die geheimen Schriften darin zu enthüllen.

ein Mob aufgebracht Bürger eine rituelle Neujahrsorgie an dem Spindelstein unterbrach, bei der – wie viele behaupten – Aldus ein himmlisches Wesen opfern wollte.

Die Zahl der Mitglieder schrumpfte rasch und auch Aldus' geistige Stabilität litt stark. Er wurde immer sprunghafter und

war ständig damit beschäftigt, seine ursprünglichen Manuskripte neu zu übersetzen. Schließlich musste er als Graf von Vieland zugunsten eines entfernten Cousins abdanken. Jedoch war die Philosophie des Ordens nun in Stein gemeißelt. Ihre Anhänger verbanden allegorische Lehrstunden mit der Geschichte der Entdeckung des Manuskriptes und übernahmen die Lehren der Kirche der Phasmas bei den himmlischen Hierarchien, die in neu geschriebenen „verlorenen Evangelien“ dargelegt wurden. Diese bildeten die Grundlage der Lehren des Ordens für den Aufstieg aus den Tiefen des menschlichen Verlangens zu einem perfekten engelsgleichen Zustand.

Der geschrumpfte und exklusive Orden bestand noch bis 4028 fort. In diesem Jahr verschwand Aldus unter geheimnisvollen Umständen. Seine neun treuesten Apostel übernahmen die Kontrolle über die Manuskripte des Gründers und die stetig kleiner werdende Organisation. Dieses Ereignis wurde als die Erhebung der Neun bekannt und markierte den Beginn einer neuen Ära. Unter ihrer neuen Führung öffnete der Orden ihre Pforten für neue Mitglieder, die von den bisherigen eingeladen wurden. Diese mussten jedoch bereit sein, den Philosophien des Ordens zu folgen, und reich genug sein, um die jährlichen Beträge zahlen zu können. In aller Stille finanzierte der Orden den Bau von Tempeln, Bibliotheken, Schulen und Pflegestätten für kriegsversehrte Veteranen. Dank dieser wohlmeinenden Fassade drängte es wieder Adelige zu den philosophischen Lehren des halbgeheimen Ordens, so dass ihr Reichtum wuchs und ihr Einfluss sich bald über ganz Ustalav erstreckte.

Mitgliedschaft

Seit seiner Gründung erfreut sich der Esoterische Orden der Vorteile eines einflussreichen gesellschaftlichen Vereins mit mächtigen Kontakten. Nicht alle Mitglieder sind adelige Grundbesitzer, doch von allen wird erwartet, dass sie sich wie höfliche, respektvolle Bürger verhalten und ihren Beitrag zum Orden leisten. Am Schwurtag findet das wöchentliche Treffen statt; die Zusammenkunft selbst wie auch der Versammlungsort werden als Kathedrale bezeichnet, egal ob man in einer ehemaligen Kirche, einer Jagdhütte oder dem Keller einer Kneipe zusammenkommt. Von den Mitgliedern wird zudem erwartet, dass sie die Gottesdienste zu Ehren Phasmas besuchen und der Göttin ihren Respekt erweisen. Sie dürfen aber auch andere Götter verehren.

Für jene seltenen Nichtangehörigen des Ordens, welche den Zeremonien, seltsamen Ritualen, bizarren Zusammenkünften und ungewöhnlichen Zurufen-und-Antworten beiwohnen dürfen, ist all dies oft verwirrend. Es sind ausgeschmückte Vorgänge, bei denen selbst gewöhnliche Dinge, wie das Zahlen der Beiträge, das Verlesen der Tagesordnung und die Korrespondenz mit anderen Kathedralen in ein pompöses Zeremoniell verpackt werden. Jede Handlung folgt strengen Regeln, die einen Bezug zu metaphorischen Lehrstunden über die persönliche Errettung besitzen. Durch diese Rituale wurde der Orden in die Nähe des Okkulten gerückt; dieser Eindruck wird noch dadurch verstärkt, dass alle Mitglieder in vollem Zeremoniengewand teilnehmen müssen, welches aus geckenhaft verzierten Kleidungsstücken wie aufwändigen Roben, Handschuhen, Schürzen und Kopfschmuck besteht. Den Treffen folgen Vorlesungen respektierter Mitglieder, so könnte ein Chirurg eine Autopsie an einem toten Mantikor vorführen oder Alchemisten die Prinzipien des Ordens anhand metaphysischer Experimente demonstrieren. In der Regel verlagert sich die Kathedrale dann in einen vorbereiteten Speisesaal oder

Rauchsalon, wo die Mitglieder zusammenkommen und untereinander Gefallen austauschen, deren Durchführung garantiert wird, egal welchem Beruf das einzelne Mitglied nachgeht.

Unter der Woche veranstalten Kathedralen für ihre Mitglieder einige Aktivitäten, darunter philosophische Tagungen, Studiengruppen oder gemeinsame Essen an pharasmischen Feiertagen. Die meisten Kathedralen verfügen über private Speiseräume, in denen ihre Mitglieder miteinander verkehren können. Séancen sind eine beliebte Freizeitbeschäftigung, dies gilt auch für Feiern, bei denen Mumien ausgewickelt werden. Dabei werden osirische Mumien langsam ihrer Bandagen beraubt und die getrocknete Haut dann zu einem feinen Pulver zerstampft, aus dem ein berauschender Tee gekocht wird, welcher den Anwesenden serviert wird. Mitglieder, die höher in der Rangordnung stehen, halten geheime, private Treffen nach einem esoterischen Kalenderzyklus ab, den nur jene verstehen, die gut über die Geschichte des Ordens informiert sind. Solche Treffen finden an geheimen Orten wie in den dunklen Katakomben verfolgt und verbrannter Kathedralen oder in den Grüften der Gründerfamilien statt. Bei diesen Treffen dringen die Versammelten tiefer in die verborgenen Mysterien des Ordens vor und die Ausgewählten werden dem Göttlichen oder dem himmlischen Aufstieg näher geführt.

Bücher und philosophien

Im Mittelpunkt der Theologie des Pfalzgräflichen Auges steht ein geordneter Weg des Lernens, der in die neun Schritte des Aufstieges unterteilt wird. Jeder Schritt wird innerhalb des Ordens mit einer Weihe gleichgesetzt und soll die himmlische Hierarchie der Engel widerspiegeln, wie der Orden sie wahrnimmt. Diese Unterteilung besteht, um Ambitionen anzuregen und Motivationen zu verhüllen, aber auch um die Aktivitäten der Gruppe vor Verschwörungstheoretikern, Religionen, die den Zielen der Gruppe keine Sympathie entgegenbringen, und zuweilen auch gegenüber dem Gesetz zu verschleiern.

Die ursprünglichen Schriften, die Aldus Kanter geborgen hat, sind nur den hochrangigen Mitgliedern zugänglich. Sie waren aber die Inspiration zu zahllosen Schriften über die Ansichten des Ordens. Das ursprüngliche Evangelium behandelt unsterbliche Philosophien und Hierarchien und erschafft ein System, nach dem die Mitglieder göttliches Wissen suchen, ihre Körper auf die Aufnahme dieses Wissens vorbereiteten und ihr Leben so führen, dass ihre erleuchteten Seelen im Tode freigesetzt werden. Texte wie der *Megalithkatechismus* und *Issachars Mysterien des Ordens* propagandieren diese philosophische Weltansicht. Die Gefolgsleute glauben, dass der menschliche Leib einen göttlichen Funken enthält, der sich nichts sehnlicher wünscht, als mit den urzeitlichen himmlischen Lichtern der oberen Ebenen wiedervereint zu werden. Nur durch ein geordnetes Leben können Mitglieder während ihres Lebens und im Nachleben zu höheren Weihen aufsteigen. Natürlich werden viele auch durch den Einfluss, den die Mitgliedschaft mit sich bringt, zum Beitritt motiviert und sind der Ansicht, dass die Erfolge der Mitglieder des Ordens in ihrem

Glauben begründet lägen, so dass sie diese weiterhin finanziell unterstützen.

Die Lehren des Ordens werden oft in Metaphern und Gleichnissen dargestellt, welche für den Unkundigen, der nicht in die Wege des Ordens initiiert wurde, selbst unter Zuhilfenahme sprachenentziffernder Magie fast unmöglich zu verstehen sind. Der metaphorische Pfad zur Erleuchtung wird in Kathedralen in Form von achtzehn Mosaikfliesen dargestellt, welche als die Hohen und Niederen Weihen bezeichnet werden. Neun davon befinden sich auf Augenhöhe, während die anderen in den Boden eingearbeitet sind. Die Hohen Weihen stellen einen gewöhnlichen Menschen dar, der mit jeder Fliese des Mosaiks an Macht, Reichtum und Schmuck zunimmt, während er die Lehren des Ordens befolgt. Die Niederen Weihen dagegen beginnen mit dieser idealisierten, erleuchteten Figur, welche den wahren Pfad verlässt. Mit jedem Schritt wird er seiner Kräfte und Gaben beraubt. Diese Fliesen zeigen die Unwissenheit der Uneingeweihten und dienen als Warnung für diejenigen, die den Orden verraten.

ANTRAG & INITIATION

Mitglied in dem Esoterischen Orden des Pfalzgräflichen Auges wird man nur auf Einladung. Anwärter werden gesellschaftlich und mit Hilfe der Magie genau unter die Lupe genommen und die Angehörigen des Ordens untersuchen peinliche Affären oder frühere Vergehen, welche ein schlechtes Licht auf den Orden werfen könnten. Rekruten müssen zeigen, dass sie bereit sind, sich Höherrangigen zu unterwerfen und dass sie die universellen Wahrheiten der himmlischen Reiche erlernen wollen. Der Orden ist eine rechtschaffene neutrale Organisation und rekrutiert daher Mitglieder mit rechtschaffener Gesinnung, wobei die Ansichten bezüglich Gut und Böse zwischen den Kathedralen variieren. Priester der Pharasma werden stets ohne Ausnahme akzeptiert.

Ein Anwärter verbringt seine ersten drei Jahre unabhängig von seiner gesellschaftlichen Stellung außerhalb des Ordens als Schüler; dies repräsentiert die Prüfung des Aldus Kanter in der Wüste. Schüler zahlen die jährlichen Mitgliedschaftsgebühren für Angehörige der ersten Weihe und erlernen die Codes des Ordens und die geheime Sprache der Sphinxen, um sich korrekt während der Treffen des Ordens verständigen zu können.

Nach der Indoktrination werden Anwärter im Rahmen einer ausgeschmückten Zeremonie in den Status von Vollmitgliedern erhoben. Sie gehören fortan dem Dritten Thron an und tragen den Titel eines Ehrenwerten Himmlischen Prinzen.

Der höchstrangige Meister einer Kathedrale leitet die Initiation von einem Podest neben der mumifizierten, in einem Sarkophag liegenden Leiche eines respektierten Mitgliedes. Dem Anwärter sind die Augen verbunden. Nach einem ausführlichen, im Vorfeld auswendig gelernten Gespräch zwischen dem Meister und dem Schüler wird der Anwärter von den anderen Mitgliedern im Kreis herumgewirbelt, so dass er die „Wüste der Unwissenheit“ durchwandere auf seiner Suche nach



zwei Türen, die zeremoniell aufgestoßen werden müssen. Der Schüler, Meister und Sarkophag durchqueren das Tor. Dann wirkt der Meister mit Hilfe eines aus Knochen gefertigten Zeremonienstabes *Bauchreden* auf die Mumie und spricht, als wäre er die Leiche. Der Anwärter stellt der „Leiche“ drei vorgegebene Fragen und erhält geflüsterte Antworten. Die letzte Frage ist stets „Wie soll ich genannt werden?“ und die Leiche liefert als Antwort einen extravaganten Namen von zweifelhafter altosirischer Herkunft wie „Alexdrandantalus“, Nebuzaradan“ oder „Seavolomeus“. Das Ritual schließt ab mit dem Abbrechen des Unterkiefers der Leiche, welcher sodann in einem heiligen Tiegel vor der versammelten Kathedrale verbrannt wird, um die Leiche für immer schweigen zu lassen. Der Schüler wird dann in das vollständige Zeremoniengewand gekleidet und erhebt sich, um seinen Platz zwischen seinen neuen Brüdern und Schwestern einzunehmen.

Mit dieser ersten Weihe erhält man alle Vorteile der Mitgliedschaft. Danach wird der Aufstieg innerhalb des Ordens nur von den eigenen Ambitionen bei der Verfolgung ihrer Philosophie und den Mitgliedsbeiträgen beschränkt, die man aufwenden kann. Mitglieder verbessern ihre Stellung aber nur selten mehr als einmal im Jahr.

Die Zahl jener, die die höchsten Weihen erhalten, ist begrenzt und Plätze werden nur durch Tod, Aufstieg oder Verbannung aus dem Orden frei. Die Mitglieder des Ordens werden derart indoktriniert, dass jeder, der die Gruppe verrät, indem er Fremden ihre Codes, Geheimnisse oder Symbole lehrt, sofort alle Vorteile verliert, die ihm die Mitgliedschaft normalerweise bringt. Verräter werden schnell ausgeschlossen und verschwinden häufig auf geheimnisvolle Weise.

Kathedralen und Zusammenkünfte

Die Kathedralen des Esoterischen Ordens sind große Hallen, in denen ihre Mitglieder zusammenkommen. Manche sind gewaltig und beeindruckend, andere dagegen unauffällig. Sie unterscheiden sich in Größe und Pracht, teilen meist aber Elemente von metaphorischer Bedeutung: Steinerne Sphinxen flankieren den Eingang und große Holztüren mit goldenen Ketten versperren dem Uneingeweihten den Zugang zu den Räumen, an denen die Treffen abgehalten werden. Das Symbol des Ordens dient zuweilen als eine *Glyphe der Abwehr*.

Die Mitglieder treffen zu den vom höchstrangigen Gruppenangehörigen geleiteten Treffen ein und die Türen werden von innen von einem Mitglied geöffnet, der sich in der Kathedrale eingeschlossen hat, um diese zwischen den Treffen zu bewachen. Blendendes Licht hüllt die Zusammenkunft ein und die Anwesenden werden mit der Frage begrüßt „Wer sucht in dieser Grabstätte nach Wissen?“

Die Mitglieder treten dann ein und beginnen mit ihrer Zusammenkunft.

Früher hat sich der Orden in Pharasmas Kirchen getroffen und die Tradition befiehlt, dass die Kathedralen alles tun, um ihre Treffpunkt ähnlich zu gestalten, auch wenn viele durch die bestehenden Baustrukturen und den verfügbaren Platz dabei eingeschränkt werden. Eine Kathedrale, die allen Vorstellungen des Ordens folgt, besteht aus einem großen, zentralen Raum, welcher als der Große Versammlungssaal bezeichnet wird. Dieser ist die wichtigste Kammer der Kathedrale. Die Böden sind in einem Schachbrettmuster angelegt. Abgestufte Holzbänke machen einer neunstufigen Treppe Platz, welche zu einem richterbankartigen Tisch hinaufführen. Hinter diesem sitzen die neun höchstrangigen Mitglieder der Kathedrale dem Treffen vor.

Widerstandsfähige Türen führen zu den Konferenzräumen, Archiven und holzgetäfelten Salons dahinter und den Gruften, die stets darunter liegen.

Die Symbolsprache des Esoterischen Ordens schmückt jede flache Oberfläche der Konferenzräume. Diese sind meist von auffälliger möchtegern-osirischer Pracht und thematisch an Skarabäen, Pyramiden, glühenden Pharaonenaugen und Sarkophagen orientiert, welche mit pharasmischen Symbolen gemischt werden.

Überall hocken ausgestopfte Kreaturen, die vor sich hin modern und blicklos ins Leere starren. Dazu gehören auch die Vertrauten bekannter verstorbener Mitglieder. Über der Bank der Vorsitzenden hängt eine gewaltige Uhr, welche der Zeit außerhalb der Kathedrale (welche von den Mitgliedern als die Bauernzeit bezeichnet wird) um eine Stunde voraus ist. Durch ihr Ticken versinnbildlicht sie den Mitgliedern nicht nur, dass diese das möglichste mit ihrer Zeit machen sollten, sondern spiegelt auch die Mentalität des Ordens wieder, dass die Mächtigen den Uneingeweihten stets einen Schritt voraus sind im Tun und Denken.

Bedeutende Kathedralen

Der ungeheure Reichtum des Ordens hat zum Entstehen von Kathedralen in ganz Ustalav und jenseits der Grenzen geführt. Die Philosophien der Gruppe haben sogar subtil den Baustil ganzer Städte inspiriert, wie z.B. die gewundenen Straßen von Lepidstadt. Wenn eine Kathedrale kein Gebäude besitzt, in dem sie zusammenkommen kann, treffen sich die Mitglieder auf den Landsitzen der Adligen, in Katakomben, Gruften und sogar Schenken.

Haradaytheater: Als Caliphas die neue Hauptstadt Ustalavs wurde, nutzte der Orden rasch seine Mittel und richtete eine Kathedrale am neuen Sitz der Macht ein. Caliphas Kathedrale befindet sich in einem ungenutzten Theater und enthält eine Bibliothek zu obskurem und dunklem Wissen im Keller, welche als die Esoterischen Archive bekannt ist.

Nekropole der Getreuen: Die ausgedehnte Totenstadt, welche den Hohen Tempel der Pharasma in Sothis umgibt, ist zugleich die Heimstatt einer Sekte innerhalb des Ordens, die sich äußerster Geheimhaltung bedient. Sie wird vom Hohepriester Inebni Andabar geführt, einem Seraphen des Ordens. Die Sekte versammelt sich



zum Sonnenuntergang bei den Kalksteingrüften, in denen die Überreste der Gründer des Ordens ruhen, und von denen es heißt, dass es in ihnen eine Quelle göttlicher Macht gäbe.

Bauchrednerkanzel: Dieses kuppeldachbekrönte Verwaltungsgebäude ist der Sitz des herrschenden Rates der Pfalz Vieland. Einst diente das lepidstädter Gebäude den Grafen der Region, darunter auch Aldus Kanter, als Sitz. Obwohl das Gebäude nach dem Ende der Adels Herrschaft abgerissen werden sollte, verhinderte das Pfalzgräfliche Auge die Zerstörung und rettete so eine seiner ältesten Kathedralen, welche unter den Grundmauern verborgen liegt. Neben den üblichen Konferenzräumen verfügt die Bauchrednerkanzel über zahlreiche versteckte Kammern, die nach den ungewöhnlichen wie genauen Anforderungen des Gründers des Ordens gebaut wurden. Einige Mitglieder behaupten sogar, dass unter dem gegenwärtig genutzten Keller noch weitere Etagen lagen voller Kammern mit in Schriftrollen eingewickelten Mumien und einem Gefängnis für Kreaturen, die keine Nahrung benötigten.

symbole und weihen

Die geheimnisvollen Symbole des Ordens stellen metaphorische Schlusssteine beim Streben der Mitglieder nach der göttlichen Wahrheit dar. Schlaue SC können lernen, ein Mitglied in der Außenwelt an subtilen Symbolen zu erkennen, die in seine Alltagskleidung oder Schmuckgegenstände eingearbeitet sind. Die wichtigsten und überall vorhandenen Symbole sind:

Das Buch der Apostel: Dieses Symbol eines großen Buches steht für verborgenes Wissen und ist eine Repräsentation von Kanter's ursprünglichem Evangelium. Das Buch befindet sich in einem schlechten Zustand, dies steht für das unweigerliche Nachlassen der Geheimhaltung mit dem Laufe der Zeit und der Verwitterung der Seelen der Menschen. Ist das Buch offen, repräsentiert es den Orden, ist es geschlossen, Ignoranz oder verbotene Geheimnisse.

Die Verschlossene Tür: Dieses Symbol wird üblicherweise in Form einer mit Ketten versperrten Doppeltür dargestellt, welche von der blendenden Flamme der Erleuchtung aufgesprengt wird. Es ist eine Einladung an alle, die nach Wissen suchen, einzutreten und Führung zu finden. Geschlossene Türen stehen für Engstirnigkeit und markieren Plätze, an denen der Orden nicht willkommen ist oder an denen sich verborgenes Wissen befinden könnte.

Das Pfalzgräfliche Auge: Das am weitesten verbreitete Symbol des Ordens ist das glühende Pfalzgräfliche Auge, welches von dem Rücken eines Skarabäus ganz Golarion überschaut. Es durchdringt alle Schatten mit dem Licht der Wahrheit. Nur durch sorgfältige Prüfung kann die verborgene Wahrheit enthüllt werden. Das starrende Auge repräsentiert die Suche nach Begleitern in der Wüste der Unwissenheit und das Streben nach der Wahrheit. Ein geschlossenes Auge steht für Tod und Ignoranz.

Das Grabmal: Dieses Zeichen markiert oft geheime Archive oder Horte des Wissens, deren Hüter dem Orden gegenüber freundlich eingestellt sind. Das Grabmal steht für heilige Häuser der Information und Gebäude, welche der Sammlung göttlicher Einsichten sympathisch gegenüber stehen. Ein zerstörtes Grabmal bedeutet durch verräterische Enthüllungen vernichtete Mysterien.

Die Verdorrte Hand: Die Verdorrte Hand besitzt meist ein oder mehrere gestreckte Fingerglieder und erinnert die Mitglieder daran, dass man Geheimnisse mit sich ins Grab nehmen soll. Ebenso steht sie für die Herausforderungen beim Erkennen

des Pfades des Ordens. Die Zahl der gestreckten Fingerglieder steht für das erlangte verbotene Wissen in verschiedenen Phasen, ferner können auf diese Weise Mitgliedern geheime Botschaften übermittelt werden, welche die Zahl der Fingerglieder mit bestimmten Gleichnissen in Verbindung bringen können.

die gemeinschaft in der kampagne

Die geheimnisvollen Handlungen des Ordens finden selten ihren Weg an die Öffentlichkeit, daher kann der Orden entweder als unnahbarer Protagonist oder subtiler Gegenspieler verwendet werden. Die Ziele der Gruppe sind so geheim, dass Abenteuer vielleicht nie erfahren, dass sie für das Pfalzgräfliche Auge arbeiten. Oder vielleicht werden Abenteuer an einem Tag von dem Orden unterstützt und am nächsten behindert. Der SL sollte sich daher bemühen, die Ziele und Motive des Ordens in Geheimnisse zu hüllen.

Charaktere als Mitglieder: Abenteuer sind in den Augen der ustalavischen Aristokraten, welche oft mehr an höfischen Intrigen interessiert sind, als sich bei so niederen Dingen wie gefährlichen Expeditionen und Erforschungen die Hände schmutzig zu machen, praktisch und wertvoll. Bedeutende Mitglieder können Abenteuergruppen ansprechen, um mit Informationen zu handeln, oder ihnen Geld für die Durchführung von Aufgaben für den Orden anbieten. Die Initiation ist eine langwierige Angelegenheit und ganze Abenteuerkarrieren könnten beginnen und enden, ehe ein SC als Mitglied aufgenommen wird.

Sollte ein SL seinen SC die Mitgliedschaft gestatten wollen, könnten diese sich zu Spielbeginn kurz vor ihrer Initiation befinden. Ebenso könnte er Ausnahmen von der Regel gestatten oder jene, die ihre Treue zum Orden durch die Erfüllung besonders gefährlicher Aufgaben unter Beweis stellen, zu Ehrenmitgliedern ernennen.

Feinde des Ordens: Das Pfalzgräfliche Auge liegt mit zahlreichen rivalisierenden Organisationen im Streit und hat Pläne für eine ganze Reihe weiterer.

Der Orden hält ein wachsames Auge auf Teufelskulte, da bereits mehrere hochrangige Mitglieder der Versuchung zum Opfer gefallen sind und sich der Teufelsanbetung zugewandt haben. In Ustalav halten sich die Kulte des Dispaters, des Lorkan und der Malebranche Alikino mit besonderer Hartnäckigkeit. Der Orden bringt solche Blasphemien ans Licht, wo andere sie dann auslöschen können.

Der Glaube des Norgorber und seine Beschäftigung mit Geheimnissen widersprechen einem Gutteil der Philosophien des Ordens. In den meisten Fällen meiden Mitglieder diese Religion. Der Orden hat aber bereits mehrere Mitglieder und wertvolle Entdeckungen durch eine mörderische Gruppe Geheimnisse hortender Assassinen verloren, welche als Anaphexia bekannt sind.

Da der Orden auch daran interessiert ist, Ustalav und seine Bewohner zu beschützen, stellt er sich auch gegen Gruppierungen und Nationen, welche ihrem Heimatland schaden wollen, z.B. die Horden von Belken, die Nekromanten des Wispernden Pfades und sogar zu ehrgeizige Ritter aus Finismur, sowie gegen die zahllosen anderen Bedrohungen, die innerhalb der eigenen Grenzen erwachen. Mitglieder, die als die Augen und Hände des Ordens fungieren, können zu jeder Zeit Abenteuer anheuern oder manipulieren, um die Ziele des Ordens zu fördern.



Schuldiges Blut (2 von 6) Langsamer Verfall

Was vorher verschmiertes Blut gewesen war, rann langsam herunter, tropfte die weißgetünchte Tür hinunter und hinterließ einen klebrigen Schatten. Ich bemerkte kaum die Schramme, die mein Hämmern gegen die Tür mit schmerzhaften Stichen unterstrich, während ich fluchend auf der Schwelle der Schriftstellerin stand. Ich schrie, doch hörte ich nur Bruchstücke meiner eigenen Bitten, die von der soliden Tür zurückgeworfen wurden und mit der gleichen leeren, verzweifelten Erfolglosigkeit widerhallten wie mein unregelmäßiges, wildes Klopfen. Allmählich formte sich in einigen noch klaren Teilen meines Verstandes die Frage, wie lange ich noch an die Tür eines wahrscheinlich leeren Hauses hämmern würde. Nach und nach dämmerte es mir: Es waren die Übelkeit erregenden Tiefen meiner Verzweiflung, die mich, wie eine Wahnsinnige schreiend, auf die Schwelle einer Fremden getrieben hatten. Ich wusste, dass ich nirgendwo anders

hin konnte und der erste Anflug eines schwindenden Gefühls von Hilflosigkeit begann, meine Furcht zusammenzudrücken. Schließlich fühlte ich sie aufsteigen: kalte Panik. Ich würde schreien.

Das verschwindend leise Knirschen eines zurückgeschobenen Riegels schonte die wenigen zerfetzten Überbleibsel meiner Selbstbeherrschung.

Die Tür öffnete sich einen winzigen Spalt weit und gab nur den Blick auf eine Säule aus absoluter Dunkelheit und schwer zu erkennende Ketten an der Tür frei. Kein Laut drang nach draußen – keine Begrüßung, keine Verwünschung, nichts.

„Frau Zündler?“, wagte ich zu fragen und streckte den Hals, um hineinzusehen. „Es tut mir leid, Euch zu solch gottloser Zeit ... zu stören. Ich bin Laurel Cylphra. Ich brauche ...“

„Etwas Schreckliche“, unterbrach mich eine Stimme wie ein

rostiges, langsam gezogenes Messer. Ich hielt inne und verstand einen Moment nicht, was gesagt worden war.

„Entschuldigt ...“ Doch ich wurde erneut unterbrochen.

„Ihr habt über ‘etwas Schreckliches’ gebrabbelt. Ihr habt nicht zufällig Eure Manieren gemeint?“

„Es tut mir leid, Euch geweckt zu haben, gnädige Frau, aber ...“

„Aber Ihr redet trotzdem weiter. Ihr seid weiter gegangen als irgendein Betrunkener, und wenn Ihr eine Diebin seid, geht Ihr es völlig falsch an. Also was wollt Ihr? Und macht es kurz.“

Ich verstand, dass ich die Frau geweckt hatte, aber einen solchen Empfang hatte ich nicht erwartet. Ein wenig ernüchtert von der tadelnden Stimme, die krächzend aus der Dunkelheit kam, versuchte ich, es kurz zu machen und vernünftig zu klingen – Ziele, die einander ziemlich widersprachen. „Ja, gnädige Frau. Ich war vorher in dieser Nacht auf Corona Aeterna, zusammen mit einigen anderen. Wir sind in eine der Gräfte eingedrungen ... in das Mausoleum der Familie der Gräfin. Aus Versehen haben wir etwas erweckt, etwas, das im Inneren einer der Leichen gelauert hat. Als wir zu fliehen versuchten ... es war schrecklich. Es hat zwei von denen niedergemacht, mit denen ich zusammen war. Ich bin weggerannt. Ich konnte sonst nirgends ...“ Ich hatte das Zittern recht gut aus meiner Stimme herausgehalten, verschluckte mich jedoch bei dem Gedanken an dieses letzte Grauen – an den Tod von Sayn und Garamand und an das Entsetzen in Liscenas Augen, als ich floh und sie der Erscheinung überließ.

„Zwei, die bei Euch waren, wie? Was für ein Luder. Ich nehme an, Ihr werdet Euch Euer nächstes Stelldichein besser überlegen, hm?“ Aus dem Inneren folgte ein verstaubten Kichern.

Mit stand der Mund offen. Sie hatte einen Scherz gemacht. Ich berichtete ihr von dem grauenvollsten Vorfall meines Lebens – und in der Tat zitterte ich deshalb immer noch –, und die einzige Person, von der ich dachte, dass sie mir helfen könnte, eine wildfremde alte Jungfer, machte auf meine Kosten Witze. Sicher hatte ich etwas dick aufgetragen. Sicherlich hatte ich versucht, meine Notlage in ein mitleidheischendes Licht zu rücken – oder zumindest versucht, mich nicht zu sehr als Kriminelle hinzustellen. Aber ich hatte zu meiner Begrüßung etwas anderes als Zurückweisung erwartet. Ich hatte mir selbst etwas vorgemacht.

„Ach, kommt schon, Mädchen, zeigt etwas Rückgrat“, tadelte die körperlose Stimme. „Ihr hattet Pech und habt es überstanden. Es tut mir leid um Eure Freunde, doch offensichtlich hat die Herrin noch einiges mit euch vor. Ihr könnt Euch glücklich schätzen und heimgehen. Sobald es morgen wird, werdet Ihr wesentlich dankbarer für Euer Glück sein.“

Nachdem das gesagt war, ging die Tür langsam zu. Sofort schob ich die Spitze meines Stiefels in die Lücke, so dass sie nicht zufiel. Dachte sie wirklich, ich sei irgendein Störenfried, irgendeine Fremde, die zufällig an ihre Tür kam in der Hoffnung, den Kopf getätschelt zu bekommen, während sie zu Pharama betete und um ein besseres Morgen bat?

Die aufsteigende Verärgerung half mir, meine Entschlossenheit und, wie ich hoffte, meine Stimme wiederzufinden. „Gnädige Frau, ich bin hierhergekommen, um Euch um Hilfe zu bitten. Ich dachte, Ihr könntet ...“

Erneut schnitt sie mir das Wort ab. „Wenn Ihr Hilfe benötigt oder ein Verbrechen melden wollte, empfehle ich Euch die Garnison der Wache in der Zimmermannsstraße. Ansonsten weiß ich nicht, woher Ihr den Glauben nehmt, dass ich Euch irgendwie behilflich sein kann.“

Meine Augenbrauen zogen sich zusammen, als mir ein frustrierender Gedanke kam. „Ihr seid doch Ailson Zündler, richtig?“

Es folgte eine lange Pause und ein Geräusch, das ein Seufzen hätte sein können.

„Richtig. Obwohl ich es vorziehe, so wenig wie möglich von jemand Fremden damit belästigt zu werden wie ich es vorziehe, um diese Stunde wach zu sein“, kam irgendwann die Antwort. Zumindest sprach sie mit mir; man fragt nicht nach dem Namen von jemandem, dem man die Tür vor der Nase zuschlagen will. Ich zog den Stiefel zurück.

„Ich bin Laurel Cylphra. Ich hatte auch nicht gewollt, dass wir uns unter solchen Umständen treffen, gnädige Frau, aber ich bin mit Euren Büchern vertraut und Eurer Fachkenntnis in ... ungewöhnlichen Dingen. Ich hatte gehofft, Ihr könntet mir dabei helfen herauszufinden, wie ich das Unrecht der heutigen Nacht, an dem ich zum Teil eine Mitschuld trage, wiedergutmachen kann.“

„Cylphra.“ Sie schien den Namen hin und her zu drehen und ihn in irgendeiner Ablage ihres Gedächtnisses zu suchen. „Vielleicht solltet Ihr damit anfangen, mir zu erzählen, was heute Nacht tatsächlich geschehen ist.“

Das „zufällige“ Klappern eines Teetablets auf dem marmornen Beistelltisch neben mir ließ mich hochschrecken. Ich brauchte einen Moment, um mich zu erinnern, wo ich war, und erneut betrachtete ich Zündlers gemütliche Wohnstube. Sie sah so aus, wie man es von der Teestube einer alten Jungfer über siebzig erwarten würde, mit einer Sammlung aus Schnickschnack und Kuriositäten, die sich im Laufe ihres Lebens angesammelt hatten, inmitten ausladender Spitze und Porzellanwaren. Trotzdem war es ebenso offensichtlich, dass Frau Zündler mehr war als eine Witwe, die langsam und melancholisch ihrem Ende entgegensah. Anstelle von Bildern geliebter Menschen oder kitschiger Sammlerstücke stand in den Regalen ein wildes Durcheinander aus Seltsamem, Seltenem und Groteskem. Von einem Regal, das mit Büchern beladen war – von denen viele Zündlers Namen als den der Autorin trugen –, schielte ein zorniges Stammestotem herab, während ein Stand für Reagenzgläser mehrere dünne Phiolen mit Flüssigkeiten, verdrehten Holzstücken und Seidenblumen aufwies. Über dem Kaminsims hing ein alter, aber augenscheinlich noch immer scharfer Speer nebst einem Bild von vier verschiedenen Reisenden im Rosengarten eines düsteren Schlosses. Auf einer Anrichte lag der Schädel irgendeines Monsters mit Fangzähnen zwischen Teilen von bemaltem Besteck, daneben ein uraltes Buch, auf dem eine Schüssel mit getrockneten Blättern und Früchten stand. Selbst das Teeservice, aus dem Zündler geistesabwesend eingoss, war ein merkwürdiger Schatz, der die gewundene Form eines flügellosen, goldenen Drachens auf Porzellan zeigte, das dünner als eine Eierschale war.

Ich erinnerte mich, Frau Zündler meine Geschichte erzählt zu haben – zweimal eigentlich, nach all den Fragen, die sie gestellt hatte –, bevor ich eindöste. Ich hatte das Gefühl, verhört zu werden, während ich von den Geschehnissen des Abends berichtete; nicht unbedingt, weil sie mich für irgendetwas verantwortlich machte oder meine Taten missbilligte, sondern eher deshalb, weil ich bei jeder Kleinigkeit, über die sie mich befragte, das Gefühl hatte, mehr preiszugeben, als ich beabsichtigt hatte. Am Ende erhielt ich nur wenig Mitgefühl, und ich hatte das Gefühl, als hätte ich mich unbeabsichtigt als ein Mädchen vorgestellt, das weggerannt war, als ihr die Dinge über den Kopf gewachsen waren. Die Vorstellung

kotzte mich an, vor allem deshalb, weil ich nach dem, was ich getan hatte, nicht sagen konnte, dass es gelogen wäre. Die vergangene Nacht, der Bericht darüber und mein pochendes Gewissen hatten mich erschöpft, so dass ich auf Frau Zündlers Sofa eingeschlafen war, als sie für einen Moment hinausging.

Sie war mehr angezogen als vorher; ihr Haar war zu einem losen, eisengrauen Knoten gebunden; der hohe Kragen und die langen Ärmel betonten ihre Schlankheit. Sie unterschied sich nur wenig von irgendeiner anderen alten Jungfer. Sie schien müde und fast am Ende ihrer Kräfte zu sein. Ihre konservative, steif gestärkte Kleidung bedeckte den Großteil ihrer Haut, doch was sie zeigte, schien weniger ein Teil von ihr zu sein als vielmehr

„Alles in allem war sie nicht die imposante Abenteurerin, die ich mir vorgestellt hatte.“



ein zerknittertes Laken, das auf einem viel zu kleinen Trockengestell aufgespannt war. Irgendwann war ein säuerlicher Blick auf ihr Gesicht gehuscht und hatte sich dort festgesetzt, was ihr den fortwährend missbilligenden Blick einer Priesterin Pharasmas gab. Alles in allem war sie nicht die imposante Abenteurerin, die ich mir vorgestellt hatte. Es waren die Details, die mich hoffen ließen. Ihre hartnäckigen Fragen und sogar ihr undankbarer Humor enthüllten einen noch immer aktiven und wachen Geist, und durch ihre silberumrandeten Brillengläser blickten graue Augen, die nicht getrübt waren von dem Schatten der Nostalgie und des Bedauerns.

Sie gab mir eine ihrer feinen Teetassen. Sie war nicht mit Tee, sondern mit recht starkem Kaffee gefüllt. Ich murmelte ein Dankeschön, rieb mir den Schlaf aus den Augen und schob einige lose Strähnen zurück.

„Es ist weit nach Sonnenaufgang“, sagte sie betont und füllte ihre eigene Tasse zur Hälfte aus einer passenden Teekanne und zur Hälfte aus einer Kristallkaraffe mit einer braunen Flüssigkeit, die auf dem Tisch stand. Die Karaffe war fast leer. „Es ist vermutlich das Beste, wenn Ihr Euch auf den Weg macht.“

Geschmeidig nahm sie mir gegenüber Platz. Sie betrachtete mich geduldig, beobachtete mich wie einen Gegner bei einem Spiel oder – was vielleicht treffender war – wie einen ungeladenen Gast. Ich erwiderte ihren Blick. Es folgte ein langer Moment, während sie an ihrem Tee nippte.

„Nun?“ Endlich kam ich zum Punkt.

„Nun, das wars, wie es aussieht.“ Sie nahm einen langen Schluck aus ihrer Tasse. „Es war schön, mit Euch zu plaudern, Liebchen, aber nun wird es Zeit für Euch, nach Hause zu gehen. Kommt doch wieder – vielleicht zu einer etwas respektableren Zeit.“

„Frau Zündler!“ Ich setzte mich kerzengerade auf und dachte einen Moment, dass mein Eindruck von ihrer Scharfsinnigkeit falsch gewesen war. „Was ist mit dem, was ich Euch erzählt habe? Was ist mit dem Gespenst in Aeterna Corona?“

„Genau darüber denke ich gerade nach, Liebchen.“ Weder ihr Ton noch ihre Haltung änderte sich. „Am besten geht Ihr einfach. Da kann man nichts machen.“

„Da kann man nichts machen?“, wiederholte ich ungläubig, die bereits vergessene Teetasse in meinen Händen klapperte, und ein wenig Tee wurde auf die Untertasse verschüttet.

„Wenn Ihr tatsächlich so besorgt seid, schlage ich Euch vor, eine kleine Urlaubsreise zu unternehmen“, fuhr sie unbeeindruckt fort. „Habt Ihr vielleicht Familie in Caliphas? Oder Karcou? Beide Orte sind zu dieser Jahreszeit wirklich reizend; ich habe festgestellt, dass der Aufenthalt am Wasser sich oft beruhigend auf meine Nerven auswirkt.“

„Ein Urlaub?! Wie könnt –?“, begann ich, doch der Klang meiner eigenen schrillen Stimme in dem engen Raum hielt mich auf. Ich atmete tief durch, hielt einen Moment inne und versuchte es noch einmal, schnell aber beherrscht. „Frau Zündler, es tut mir leid, aber Ihr scheint nicht zu verstehen. Meine Sorge gilt nicht mir, sondern anderen. Letzte Nacht habe ich etwas Schreckliches gesehen. Etwas Schreckliches, das bei allem, was recht ist, nicht sein dürfte. Durch mein Verschulden läuft es frei auf dem Friedhof herum, und wer weiß schon, welchen Schaden es anrichten könnte. Ich bin hergekommen, um Euch um Rat zu fragen, da ich gehört habe, dass ihr Euch früher solchen Dinge entgegenstellt habt. Ich muss wissen, wie, so dass ich das Gleiche tun kann.“

Nach ihrem Blick zu urteilen, war ich nicht sicher, ob sie verstanden hatte. Sie schien nicht wütend oder beleidigt zu sein,

sonder eher enttäuscht oder vielleicht ein wenig traurig. Der Blick verging mit dem Haltungswechsel, als sie ihre Tasse abstellte.

„Fräulein Cylphra. Ich denke Ihr seid es, die nicht versteht.“ Ihre Stimme war ruhig, ihre grauen Augen blickten silbern durch die glänzenden Brillengläser. „Ich gebe Euch meinen Rat – einen Rat aus einem langen Leben, das viele traurige Dinge gesehen hat. Vergesst es und geht. Geht heim oder, wenn Euer Gewissen es nicht zulässt, geht weit fort. In jedem Falle: Belasst es dabei.“

Ich hatte genug. Dafür war ich bestimmt nicht hergekommen, und ich hatte meine Gastgeberin offenbar völlig falsch eingeschätzt. Ich stand auf und biss mir auf die Lippen, um nichts zu erwidern – ich biss nicht hart genug. „Wisst Ihr, Ihr seid nicht die Person, über die die Leute berichten. Ich hatte gehört, all Eure Geschichten würden auf Eurem Leben beruhen, aber ...“ Ich sah die sehr alte Frau mit vernichtendem Spott an. Sie betrachtete mich und war scheinbar unbeeindruckt – was verliebte Säuer entmutigte, schien sie nicht im Geringsten zu beleidigen. Ich machte mich auf den Weg zur Tür.

Wie es sich gehörte, stand sie auf, um mich zu verabschieden. „Wohl wahr, Fräulein Cylphra, aber so ist es nun einmal, und da kann man nichts machen.“

Die Tür stand offen, und ich befand mich wieder auf der Veranda, während die Sonnenstrahlen des frühen Morgens sich über die Ränder des kühlen Nebels ergossen. Da die Nacht vertrieben worden war, dachte ich laut über andere Möglichkeiten nach. „Ich hätte sofort zur Kirche gehen sollen. Da wissen sie, wie man mit so etwas umgeht.“

Ein zynisches Lachen verfolgte mich. Als ich mich umblickte, stand Frau Zündler in der Tür.

„Oh, sie wissen es. Aber ich bezweifle, dass sie einer Straßkatze wie Euch glauben werden“, sagte sie mit einem herablassenden Kichern. „Und selbst wenn sie Eurer Geschichte nachgehen, werden sie Euch währenddessen wegen Grabräuberei festsetzen – und sie werden schnell herausfinden, dass sie damit Recht hatten. Die Diener der Pharasma gehen gnädig mit den Toten um, allerdings nicht so sehr mit den Lebenden.“

Ich hielt nur einen Moment auf den Stufen inne, drehte mich halb um und warf frustriert eine Hand in die Luft. „Also was? Einfach wegrennen, wie Ihr es vorschlagt? Pahl!“ Ich tat mein Beste, um den Eindruck zu erwecken, ein Ziel zu haben, und stapfte die übrigen Stufen hinunter. „Ich werde mich selbst darum kümmern. Guten Tag, Frau Zündler.“

Ich hörte ihre Antwort kaum, doch etwas in ihrem Tonfall, etwas Wehmütiges, hielt mich zurück. „Ihr werdet es nicht dabei belassen, oder?“

„Ich dachte, ich hätte mich klar ausgedrückt“, versetzte ich.

„Nun, ich kann Euch nicht helfen“, begann sie abwesend, doch nun war ich an der Reihe, ihr das Wort abzuschneiden.

„Das habt Ihr unmissverständlich gesagt.“ Ich machte noch einen Schritt.

„Aber falls Ihr nicht zufrieden seid, bis Ihr eine Spur habt“, sagte sie ruhig und mit einer hochgezogenen Augenbraue, „kenne ich da jemanden, der es kann.“

Als ich noch ein Kind war, wurde dieser Stadtteil die Wonnenweggärten genannt. Ich erinnere mich, wie ich eines der Gartenfeste in einem der Anwesen dort besuchte, mich mit meinem Bruder davonschlich, wir uns die Hände und die Gesichter in einem Beet mit wilden Brombeeren schmutzig machten und damit Mutter ziemlich verärgerten. Damals schämte ich mich, aber

als ich zurückkehrte, suchte ich nach einem Hinweis auf dieses Beet mit den Beeren.

Da war nichts. Das Leben war gemeinsam mit den hochnäsigen Besitzern der Herrenhäuser und ihrem Geld aus der Gemeinde geschwunden. Was einst die Wonnenweggärten gewesen waren, ein Zusammenschluss der reichsten und meist beneideten Adressen in Ardis, war zu dem verkommen, was die Leute den „Schmutzweg“ nannten.

Die Bezeichnung war zweifellos passend. Da es nichts gab, was ihn aufhielt, hatte der Vatsun begonnen, das Land an seinen Ufern zurückzuerobern und bediente sich dabei der Hilfe des ständigen Regens, um die Erde aufzuweichen und alles zu unterhöhlen, was keine Wurzeln hatte. Pfützen weiteten sich zu ausgewachsenen Seen aus Matsch aus und trugen zu der Verkommenheit bei, wobei einst säuberlich geschnittene Wiesen und angrenzende Wälder zu Feldern voller Unkraut und zu Windungen aus verwinkelten, schattigen Bäumen verkamen. Hin und wieder wiesen unregelmäßig verstreute Pflastersteine auf die Wege hin, über die einst die feinen Kutschen gerumpelt waren und die unweigerlich zu den überwucherten Überresten des Herrenhauses und den Resten der Nebengebäude führten. Über allem hing der alles beherrschende Moschusgeruch von feuchter Erde und verrotteten Blättern, wodurch alles noch älter erschien. Ich hatte das Gefühl, durch uralte Ruinen zu wandern statt an Besitzungen vorbei, die erst vor kurzem aufgegeben worden waren.

Aufgegeben, aber eventuell nicht verlassen. Ich hatte zu viele Geschichten über den Schmutzweg gehört, um nicht wachsam zu sein. Geschichten über Häuser, die sich in die Höfe von grausamen Banden verwandelt hatten und als Bühne für Verbrechen herhielten, die innerhalb der Stadtmauern für zu viel Aufmerksamkeit gesorgt hätten. Es gab außerdem Gerüchte über Plünderer, die versuchten, noch den letzten Rest Blattgold von einem übersehenen Geländer oder einem Kronleuchter abzukratzen, nur um durch die Fänge von Bestien und durch hungrige Butzemänner ein grauvolles Ende zu finden. Als ich die meisten dieser Geschichten weit außerhalb ihrer Szenerie hörte, tat ich sie zynischerweise ab. Jetzt, hier, ging ich bedächtig vorwärts, ganz so, als wären auch die fantasievolsten Gerüchte wahr.

Während ich mich nahe bei den Baumreihen hielt, die einst Gut von Gut getrennt hatten, bewegte ich mich so schnell ich konnte und hoffte, niemandem sonst auf dem Weg zu begegnen. Die Wache schickte keine Patrouillen mehr nach Schmutzweg, und jeder, dem ich über den Weg laufen würde, verfolgte wahrscheinlich ein schändlicheres Ziel als ich. Das sagte nicht viel Gutes über denjenigen aus, den ich aufsuchen wollte, aber ich wusste, wie viel die Adligen auf ihre Häuser gaben und wie weit sie ihr Stolz treiben würde, um nur ein wenig von ihrem selbst leicht als widersprüchlich zu erkennendes Auftreten aufrechtzuerhalten. Ich zweifelte nicht daran, dass mein Gastgeber, ein Herr Barttel, von dem mir Frau Zündler geraten hatte, ihn aufzusuchen, ein Exzentriker sein würde, doch um sich gegen den Verfall, der alles durchdrang, zur Wehr zu setzen – ob durch die Vegetation oder durch Menschen –, musste seine Heimstatt eine Festung sein.

Es ging bereits auf die Mittagszeit zu, als ich das Barttelhaus erreichte, ein besonders baufälliges Wrack, das drohte, in den Vatsun zu stürzen. Der Boden um das Herrenhaus herum hatte sich in einen morastigen Sumpf verwandelt, der den Grund auflockerte und den Griff von Bäumen, Zaunpfählen und Fundamenten gleichsam löste und allem einen unangenehmen, schiefen Anblick verlieh. Das größte Opfer war das Herrenhaus

mit seinem verlorenen Stand und der Schiefelage. Das gesamte Gebäude sah aus, als würde es unmöglich langsam torkelnd nach hinten schwanken, bevor es unwiederbringlich vornüber zu Boden fiel.

Doch wodurch diese Ruine aus den anderen hervorstach, war ihr Mobiliar, welches in den Resten des Gartens verstreut lag, die nicht dem Fluss anheimgefallen waren. Keine Gartenmöbel, sondern geschnitzte Tische sowie ein Haufen stabiler Esszimmerstühle, ein trockenes Waschbecken, das von zerbrochener Keramik überquoll, ein moosbedeckter Diwan und einiges mehr, das auf dem mit Unkraut bewachsenen Rasen verstreut lag, als hätte es jemand zum Teil hinausgetragen, allerdings dann in wahnsinniger Eile zurückgelassen. Jedes andere Haus, um das ich herumgegangen war, war ein Wrack gewesen, aber ein absichtlich leeres Wrack. Hier hatte irgendetwas die Plünderer ferngehalten.

Mit jedem Schritt auf das eingesunkene Haus zu versanken meine Stiefel etwas tiefer in der sumpfigen Erde, und ich zog Geschwindigkeit der Vorsicht vor, weil ich mir vorstellte, wie ich in der morastigen Wiese versank, wenn ich noch länger zögerte. Ich erreichte eine Ecke an der Vorderseite, und das Haus beugte sich über mich. Von dem verwitterten Gebälk blättern die schäbigen Überreste von Farbe ab, die Fassade war mit dunklen Löchern übersät, die allen Arten von Käfern, Würmern und Ohrkneifern Schutz boten. Besonders Ohrkneifer – ganze Schwärme von diesen hässlichen, braunen Käfern krabbelten in sinnlosen Windungen umher und streckten ihre Fühler und klauenbewehrten Hinterbeine aus scheinbar jedem Spalt und dunklem Loch im Holz.

Angewidert von dem, was innerhalb der verschimmelten Wände gedeihen mochte und von der Vorstellung noch üblerer Dinge im Inneren, tat ich mein Bestes, um zu verhindern, das Haus zu berühren. Ich fand meinen Weg zu den Resten der Veranda, und mit einem einzigen Satz betrat ich die Plattform. Die stabile Eingangstür sah weiterhin vertrauenerweckend aus: Sie hing nur leicht schief in den Angeln und wies ein gutes Schloss auf. Allerdings kein großartiges – irgendein stümperhafter Herumtreiber hatte sich offensichtlich an ihm versucht und das abgebrochene Stück seines Dietrichs im Schlüsselloch zurückgelassen. Es bedurfte einiger Überwindung, doch als ich meine Schulter gegen die Tür drückte, gab sie widerspenstig knarrend nach.

Da die Sonne noch hoch am Himmel stand, brach graues Tageslicht durch unzählige Spalten und verkrustete Fenster ins Haus. Durch das plötzliche Eindringen von frischer Luft durch die geöffnete Vordertür bildeten sich ungewöhnliche Wirbel in der Eingangshalle, wurde schwerer Staub durch den Raum geworfen und erfüllte ihn mit einer Wolke aus Moder und dem Geruch von Schimmel. Die Eingangshalle war ausgeräumt worden, und nur eine fleckige Treppe führte zu einer Galerie im ersten Stock darüber. Leere Türrahmen öffneten sich zu der Halle, die Zimmer dahinter waren entweder leer oder mit den Überresten umgestürzter Möbel voll gestellt. Obwohl die hohe Decke im Schatten lag, fühlte sich das Hausinnere dennoch beengt an, als würde die verbrauchte Luft zusammen mit den Erinnerungen an vergangene Verschwendungssucht dahinsiechen.

Das Quietschen einer Bodendiele im oberen Stockwerk heulte durch die Stille doch Geräusch wurde von dem dicken Staub gedämpft. Im ersten Stock waren die Schatten noch tiefer als im Erdgeschoss, und alles lag hinter einer Reihe runder Geländerpfosten verborgen. Wenn das Geräusch irgendetwas anderes gewesen war als nur das Ächzen eines alten Hauses, dann, entschied ich, war es vermutlich nur ein kleines Tier –

eine Ratte oder ein Waschbär – oder vielleicht ein Obdachloser, nichts, was gefährlicher wäre. Oder vielleicht Barttel selbst. Ich verzog das Gesicht. Mein Vorhaben wurde von Minute zu Minute haarsträubender, und wie die Dinge standen, handelte es sich um nichts Gefährlicheres als einen Plünderer oder Herumtreiber, der sich in diesem Haus eingerichtet hatte. Nichtsdestotrotz war ich nicht den ganzen Weg hierhergekommen, um meine Neugierde unbefriedigt zu lassen.

Ich war die knarrende Treppe halb hinaufgegangen und hatte gerade einen Absatz auf halber Höhe erreicht, als ich von einem räudigen Jagdhund überrascht wurde, der um die Ecke am oberen Ende auftauchte. Er tappte weniger auf die Galerie, als dass er taumelte, zuckend wie eine Marionette, die von einem verrückten Kind geführt wird, zitterte und mit jedem plumpen Schritt zusammenzuberechnen drohte. Sein räudiger Kopf wand sich mir zu, doch das, was zu mir herabblickte, war etwas Windendes in den Augenhöhlen des Hundes.

Krank? Verkrüppelt? In meinem Kopf ging ich die Möglichkeiten durch, wobei ich einen unheimlichen Gedanken nach dem anderen verwarf, während die Abscheu mich erzittern ließ. War ich verflucht worden? Blieb nichts mehr tot in dieser verdammten Stadt? Die Lefzen der wurmzerfressenden Überreste des Hundekadavers zogen sich zurück und enthüllten eine Reihe zersplitterter Fangzähne. Ein trockenes Krächzen kam ihm über die herabhängende, staubige Zunge, ein Geräusch, das ein Knurren gewesen wäre, wäre das Tier noch am Leben. Schon zum zweiten Mal in zwei Tagen raste das primitive Verlangen nach blinder Flucht durch meinen Geist. Hätte ich in den vergangenen Stunden meinen Rückzug von der Gruft der Venadahlia nicht noch einmal durchlebt, wäre ich vielleicht wieder geflohen, doch der angestaute Frust und die Entrüstung hielten kämpften gegen das Gefühl an. Wenn ich schon getötet werden sollte, dann für meinen Stolz und nicht wegen meiner Feigheit.

Die Leiche – ein Flickwerk aus Fellfetzen, herabhängenden Bändern und splitternden Knochenstücken – warf sich die Stufen hinunter. Ich wich zum Geländer des Treppenabsatzes aus und zögerte einen Moment, weil es wegen meines Gewichtes nachgab, drohte zusammenzuberechnen, letztendlich aber hielt. Das Hundewesen aus filzigen Fellknoten und gebrochenen Gliedern landete mit einem lauten, ekelerregenden Knacken zu meinen Füßen, seine Zähne und freigelegten Rippen kerbten das Holz mit der gleichen Wildheit ein. Es kümmerte sich nicht darum, sein Gleichgewicht wiederzufinden, und sofort sprang es mich seitlich an, als würde das Übel, das es belebte, keinen Unterschied zwischen reißenden Fängen und den zackigen Splittern in seiner Seite machen. Sein wilder Angriff hatte mir gerade genug Zeit gegeben, die nächste Treppe halb hinauf zu hechten, und als es mit seinem verrotteten Zähnen auf mich zustürzte, behielt ich die Oberhand. Mein Schrei voller unterdrückter Wut unterstrich den Aufschlag, als ich meinen Stiefel mit einem Tritt herumwirbelte. Der Körper gab allzu leicht nach, mein Stiefel sank in die zerfledderte Haut, und es kippte zur Seite. Wild schlugen die Glieder unter dem Ding um sich, trieben es rückwärts gegen das schwere hölzerne Geländer. Bei diesem zweiten Aufprall gab das Geländer nach, und in einer Kakophonie aus splitterndem Holz und schabenden Knochen brach es endgültig und warf den Hund auf die Dielen des Zwischengeschosses unter mir.

Ich hetzte die restlichen Stufen hinauf und drehte mich um, bereit zu einem noch stärkeren Tritt, erwartend, dass die Kreatur bereits hinter mir her galoppierte. Das schwere Schweigen im

Haus war wie eine Decke aus erstickendem Rauch zurückgekehrt. Ich lehnte mich über das Geländer im ersten Stock und blickte hinunter auf den Hundekadaver, der nun mehr einer zertretenen Tomate als einem Tier ähnelte. Mehrere grimmige Gelenke und räuberische Organe zuckten inmitten des Chaos aus Knochen und Hundefell, doch dieser Haufen Zerbrochenes hatte die Koordination eingeblüht, um mich zu verfolgen. Einen viel zu langen Moment morbider Neugierde zögerte ich und sah zu, wie das Ding starb, doch seine sinnlosen Zuckungen hörten nicht auf. Ich bedauerte es beinahe, als ich an das Leben dachte, wie auch immer es aussah, das in dieser Abscheulichkeit dort unten gefangen war, dazu verdammt, auf die langsame Erlösung durch den Verfall zu warten, ohne das gnädige Ende des Todes zu erleben.

Das Zuschlagen einer Tür hallte zu mir herüber und brachte mich in die Wirklichkeit zurück. Ich verfluchte mich dafür, auf nichts Schlimmeres vorbereitet zu sein, als dieses Hundemonster zu sehen – und dafür, nicht geflohen zu sein, wie ich es vernünftigerweise hätte tun sollen –, und richtete meine Aufmerksamkeit schnell auf den Gang, die Hand auf dem Dolch. Strahlen aus staubigem Licht drangen schwach durch die durchlöchernde Decke in den Korridor und gaben den Blick frei auf verrottete Portraits und eingesunkene Türen; ansonsten nur gesegnete Leere. Außer, dass da noch etwas war: das einfache Flackern von Licht, von einer Laterne oder einer Kerze, das vom Ende des Ganges kam.

Das Haus stand nicht in Flammen – dieses Pulverfass wäre in wenigen Augenblicken hochgegangen, wenn nur ein einsamer Funke über den Dielenboden gehuscht wäre. Jemand war tatsächlich hier. Kurz nachdem ich das Haus gesehen hatte, hatte ich bereits die Idee aufgegeben, Barttel zu finden, und war nur hineingegangen, um zu sehen, welchen Streich Zündler mir diesmal gespielt hatte. Obgleich ich ein unsinniges Unterfangen erwartet und eine Todesfalle vorgefunden hatte, erwischte ich mich doch wieder bei dem Gedanken, ob jemand tatsächlich in diesem Wrack lebte.

Obwohl das Ächzen der lange nicht betretenen Dielen jeden Schleichversuch zunichte machte, ging ich behutsam den engen Korridor entlang. Als das flackernde Licht auf meine Stiefel fiel, stand ich vor einer soliden Eichentür, deren untere Hälfte von Klauen abgeschabt worden war. Konnte die Hundeleiche eine

Wache gewesen sein, die Barttel eingesperrt hatte? Oder sogar ein herumstreuendes Monster, dem der Zerfall des Hauses zusagte, und das dabei seinen unvorsichtigen Bewohner darin eingesperrt hatte? So etwas erschien mir unwahrscheinlich, aber ich hatte mehr als genug Unwahrscheinlichkeiten in den letzten Stunden gesehen. Da mir gute Manieren in dieser Ruine als eine weit entfernte und potentiell gefährliche Belastung vorkamen, griff ich nach der Klinke und bahnte mir mit der Schulter einen Weg in das beleuchtete Zimmer, ohne anzuklopfen.

Dutzende Augen ließen mich erstarren, und einen schrecklichen Moment lang dachte ich, ich sei in eine Art Hinterhalt geraten. Ein grotesker Duft hüllte mich ein, der nichts mit dem feuchten Schimmelgeruch, der über dem Rest des Hauses lag, gemein hatte: der übelriechende Zwilling des Gestanks, der aus der Leiche des getretenen Hundes drang. Dieses Zimmer war einst eine Bibliothek gewesen, obwohl ein undichtes Dach dafür gesorgt hatte, dass ganze Regalwände zerstört und ein Teil ihrer Bretter verrottet waren, so dass ein Großteil der Sammlung zu Boden gefallen war. Diese Fundgrube hatte viel mehr als nur Bücher enthalten; fleckige Statuetten, rissige Büsten von ernsten Gelehrten und wesentlich seltsamere Kunstgegenstände, die sich entlang der Regale aufrehten, verstreut auf dem Boden lagen und schief von den Wänden hingen. Dennoch gab es neue Ausstellungsstücke: laienhaft ausgestopfte Tiere und morbide Volkskunst auf Paletten aus Fell, Fleisch und Eingeweiden, die an die leeren Wände genagelt wurden und mit Hilfe schwerer Alben über den umgekippten Regalen schwebten. Es waren ihre Augen, der leere Blick Dutzender Ratten und Schlangen und gefangener Tauben, der mich gelähmt hatte, und der Geruch ihres Verfalls – viele der Kreaturen verrotteten hier schon seit Monaten oder länger – beleidigte meine Sinne.

Angeekelt stolperte ich zurück in den Korridor und versuchte, einigermaßen nach Luft zu schnappen. Zuerst dachte ich, dass das scharrende Geräusch daher stammte, dass etwas mit kurzen, unsicheren Schritten über den mit Splittern übersäten Boden geschleift wurde. Dann brach das Zischen mit wahnsinniger Intensität hervor, erfüllte den Raum und hallte entlang des Korridors wieder und durchdrang das rissige Gebälk in einem Ausbruch schrillen, irren Lachens.

„Blieb nichts mehr tot in dieser verdamnten Stadt?“





Bestiarii

KLAUENÄHNLICHE BLÄTTER UMSCHLANGEN MEINE KEHLE, MEINE GESICHT UND MEINE GLIEDER, HARTE FASERN SCHNITTEN MIR TIEF INS FLEISCH. SOFORT WURDE ICH VON DEN BEINEN GERISSEN. NUR FÜR DEN BRUCHTEIL EINER SEKUNDE SAH ICH DIE RANKEN, DIE SICH UM MICH WANDEN UND MICH IN DAS DACH AUS MOOSIGEM FARNKRAUT HOBEN. DANN SAH ICH ES: EIN ETWAS MIT SPLITTERN ALS ZÄHNEN, SCHIMMEL ALS FLEISCH UND GLÜHENDEN AUGEN. ES BEWEGTE SICH LAUTLOS DURCH DEN MORAST UND KAM NÄHER AUF MICH ZU. "MEIN REICH WIRD NICHT LÄNGER DEIN SCHLACHTFELD SEIN", ERTÖNTE EINE STIMME WIE KNARRENDE BORKE. DAS DING BERÜHRTE MEIN GESICHT, UND DIE BERÜHRUNG FÜHLTE SICH SCHWACH UND ZART WIE SCHNEE AN, UND ICH SPÜRTE, WIE DER SUMPF IN MEIN FLEISCH EINDRANG – UND ZU WACHSEN BEGANN."

– BERICHT VOM HÜTER DES ESCHIRWALDES

In diesem Monat werfen wir mit dem Pathfinder Bestiarium einen Blick auf einige der missgestalteten Wesen und Abscheulichkeiten, die in den Schatten der angeblich erleuchteten Stadt Lepidstadt lauern. Während Wissenschaft und Forschung einen Großteil des Leuchtfeuers der Gelehrsamkeit an einer von Ustalavs gefährlichsten Grenzen einnehmen, lauern unter dieser gelehrten Oberfläche Kreaturen aus fleischgewordenem Aberglauben und grimmiger Verehrung. Geheimnisse, die niemals von der Menschheit entdeckt werden sollten, offenbaren ihren eigenen Schrecken: Monster, entstanden aus Wissenschaft und unheiliger Magie, in ein grauerregendes Leben gestoßen in den Laboratorien und arkanen Heiligtümern von Wahnsinnigen, die es wagen, in die Bereiche der Götter einzudringen.

VERHÄNGNISVOLLE WEGE

So sehr sich der Abenteuerpfad „Die Kadaverkrone“ um schaurige Umgebungen und das Bekämpfen von schrecklichen Kreaturen der Nacht dreht, eröffnet „Der Bestienprozess“ eine weitere Spielkomponente, die in allen folgenden Abenteuern vorkommt: das Reisen. Ganz recht, „Die Kadaverkrone“ ist ein Reise-Abenteuer. Ab diesem Monat und in den folgenden Abenteuern wird diese Seite als Hilfe für die SL, die die Reisen ihrer SC etwas detaillierter und gefährlicher gestalten wollen, einen kleinen Reiseführer zu den Gefahren beinhalten, denen die SC entlang ihrer Reiserouten am häufigsten begegnen werden. In diesem Monat begeben wir uns entlang der Route von Ravengro in den Mooren von Kanterwall zu der hügeligen, mit Monolithen versehenen Landschaft von Vieland und von dort aus ins Tiefland des Verwaltungssitzes Lepidstadt. Im Folgenden werden zwei Begegnungsmöglichkeiten aufgezeigt, die auch in den nebenstehenden Begegnungstabellen enthalten sind und typisch für diese Region des westlichen Ustalav sind.

Grenzwachen: Die Westgrenze von Ustalav stößt an eine wilde Region, die als Belkzens Boden bekannt ist, was dazu führt, dass die westlichen Bezirke Grenzwachen bezahlen, um auf ihren Straßen und ihren Grenzen nach Gefahren Ausschau zu halten. Obwohl diese Wachen mit einer ehrenvollen Aufgabe betraut worden sind, sind manche von ihnen nicht besser als Schläger, die durch das Tragen der Nationaltracht ermächtigt wurden und schnell dabei sind, selbst die harmlosesten Passanten zu belästigen und zu erpressen. Die Wachen nahe der fremdenfeindlichen Stadt Tamrivena sind höchstwahrscheinlich korrupt, ungerechtfertigt misstrauisch oder offen feindselig – besonders gegenüber Halb-Orks, sowie auch anderen nichtmenschlichen Völkern und Varisischen Wanderern.

Bei einer Begegnung mit den Grenzwachen besteht eine Chance von 75 %, dass die Gruppe vorwiegend rechtschaffen neutral ist, und eine Chance von 25 %, dass sie aus neutral bösen Schlägern besteht (für Patrouillen nahe Tamrivena steigt die Wahrscheinlichkeit auf 50 %). Benutze die Werte für Trosswächter (siehe *Pathfinder Spielleiterhandbuch*, S. 296), um die Patrouillen der Grenzwachen darzustellen.

Varisische Wanderer: Obwohl die Mehrheit der Bevölkerung Ustalavs aus niedergelassenen Varisiern besteht, besitzen viele von ihnen immer noch das Fernweh ihrer Vorfahren und Vetter aus Varisia im Westen. Manche von ihnen begeben sich aus diesem Grund auf saisonale Reisen zwischen den beiden Ländern. Und während viele von ihnen nur wenig mehr als reisende Freigeister sind, sind einige von ihnen als Szarni bekannte Betrüger und Diebe.

BEGEGNUNGEN IN KANTERWALL

W%	Ergebnis	Ø-HG	Quelle
1–18	1W6 Bauern	2	PF SLHB*, S. 261
19–24	1 Mörderranke	3	PF MHB, S. 189
25–28	1 Doppelgänger	3	PF MHB, S. 59
29–35	1 Schreckenswolf	3	PF MHB, S. 278
36–40	1 Jethund	3	PF MHB, S. 158
41–43	1 Barghest	4	PF MHB, S. 25
44–53	2W6 Banditen	4	PF SLHB*, S. 288
54–63	1W4 Fledermausschwärme	4	PF MHB, S. 116
64–68	1W4 Gelbstaubkriecher	4	PF MHB, S. 124
69–75	1W4 Varisische Wanderer	4	PF SLHB*, S. 290
76–84	2W4 Grenzwachen	5	PF SLHB*, S. 296
85–87	1W6 Schreckensfledermäuse	5	PF MHB, S. 116
88–95	2W12 Orks	5	PF MHB, S. 204
96–100	2W8 Wölfe	5	PF MHB, S. 278

BEGEGNUNGEN IN VIELAND

W%	Ergebnis	Ø-HG	Quelle
1–5	1 Dryade	3	PF MHB, S. 86
6–9	1 Gruftschrecken	3	PF MHB, S. 142
10–17	1W4 Wildschweine	4	PF MHB, S. 276
18–21	1W4 Grottenschrate	4	PF MHB, S. 140
22–30	1 Eulenbär	4	PF MHB, S. 115
31–39	2W6 Wölfe	4	PF MHB, S. 278
40–46	1W4 Mörderranken	5	PF MHB, S. 189
47–55	2W4 Grenzwachen	5	PF SLHB*, S. 296
56–62	1W8 Ghule	5	PF MHB, S. 125
63–68	2W8 Blutmücken	5	PF MHB, S. 33
69–72	1 Troll	5	PF MHB, S. 265
73–78	1W4 Vielfraße	5	PF MHB, S. 270
79–82	1W6 Worgs	5	PF MHB, S. 279
83–87	1W4 Grizzlybären	6	PF MHB, S. 24
88–90	1 Modernder Schlurfer	6	PF MHB, S. 187
91–93	1 Irrlicht	6	PF MHB, S. 157
94–95	1 Wyvern	6	PF MHB, S. 281
96–100	1W8 Varisische Wanderer	6	PF SLHB*, S. 290

* Pathfinder Spielleiterhandbuch

Bei einer Begegnung mit Varisischen Wanderern besteht eine Chance von 30 %, dass die Gesinnung der Gruppe hauptsächlich chaotisch gut ist, eine Chance von 50 %, dass sie neutral ist, und eine Chance von 20 %, dass die Gruppe aus neutral bösen Szarni besteht. Zudem besteht eine Chance von 30 %, dass ein Mitglied der Gruppe im Lesen der Turmkarten bewandert ist. Verwende die Werte des Fahrennden Volkes auf Seite 290 des *Pathfinder Spielleiterhandbuchs*, um die Gruppen von reisenden Varisiern darzustellen.

BORUTA

Durchdringende gelbe Augen blicken aus dem moosigen Schädel dieses mit Efeu bedeckten Skeletts. Wo Kochen sein sollten, wachsen knorrige Wurzeln, und verschlungene Ranken hängen aus seiner modrigen Brust wie zerrissene Eingeweide.

BORUTA

HG 9



EP 6.400

N Mittelgroße Pflanze

INI +6; Sinne Dämmerlicht; Wahrnehmung +20

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 20
(+1 Ausweichen, +2 GE, +10 natürlich)

TP 105 (14W8+42)

REF +6, WIL +7, ZÄH +12

Immunitäten wie Pflanzen, Elektrizität

ANGRIFF

Bewegungsrate 9m

Nahkampf 2 Klauen +13 (1W4+3 plus Wurzelfluch)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 7)

Immer – Spurloses Gehen

Beliebig oft – Verstricken (SG 14)

3/Tag – Pflanzen befehlen (SG 17)

1/Tag – Verbündeten der Natur herbeizaubern V (nur 1
Modernder Schlurfer)

Vorbereitete Zauber (ZS 7; Konzentration +10)

4. – Steindornen (SG 17)

3. – Blitze herbeizaubern (2, SG 16), Pflanzenwachstum

2. – Baum, Erde und Gestein erweichen, Holz formen (SG 15),
Nebelwolke

1. – Gute Beeren, Magische Fänge, Mit Tieren sprechen, Tiere
beruhigen, Tiere oder Pflanzen entdecken

0. (beliebig oft) – Ausbessern, Gift entdecken, Magie entdecken,
Richtung wissen, Wasser erschaffen

SPIELWERTE

ST 17, GE 15, KO 16, IN 13, WE 17, CH 16

GAB +10; KMB +13; KMV 26

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Eiserner Wille, Im Kampf
zaubern, In Tiergestalt zaubern, Kampfreflexe, Verbesserte
Initiative

Fertigkeiten Heimlichkeit +19, Überlebenskunst +17,
Wahrnehmung +20

Sprachen Gemeinsprache, Sylvanisch

Besondere Eigenschaften Baumsprache, Tiergestalt

LEBENSWEISE

Umgebung beliebig

Organisation Einzelgänger, Gruppe (2–4) oder Trupp (2–4
Boruta plus 1–3 Modernde Schlurfer)

Schätze keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Baumsprache (AF) Ein Boruta besitzt die Fähigkeit, sich mit
Pflanzen zu unterhalten, als stünde er ständig unter dem
Zauber *Mit Pflanzen sprechen*. Außerdem sind die meisten
Pflanzen ihm gegenüber freundlich oder hilfreich gesinnt.

Elektrische Zähigkeit (AF) Boruta erleiden keinen
Schaden durch Elektrizität. Stattdessen erhöht jeder
Elektrizitätsangriff ihren Konstitutionswert temporär um
1W4 Punkte. Der Boruta verliert diese temporären Punkten
mit einer Geschwindigkeit von 1 Punkt pro Stunde.

Tiergestalt (ÜF) Ein Boruta kann wie ein Druide der 7. Stufe
dreimal täglich die Fähigkeit Tiergestalt anwenden. Welche
Gestalt ein Boruta auch immer annimmt, sein Aussehen
bleibt stets das einer Pflanze, mit Zügen aus Holz und
Blättern statt Fell oder Federn.

Wurzelfluch (ÜF) Jedes Lebewesen, das durch die Klauen eines
Borutas Schaden erleidet, muss einen Zähigkeitswurf gegen
SG 20 bestehen, ansonsten werden ihm Hunderte winziger
Samenschoten injiziert. Diese Samen beginnen rasend
schnell zu wachsen und brechen in der Runde nach der
Injizierung beim Opfer durch die Haut. Dabei richten sie
1W6 Punkte Schaden an und verstricken das Opfer durch
Schlingen und Ranken, die aus seinem Fleisch wachsen
und sich in die Erde graben. Das Opfer kann sich so lange
nicht bewegen, bis es einen erfolgreichen Stärkewurf ablegt
und die Pflanzen aus dem Boden herausreißt, wodurch es
allerdings weitere 1W4 Punkte Schaden erleidet. Dieser
Effekt hält 10 Minuten lang an. Die Zauber *Fluch brechen*,
Dürre, *Pflanzen schrumpfen* und ähnliche Zauber beenden
den Effekt sofort. Der SG des Rettungswurfs basiert auf
Konstitution.

Als entfernter Verwandter der Modernden Schlurfer wirken
Boruta mächtige Naturmagie und leben in Sümpfen und
Moorländern, in denen sich ihre mysteriöse Kontrolle über die
Umwelt als nützlich erweist.

Obwohl sich niemand über die besondere Beziehung zwischen
Boruta und Modernden Schlurfern sicher ist, wird die Verbindung
zwischen ihnen verständlich, wenn man beide vergleicht, wobei
ihre Kräfte und Vorlieben für Sumpfsgebiete die offensichtlichsten
Ähnlichkeiten sind. Boruta – oder „Sumpferren“, wie sie
manchmal genannt werden – ähneln auf den ersten Blick mit Moos
überwucherten, menschlichen Skeletten mit knochenähnlichen
Körpern, bewachsen mit Ranken und mit hellen, gelblichen Augen.
Sie sind wesentlich intelligenter als ihre Vettern, die Modernden
Schlurfer, beanspruchen weitreichende Territorien für sich (für
gewöhnlich Sümpfe, Wälder, Dschungel oder sonstige Landstriche
mit starkem Pflanzenbewuchs) und reagieren empfindlich, wenn
jemand es wagt in ihr Reich einzudringen. Da sie das Leben in
ihren Territorien, besonders Pflanzen und denkende Pflanzen-
wesen, bis zum Letzten verteidigen, sehen die Boruta sich selbst
als Rächer derjenigen an, die sich nicht selbst verteidigen können,
und zahlen Eindringlingen die Zerstörung mit ihren Naturkräften
gnadenlos heim. Bei den seltenen Gelegenheiten, wenn die Boruta
friedlich mit Wesen umgehen, die keine Pflanzen sind, bedecken
sie ihre erschreckende Gestalt mit dicken Schichten aus Gras oder
Torfmoos.

In der Regel sind Boruta ungefähr 2,10 Meter groß und wiegen
knapp über 200 Pfund.

Lebensweise

Bevor die Boruta den dunklen Wassern von Sümpfen und
Marschen entsteigen, werden sie in den Tiefen eines Sumpfes und
Waldhöhlen aus alleinstehenden Schoten geboren. Ein Boruta ist
von einem Kokon aus Reet und Sumpfgas umgeben und wächst
bis zur Reife, die ungefähr 2 Jahre nach dem Auftauchen der Schote
erreicht ist, in dieser Kammer. Sobald er dieses Reifestadium
erreicht hat, bricht der voll ausgewachsene Sumpfherrscher aus
seiner schützenden Schale.

Obwohl sie außergewöhnlich stark sind, sobald sie

herausgebrochen sind, sind sie doch während ihres Reifeprozesses in ihren Kokons unglaublich verwundbar. Wenn die schalen-ähnliche Schote zerbrochen wird, bevor der Reifeprozess beendet ist, wächst der Boruta nicht mehr weiter, was für gewöhnlich dazu führt, dass er verkümmert. Nur wenige können mit Bestimmtheit sagen, woher die Boruta ihren Ursprung haben, obgleich manche behaupten, sie würden aus naturbelassenen Landschaften hervorgehen, die von Vernichtung bedroht oder mit der Ersten Welt verbunden sind.

Das rankenartige Fleisch eines Boruta nimmt für gewöhnlich einen grünen Farbton an, allerdings wechseln die Farben mit dem natürlichen Fortschreiten der Jahreszeiten oder auf Grund der Anpassung an das Blattwerk seiner Heimat. Je älter ein Boruta wird, desto dunkler werden seine Blätter, und das Blattwerk der meisten uralten Sumpfherrscher ist so schwarz wie das finstere Wasser, dem sie entstiegen sind. Niemand weiß, wie lange ein Boruta lebt, da sich die einsiedlerischen Kreaturen gelegentlich in ihre fruchtbare Heimat zurückziehen und daher über Jahrzehnte nicht mehr gesehen werden. Manche glauben sogar daran, dass diese Kreaturen unsterblich sind, solange das Territorium, das sie hüten, intakt bleibt (oder zumindest eine Lebensspanne besitzen, die der der ältesten Bäume gleichkommt).

LEBENSRAUM & SOZIALVERHALTEN

Boruta achten das Leben der Tier- und Pflanzenwelt genauso, wie sie normalerweise das ihres eigenen Volkes oder anderer intelligenter Wesen achten. Als intelligente Pflanzenwesen sind Boruta mit den ältesten Bäumen und den kleinsten Grashalmen in ihrem Territorium verbunden, betrachten sie alle als Mitglieder ihrer weitverbreiteten Familie und wachen über sie. Ihre Denkweisen und Ansichten unterscheiden sich jedoch drastisch von denen der humanoiden Völker, da sie weit stärker auf den Lauf der Jahreszeiten und den mysteriösen Rhythmen der Erde beruhen. Boruta wissen, dass die Natur selten ruhig oder friedlich ist und dass ein einziger Schritt andere Organismen stören oder richtiggehend vernichten kann. Dennoch tun sie alles erdenkliche, um unnatürliche Kräfte davon abzuhalten, die Umwelt ihrer Heimat zu stören oder zu vernichten. Da sie auf sich allein gestellt sind, kümmern sie sich um Pflanzen und bedrohte Tiere, kommunizieren mit den ältesten Gewächsen und natürlichen Kreaturen in ihrem Territorium und fördern neues Wachstum. Sollte ihr Heim jedoch angegriffen werden – ob nun durch die Äxte unternehmungslustiger Humanoider oder durch die Verwüstung marodierender Monster –, tun Boruta alles in

ihrer Macht stehende, um zukünftigen Schaden zu verhindern. Manchmal bedeutet das, einen gefährlichen Eindringling zu erschlagen, doch in Extremfällen könnte ihre Rache auch in einem ausgedehnten, naturgewaltigen Feldzug gegen eine ganze Gemeinde münden. Boruta versuchen möglichst, Unschuldige zu schonen, aber wenn sie glauben, dass benachbarte Kreaturen grundsätzlich zerstörerisch sind, oder sie gezwungen werden, zwischen dem Leben der Eindringlinge und dem ihre Pflanzen zu wählen, schlagen sie sich immer auf die Seite der Natur. Solche Entscheidungen führen oft zu Auseinandersetzungen mit sich ausdehnenden humanoiden Gemeinden und oft zu Geschichten über gewalttätige Sumpffmonster oder böse Waldgeister, wobei solche Erzählungen meist einseitiger Natur sind. Die Boruta besitzen ausreichend Intelligenz, um vernünftig mit ihnen umgehen zu können. Dennoch verteidigen sie voller Inbrunst ihr Land und werden genau so wenig Teilverluste akzeptieren oder kleinste Schäden an ihrer Heimat zulassen, wie eine humanoide Gemeinde der Tötung eines Teiles ihrer Bevölkerung zustimmen würde.

Da sie einsam geboren werden und niemals aus eigenem Antrieb ihre Territorien verlassen, begegnen Boruta selten anderen Vertretern ihrer Art. Für gewöhnlich reagieren sie

nicht mit überschwänglicher Freundlichkeit auf Humanoide und selbst Elfen, die eine stärkere Naturverbundenheit aufweisen, sind ihnen oft unangenehm oder fremd, so dass sie diese meiden. Druiden, die von einem Boruta in einer Region wissen, gehen ihm normalerweise aus dem Weg, um ihn nicht zu verärgern, und dienen als Friedensstifter zwischen dem Sumpfherrscher und den Gemeinden anderer Humanoider; sie raten allen, die das Land dieser stolzen Pflanzenkreatur durchqueren wollen, sie tunlichst zu meiden.

Trotz ihres gemeinsamen Interesses, über die Natur zu wachen, teilen Baumhirten ihre Territorien selten mit den Boruta, da sie Länder mit vielen Wäldern vorziehen und die Sumpfherrscher eher finstere Lande und die üblernen Pflanzen des Waldes bevorzugen. Sollten jedoch Vertreter beider Völker das Land teilen, arbeiten sie unter Umständen zusammen, um ihren Wald zu schützen, obgleich die Baumhirten die Taktiken der Boruta missbilligen, weil sie sie als kurzsichtig und provokativ betrachten. Auch die Feenwesen denken unterschiedlich über die Boruta: gute Feenwesen meiden sie, während sie von den neutralen geschätzt werden. Trotz der Unterschiede hegen die Boruta eine besondere Bindung zu Mordernden Schlurfern. Sie behandeln diese wilden Pflanzen als primitive Verwandte und scharen und führen häufig stammesähnliche Gemeinden von Schlurfern, mit denen sie zusammen arbeiten, um jene zu vertreiben, die ihre Länder bedrohen.



hautdieb

Dieses Wesen, dessen rotes Fleisch sich eng über seinen ausgemergelten Körper spannt und dessen zuckende Muskeln entblößt sind, ähnelt einem ausgemergelten Menschen, dem man die Haut abgezogen hat.



HAUTDIEB

HG 2



EP 600

CB Mitttelgroßes Feenwesen

INI +3; Sinne Dämmerlicht; Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 12
(+3 GE, +2 natürlich)

TP 18 (4W6+4)

REF +7, WIL +4, ZÄH +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 2 Klauen +5 (1W4+1)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff (+1W6), Haut stehlen

SPIELWERTE

ST 12, GE 17, KO 13, IN 16, WE 10, CH 17

GAB +2; KMB +3; KMV 16

Talente Täuscher, Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +10, Bluffen +12, Entfesselungskunst +10, Fingerfertigkeit +10, Heilkunde +8, Heimlichkeit +14, Motiv erkennen +7, Verkleiden +16 (mit gestohlener Haut +26), Wahrnehmung +7; Volksmodifikatoren Verkleiden +4, Heilen +4, Heimlichkeit +4

Sprachen Aklo, Elfisch, Gemeinsprache, Sylvanisch

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebzig

Organisation Einzelgänger

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Haut stehlen (ÜF) Ein Hautdieb kann mit einer Vollen Aktion die Haut einer kleinen, mittelgroßen oder großen Kreatur, die ungefähr humanoide Form hat, stehlen. Das Ziel muss tot, hilflos oder bereitwillig sein. Wenn das Ziel noch lebt, muss der Hautdieb einen erfolgreichen Coup-de-Grace-Angriff ausführen, um dessen Haut zu stehlen. Mit einer Bewegungsaktion kann der Hautdieb eine Haut anlegen oder ablegen. Wenn er eine gestohlene Haut trägt, nimmt er das Aussehen des ursprünglichen Trägers an, inklusive der Stimme, des Körperbaus und der Größe des Opfers, jedoch erhält er keine Fähigkeiten dieser Kreatur. Durch die gestohlene Haut erhält der Hautdieb einen Bonus von +10 auf Verkleiden ohne die üblichen Mali durch Geschlecht, Volk, Alter und Größe. Gestohlene Haut wird konserviert und bleibt so weich wie lebendige Haut. Ein Hautdieb kann nur eine Anzahl von Häuten in Höhe seines Charismawertes stehlen und verwenden. Der Hautdieb kann sich jederzeit dazu entscheiden, störende Häute abzuwerfen, um Platz für neue zu schaffen; abgelegte Häute verwesen und verfallen ganz normal.

Der Hautdieb, ein sadistisches Wesen aus dem Reich der Feenwesen, ist schrecklich anzusehen. Diese blutroten Kreaturen ähneln grauenvollen, abgemagerten Menschen ohne Haut, und ihre gelblichen Augen und Zähne lassen auf Unterernährung oder Krankheit schließen. Hautdiebe haben jedoch kein Leiden, abgesehen von ihrem unstillbaren Verlangen nach Chaos und ihrem Hunger auf Fleisch.

Hautdiebe stammen aus der Ersten Welt und sind Feenwesen, die sich an Zerstörung und grausamen Morden weiden. Wenn sie auf sich allein gestellt sind, sind diese schlacksigen Wesen unberechenbar und impulsiv; wenn sie aber von einer höheren, stärkeren

Macht eine Pflicht auferlegt bekommen, stellen sich die Hautdiebe bei Meuchelmord und Spionage als sehr geschickt heraus.

Ein Hautdieb ist knapp über 1,80 Meter groß und wiegt ungefähr 100 Pfund. Allerdings kann er seine Größe anpassen, um in die Haut der unterschiedlichsten Kreaturen zu schlüpfen.

LEBENSWEISE

In der Ersten Welt können Alpträume ebenso wahr werden wie Träume, und der Hautdieb ist der existierende Beweis dafür. Der Hautdieb ist eine Manifestation der Ängste und Verachtung ihrer Bewohner, und es verlangt ihn vorwiegend nach Betrug, Raub und Mord. In einer Welt, in der Widersprüchlichkeit das Gesetz ist und man sowieso nichts und niemandem wirklich trauen kann, tragen diese üblen Bewohner nur noch mehr zu dem Gefühl der wahnhaften Ängste bei, die viele Reisende empfinden, wenn sie in das magische Reich der Feen geraten.

Wenn ein mächtiger Bewohner der Materiellen Ebene intensive Gefühle von Heimtücke und Misstrauen empfindet, kann er unabsichtlich – häufig, während er schläft – einen Hautdieb unter dem Deckmantel eines Alpträumers herbeirufen. Somit erwacht der unabsichtliche Herbeirufener eines solch dunklen Wesen kalt und schweißgebadet und weiß nichts von dem Feenwesen, das außerhalb seines Schlafzimmers Chaos hervorruft – wenn der Bandit sich nicht schon mit seiner Haut davongemacht hat.

Hautdiebe haben nur wenig persönlichen Besitz, da sie aus materiellen Gütern keine Befriedigung ziehen, und oft ist das einzige, was sie bei sich tragen, ein scharfer Gegenstand. Obwohl ihre Klauen – so dick und unansehnlich sie auch sind – hervorragende Waffen sind, sind sie doch keine idealen Werkzeuge zum Häuten ihrer Opfer. Daher verwenden viele Hautdiebe rostige Messer oder unverarbeitete Klingen als Skalpelle. Die meisten Hautdiebe würden in der Agonie schwelgen, die ihre Opfer empfinden, wenn sie ihnen bei lebendigem Leib die Haut abzögen, doch es ist eine einfache Tatsache, dass das Abziehen der Haut zu schwierig ist, solange das Opfer noch lebt. Es geschieht aus Bequemlichkeit und nicht aus einem Gefühl von Gnade, dass Hautdiebe ihr Opfer zuerst töten, bevor sie ihre barbarische Neuinterpretation von Chirurgie durchführen.

Obwohl die meisten glauben, Hautdiebe seien nichts anderes als hirnlose Tötungsmaschinen mit der perversen Angewohnheit, ihren Opfern die Haut abzuziehen, ist die Wahrheit viel grausamer. Zusätzlich zu ihrer Neigung zu grässlichen Morden, haben Hautdiebe eine Vorliebe für Betrugereien, und sie genießen das Chaos, dass sie auslösen können, indem sie einen hochrangigen Politiker imitieren, den sie getötet haben, oder das Durcheinander, das sie verursachen können, wenn sie die Haut eines getreuen Wächters oder Beraters tragen. Wo ein Hautdieb hingeht, herrscht nicht nur Tod, sondern auch Verwirrung vor.

Die Techniken, mit denen ein Hautdieb eine Haut für den Gebrauch vorbereitet, würden bei den Fallenstellern Neid und Bewunderung zugleich hervorrufen, wäre der Vorgang nicht so abscheulich. Vielleicht noch erstaunlicher als ihre Art des Häutens ist ihre Fähigkeit, das Fleisch ihrer Opfer über einen längeren Zeitraum zu konservieren. Hautdiebe falten den fleischigen Überzug ihres Opfers zu einem erstaunlich kompakten Bündel, das sie in eine faustgroße Börse oder Tasche stecken können. Da sie die Vorteile darin erkannt haben, die der Besitz mehrerer Häute mit sich bringt, tragen Hautdiebe gerne Kleidung mit zahlreichen Taschen, so dass bevorzugt Abenteurern und Handelsreisenden die Haut abgezogen und ihre Kleidung gestohlen wird.

Das Fleisch eines Hautdiebs hat Ähnlichkeit mit dem Muskelgewebe unter der Haut eines Humanoiden. Diese äußere Schicht ist so straff, dass man die Haut perfekt überziehen kann. Die dehnbaren Stimmbänder eines Hautdiebs befinden sich an der Außenseite der Kehle – wenn er das Fleisch eines anderen Wesens überstreift, fängt er die Stimmlage und die Flexion der Stimme dieser Kreatur ein, indem er die Nackenmuskulatur so streckt, dass sie perfekt in seine Hülle passt. Der leichteste Stoß oder die leiseste Erschütterung können jedoch die empfindliche Anordnung der Stimmbänder stören, und die häufigsten verräterischen Anzeichen dafür, dass es sich um einen verkleideten Hautdieb handelt, sind eine abrupte Bruch in der Sprache oder eine Veränderung der Stimmlage.

Ein Hautdieb stirbt nicht an Altersschwäche; stattdessen durchwandert er kontinuierlich jedwede Ebene, die er selbst entdeckt hat, bis er erschlagen wird, woraufhin er in die Erste Welt zurückkehrt, wo er in den kosmischen Energien, die seine Heimat durchziehen, wiedergeboren wird.

LEBENSRAUM & SOZIALVERHALTEN

Hautdiebe tun sich besonders bei Spionagetätigkeiten als auch kaltblütigem Mord hervor und werden häufig von mächtigen Wesen der Ersten Welt als Spione, Assassinen und Agenten des Chaos eingesetzt. Auf der Materiellen Ebene ist es wesentlich schwieriger, sich mit ihnen zu verbünden, da ihr Verlangen nach Fleisch durch den Überfluss an neuen verfügbaren Hautanzügen nur noch weiter gesteigert wird. Wenn man sich dennoch den Respekt eines Hautdiebs erworben hat (was normalerweise nur durch Einschüchterung oder Zwang möglich ist), hat man einen mächtigen Verbündeten gefunden.

Wenn ein Hautdieb aus der Ersten Welt in die Materielle Ebene eindringt, versucht er sofort, eine Hülle für seine grässliche Gestalt zu finden, da er nur zu gut weiß, dass eine Entlarvung zu seiner sofortigen Auslöschung führen würde. Zum Glück für das elende Feenwesen erreicht es diese Welt mit Hilfe der freigesetzten Gefühle eines hilflos Träumenden, der in grausame Visionen oder nächtliche Schrecken versunken ist. Dieses hilflose Subjekt gibt ein leichtes erstes Opfer ab und ein Hautdieb könnte das Fleisch dieser Person tagelang tragen, während er seine Habe sammelt und die unmittelbare Umgebung genau erkundet.

Hautdiebe streunen jedoch selten lange an einem Ort herum. Ihre Liebe zum Chaos verwandelt jeden friedlichen Ort in ein Tollhaus, und es ziemt sich für einen Hautdieb, ständig zwischen verschiedenen Häuten zu wechseln, sowohl um Chaos zu stiften als auch seine Identität zu verbergen. Wenn die Leute anfangen, diesen grauenhaften Banditen zu verdächtigen und ihn bei seiner blutigen Arbeit erwischen, verlässt er rasch die Gegend auf der Suche nach neuen unwissenden Opfern.

Hautdiebe arbeiten mit niemandem zusammen, es sei denn, eine höhere Macht zwingt sie dazu. Ihre egoistischen Veranlagungen und individuellen Taktiken machen eine Zusammenarbeit schwierig, und geplante Mordanschläge verlaufen für gewöhnlich besser, wenn ein einsamer Hautdieb sie ausführt. Jedoch sind Hautdiebe, die bei ihrem Herrn bleiben, ebenso nützlich, da sie so geübt darin sind, Doppelgänger und andere Hautdiebe zu erkennen. Da Hautdiebe Meister sowohl der Tarnung als auch des Häutens sind, können nur wenige ihrem scharfen Blick entgehen.

skelett

Geborstene Knochen stoßen aneinander, während diese uralte, fleischlose Leiche sich klappernd fortbewegt.

VIERARMIGES MUDRA-SKELETT HG 1/2



EP 200

NB Mitttelgroßer Untoter

INI +7; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 12 (+3 GE, +2 natürlich)

TP 4 (1W8)

REF +3, WIL +2, ZÄH +0

Immunitäten wie Untote, Kälte; SR 5/Wuchtwaffen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Kurzsword +1 (1W6+2/19–20), 3 Kurzsworder +1 (1W6+2/19–20) oder 4 Klauen +3 (1W4+2)

SPIELWERTE

ST 15, GE 16, KO –, IN –, WE 10, CH 10

GAB +0; KMB +2; KMV 15

Talente Kampf mit mehreren Waffen^B, Verbesserte Initiative^B, Waffenfinesse^B

Kampfausrüstung 4 Kurzsworder

Die Geschicklichkeit eines Mudra-Skeletts, das auch manchmal „Wirbelwindskelett“ genannt wird, erhöht sich um +4 (statt um +2), und es erhält Kampf mit mehreren Waffen sowie Waffenfinesse als Bonustalente.

SKELETPFERD HG 1

HG 1



EP 400

Verbessertes schweres Reitpferdskelett

NB Großer Untoter

INI +9; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 13 (+4 GE, –1 Größe, +2 natürlich, +2 Rüstung)

TP 9 (2W8)

REF +5, WIL +3, ZÄH +0

Immunitäten wie Untote, Kälte; SR 5/Wuchtwaffen

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m

Nahkampf Biss +5 (1W4+5), 2 Hufe +0 (1W6+2)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 1,50 m

SPIELWERTE

ST 20, GE 20, KO –, IN –, WE 10, CH 10

GAB +1; KMB +7; KMV 22 (26 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Verbesserte Initiative^B

Sonstige Ausrüstung Beschädigter Kettenhemd-Pferdeharnisch

Skelettpferde entstehen aus den Skeletten von gewöhnlichen schweren Streitrössern. Oft dienen sie Nekromanten und Skelettstreitern als Reittiere.

GEPANZERTES OGER-SKELETT HG 2



EP 600

NB Großer Untoter

INI +4; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 19 (–1 Größe, +2 natürlich, +8 Rüstung)

TP 18 (4W8)

REF +1, WIL +4, ZÄH +1

Immunitäten wie Untote, Kälte; SR 5/Wuchtwaffen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, (Grund 12 m)

Nahkampf Zweihändige Keule +7 (2W8+7) oder 2 Klauen +7 (1W6+5)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

SPIELWERTE

ST 21, GE 10, KO –, IN –, WE 10, CH 10

GAB +6; KMB +9; KMV 19

Talente Verbesserte Initiative^B

Kampfausrüstung Plattenpanzer, Zweihändige Keule

Gepanzerte Skelette sind normale, mit Rüstungen und Waffen versehene schwere Skelette, die in einer Untotenarmee als Elitetruppen dienen.

SKELETTMAGIER HG 5

HG 5



EP 1.600

Mensch Skelettmagier Nekromant 3

NB Mitttelgroßer Untoter

INI +6; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 16 (+2 GE, +2 natürlich, +4 Rüstung)

TP 38 (5 TW; 2W8+3W6+18)

REF +5, WIL +8, ZÄH +2

Immunitäten wie Untote, Kälte; SR 5/Wuchtwaffen;

Verteidigungsfähigkeiten Resistenz gegen Fokussieren +4

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Dolch [Meisterarbeit] +5 (1W4+1/19–20), Klaue –1 (1W4) oder 2 Klauen +4 (1W4+1) oder Geisterhand +6 Berührungsangriff (durch Berührungsauber)

Fernkampf Strahl +4 Berührungsangriff im Fernkampf (durch Zauber)

Besondere Angriffe Negative Energie fokussieren (SG 13, 6/Tag, nur Untote befehligen)

Zauberähnliche Schulfähigkeiten (ZS 3; Konzentration +6) 6/Tag – Grabeshauch (1 Runde)

Vorbereitete Zauber (ZS 3; Konzentration +6)

2. – Geisterhand, Ghulhand (SG 17), Sengender Strahl

1. – Kalte Hand (SG 16), Magierrüstung, Magisches Geschoss, Schwächestrahle (SG 16)

0. (beliebig oft) – Erschöpfende Berührung (SG 15), Kältestrahle, Magie entdecken, Magie lesen, Magierhand

Verbotene Schulen Verzauberung, Illusion

SPIELWERTE

ST 12, GE 15, KO –, IN 16, WE 12, CH 15

GAB +2; KMB +3; KMV 15

Talente Abhärtung, Im Kampf zaubern, Lautlos zaubern^B, Schriftrolle anfertigen, Untote Befehligen, Verbesserte Initiative^B, Waffenfinesse, Zauberfokus (Nekromantie)
Fertigkeiten Einschüchtern +8, Heimlichkeit +10, Motiv erkennen +9, Wahrnehmung +8, Wissen (Arkane) +11, Wissen (Religion) +11, Zauberkunde +11
Sprachen Abyssisch, Drakonisch, Finsterländisch, Gemeinsprache

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger oder Paar

Schätze NSC-Ausrüstung (Dolch [Meisterarbeit], Resistenzumhang +1, Schädel, Beutel für Materialkomponenten, Zauberbuch, 348 GM)

Skelettmagier sind niedere Zauberkundige (normalerweise 5. Stufe oder niedriger), die sich sowohl ihre Intelligenz als auch ihre Zauberfähigkeiten bewahrt haben. Diese Variante des Skelettstreiters erhält Lautloses Zaubern als Bonustalent. Ebenso wie Skelettstreiter, können Skelettmagier ebenfalls nicht mit *Tote beleben* erschaffen werden – sie erheben sich nur unter extrem seltenen Bedingungen oder durch uralte mystische Rituale.

VERVIELFÄLTIGENDES T-REX-S. HG 9



EP 6.400

NB Gigantischer Untoter

INI +6; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 8, auf dem falschen Fuß 12

(+2 GE, -4 Größe, +6 natürlich)

TP 81 (18W8)

REF +8, WIL +11, ZÄH +6

Immunitäten wie Untote, Kälte; **SR** 5/Wuchtwaffen

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Biss +20 (4W6+22)

Angriffsfläche 6 m; **Reichweite** 6 m

SPIELWERTE

ST 32, GE 15, KO –, IN –, WE 10, CH 10

GAB +13; KMB +28; KMW 40

Talente Verbesserte Initiative^B

Besondere Eigenschaften Mächtiger Biss, Vervielfältigen

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Vervielfältigen (ÜF) Wenn die Trefferpunkte eines

Vervielfältigenden Skelettes auf 0 reduzierten werden, setzen sich seine Knochen nach 1W4 Runden zu zwei kleineren vervielfältigenden Skeletten zusammen, die halb so viele Trefferwürfel aufweisen wie die Ursprungsform. Aus einem Vervielfältigenden T-Rex-Skelett entstehen zwei große Skelette mit je 9 TW, aus denen jeweils zwei weitere kleine Skelette mit je 4 TW werden. Wenn diese vier kleinen Skelette getötet werden, vervielfältigt sich das Skelett nicht mehr und ist endgültig zerstört.

Mächtiger Biss (AF) Ein Vervielfältigendes Tyrannosaurus-Skelett addiert das Doppelte seines Stärkewerkfaktors zum Bisschaden hinzu.

Ein Vervielfältigendes Skelett zerfällt in kleinere Skelette, wenn es zerstört wird. Werden wiederum diese kleinen Skelette zerstört, zerfallen sie in noch kleinere Skelette. Sobald die Trefferwürfel des Skelettes nicht mehr halbiert werden können oder das daraus resultierende Skelett nur noch sehr klein oder kleiner ist, werden schließlich alle Skelette zerstört. Vervielfältigende Skelette können mit *Tote beleben* erschaffen werden, jedoch zählen sie beim Zaubern so, als hätten sie die doppelte Anzahl an Trefferwürfeln.



Verwalterin des Skein

Diese gepanzerte Frau besitzt riesige Flügel, die durch überstehende Metallteile nur noch größer wirken. Ihre Rüstung ist mit Schädeln verziert, und ihr offener Helm gibt nichts von ihrem Gesicht preis, außer zwei hell glühenden Augen.

VERWALTERIN DES SKEIN

HG 15



EP 51.200

N Mittelgroßer Externar (Extraplanar, Gestaltwandler)

INI +7; **Sinne** Blindsight 9 m, *Chaotisches/Böses/Gutes/Rechtschaffenes entdecken*, Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m, Lebensgefühl 18 m, *Unsichtbares sehen*; Wahrnehmung +27

Aura Aura des Schicksals

VERTEIDIGUNG

RK 31, Berührung 23, auf dem falschen Fuß 27 (+4 Ablenkung, +1 Ausweichen, +3 GE, +8 natürlich, +5 Verständnis)

TP 199 (19W10+95); Schnelle Heilung 5

REF +20, WIL +22, ZÄH +15

Immunitäten Elektrizität, Tod, Versteinigung; **Resistenzen**

Feuer 10, Kälte 10; SR 10/Kaltes Eisen; ZR 26

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m, Fliegen 45 m (durchschnittlich)

Nahkampf 2 Hiebe +26 (2W10+7 plus Blickangriff)

Besondere Angriffe Blickangriff, Schicksalsfaden spinnen

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 19; **Konzentration** +25)

Beliebig oft – *Beistand*, *Dauerhafte Flamme*, *Gedanken wahrnehmen* (SG 18), *Leichte Wunden heilen*, *Mächtige Unsichtbarkeit* (nur selbst), *Mächtiges Teleportieren* (nur selbst plus 50 Pfd. an Gegenständen), *Mächtiges Trugbild* (SG 20), *Magie bannen*, *Monster bezaubern* (SG 20), *Monster festhalten* (SG 21), *Selbstverkleidung*, *Tanz des Lichts*, *Todesschutz*, *Vorahnung*

3/Tag – *Begrenzter Wunsch* (SG 23), *Ebenenwechsel*, *Energiewand*, *Lebensatem*, *Kugelblitz* (SG 22), *Kugel der Unverwundbarkeit*, *Mächtige Magie bannen*, *Heilung*, *Regenbogenspiel* (SG 23), *Tod den Untoten* (SG 22)

SPIELWERTE

ST 25, GE 16, KO 20, IN 18, WE 21, CH 23

GAB +19; KMB +26; KMV 44

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Blitzschnelle Reflexe,

Defensive Kampfweise, Durchschlagende Zauber, Eiserner Wille, Im Kampf zaubern, Verbesserte Initiative, Verbesserter Eiserner Wille, Verbessertes Entwarnen

Fertigkeiten Bluffen +19, Diplomatie +16, Einschüchtern +25,

Fliegen +16, Heilkunde +24, Heimlichkeit +16, Mit Tieren umgehen +16, Motiv erkennen +27, Wahrnehmung +27, Wissen (Die Ebenen) +26, Wissen (Geschichte) +26, Wissen (Natur) +11, Wissen (Religion) +26

Sprachen Abyssisch, Celestisch, Drakonisch, Gemeinsprache, Infernalisch

Besondere Eigenschaften Körperlose Gestalt, Schicksalshafte Auferstehung, Segen der Herrin

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (extraplanar)

Organisation Einzelgänger

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Aura des Schicksals (ÜF) Die Aura der Verwalterin verleiht ihr einen Ablenkungsbonus von +4 auf ihre RK und einen

Resistenzbonus von +4 auf ihre Rettungswürfe. Durch die Aura ist sie immun gegen Besessenheit und gegenüber Versuchen, ihre Geist zu kontrollieren, wie mit *Schutz vor Bösem* (obwohl die Aura auch Effekte nicht-böser Herkunft blockiert). Wenn eine Kreatur die Verwalterin erfolgreich mit einem Nahkampfangriff trifft, wird die Kreatur geblendet oder erleidet 1W6 Stärkeschaden (nach Wahl der Verwalterin, SG 25, um beiden Effekte zu widerstehen). Die Aura des Schicksals funktioniert auch wie *Ort weihen*, obwohl sie keinen Einfluss auf Altäre oder andere feste Gegenstände hat, die einer Gottheit geweiht sind.

Blickangriff (ÜF) In humanoider Gestalt kann die Verwalterin einen Blickangriff mit einer Reichweite von 18 Metern ausführen, der eine Kreatur für 2W6 Runden benommen macht (Willen, SG 25, keine Wirkung). Kreaturen, denen der Rettungswurf gelingt, sind lediglich für 1W6 Runden wankend. Kreaturen mit weniger als 5 TW, denen der Rettungswurf nicht gelingt, sind betäubt statt benommen. Untote, die den Rettungswurf nicht schaffen, sind für 2W6 Runden betäubt (wie mit *Untote festsetzen*) statt benommen oder wankend. Eine Kreatur, die einen erfolgreichen Rettungswurf gegen die Verwalterin ablegt, kann 24 Stunden lang nicht mehr von ihr beeinflusst werden. Die Verwalterin ist gegen ihren eigenen Blickangriff immun. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt (bzw. ein Nekromantie-Effekt gegen Untote). Eine Kreatur, die vom Hiebangriff der Verwalterin getroffen wurde, muss entweder einen erfolgreichen Rettungswurf ablegen, oder sie wird durch den Blickangriff der Verwalterin beeinflusst. Die SG der Rettungswürfe basieren auf dem Charisma.

Körperlose Gestalt (ÜF) Die Verwalterin kann mit einer Standard-Aktion körperlos werden oder in ihre normale Gestalt zurückkehren. Im körperlosen Zustand kann sie ihre zauberähnlichen Fähigkeiten und ihren Blickangriff einsetzen, jedoch keine physischen Angriffe gegen körperliche Kreaturen ausführen. Wenn sie körperlos ist, verändert sich ihre Erscheinung radikal: Sie erscheint dann als brennende, orangefarbene dunkle Seele; diese Dualität hat bei vielen dazu beigetragen, dass sie glauben, Phasmas habe zwei Herolde.

Schicksalsfaden spinnen (ÜF) Die Verwalterin kann das Schicksal eines Wesens beeinflussen und zwingt eine Kreatur im Umkreis von 30 Metern, jeden abgelegten Wurf zu wiederholen, bevor das Ergebnis feststeht. Das Ergebnis des erneuten Wurfs gilt, selbst wenn es schlechter ausfällt als das des ursprünglichen Wurfs. Die Verwalterin kann diese Fähigkeit 3 Mal am Tag einsetzen.

Schicksalshafte Auferstehung (ÜF) Als Herold der Göttin von Geburt und Tod erholt sich die Verwalterin schnell wieder, wenn sie getötet wird. Sie bleibt lediglich für 1W4 Runden tot, es sei denn, ihr Körper wird durch einen Effekt völlig zerstört (beispielweise durch *Auflösung*). Andernfalls erhebt sie sich nach 1W4 Runden nach ihrem Tod, als wäre sie durch *Auferstehung* wieder ins Leben zurückgeholt worden, und ist vollständig geheilt. Die Verwalterin erhält 1 permanente negative Stufe, wenn dies geschieht (jedoch wird diese normalerweise von Phasmas wieder entfernt, wenn ihr Herold zum Beinacker zurückkehrt). Die Verwalterin kann einmal täglich Selbstaufferstehung (siehe Phönix im *Pathfinder Monsterhandbuch*, Seite 209) anwenden. Wenn sie ein zweites Mal stirbt, bevor der Tag

vorüber ist, ist sie permanent tot (wodurch jedes Eingreifen Pharasmas oder Magie, die einen Externaren auferstehen lässt, unterbunden wird).

Segen der Herrin (ÜF) Dieser besondere Segen wird normalerweise nur wichtigen Helden des Schicksals oder Kindern mit einer außergewöhnlichen Bestimmung zuteil. Das berührte Ziel erhält einen Glücksbonus von +1 auf alle Angriffs- und Schadenswürfe durch Waffen sowie auf sein Rettungs- und Fertigkeitswürfe. Seine Feinde erhalten stattdessen einen Malus von -1 auf all diese Würfe, die gegen das Ziel gerichtet sind. Der Segen hält ein Jahr lang an. Die Verwalterin kann diese Fähigkeit beliebig oft einsetzen, doch tut sie dies ausschließlich auf Anweisung Pharasmas, und sie segnet sich niemals selbst.

Die Verwalterin des Skein ist die bevorzugte Agentin Pharasmas im Reich der Sterblichen – eine mächtige Kriegerin, die ausgesandt wird, um das Gleichgewicht des Schicksals aufrecht zu erhalten, eine feierliche Geburt anzukündigen oder eine Welt erschütternde Prophezeiung zu verkünden. Oft erscheint sie als körperloser Schatten auf Golarion, verkündet ihre Botschaft und verschwindet wieder, dennoch haben über die Äonen viele Kreaturen den betäubenden Schlag ihrer gepanzerten Faust zu spüren bekommen. Kein Sterblicher kann sich erinnern, ihr im Zusammenhang mit Arodens Tod begegnet zu sein, und ihre Rolle als Überringerin von Prophezeiungen ist seitdem fast gänzlich geschwunden.

Die Verwalterin ist emotional distanziert, und scheint Schwierigkeiten im Umgang mit Sterblichen zu haben. Manche spekulieren, sie sei durch den Tod des Letzten Azlants ein wenig dem Wahnsinn anheim gefallen, andere glauben wiederum, sie sähe gleichzeitig die Vergangenheit, die Gegenwart und die Zukunft, was dazu führt, dass sie Sterbliche als vergehende Dinge im Gewebe des Schicksals sieht, ähnlich einem Imker, der sich nur wenig um eine einzelne Biene kümmert. Wenn sie von einer mittelgroßen oder kleinen Kreatur betrachtet wird, scheint sie immer genauso groß zu sein wie der Betrachter, obwohl sich ihre Größe nicht ändert. Jedoch dokumentieren die wenigen Sichtungen, die von großen Kreaturen verfasst wurden, sie als nicht größer als 1,80 Meter.

LEBENSWEISE

Die Verwalterin ist zeitlos, altert nicht und ist in der Lage, Hunderte von Jahren auf ein bestimmtes Ereignis zu warten. Sie ist schon tief unter der Erde gefunden worden, stillstehend wie ein Golem, nur um bei der Ankunft eines bestimmten Individuums plötzlich zu erwachen. Dann verkündet sie ihre Botschaft und verschwindet. Ebenso ist sie in Städten oder abgelegenen Gegenden erschienen, hat alle ignoriert, die sie angesprochen haben, jene betäubt, die ihr schaden wollten, und auf die rechte Zeit zum Verkünden ihrer Botschaft gewartet. Man weiß nicht, warum Pharasma sie so handeln lässt, anstatt dass sie zum notwendigen Zeitpunkt auftaucht, aber ihre Priester glauben, die Anwesenheit des Herolds würde ausreichen, um die Schicksalsfäden auszurichten und dem Willen der Göttin zu genügen, so als würde sie in einem Strom stehen und den Kurs eines schwimmenden Blattes verändern. Bei mindestens zwei Gelegenheiten wartete sie in einem bekannten Tempel der Pharasma und streckte kaum die Hand aus, um die Gläubigen zu segnen, und in einem Fall fand ein treuer Anhänger der Kirche sie in einem Feld stehend und baute um sie herum einen Tempel.

Die Verwalterin tötet nur, wenn es Pharasmas Wille ist. Wenn sie

in einen Konflikt gerät, zieht sie es vor, ihren betäubenden Blick, ihre Bezauberungen und Festhaltezauber sowie ähnlich nicht tödliche Methoden einzusetzen, wodurch sie ihnen ausreichend Möglichkeiten zur Flucht gewährt. Mit ihrer Heilmagie geht sie nur spärlich um und setzt sie nur bei jemandem ein, den Pharasma in Zukunft noch benötigt – als sie bei geschichtsträchtigen Schlachten zugegen war, heilte sie nur wenige und erweckte gerade einmal einen oder zwei wieder zum Leben, die erst vor kurzem gestorben waren. Im Umgang mit Untoten ist die Heroldin jedoch ruchlos und schlägt sie mit all ihr gebotenen Kraft nieder.

LEBENSRAUM & SOZIALVERHALTEN

Die Verwalterin ist eine Einzelgängerin und hat wenig Interesse an den Wünschen der Sterblichen. Gegenüber anderen planaren Dienern ihrer Schöpferin empfindet sie zwar mehr Sympathie, aber aufgrund ihrer einzigartigen Aufgabe steht sie in der religiösen Hierarchie über ihnen, weshalb sie sich selten mit ihnen verbrüdet, wenn sie dadurch von Pharasmas Planen für sie abgehalten wird. Im Gegensatz dazu hat sie aber ein reges Interesse an anderen Dienern der Göttin, die bald gebären oder sterben werden. Obwohl die Verwalterin kein Interesse daran hat, sich selbst fortzupflanzen, hegt sie gegenüber Geburten von celestischen oder halb-celestischen eine besondere Neugier, die sowohl physischer als auch spiritueller Natur ist aus; vielleicht auch deswegen, weil sie eine Vertreterin Pharasmas ist, und die Anwesenheit der Göttin bei der Geburt das Neugeborene überfordern und seine Rolle im Gewebe des Schicksals durcheinander bringen würde. Ebenso ist sie auf eine fast schon morbide Art neugierig, was den Tod anderer, ihr ähnlicher Diener betrifft, und sie besitzt einen beinahe präkognitiven Sinn für solche Dinge, so dass ihr Erscheinen neben einem der anderen Diener der Pharasma auf der Materiellen Ebene ein wenig besorgniserregend ist. Gelegentlich wird sie an Pharasmas Hof gerufen, um über die Taten oder das Schicksal einer bestimmten Seele Zeugnis abzulegen. Wenn sie keinem direkten Befehl der Göttin folgt, dann bereist die Verwalterin bekanntermaßen die Ebenen, wobei sie Untote erschlägt, dem Fluss der Seelen folgt und die Seelen vor gierigen Daimonen und anderen, Seelen verschlingenden Kreaturen beschützt. Sie genießt jede Möglichkeit, die externaren Untergebenen Urgathoas zu jagen und zu vernichten, und sie hat deren Herold (einen fliegenden, mit Fängen ausgestatteten Schädel namens Mutterschlund) schon mehrmals erschlagen.





Gerichtsgebäude

Richterin Daramids Haus

Universität von Lepidstadt



Kleiner Moutrap

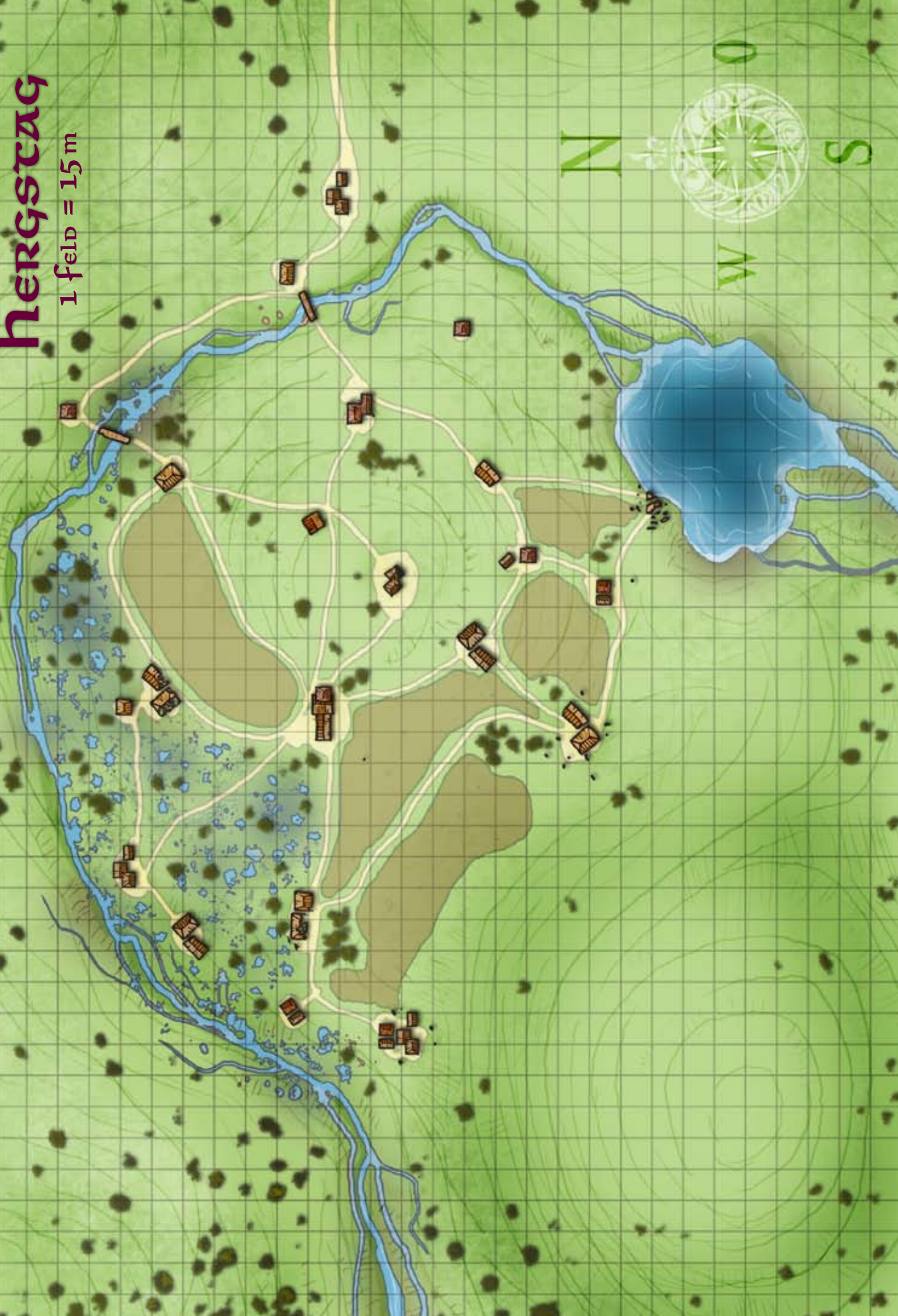


225 m



hergstag

1 feld = 15 m



ZERBROCHENER MOND

von Tim Hitchcock

In den Schatten des berühmten Schauerholzes lauern gefährliche Bestien, primitive Wahnsinnige und Monster, die irgendwo dazwischen fallen. Die SC folgen der Spur des Wispernden Pfades in diese furchtbare Wildnis, vorangetrieben von dem Wunsch, ihren rätselhaften Untaten ein Ende zu setzen. Als die Durchreise der Kultanhänger jedoch den angespannten Frieden im Wald über den Haufen wirft, finden sich die SC mitten in einem Krieg zwischen verschiedenen Lykanthropenstämmen wieder. Können die SC der entsetzlichen Wildnis entkommen und den wahren Plan der Anhänger des Todeskultes aufdecken? Oder wird der Blutfluch der Lykanthropen auch von ihnen Besitz ergreifen?



DER WISPERNDE PFAD

Die mörderischen Kultanhänger des Wispernden Pfades verehren den Tod als das ultimative dunkle Ideal. Sie streben danach, die Welt und ihre Bewohner auf die lautlose Perfektion von Asche und Knochen zu reduzieren. Entdecke die finsternen Geheimnisse des berühmtesten Todeskultes der Inneren See und die dunklen Geheimnisse seiner morbiden Magie.

DIE LEBENSWEISE DER LYKANTHROPEN

Egal ob Rudel wilder Werwölfe oder Schwärme schattenhafter Werfledermäuse, jene, die unter dem Fluch der Lykanthropie leiden, werden von bestialischen Leidenschaften verzehrt. Erfahre mehr über die brutale Lebensweise zahlreicher Arten von Werbestien und die Geheimnisse der gefürchteten Krankheit, die als Lykanthropie bekannt ist.

UND MEHR!

Die Jagd auf den geisterhaften Mörder beginnt im nächsten Eintrag der Chronik der Kundschafter! Und eine Armee neuer Schrecken erwacht im Bestiarium zu unnatürlichem Leben.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

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

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

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

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

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

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

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of

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

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

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

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

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

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

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE

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

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

Basidiron from the Tome of Horrors. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Dark Creeper from the Tome of Horrors, Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Rik Shepard.

Frogemoth from the Tome of Horrors. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Giant Slug from the Tome of Horrors. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Mongrelman from the Tome of Horrors, Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Zombie, Juju from the Tome of Horrors, Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

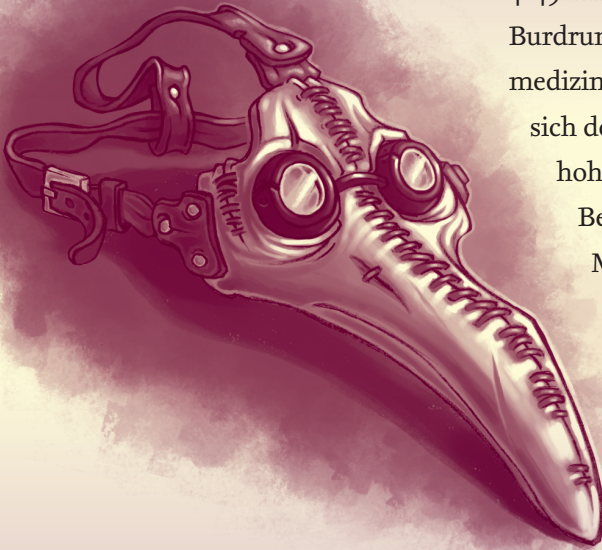
Pathfinder Adventure Path #44: Trial of the Beast. © 2011, Paizo Publishing, LLC; Author: Richard Pett. Deutsche Ausgabe: Der Bestienprozess von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.

Das allsehende Auge



Hinter den verschlossenen Türen von Ustalavs Hallen der Macht treibt eine geheimnisvolle Gesellschaft einflussreicher Familien und politischer Puppenspieler die Vorhaben und die Geschicke ihrer Mitglieder voran. Sie fördern Prinzen, formen Nationen und bekämpfen jeden, der sich ihnen entgegenstellt. Angeblich nennen sie sich der Esoterische Orden des Pfalzgräflichen Auges. Jedoch könnte es sich bei dieser Geheimgesellschaft auch nur um einen Auswuchs der Paranoia handeln. Dennoch deuten manche Gelehrte seltsame Ereignisse als Auswirkungen jahrhundertealter Verschwörungen, die von den ältesten magischen Traditionen des finsternen Garund inspiriert wurden. Diese würden Ziele anstreben, welche nur jene verstehen können, die in die Geheimnisse des Ordens eingeweiht wurden.

Die maske des todes



Als der Bleiche Atem über die Stadt Kavapesta im Jahre 4249 AK kam, waren die pharasmischen Heiler überfordert. Burdrumar Roltz, ein früherer Schlachter, der eine medizinische Laufbahn eingeschlagen hatte, schloss sich den wenigen Ärzten der Stadt an und verlangte hohe Preise für seine aus dem Ausland stammenden Behandlungsmethoden. Ein Zeitlang waren diese Methoden populär und zahlreiche Heiler übernahmen seine zweifelhafte Vorsichtsmaßnahme, eine mit Kräutern und heiligen Symbolen der Pharamasma ausgestopfte Maske zu tragen. Obwohl Roltz später als Scharlatan verjagt wurde, der mehr Leute angesteckt als geholfen hatte, werden seine Masken heute noch in Ustalav und anderswo gleichermaßen von Ärzten zweifelhafter Befähigung und Kultanhängern Urgathoas benutzt.

Rösen an Rösen gefügt

Die amoklaufende Abscheulichkeit, welche als die Bestie von Lepidstadt bekannt ist, wurde gefangen genommen! Doch statt das Monster für seine zahllosen Morde und unglaublichen Verbrechen zu vernichten, verlangt der Rat der Stadt, dass die Kreatur ein faires Gerichtsverfahren erhält. Bei ihrer Ankunft in Lepidstadt verstricken sich die Abenteurer in die Untersuchungen und die Wut, welche den Prozess umgeben. Bald schon liegt es an ihnen herauszufinden, ob das legendäre Monster wirklich ein Mörder oder nur das Werkzeug eines mächtigeren Bösen ist – und ob es vielleicht zu gefährlich ist, um es überhaupt am Leben lassen zu dürfen ...

Diese Ausgabe des *Pathfinder-Abenteurpfades* setzt die Kampagne um „Die Kadaverkrone“ fort und enthält:

- „Der Bestienprozess“ - ein Pathfinder-Abenteuer für Charaktere der 4. Stufe von Richard Pett.
- Einblicke in die Geheimgesellschaft, welche als der Esoterische Orden des Pfalzgräflichen Auges bekannt ist, von Brandon Hodge.
- Enthüllungen zum Glauben an Pharasma, der Göttin der Geburt, des Todes und des Schicksals, von Sean K Reynolds.
- Schrecken über Schrecken für Lorbeer Cylphra in der Chronik der Kundschafter von F. Wesley Schneider.
- Vier aufregend und gefährlich neue Monster von Rob McCreary, Patrick Renie und Sean K Reynolds.



www.ulisses-spiele.de



www.pathfinder-rpg.de



ISBN 978-3-86889-553-7

Artikelnummer: US53023PDF