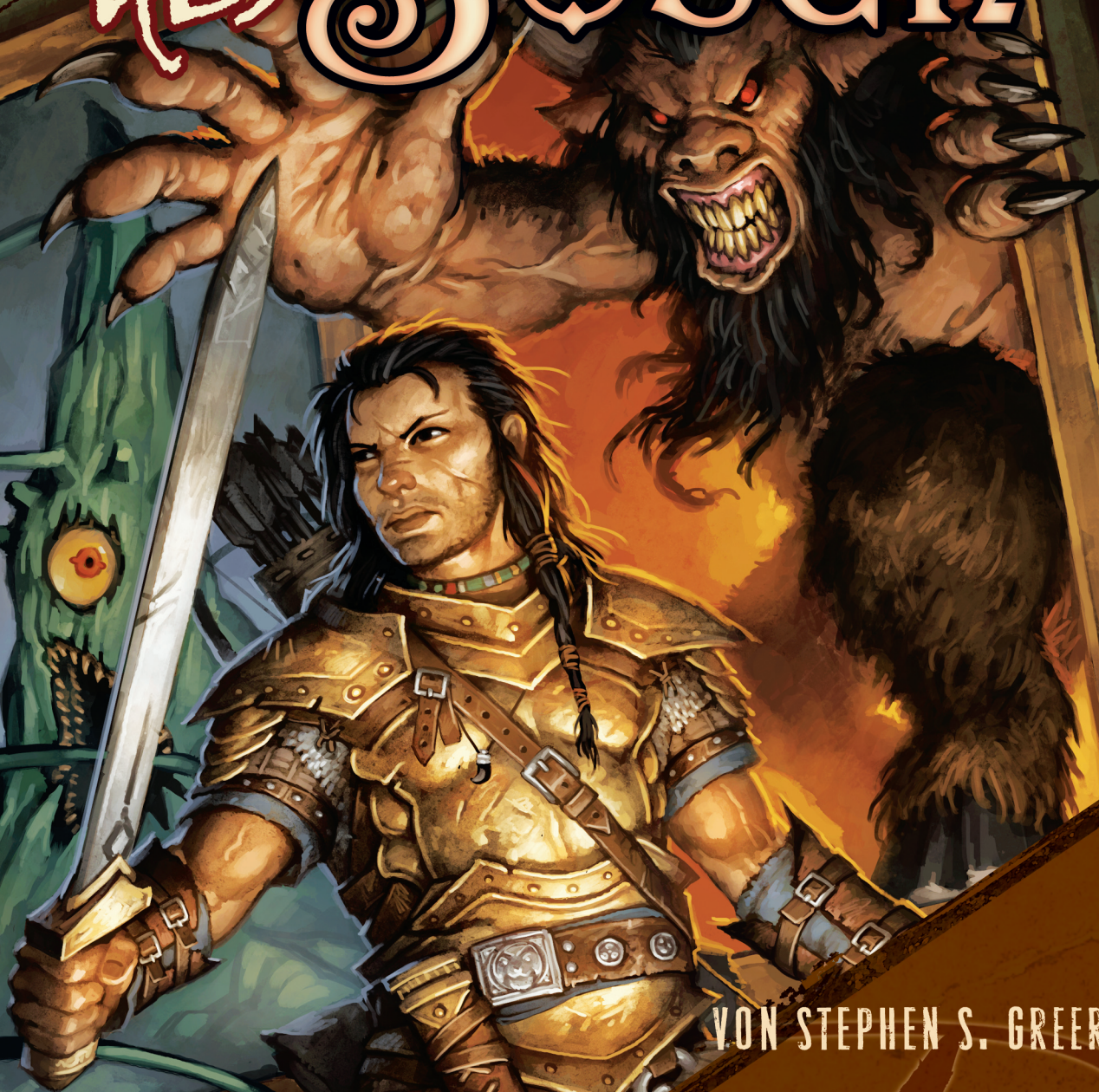


EIN ABENTEUER FÜR STUFE 8

GALERIE des Bösen



VON STEPHEN S. GREER

PATHFINDER
MODUL



Gewölbe Ebenen 1-2



Gautknechts Anwesen - Obere Stockwerke



Gautknechts Anwesen - Erdgeschoss





GALERIE DES BÖSEN

PATHFINDER MODUL STADTABENTEUER

Design: Stephen S. Greer

Playtesters: Rob Alford, Stanley Cramer, Dan Dekker, April Greer, and Jon Hayunga

Development and Editing: Jason Bulmahn, Mike McArtor, Jeremy Walker

Art Director: Drew Pocza

Managing Art Director: James Davis

Director of Operations: Jeff Alvarez

Brand Manager: Jason Bulmahn

Director of Sales and Marketing: Joshua J. Frost

Cover Artist: Matt Dixon

Interior Artists: Jeff Carlisle, Vincent Dutrait, Imaginary Friends Studios, Drew Pocza

Cartographer: Christopher West

Paizo CEO: Lisa Stevens

Corporate Accountant: Dave Erickson

Technical Director: Vic Wertz

Publisher: Erik Mona

Deutsche Ausgabe: Ulisses Spiele GmbH

Produktion: Mario Truant

Übersetzung: Friederike Fuß

Lektorat: Mario Schmiedel, Oliver von Spreckelsen

Layout: Matthias Schäfer



Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11, 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr. : US53004PDF
ISBN 978-3-86889-540-7




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

Galerie des Bösen ist ein Pathfinder Modul für vier Charaktere der 8. Stufe. Am Ende des Moduls sollten die Charaktere die 10. Stufe erreicht haben. Das Modul wurde für die Pathfinder Chronicles Kampagnenwelt entwickelt, es kann jedoch leicht in jede andere Welt integriert werden. Das Modul ist mit der Open Game Licence (OGL) kompatibel und kann für das weltweit beliebteste Fantasy-Rollenspiel verwendet werden. Die OGL befindet sich auf Seite 31 dieses Produktes.

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, artifacts, places, etc.), artwork, and trade dress.

Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the contents of this Paizo Publishing game product are Open Game Content, as defined in the Open Gaming License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission. To learn more about the Open Game License and the d20 System License, please visit [wizards.com/d20](http://www.wizards.com/d20).

GameMastery Modules are published by Paizo Publishing, LLC under the Open Game License v 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. All other trademarks are property of Paizo Publishing®, LLC. ©2007 Paizo Publishing. Deutsche Ausgabe ©2011 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.



Man sagt, die Welt dreht sich um Absalom. Betrachtet man dies aus einer rein physikalischen Perspektive, stimmt das natürlich nicht, doch man kann die religiöse, strategische und ökonomische Bedeutung der Stadt kaum genug betonen. Die zahllosen Trümmer von Belagerungsmaschinen, die ausgebrannten Festungen und die uralten Schlachtfelder, welche die Stadt umgeben, zeugen von ihrem Einfluss. Trotz seiner gewaltsamen Geschichte ist Absalom ein Ort der Wunder, ein Schmelztiegel, in dem sich aus Dutzenden verschiedenen Kulturen, Geschichten, Ideologien und Völkern eine einzigartige Identität gebildet hat. Einer der lebhaftesten und attraktivsten Stadtteile ist das Efeuviertel. Es verdankt seinen Namen den mit Efeu bewachsenen Mauern und neben vielen freistehenden Säulen finden sich hier wunderbar gepflegte Gärten an den gewundenen Straßen. Der Bezirk ist das Zuhause vieler erfolgreicher Handwerker, wandernder Barden, Schauspielertruppen, Händler und einflussreicher Familien. Alles, was gekauft oder hergestellt werden kann, sei es magisch oder weltlich, findet seinen Weg irgendwann ins Efeuviertel. Hinter dieser Fassade der kulturellen Vielfalt und Betriebsamkeit verbergen sich kaum wahrnehmbare Spannungen und Intrigen, welche dem unbeteiligten Beobachter entgehen können. Straßenkünstler und Handwerker fechten subtile Rivalitäten aus. Die Schausteller verteidigen ihre Territorien mit größter Leidenschaft und das ungeschriebene Gesetz der Heimlichtuerei bestimmt das Leben von Kaufmannsfamilien und niederen Adligen gleichermaßen.



CHRONIKEN DER KUNDSCHAFTER

Abenteuerhintergrund

Imron Gautknecht ist ein versierter Magier mit einer großen Liebe zur Malerei. Nachdem er viele Jahre seines Lebens auf Abenteuern verbracht hat, hat er sich nun in Absalom zur Ruhe gesetzt und lebt in seinem komfortablen Anwesen in der Sandelholzstraße im Efeuviertel. Er hofft, seine Tage mit der Malerei verbringen und die Ruhe und den Frieden genießen zu können, die er sich nach seinem gefährvollen Leben verdient hat. Seine Nachbarn haben keine Ahnung von seiner Vergangenheit und wissen nur, dass er ein reicher Exzentriker aus dem Ausland ist.

Nach einigen Monaten war Imron es allerdings leid, nur zu seinem eigenen Vergnügen zu malen. Er begann an Künstlerwettbewerben teilzunehmen und seine Gemälde in der Stadt auszustellen. Und schließlich begann er auch noch zu experimentieren, um seine arkanen mit seinen künstlerischen Fähigkeiten verbinden zu können und um den Schauwert seiner Bilder zu steigern. Dies brachte ihm natürlich einen Vorteil gegenüber seinen Konkurrenten ein..

Sehr zum Missfallen bereits etablierter Künstler wurden Imrons Bilder schnell bekannt und beliebt. Seine Sujets waren innovativ und erfrischend, wenn auch ein wenig schockierend. Er zeigte den Bewohnern Absaloms Sehenswertes aus anderen Welten und exotische Kreaturen, die weit über das hinaus gingen, was sie sich in ihren wildesten Träumen vorstellen konnten.

Imron ist zwar von denen abgestraft worden, die eher traditionelle Themen und Stile bevorzugen, hatte aber Erfolg als Vertreter der Populärkunst. Eines jedoch, das, was er sich am meisten wünschte, bekam er nie: den Respekt der

angesehensten Kritiker und Künstler Absaloms.

Der Neuheitswert seiner Bilder verbrauchte sich schnell, als andere Maler mit ähnlichen Themen die Märkte und Galerien überfluteten – einige waren besser als er, die meisten jedoch schlechter. Ein Maler zog dabei Imrons ganze Aufmerksamkeit auf sich: eine lokale Berühmtheit namens Endrik Bogus. Als Imron Bogus' Galerie besuchte, machte er eine schockierende Entdeckung: Bogus' Gemälde kopierten Szenen aus Imrons Abenteuern, die dieser niemals hätte kennen können, wenn er Imron nicht bei der Arbeit ausspionieren würde. Endrik Bogus hatte Imrons Ideen gestohlen und gab sie jetzt als seine eigenen aus. Imron wusste zwar nicht, wie das seinem Rivalen gelungen war, doch er war entschlossen, es herauszufinden.

Es dauerte nicht lange bis Imron heraus fand, dass sein Diener, Tharivol, in sein Atelier geschlichen war und Kohleskizzen seiner Arbeiten angefertigt hatte, um sie an Endrik zu verkaufen. Höchst verärgert über den Betrug und die Frechheit seines Dieners nutzte Imron seine magischen Kräfte, um Tharivol in einem besonders grauenvollen Bild einzusperren. Er schmiedete einen schrecklichen Racheplan und bald schon war das verzauberte Gemälde bereit, auch Endrik Bogus in die Falle zu locken und zu töten. Erst danach kam Imron auf die Idee, weitere tödliche Bilder anzufertigen, um die größten Giftspritzen unter seinen Kritikern aus dem Weg zu schaffen. Um diese Werke des Todes auszuliefern, heuerte Imron einen örtlichen Tunichtgut an, der für seine Eloquenz und seine entwaffnende Art bekannt war. Er sollte ihm als Kurier dienen. Zuletzt beschwor Imron

noch einen Unsichtbaren Pirscher, um diesen Mann nach der Erledigung seines Auftrags umzubringen, um sicherzugehen, dass der Bote später nichts über Imrons Verwicklung in die ganze Angelegenheit verraten konnte.

Abenteuerzusammenfassung

Die SC erhalten einen Brief von einem reichen Adligen aus dem Efeuviertel. Wenn sie daraufhin zu seinem Haus gehen, sehen sie sich einem grauerregenden, tentakelbewehrten Wesen gegenüber. Nachdem sie es besiegt haben, stellen sie fest, dass das Monster aus einem magischen Gemälde stammt, welches früher am Tag angeliefert wurde. Das Wesen hat ihren potentiellen Auftraggeber abgeschlachtet. Bald schon kommen die SC auf die Spur des mysteriösen Kuriers. Ihre Untersuchungen führen sie zu einem weiteren reichen Kunstkritiker. Wenn sie bei diesem ankommen, müssen sie feststellen, dass ihre Beute die Lieferung bereits abgegeben hat. Dadurch sind sie gezwungen, sich auf schwierigem gesellschaftlichen Parkett zu bewegen und den unwissenden Gastgeber eines großen Empfangs davon abzuhalten, die tödliche Falle auszulösen.

Die Spur des Kuriers führt die Gruppe dann gerade noch rechtzeitig zu einem weiteren Haus, um die Anlieferung eines weiteren verzauberten Gemäldes abzufangen. Bevor sie den Kurier erreichen, wird dieser von dem Unsichtbaren Pirscher angegriffen. Es gibt mehrere Möglichkeiten, diese Situation zu lösen, alle aber versorgen die Gruppe mit neuen Hinweisen: eine unvollständige Adresse (Gautknechts Anwesen), eine Karte, auf welcher die Häuser der vier Ziele eingetragen sind, und der Name Endrik Bogus, der neben einem der Einträge auf der Karte steht.

Wenn sie beim Anwesen von Endrik Bogus eintreffen, müssen die SC feststellen, dass er in einem diabolischen Gemälde gefangen ist, welches ihn als aufgeblähte, wurmartige Kreatur darstellt. Um Endrik zu retten, müssen die Charaktere das Bild betreten. In dem außerdimensionalen Raum bekämpfen die SC ein Nachtvettel-Konstrukt und zwei Kytons. Haben sie ihre Gegner besiegt, werden die SC zusammen mit Endrik wieder zurück in das Atelier des Malers gebracht. Hinweise, die sie in Endriks Haus finden, deuten auf Imron Gautknecht als Urheber der Verbrechen.

Nun müssen die SC Imrons Anwesen infiltrieren, um ihn gefangen zu nehmen oder zu töten. Imrons Haus wird von Konstrukten bewacht. Darüber hinaus wird die Gruppe von seltsamen Klonen, zahllosen Fallen, bösartigen Höllenhunden und einer Kreatur, welche sich Schattenlaurer nennt, erwartet.

Selbst wenn die Gruppe alle von Imrons Verteidigungsmaßnahmen überwunden und seine Geheimnisse ergründet hat, hat sie den Maler noch nicht gefasst. Die Wahrheit verbirgt sich in

einer geheimen Kammer, in welcher Imron ein mächtiges Artefakt, das so genannte Id-Porträt, versteckt hat. Er hat es benutzt, um mächtiger zu werden, musste jedoch einen schrecklichen Preis dafür zahlen.

Einführung

Absalom. Auf der ganzen Welt gibt es keinen vergleichbaren Ort. Rufe und Schreie in Dutzenden verschiedenen Sprachen erfüllen die Luft. Personen aus allen nur vorstellbaren Ländern drängen sich in den vielen Vierteln. Der Strom an Geschöpfen und Gestalten gleicht dem Lebensnerv einer monströs großen Kreatur. Innerhalb dieser Mauern existieren Leben neben Tod, Freiheit neben Tyrannei, Liebe neben Hass, es herrschen Krieg, Armut und Reichtum und es gibt vor allem eins: Gelegenheiten.

Seid gegrüßt! Ich hoffe, dieses Schreiben erreicht Euch bei guter Gesundheit und Ihr wärt einem für beide Seiten profitablen Geschäft nicht abgeneigt. Bitte besucht mich in meinem Stadthaus in der Zinnoberstraße 11 im Efeuviertel, wenn Ihr diese Botschaft erhalten habt. Dann werde ich Euch alle weiteren Details erklären. Gehabt Euch wohl bis auf Weiteres,

Ascheron Ryng

Spielerunterlage 1

Das Abenteuer beginnt, wenn die SC in das Haus eines gewissen Ascheron Ryng eingeladen werden. Ryng ist ein wohlhabender Kunstsammler und -kritiker, der im Efeuviertel lebt. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, wie die SC an die Einladung geraten können. So könnten sie etwa versuchen, Schmuck oder Kunstwerke zu verkaufen und Ryng zu Beratungszwecken aufsuchen, wodurch sie in das Abenteuer hineingezogen werden. Der Kunstkritiker könnte der Gruppe aber auch Geld für vorangegangene Dienste schulden. Er könnte ein alter Bekannter der SC oder gar ein Familienmitglied sein, von dem man weiß, dass er des Öfteren Aufträge für Abenteuerler hat. Sind die Charaktere hingegen Mitglieder oder Mitarbeiter der Stadtwache, könnten sie zu seinem Haus gerufen worden sein, um wegen einer Ruhestörung zu ermitteln. Vielleicht spazieren sie aber auch einfach nur an Ascheron Ryngs Haus vorbei und hören Lärm und Schreie aus dem Innern, was ihr Interesse lange genug wecken könnte, dass sie in das Abenteuer hineingezogen werden.

Wenn sie auf diese anfängliche Begegnung eingehen, sollten die SC genügend Gründe haben, den grausamen Mord zu untersuchen. Schließlich erfahren sie, dass weitere bedeutende Persönlichkeiten aus dem Efeuviertel in Gefahr schweben. Wenn deine Gruppe etwas mehr Motivation braucht, um zu ermitteln, könnte die überarbeitete Stadtwache ihr eine Belohnung anbieten, damit sie die anderen Adligen beschützt und Ascherons Mörder zur Strecke bringt.

TEIL 1: DER SCHRECKLICHE TOD DES ASCHERON RYNG

Zu Beginn des Abenteuers erhalten die SC ein Schreiben von Ascheron Ryng, einem prominenten Kunstmäzen aus Absalom, der sowohl als eifriger Sammler seltener Kunstwerke als auch als respektierter Kritiker bekannt ist. Er lebt in einem bescheidenen, aber eleganten Stadthaus, welches auf einem kleinen Hügel steht, der die Zinnoberstraße überblickt. Ryng sponsert regelmäßig Expeditionen zu weit entfernten Ruinen und untergegangenen Zivilisationen, um seine Sammlung um weitere alte Kunstwerke, Schmuckstücke und Artefakte ergänzen zu können. Ihm ist zu Ohren gekommen, dass die SC einen Ruf als Abenteuerler haben, und so hat er ihnen eine Einladung geschickt, um die Erforschung einer erst kürzlich entdeckten Tempelruine zu besprechen.

Das Abenteuer beginnt, wenn ein Kurier der Gruppe ein zusammengerolltes Schreiben auf teurem Pergament überbringt, welches mit einem ebenfalls kostspieligen Seidenband verschnürt ist. Der Brief spricht die SC namentlich an und sein Inhalt besteht aus der Nachricht von Spielerunterlage 1.

Wenn die SC bereit sind, sich mit Ascheron zu treffen, können sie sich zu seinem Stadthaus in der Zinnoberstraße aufmachen. Wenn sie durch das Efeuviertel laufen, lies ihnen den folgenden Abschnitt vor oder gib ihn mit eigenen Worten wieder, um sie in die entsprechende Stimmung für ihr Abenteuer in diesem bunten und aufregenden Viertel Absaloms zu versetzen.

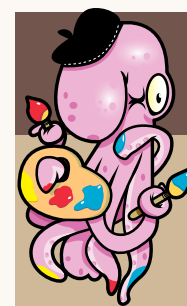
Die Straßen des Efeuviertels sind von den unzähligen Sehenswürdigkeiten und Gerüchen seiner Gewerbe geprägt. Ihr seht Blumenverkäufer und Obststände, riecht das Holz und die Politur der Schreinereien, aus den Bäckereien wehen euch verführerische Aromen in die Nase und ihr nehmt den schweren, öligen Geruch der Farben wahr, die von den zahllosen Straßenkünstlern benutzt werden. Die vielen leuchtenden Farben vermitteln den Eindruck, als würde hier ständig irgendein Festtag gefeiert werden.

Von der Feuerlilienallee biegt ihr in die Moosagatgasse ein, welche euch in die Zinnoberstraße führt. Bald schon seht ihr das Stadthaus

WER IST ASCHERON RYNG?

Wenn den SC ein Wurf auf Diplomatie oder Wissen (Lokales) gelingt, erhalten sie die folgenden Informationen.

SG	Ergebnis
10	Ascheron Ryng ist ein wohlhabender örtlicher Kunstmäzen, der im Efeuviertel lebt.
15	Abgesehen von seinen lokalen Interessen sponsert Meister Ryng großzügig Expeditionen zu Ruinen und in die gefährliche Wildnis.
20	Meister Ryng hat erst kürzlich mit jemandem über eine neu entdeckte Ruine gesprochen, in der noch viele Jahrhunderte alte Kunstwerke liegen sollen, auf welche er höchst erpicht ist.



Anmerkung des Entwicklers

DARF'S EIN WENIG PERSÖNLICHER SEIN?

Bedenkt man Ascheron Ryngs Verbindungen zu diversen Abenteuerern, gibt es auch eine Möglichkeit, wie du deine Spieler auf eine etwas natürlichere und persönlichere Weise in Galerie des Bösen einbinden kannst. Du könntest Ryng bereits früher als reichen Auftraggeber in deiner Kampagne auftreten lassen. Er hat genug Geld, um zahlreiche Abenteuer zu sponsern, welche die SC vor diesem erleben. Wenn du ihn als passionierten Unterstützer ihrer Sache darstellst, der gegenüber den Charakteren stets freundlich und großzügig war, wird sein Tod zu einer persönlichen Angelegenheit. Es wird für die Spieler sehr viel bedeutsamer und denkwürdiger, den Mord aufzuklären.

von Ascheron Ryng. Es steht auf einem kleinen Hügel, welcher die Straße überblickt. Ein niedriger, mit duftendem Jasmin bewachsener Zaun grenzt es von der Straße ab. Hinter einem kleinen Tor führt ein Weg aus Steinplatten an Blumenbeeten, Springbrunnen und zurechtgestutzten Büschen vorbei zur Haustür. Neben dem Tor hängt eine Glocke und ein Schild informiert euch: „Bitte läuten.“

Die noch lebenden Bewohner des Stadthauses sind viel zu verängstigt, um ihre Verstecke zu verlassen, wenn die SC klingeln.



WER IST DER GESCHNIEGELTE KAVALIER?

Wenn den SC ein Wurf auf Diplomatie oder Wissen (Lokales) gelingt, erhalten sie die folgenden Informationen.

- | | |
|-----------|---|
| SG | Ergebnis |
| 10 | Der Geschniegelte Kavalier ist das Mitglied eines in Unnade gefallen Adelshauses. Er ist nicht mehr als ein eloquenter Gauner. |
| 15 | „Der Kavalier“, wie er oft einfach genannt wird, besitzt Verbindungen. Er hat Freunde in allen gesellschaftlichen Kreisen Absaloms. Zahl ihm genug und er wird herausfinden, was du wissen willst. |
| 20 | Sein wahrer Name ist Darius Finsch. Im Volk wird er liebevoll als reichster Bettler Absaloms bezeichnet. Er ist dafür bekannt, ein Experte im Manipulieren von Personen zu sein und die Geheimnisse der Stadt zu ergründen. Ebenso legendär sind auch seine Kauforgien, wenn er mal ein paar Münzen zusammengekratzt hat. |

Bereich 1 : Blut und Eingeweide

Ein genauerer Blick verrät, dass hier irgendwas definitiv nicht stimmt. Lies den folgenden Abschnitt vor oder gib ihn mit deinen eigenen Worten wieder.

Die Tür des Stadthauses hängt nur noch an einer Angel und ist mit Blut verschmiert. Aus dem Innern des Hauses dringen glitschige Geräusche, die von lauten Schlägen und zerberstendem Glas unterbrochen werden.

Die Anzeichen von Zerstörung und Blutvergießen sollten für die SC Anlass genug sein sich vorzubereiten, wenn sie das für nötig halten. Als Ascheron angegriffen wurde, hat er versucht durch die Eingangstür zu entkommen. Eine der Kreaturen hat die Tür fast aus den Angeln gerissen, als sie den armen Mann zurück in die Arme des Todes gezerrt hat.

Bereich 2 : Die Tentakelschrecken (HG 7)

Die Inneneinrichtung des einstmals schönen Stadthauses liegt in Trümmern. Gemälde wurden von den Wänden gerissen und liegen zerfetzt auf dem Boden. Möbelstücke wurden umgeworfen. Überall liegen zerbrochene Glasgegenstände herum.

Kreatur: Das Gemälde, das Ascheron Ryng vor kurzem geliefert wurde, war eine tödliche Falle. Es war in Papier eingeschlagen und wartete nur darauf, von Meister Ryng ausgepackt zu werden. Als er dies tat, schossen zwei künstliche Riesenoktopi aus Imrons Erinnerung hervor und griffen an. Imron nennt sie „Tentakelschrecken“. Wenn die Kreaturen sich der Anwesenheit der SC bewusst werden, lassen sie Ascherons Leiche fallen und wenden sich den Neuankömmlingen zu.

TENTAKELSCHECKEN (2)

HG 5

EP 1.600

TP je 74; Anhang 2, S. 28

TAKTIK

Im Kampf Die Tentakelschrecken ergreifen ihre Beute mit ihren Tentakeln und würgen sie. Sie lassen nicht eher von ihren Opfern ab, bis diese tot sind.

Moral Da es sich um geistlose Wesen handelt, kämpfen sie bis zu ihrer Vernichtung.

Entwicklung: Werden die Kreaturen getötet, verwandeln sie sich in Farbpfützen. Durchsuchen die Charaktere das Anwesen, stoßen sie auf diverse verschreckte Hausangestellte. Einer von ihnen erklärt der Gruppe, dass sein früherer Arbeitgeber vor ungefähr einer Stunde ein unerwartetes Geschenk von jemandem erhalten hat, welchen der Kurier einen „kunstbegeisterten Bruder im Geiste“ genannt hat. Während er dies sagt, zeigt er auf das einzige noch intakte Gemälde. Es stellt ein Schiff auf sturmgepeitschter See dar. Der Diener kann den Mann genau beschreiben. Für einen einfachen Kurier war er gut gekleidet und außergewöhnlich eloquent. Er hatte noch einen schäbig gekleideten Gehilfen dabei, der weitere in Papier eingeschlagene Gemälde trug. Als der Diener den Boten zu diesen befragte, antwortete der Kurier, dass es noch weitere Persönlichkeiten im Viertel gäbe, an die er ähnliche Geschenke ausliefern würde. Als Ascheron das Bild auspackte, erschienen auf einmal die Monster.

Der Kurier, den der Diener beschreibt, ist ein örtlicher Gauner namens Darius Finsch, der im Allgemeinen als der Geschniegelte Kavalier bekannt ist. Er wird in Teil 2 genauer beschrieben.

Wenn die SC sich entscheiden, der Stadtwache den Zwischenfall zu melden, statt selbst zu ermitteln, teilt der wachhabende Offizier ihnen bedauernd mit, dass er keine Männer abstellen kann, um den Angriff zu untersuchen, da seine Leute gerade eine wichtige Feierlichkeit bewachen, in die ein mächtiger ausländischer Adliger involviert ist. Er ernannt die SC zu Ermittlern in dieser Angelegenheit und bietet ihnen eine Belohnung von 2.500 GM an, wenn sie den Kurier erfolgreich davon abhalten können, weitere Bilder auszuliefern und andere Bürger in Gefahr zu bringen. Er stellt ihnen die dreifache Belohnung in Aussicht, wenn es ihnen zudem gelingt, Ascherons Mörder ausfindig zu machen.



TEIL 2: BELFORS VOM UNGLÜCK HEIMGESUCHTER EMPFANG

Da die SC nun mit einer detaillierten Beschreibung ihrer Zielperson ausgestattet sind, sollte es ihnen ein Leichtes sein, den Wegbeschreibungen von Händlern, Straßenkindern und anderen Einheimischen zu folgen, an die sie mit einem Fertigkeitswurf auf Diplomatie (SG 10) gelangen können. Die Charaktere können auch versuchen, den noch schwach erkennbaren Fußspuren von Darius Finsch und seiner Hilfskraft zu folgen, indem er zwei erfolgreiche Fertigkeitswürfe auf Überlebenskunst (SG 25) macht. Beide Vorgehensweisen verbrauchen ungefähr gleichviel Zeit.

Die Spur des Geschniegelten Kavaliere führt die SC zu einem Anwesen am Pfauenhof. Es ist das Haus eines weiteren reichen Kunstkritikers aus dem Efeuviertel – ein Adliger namens Belfor Vittanis. Die Zielperson der Gruppe hat ihr Paket jedoch bereits abgegeben, wenn die SC ankommen. Darius hat jetzt nur noch zwei weitere Bilder auszuliefern und seinen Helfer daher bezahlt und entlassen. Er hat sich eine Kutsche besorgt und ist alleine weitergezogen.

Zum Glück wurde das Meister Vittanis zugedachte Bild noch nicht enthüllt.

Belfors Stadthaus

Die Spur des mysteriösen Kuriers führt euch zu einem eleganten Stadthaus am Pfauenhof. Es scheint, dass in Haus Nr. 20 gerade ein Empfang für die hohe Gesellschaft der Stadt stattfindet. Zahllose Kutschen parken an der runden Auffahrt, welche zu dem mit Säulen verzierten Eingangsbereich führt. Einige Kutscher und Bedienstete stehen herum, trinken und tratschen, während Musik und Gelächter aus dem Haus auf die Straße dringt.

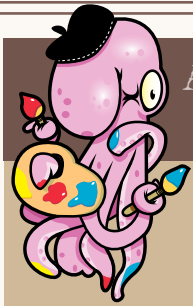
Belfor Vittanis veranstaltet gerade einen seiner legendären Empfänge. Er und seine Gäste (Künstler, niedere Adlige, Kaufleute und andere Persönlichkeiten Absaloms mit ihrem Gefolge) sind bereits am Höhepunkt der rauschenden Feier angelangt. Als der Geschniegelte Kavaliere kam, um seine Lieferung abzugeben, hat Belfor ihn in sein Haus eingeladen. Der Kavaliere nahm dieses Angebot dankend an, da er bei solchen Feierlichkeiten genau in seinem Element ist. Belfor und seine Gäste haben hingenommen, dass Darius' Arbeitgeber anonym bleiben wollte, und beschlossen, die Enthüllung des Bildes zur Hauptattraktion des Abends zu machen. Das Gemälde steht noch immer in Papier eingeschlagen auf einer Staffelei in Belfors Ballsaal. Der Adlige bereitet die Enthüllung des

geheimnisvollen Gemäldes gerade vor, als die SC ankommen.

Bereich 1: Vordereingang

Mehr als ein Dutzend Kutscher (Menschen, Experten 2, 8 TP) und Diener (Menschen, Frauen und Männer, Experten 2, 7 TP) haben sich bei den Kutschen vor dem Vordereingang versammelt und unterhalten sich gerade über Lady Tillandas Männergeschmack. Gelingt den SC ein Fertigkeitswurf auf Diplomatie (SG 15), können sie die Diener freundlich stimmen und erfahren, dass ein Mann, auf den die Beschreibung des Geschniegelten Kavaliere passt, vor ungefähr einer Stunde hier eintraf. Er hatte einen Diener dabei und betrat das Haus mit einem Gegenstand, der verdächtig nach einem eingewickelten Gemälde aussah. Er blieb eine Weile. Als er wieder herauskam, entlohnte er seinen Diener und entließ ihn. Anschließend stieg er mit zwei weiteren eingeschlagenen Bildern in Lady Tillandas Kutsche und machte sich zu einem unbekannten Ort auf. Die Diensten wissen zudem, dass die Lieferung bald enthüllt werden soll.

Entwicklung: Wenn die SC den Grund für ihre Anwesenheit erklären, bringen die Diener sie hinein. Selbst wenn es der Gruppe nicht



Anmerkung des Entwicklers

DER EMPFANG

Beim Testen dieses Abenteuers waren meine Spieler und ich uns einig, dass

Belfors unglückselige Feier bei Weitem der unterhaltsamste Teil war. Wenn du deine Spieler ihre Rollen gerne ausspielen lässt oder sie gerne in merkwürdige und unangenehme Situationen verwickelst, dann sollte dir dieser Teil des Abenteuers besonders viel Spaß machen. Dreh so richtig auf, wenn du die etwas verschrobenen oder geistlosen und vollkommen besoffenen Gäste darstellst, die in Belfors Haus feiern. Noch lustiger wird das Ganze, wenn du die SC dazu zwingst, eine gefälschte Einladung vorzuweisen und sich als kunstbegeisterte Adlige auszugeben, um in Belfors Residenz eingelassen zu werden. Lass sie dabei ruhig so richtig ins Schwitzen geraten.

Sollten die SC sich an den betrunkenen Feiernden vorbei mogeln wollen, die sie in Bereich 2 ansprechen, indem sie behaupten, Unterhaltungskünstler zu sein, zwingt sie dazu, Farbe zu bekennen. Die NSC werden Monsternkostüme, falsche Waffen, vielleicht sogar ein Zwei-Mann-Pferdekostüm hervorzaubern und sich als anderer Teil der Schaustellertruppe zu erkennen geben, der noch auf den Rest – also die SC – gewartet hat.

gelingen sollte, das Vertrauen der Angestellten zu gewinnen, sind die Gäste doch alle so betrunken, dass niemand sich großartig daran stört, wenn sie unangemeldet und ohne Einladung ins Haus platzen.

Bereich 2 : Foyer : Personenverwechslung (HG variabel)

Hinter einer massiven Doppeltür aus polierter dunkler Eiche, die mit Messing beschlagen ist, erstreckt sich ein großes gewölbtes Foyer. Eine Prunktreppe führt zu einem Balkon, der mit Teppichen geschmückt ist und dem Eingang direkt gegenüber liegt. Auf der einen Seite des Foyers befindet sich eine weitere, geschlossene Doppeltür, auf der anderen führen geöffnete Türen in einen großen, eleganten Saal, in dem sich eine Menge Männer und Frauen in teurer Kleidung aufhalten. Einige von ihnen scheinen zu wetteifern, wie wenig man gerade noch tragen kann, und wandeln auf einem schmalen Grat zwischen Unschicklichkeit und Mode. Eine Gruppe Musikanten spielt gegen den Lärm der lauten Gäste an.

Belfor Vittanis' Stadthaus Am Pfauenhof 20



Vier betrunkene Gäste (Menschen, Frauen und Männer, Adelige 3, 10 TP) stolpern gerade die Prunktreppe herunter. Sie fallen bereits und debattieren über die Vorteile von Holz gegenüber Leinwand. Wenn sie die SC erspähen, eilen sie herbei und begrüßen sie, als handle es sich bei den Charakteren um die „Unterhaltungskünstler“, die Belfor bestellt hat. Sie fragen nuschelnd nach den Kostümen, betatschen die Ausrüstung der Gruppe und fragen sich, ob die SC wohl eine Schlacht nachstellen werden.

Entwicklung: Die SC können versuchen zu bluffen und behaupten, dass sie tatsächlich Unterhaltungskünstler sind. Die Gruppe Betrunkener erhält einen Malus von -5 auf ihre Fertigkeitswürfe für Motiv erkennen.

Während die SC sich noch mit den Betrunkenen auseinandersetzen, hören sie, wie Belfor Vittanis seinen Gästen zuruft, dass die Zeit gekommen sei, das geheimnisvolle Gemälde zu enthüllen. Zähle von nun an die Runden, wenn die SC vorhaben sollten, die Enthüllung zu verhindern. Belfor zerreißt das Papier nach 10 Runden und löst somit die Falle aus.

Wenn den SC ihr Bluff-Versuch nicht gelungen ist (oder sie es erst gar nicht versucht haben) und sie keine gute Ausrede für die betrunkenen Gäste parat hatten, behindern diese das Fortkommen der Charaktere und halten sie 2 Runden lang auf.

Ad Hoc-EP-Belohnung: Wenn der Bluff-Versuch gelungen ist, gib den SC so viele EP wie für eine Begegnung mit einem HG von 5 (1.600 EP).

Bereich 3 : Ärger im Ballsaal (HG 9)

Der lange, gewölbte Saal ist geschmackvoll mit wunderschönen polierten Eichentischen, Vitrinen, Gobelins und hohen, schlanken Kerzenleuchtern ausgestattet, die ein warmes Licht verstrahlen. Zahlreiche, fast fünf Meter hohe Fenster durchziehen die Wände. Die oberen Hälften der Fenster sind mit Buntglas versehen und zeigen Cherubim, Feen und mächtige Kriegsherren. Sie stehen in geschmackvollem Kontrast zu den mit poliertem Holz vergitterten unteren Fensterhälften, die gerade geöffnet sind, um ein wenig Frischluft herein zu lassen. Purpurrote Vorhänge mit goldenen Quasten rahmen die Fenster ein.

Die Feier scheint sich momentan vor allem hier abzuspielen. Die Gäste drängen sich eng aneinander, nippen an ihrem Wein, flüstern sich skandalöse Geheimnisse zu oder geben mit ihren Leistungen in diversen gesellschaftlichen Kreisen an. Der Gastgeber – ein schlanker Mann in mittleren Jahren mit einer lange Nase und gewölbten Brauen, der stets lächelt, als würde er sich an einen privaten

Witz erinnern – steht auf einer kleinen Bühne am gegenüberliegenden Ende des Raums. Er teilt sich das Podest mit einer Gruppe Musikanten und einer schweren Staffelei, auf der ein in Papier eingeschlagener Gegenstand steht.

Belfor Vittanis (CN, menschlicher Adeliger 5, 23 TP) hält gerade eine hochtrabende, weingetränkte Rede über das geheimnisvolle Bild. Seine Worte sind so verschnörkelt, dass selbst ein Barde vor Neid erblassen würde. Er steht kurz davor, seinen Gästen das verzauberte Bild zu enthüllen, auch wenn nur die Hälfte von ihnen ihm Aufmerksamkeit schenkt.

Vergiss nicht, die Runden zu zählen, welche die SC brauchen, um den Ballsaal zu durchqueren und zu Belfor zu gelangen (ihr Startpunkt liegt in Bereich 2). Der überfüllte Saal zählt als schwieriges Gelände, so dass die SC nur mit ihrer halben Bewegungsrate vorwärts kommen und weder rennen noch einen Sturmangriff machen können. Belfor steht neben dem Gemälde (auf der Karte mit einem X markiert). Wenn die SC es nicht rechtzeitig zu ihm schaffen, enthüllt er das Gemälde und löst die Falle aus. Sobald das Bild enthüllt ist, entsteigen ihm drei Barteufel und greifen die Gäste an, mit Belfor angefangen. Sobald die Teufel erscheinen, bricht im Ballsaal die Panik aus.

Da es sehr laut und eine Menge Alkohol im Spiel ist, erweist es sich nicht als effektiv, Belfor eine Warnung zuzurufen.

Kreaturen: In den verschiedenen Zimmern von Belfors Stadthaus sind insgesamt 112 Gäste (männliche und weibliche Gnome, Halblinge, Halb-Elfen und Menschen, Adelige 3, 14 TP, je 400 EP) anwesend, die Schausteller und Diener nicht mitgezählt. Von ihnen sind gerade 88 im Ballsaal versammelt. Setzen die SC vor der Enthüllung des Gemäldes Gewalt ein, ziehen sie die unerwünschte Aufmerksamkeit von Belfors Wachen auf sich, die sich unter das Publikum gemischt haben, um gewalttätige Ausbrüche zu unterbinden.

Um die andere Seite des Saals zu erreichen und Belfor davon abzuhalten, die Falle auszulösen, müssen die SC diverse gesellschaftliche Hindernisse auf ihrem Weg umgehen.

A. Betrunkene und anhänglich (HG 1): Einige der Gäste (befinden sich auf den mit A markierten Feldern) hat der Alkohol in eine sinnliche Stimmung versetzt. Bewegt man sich über die benannten oder die daran angrenzende Felder, versuchen diese Gäste die SC zu begripschen (Kampfmanöver für Ringkampf mit KMB +3). Wenn ein SC das entsprechende Feld betritt, erhalten die betrunkenen Gäste einen Bonus von +2 auf ihren Manöverwurf. Wenn dem NSC ein Ringkampfmanöver gelingt, wird der Charakter zum Ziel harmloser Annäherungsversuche, wird ein wenig begripscht und erhält ein paar betrunkenen Küsse, bis er sich befreien kann. Diese Art

der Zuneigung hält den SC so viele Runden auf, wie der Ringkampf dauert.

B. Langatmige Reden (HG 1): Die mit B markierten Felder sind von extrem geselligen und redseligen Gästen besetzt. Um diese oder angrenzende Felder zu durchqueren, muss dem SC ein Fertigkeitswurf auf Diplomatie (SG 15, Malus von -10 wegen Zeitmangels in der Eile) oder ein konkurrierender Fertigkeitswurf auf Einschüchtern (der NSC erhält einen Bonus von +5) gelingen. Wenn dem SC der Wurf misslingt, hält der NSC ihn 1 Runde plus 1 Runde pro 5 Punkte, welche der Wurf misslang, auf.

C. Torkelnde Betrunkene (HG 1): Mit einem C markierte Felder sind von Gästen besetzt, die derart betrunken sind, dass sie nicht mehr ohne Hilfe stehen können. Ein SC, der sich durch solche Felder bewegt, muss einen erfolgreichen Reflexwurf (SG 15) machen. Ein Fehlschlag bedeutet, dass der betrunkenen Gast in den SC stolpert, was dazu führt, dass beide auf dem Feld zu Boden fallen und ineinander verknäult sind. Die Bewegung des SC endet für diese Runde. In der darauf folgenden Runde muss der SC einen zweiten Reflexwurf (SG 15) machen, um sich zu befreien. Ein Fehlschlag bedeutet, dass er eine weitere Runde aufgehalten wird. In der nächsten Runde kann der Charakter sich automatisch befreien.

D. Wachen (HG 7): Belfors vier Wachen (RN, menschliche Kämpfer 4, 34 TP, RK 16, Verbesserter waffenloser Schlag +8 (1W3+5), KMB +7, je 800 EP) stehen auf den im Ballsaal mit D markierten Feldern. Sie reagieren unverzüglich auf gewalttätige Handlungen der SC (bevor Belfor die Falle ausgelöst hat), indem sie den Schuldigen in einen Ringkampf verwickeln. Haben sie den Charakter erst einmal im Haltegriff, tragen sie ihn hinaus und werfen ihn auf die Straße. Die Wachen sind zwar durchaus in der Lage, mit normalen Störenfriedern umzugehen, die Barteufel aber sind zu viel für sie. Wenn das Gemälde enthüllt wird, geraten auch sie in Panik und versuchen zu fliehen.

SC, die Belfor früh genug erreichen, um ihn aufzuhalten, müssen einen Fertigkeitswurf auf Diplomatie (SG 25) machen, um ihn von der drohenden Gefahr zu überzeugen. Ihn physisch davon abzuhalten, verhindert die Enthüllung zwar fürs Erste, provoziert aber natürlich alle Wachen. Wenn der Fertigkeitswurf auf Diplomatie erfolgreich ist, können die SC alle Mittel, die ihnen einfallen, einsetzen, um das Gemälde zu zerstören. Solange niemand es enthüllt, ist der Umgang mit dem Bild ungefährlich. Das Kunst-



Belfor Vittanis

werk (und natürlich auch die Falle) werden zerstört, wenn sie 15 Schadenspunkte erlitten haben.

Wenn es den SC nicht gelingt, Belfor rechtzeitig zu erreichen oder sie ihn nicht von der Gefahr überzeugen können, enthüllt er das Gemälde, welches einen Kampf zwischen Teufeln und Dämonen darstellt, die sich auf einem höllischen Schlachtfeld bekriegen. Die Erde ist rot und rissig, im Hintergrund spucken Vulkane Asche und Lava. Die Gäste, die dem Ganzen tatsächlich ihre Aufmerksamkeit schenken, beginnen das Werk höhnisch zu kritisieren, auch wenn schon die Spitzen von Glefen, gefolgt von schuppigen, rauchenden Armen aus dem Bild ragen. Eine Runde später brechen die Barteufel aus dem Gemälde hervor und greifen an.

BARTEUFEL (3)

HG 5

EP 1.600

TP 57; Pathfinder Monsterhandbuch 249

TAKTIK

Im Kampf Die Barteufel verfallen in ihre Kampfeswut und greifen Belfor an (er ist das am nächsten stehende Ziel). Sie profitieren von Imrons Talent Verstärkte Herbeizauberung und erhalten dadurch einen Bonus von +2 auf Angriffs-, Schadens- und Zähigkeitswürfe sowie ST 19 und KO 21. Dies ist mit der Wirkung von Kampfeswut kumulativ. Die Teufel schlachten jeden in Sichtreichweite ab,

bis die Herbeizauberung in der 11. Runde endet.

Moral Die Teufel kämpfen, bis sie vernichtet sind oder die Herbeizauberung endet.

Entwicklung: Nach diesen Ereignissen bemerken die SC ein Porträt im Ballsaal, das Ascheron Ryng, Belfor Vittanis und eine grauhaarige Frau darstellt. Wenn sie Belfor auf

das Gemälde ansprechen, sagt er ihnen, dass die drei gute Freunde sind (oder waren). Alle drei sind Kunstmäzene und gehören zu den bekanntesten Kunstkritikern Absaloms. Die Frau, Eleazonna Gertmach, lebt am Burgunderweinhang 14. Wenn Belfor noch am Leben ist, gibt er diese Informationen gerne preis, doch sollten die Teufel ihn getötet haben, können die SC dies immer noch mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf auf Diplomatie (SG 15) herausfinden.

Wenn die Gruppe sich mit den Dienern und Kutschern in Bereich 1 angefreundet haben, erinnert sich einer von ihnen daran, dass der Fahrer des Geschniegelten Kavaliers erwähnt hat, dass er zum Burgunderweinhang fahren würde. Die Besitzerin der Kutsche, ein Gast namens Lady Tillanda, erinnert sich vage an ihre Begegnung mit dem „Charmeur“ und daran, dass sie ihm angeboten hat, ihre Kutsche zu benutzen, um jemanden in der Nähe aufzusuchen und dann zurückzukehren.

Ad Hoc-EP-Belohnung: Wenn es den SC gelungen ist, Belfor davon abzuhalten, die Falle auszulösen, gib ihnen das Andert-halbfache (+50%) der EP, welche sie für die drei Barteufel erhalten hätten (7.200 EP).

TEIL 3 : DIE LETZTE LIEFERUNG

Die SC sollten nun genug Informationen haben, um direkt zu Eleazonna Gertmachs Haus aufbrechen zu können. Dieses Mal ist das Glück auf ihrer Seite. Darius

Finsch hat sich nämlich entschieden, die glänzende schwarze Kutsche und den Fahrer zu nutzen, um zwischen den letzten beiden Adressen (den Anwesen von Endrik Bogus und Eleazonna Gertmach) noch bei einigen Tavernen und Kneipen zu halten, die er normalerweise besucht, um seine Freunde zu beeindrucken.

Der Unsichtbare Angreifer (HG 7)

Der Geschniegelte Kavalier kommt bei Gertmachs Haus an, während die SC gerade um eine Ecke biegen, die etwa 18 m entfernt ist. Der Unsichtbare Pirscher, der ihm schon den Großteil des Tages folgt, ist langsam ungeduldig geworden. Also hat er für sich entschieden, dass Darius die Lieferung abgegeben hat, wenn er das Grundstück mit dem Gemälde betreten hat.

Eine glänzende schwarze Kutsche hält vor dem Haus mit der Nummer 14. Ein gut aussehender Mann, der edle cremefarbene Kleidung sowie einen schwarzen Umhang trägt, entsteigt dem Gefährt. Unter einen Arm hat er sich ein in Papier eingeschlagenes Gemälde geklemmt und in der anderen Hand hält

er einen Spazierstock aus poliertem Elfenbein. Er schaut sich ein paar Mal um und geht dann auf die Eingangspforte zu. Als er das Grundstück betritt, greift ihn etwas Unsichtbares von hinten an. Er stürzt zu Boden und das Gemälde fliegt in hohem Bogen fort.

Kreaturen: Darius Finsch mag zwar wie ein Geck oder Dandy aussehen, aber er ist ein geübter Kämpfer und nur schwer zu überraschen. Auf diese Begegnung ist er jedoch wirklich nicht vorbereitet. Der erste Hieb hat ihn lediglich aus dem Gleichgewicht gebracht. Schnell zieht er sein Rapier und sucht nach seinem Angreifer.

UNSICHTBARER PIRSCHER HG 7

EP 3.200

TP 80; Pathfinder Monsterhandbuch 266

TAKTIK

Im Kampf Der Unsichtbare Pirscher greift jeden an, der ihm in den Weg kommt, ansonsten konzentriert er sich auf Darius Finsch.

Moral Der Unsichtbare Pirscher kämpft bis zum Tod oder bis der Geschniegelte Kavalier stirbt.

DARIUS FINSCH, DER GESCHNIEGELTE KAVALIER HG 4

Menschlicher Adelliger 1 / Schurke 5

RB Humanoider

INI +3; Sinne Wahrnehmung +9

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 15 (+1 Ablenkung, +1 Ausweichen, +3 GE, +4 Rüstung)

TP 41 (6 W8+6)

ZÄH +3, **REF** +8, **WIL** +5

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallengespür +1, Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9m

Nahkampf Rapier +1, +7 (1W6+1/18-20)

Fernkampf Handarmbrust [Meisterarbeit] +7 (1W4/19-20 plus Gift)

Vor dem Kampf Darius hat seine Armbrustbolzen mit Riesenwespengift bestrichen.

Im Kampf Darius setzt die Aktion Volle Verteidigung ein und versucht sich aus Problemen herauszureden. Wenn ihm nichts anderes übrig bleibt, beschießt er seine Gegner mit seiner Armbrust, um sie zu schwächen, und setzt Verbesserte Finte ein, um Hinterhältige Angriffe zu landen. Gegen starke Nahkampfgegner setzt er Defensiv Kampfwiese ein. Wenn er die Gelegenheit dazu hat, nimmt er seinen Trank: Katzenhafte Anmut zu sich.

Moral Darius versucht bei jeder sich nur bietenden Gelegenheit zu entkommen. Wird er in die Ecke gedrängt, ergibt er sich.

Darius Finsch



SPIELWERTE

ST 10, GE 16, KO 12, IN 14, WE 13, CH 8

GAB +3; KMB +3; KMV 16

Talente Defensive Kampfweise, Verbesserte

Finte, Fertigkeitenfokus (Diplomatie),

Waffenfokus (Papier)⁷, Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +12, Bluffen +7,

Diplomatie +11, Entfesselungskunst +10,

Fingerfertigkeit +12, Heimlichkeit +12, Motiv

erkennen +7, Schätzen +7, Wahrnehmung

+10, Wissen (Adel) +7, Wissen (Geographie)

+7, Wissen (Geschichte) +7, Wissen (Lokales)

+10

Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch, Elfish

Besondere Eigenschaften Schnelle

Heimlichkeit, Schurkentricks

(Waffentraining)

Kampfausrüstung Trank: Katzenhafte Anmut,

Trank: Leichte Wunden Heilen, Phiole mit

Riesenwespengift

Andere Ausrüstung Resistenzumhang +1,

Goldringe (3) im Wert von je 100 GM,

Mithralkettenhemd, Kleidung eines Adligen,

Schutzring +1, Schriftrollenbehälter mit einer

Karte des Efeuviertels und Anmerkungen

(siehe Entwicklung), 40 GM 2 PM.

BESONDERE EIGENSCHAFTEN

Gift: Darius' Bolzen sind mit Riesenwespengift bestrichen (Verletzung, ZÄH, SG 18, 1/runde für 6 Runden, 1W2 GE, 1 Rettungswurf).

Entwicklung: Wenn die SC den Geschniegelten Kavalier vor dem Unsichtbaren Pirscher retten, versucht er sie zu bequatschen, um fliehen zu können. Wenn die Charaktere ihn festhalten und mit den Ereignissen konfrontieren, die seit seinen Auslieferungen geschehen sind, geht er in die Defensive und behauptet, unschuldig zu sein. Er hat einfach nur vier Pakete für einen Mann ausgeliefert, der gut für seine Dienste bezahlt hat. Er gibt zu, dass ihm der Auftrag ein wenig merkwürdig vorkam, doch das Geld war es wert. Seine Instinkte haben ihn dazu gebracht, seinen Auftraggeber zu dessen Haus in der Sandelholzstraße zu verfolgen, doch er weiß sonst nichts über diesen Mann, da er noch keine Zeit hatte, Nachforschungen anzustellen. Darius gibt offen zu, dass er das dritte Gemälde an Endrik Bogus ausgeliefert hat.

Wenn der Geschniegelte Kavalier sterben sollte, können die SC die Hinweise immer noch finden, die er mit sich führt, um das Abenteuer fortzusetzen. Sein Schriftrollenbehälter beinhaltet eine Karte des Efeuviertels, auf welcher die Adressen deutlich markiert sind, an die er die Gemälde geliefert hat. Die Örtlichkeiten sind von 1 bis 4 durchnummeriert (die Reihenfolge, in der Darius die Pakete ausgeliefert hat). Die SC haben die Örtlichkeiten 1 und 2 bereits besucht und stehen nun vor Nummer 4. Gelingt den Charakteren ein Fertigkeitwurf auf Wissen (Lokales) oder Diplomatie (Informationen sammeln), erfahren sie, dass Endrik Bogus an Ort Nummer 3 wohnt. Auf

der Rückseite der Karte steht eine Anmerkung, sie besagt: „Sandelholzstraße“. Darius weiß, dass Imron irgendwo in dieser Straße lebt, kennt aber nicht die genaue Hausnummer.

Solange niemand das Gemälde enthüllt, das in Eleazonna Gertmachs Vorgarten liegt, bleibt die Falle wirkungslos. Wird sie ausgelöst, entspringen ihr drei verstärkte infernalische Schreckensaffen (jeder hat einen HG von 4). Das Gemälde (und natürlich die Falle) werden zerstört, wenn sie 15 Schadenspunkte genommen haben.

INFERNALISCHE SCHRECKENSAFFEN (3) HG 4

EP 1.200

TP 38 pro Kreatur; *Pathfinder Monsterhandbuch* 182

TAKTIK

Im Kampf Die infernalischen Schreckensaffen greifen jeden an, den sie sehen. Sie beginnen mit der Person, welche die Falle ausgelöst hat. Aufgrund von Imrons Talent Verstärkte Herbeizauberung erhalten die Kreaturen einen Bonus von +2 auf Angriffs-, Schadens- und Zähigkeitswürfe, sowie Kampfmanöverbonus und -verteidigung, sowie ST 23 und KO 20.

Moral Die infernalischen Schreckensaffen kämpfen bis zum Tod oder bis die Herbeizauberung in der 11. Runde endet.

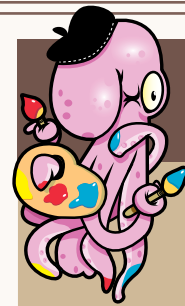
TEIL 4 : DIE ANDERE SEITE DER LEINWAND

Mit den Informationen, welche die SC vom Geschniegelten Kavalier erhalten haben, dürfte ihnen klar werden, dass sie es nur noch mit einem weiteren Bild zu tun haben. Die Gemälde von Endrik Bogus, selbst eine international bekannte Persönlichkeit, sind vielfach kopiert worden und hängen in Herrenhäusern, Universitäten und Königshöfen in ganz Golarion. Ihn zu schützen, bedeutet weit mehr, als nur einen örtlichen Künstler zu retten. Es bedeutet, einen Teil von Absaloms kultureller Identität am Leben zu halten. Sein bescheidenes Heim, mit der Hausnummer 3, steht an der Blausaphirallee. Wenn die SC dort ankommen, lies den folgenden Abschnitt vor oder gib ihn mit deinen eigenen Worten wieder.

Ein hoher Steinturm, der zum Teil von blühenden Ranken überwuchert ist, überschattet die benachbarten Anwesen. Auf einem eisernen Schild neben der Eingangspforte steht „Endrik Bogus, Künstler“. Ein gepflasterter Weg führt über einen schönen Hof zu einer eisenbeschlagenen Tür am Fuß des Turms.

Der Vermisste Maler

Es dauert nicht lange bis die SC heraus finden, dass Endrik vermisst wird. Er hat früher an diesem Tag ein Paket erhalten und es in sein



Anmerkungen des Entwicklers

DAS URSPRÜNGLICHE HADES-ABENTEUER

Die Grundidee für *Galerie des Bösen* stammt

aus einem hochstufigen Abenteuer, das ich Anfang 2005 für meine Gruppe geleitet habe. In diesem Abenteuer stellt ein rachsüchtiger Magier, der von der Künstlergemeinde der Stadt verachtet wird, seine neue Gemäldesammlung aus. Er behauptet, dass die Bilder die Kunstauffassung seiner Gäste für immer verändern werden. Am Ausstellungsabend springen Monster aus den Bildern, töten die Gäste und entführen den berühmten Rivalen des Bösewichts in eine Kerkerzelle im Hades. Die Abenteurer entdecken, was geschehen ist, und müssen sich an den Pforten der Unterwelt an Cerberus vorbei kämpfen, um den intriganten Magier und seinen Gefangenen zu finden.

Das Gemälde in Endrik Bogus' Atelier, welches eine Nachtvettel beim Sammeln von verdammten Seelen in der Unterwelt zeigt, ist eine der Begegnungen aus diesem ursprünglichen Abenteuer.

Atelier gebracht, um es zu untersuchen. Seitdem haben ihn seine Diener nicht mehr gesehen. Sie sagen den SC, dass Bogus das Haus niemals verlässt, ohne ihnen mitzuteilen, wohin er geht, und dass niemand gesehen hat, wie er den Turm verlassen hat. Die Angestellten sorgen sich, dass ihm etwas Unnatürliches zugestoßen ist, aber wenn die Charaktere das rätselhafte Verschwinden aufklären können, müssten sie nicht nach der Wache senden.

Kreaturen: In Endriks Haus leben und arbeiten fünf Diener (RN, männliche und weibliche Menschen und Halblinge, Experten 2, 9 TP, HG 1/2).

Entwicklung: Es gibt keine Karte für Endriks Turm. Die Geschehnisse finden alleine in dem verzauberten Gemälde statt. Der Turm hat einen Durchmesser von 12 m und ist 18 m hoch. Er hat fünf Stockwerke, Endriks Atelier befindet sich auf der obersten Etage.

Seelenernter (HG 9)

Wenn die SC ihre Hilfe anbieten, führen die Angestellten sie in Endriks Atelier. Lies den folgenden Abschnitt vor oder gib ihn mit eigenen Worten wieder.

Das Atelier ist ein Durcheinander aus Staffeleien, Farben, Schemeln, Arbeitstischen, Pinseln, Tüchern, unfertigen Gemälden und aufgespannten

Leinwänden, die noch auf Pinsel und Farbe warten.

Ein 90 cm mal 1,80 m großes Öl-auf-Holz-Gemälde scheint neu zu sein. Auf dem Boden liegen Fetzen von dickem braunen Packpapier. Das Gemälde wird von Grautönen dominiert und stellt ein schreckliches altes Weib mit dunkler Haut und leuchtenden Augen dar, das auf einem schwarzen Streitross sitzt. Die Vettel schwenkt eine lange Stange, an deren Ende ein eiserner Dorn sitzt, vor einem Paar hässlicher Humanoider herum. Diese Wesen haben leuchtend grüne Augen und sind mit Ketten bedeckt. Die beiden ziehen einen zweirädrigen Handkarren, in dem sich große, fette Würmer mit menschlichen Gesichtern winden. Im Staub kriechen noch weitere dieser widerlichen Kreaturen umher. Ihre humanoiden Gesichter sind von Verachtung und Selbsthass verzerrt. Im Hintergrund erheben sich Schutthaufen und eine massive Steinmauer, die bis in die Unendlichkeit zu reichen scheint.

Das Gemälde scheint noch feucht zu sein. Außerdem wirkt es, als würden die Figuren sich zwar unglaublich langsam aber tatsächlich bewegen. Jeder, der das Bild berührt, wird sofort in einen außerdimensionalen Raum innerhalb des Gemäldes gebracht (kein Rettungswurf). Solange die dargestellten Kreaturen (siehe unten) noch existieren, bleiben die SC in dem Gemälde gefangen.

Ein Blatt Pergament, das vor dem Gemälde auf dem Boden liegt, beinhaltet einen kryptischen Brief (siehe Spielerunterlage 2).

Es heißt, die Seelen von Dieben und Lügnern sind zu ewigen Qualen in der Hölle verdammt.

Nun denn, Meister Bogus, schaut Euch dieses Bild, ein Geschenk an Euch, genau an und denkt darüber nach, wessen verdammte Seele Ihr dort seht.

Ah, und bevor ich es vergesse: Euer Landsmann, Ihr solltet wissen, wen ich meine, wird sich bald zu Euch gesellen.

Sein Doppelspiel nagt an ihm, da könnt Ihr sicher sein.

Spielerunterlage 2

Kreaturen: Die Wurmkreaturen sind verdammte Seelen, die von bösen Externaren gesammelt werden, welche sie verkaufen oder einfach nur verschlingen. Alle Würmer außer Bogus in seiner neuen Gestalt (die er mit Hilfe von Böswillige Verwandlung erhalten hat, als er das Gemälde berührte) sind Illusionen. Das Pferd ist ein Geisterross, siehe den gleichnamigen Zauber. Die Kytos hingegen sind real und mit Imrons Talent Verstärkte Herbeizauberung verbessert. Die Kreatur auf dem Pferd ist ein Seelenernter, die gemalte Nachtvettel.



KYTON (2)

HG 6

EP 2.400

TP 76 je Kreatur; Pathfinder Monsterhandbuch 165

TAKTIK

Im Kampf Die Kytos beleben die Ketten, mit denen sie an dem Wagen festgebunden sind, dann gehen sie in den Nahkampf. Aufgrund von Imrons Talent Verstärkte Herbeizauberung erhalten sie einen Bonus von +2 auf Angriffs-, Schadens- und Zähigkeitswürfe, und auf Kampfmanöverbonus und -verteidigung, sowie ST 19 und KO 18.

Moral Die Kytos sind noch wilder als ihre normalen Gegenstücke. Sie kämpfen grimmig bis zum Tod.

ENDRIK BOGUS (WURMGESTALT) HG -

TP 27; benutze die Spielwerte einer kleinen Viper, Pathfinder Monsterhandbuch 274

TAKTIK

Im Kampf Endrik Bogus beißt nach allem, was in seine Nähe kommt, um sich zu verteidigen.

Moral Wenn er verwundet wird, versucht Endrik sich ungenlenk fort zu schlängeln.

SEELENERNTER

HG 5

EP 1.600

Gemalte Schöpfung: Nachtvettel

N Mittelgroßes Konstrukt

INI +5; Sinne Dunkelsicht 18 m, Dämmerlicht; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 26, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 21 (+5 GE, +11 natürliche Rüstung)

TP 65 (8W10+20)

ZÄH +4, REF +9, WIL +4

Immunitäten wie Konstrukte; SR 10/-;

Verteidigungsfähigkeiten Flüssige Gestalt

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Biss +13 (2W6+7 plus Ergreifen plus Gift)

Besondere Angriffe Würgen 2W6+7

TAKTIK

Im Kampf Der Seelenernter greift den nächst stehenden Gegner mit seinem Biss an.

Moral Kämpft bis zur Vernichtung.

SPIELWERTE

ST 21, GE 21, KO -, IN -, WE 10, CH 1

GAB +8; KMB +14 (+18 Ringkampf); KMV 28

Talente -

Fertigkeiten -

Sprachen Gemeinsprache (spricht nicht)



BESONDERE FÄHIGKEITEN

Flüssige Gestalt (AF): Der Seelenernter kann sich mit einer Freien Aktion in eine Farbpfütze verwandeln und sich so durch Spalten und Löcher zwingen. Solange die Kreatur in dieser Gestalt ist, erhält sie eine Schwimm- und Kletterbewegungsrate, die ihrer Grund-Bewegungsrate gleicht. Sie kann durch jegliche Öffnung fließen, durch die auch Wasser fließen kann. Der Seelenernter kann sich mit einer Bewegungs-Aktion wieder in seine ursprüngliche Gestalt zurückverwandeln.

Gift (AF): Toxische Farbe – Gift Kontakt, Verletzung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 14; **Frequenz** 1/Runde für 6 Runden; **Effekt** 1W2 KO; **Heilung** 1 Rettungswurf.

Entwicklung: Wenn die Kytons und der Seelenernter vernichtet werden, kollabiert der außerdimensionale Raum und die SC sowie Endrik Bogus werden in einer Flut nasser Farbe zurück in das Atelier gespült. Endrik Bogus verwandelt sich sofort wieder in seine normale Gestalt.

Die SC sollten mit Leichtigkeit zum nächsten Teil des Abenteuers fortschreiten können. Wenn sie den Künstler gerettet haben, kann Endrik Bogus ihnen genau sagen, wer ihm das

verzauberte Gemälde geschickt hat – Imron Gautknecht. Er hat seinen Stil sofort erkannt, als er das Bild enthüllt hatte. Zudem versteht Endrik die Bedeutung des kryptischen Briefs, der dem Gemälde beilag. Er sagt den SC, dass er Grund zu der Annahme hat, dass Gautknecht Tharivol, einen Freund Endriks und Diener Imrons, etwas angetan hat. Da er nur ungern zugibt, warum Imron ihm das Bild geschickt hat, schiebt er es auf dessen Eifersucht.

Wenn die SC Endrik nicht retten, sollten sie dennoch problemlos Teil 5 des Abenteuers beginnen können. Gelingt ihnen ein Fertigkeitswurf auf Diplomatie (SG 15) zum Informationen sammeln, finden sie heraus, dass an bekannten Persönlichkeiten ein gewisser Imron Gautknecht in der Sandelholzstraße lebt. Imron ist ein ausländischer Künstler, der mit seinem erfrischenden und schockierenden Stil und den entsprechenden Sujets schnell berühmt wurde.

Wenn die SC das Gemälde zerstören, bevor sie die Person retten, die darin gefangen ist, bleibt der außerdimensionale Raum intakt und die Kreaturen sind darin gefangen. Nur sehr mächtige Magie (etwa ein Begrenzter Wunsch) könnte das Tor wieder herstellen und es den SC ermöglichen, die Gefangenen zu befreien.

TEIL 5 : DER MAGIER

Alle Hinweise deuten auf Imron Gautknecht als Schuldigen, der für diese jüngsten Verbrechen verantwortlich ist. Der geheimnisvolle Brief und das verzauberte Gemälde, welche er Endrik Bogus geschickt hat, sind nicht so kryptisch, wie er vielleicht denkt.

Wenn die SC bei Imrons Haus ankommen, lies ihnen das Folgende vor oder gib es mit eigenen Worten wieder.

Zwischen den Häusern niederer Adliger und wohlhabender Künstler, Kaufleute und Handwerker erhebt sich ein hoch aufragendes, streng wirkendes Gebäude mit harten Winkeln und einfachem Zierwerk. Es ist von einer hohen Mauer umgeben, die mit blühenden Ranken bewachsen ist. Ein Schild neben der Eingangspforte besagt „Imron Gautknecht, im Ruhestand“.

Die SC haben höchstwahrscheinlich die Auslösung einiger von Imrons magischen Fallen verhindert. Da dieser die vorangegangenen Ereignisse mit seiner Kristallkugel beobachtet hat, ist er sich ihrer Einmischung bewusst. Imron hat einen Plan ausgeheckt, um der Gefangennahme zu entgehen und seine Feinde auszutricksen. Er ist vor einigen Jahren in den Besitz eines mächtigen Artefakts

namens Id-Porträt geraten (siehe Anhang 3, S. 30). Dieses magische Relikt eines längst vergangenen Zeitalters hat ihn dazu inspiriert, die Geheimnisse zu ergründen, wie man Kunst und Zauberei miteinander verbinden kann. Er zögerte noch, die Kräfte des Artefakts einzusetzen, bis er realisierte, dass er möglicherweise erwisch wird. Sein Plan besteht darin, die SC seine Duplikate gefangen nehmen oder töten zu lassen. Da er die Charaktere bereits in Aktion gesehen hat, hat er einen gesunden Respekt vor ihren Fähigkeiten entwickelt. Dies hat seine Furcht vor der Anwendung des Artefakts besiegt – bedeutet dessen Einsatz doch, dass seine Persönlichkeit in drei separate Wesenheiten aufgesplittet wird, während er selbst in dem Porträt eingekerkert ist. Er weiß, dass das Gemälde ihn wieder freigeben wird, wenn die SC seine Duplikate gefangen nehmen (oder töten). Dann kann er (hoffentlich) unentdeckt fliehen. Er plant, Absalom daraufhin endgültig zu verlassen.

Gautknechts Anwesen

Das Anwesen erinnert an eine kleine Festung. Das Grundstück wird von einer 3 m hohen Steinmauer umgeben, die lediglich an der Vorderseite von einem kleinen Tor durchbrochen wird, welches auf die Sandelholzstraße führt. Die Mauer ist 1,50 m dick und mit kurzen Spitzen besetzt. Das Tor ist 3 m hoch, 5 cm dick und für gewöhnlich verschlossen. Die Außenwände des Anwesens bestehen aus 30 cm dickem Mauerwerk mit Zinnen, welche ein Flachdach umschließen. Die Außentüren bestehen aus 7,5 cm dickem, mit Eisen verstärktem Holz und sind mit Arkanen Schlössern gesichert (zusätzlich zu den normalen Schlössern). Die Innenwände sind 15 cm dick und bestehen aus Holz sowie Stein. Die Holztüren sind von guter Qualität und verschlossen, solange nichts anderes angegeben wird. Abgesehen von dem Deckfenster über dem gewölbten Eingangsbereich sind die Fenster des Anwesens 60 cm breit und 1,50 m hoch, öffnen sich nach innen und bestehen aus Buntglas. Jedes Fenster hat einen guten Riegel und ist mit einer verbesserten Feuerfalle versehen.

Solange bei der Beschreibung eines Zimmers nichts anderes angegeben wird, schwebt in der Mitte jedes Raums eine immaterielle, leuchtende Laterne unter der Decke.

Der Boden ist fast überall mit polierten Fliesen aus dunkelgrünem Marmor bedeckt, teils sind auch dicke Teppiche ausgelegt.

Außenmauern: Härte 8, 450 TP, Zerschlagen SG 60.

Eisentor: Härte 10, 60 TP, Zerschlagen SG 28, Mechanismus ausschalten SG 30.

Außenwand: Härte 8, 180 TP, Zerschlagen SG 45.

Innenwand: Härte 8, 90 TP, Zerschlagen SG 30.

Außentür: Härte 8, 60 TP, Zerschlagen SG 38 oder 28, Mechanismus ausschalten SG 30.

Innentür: Härte 5, TP 15, SG zum Zerschlagen 18.

Buntglasfenster: Härte 1, 1 TP, SG zum Zerschlagen 8, Mechanismus ausschalten SG 25, verbesserte Feuerfalle.

VERBESSERTER FEUERFALLE HG 7

EP 3.200

Art Zauberei; Wahrnehmung SG 31;

Mechanismus ausschalten SG 31

EFFEKTE

Auslöser Berührung; **Rücksetzer** keiner

Effekt erhöhte Feuerfalle (1W4+11 Punkte Feuerschaden, Reflexwurf SG 21 für halbierten Schaden)

Erdgeschoss

Bereich 1: Der Vorhof (HG 9)

Hinter einem hohen, mit zwei Steinsäulen eingefassten Tor liegt das Grundstück von Imron Gautknecht. Ein Kiesweg führt bis zur Veranda des Anwesens. Der Weg wird von einem hohen Eisenzaun flankiert, der stellenweise mit Jasmin und Rosen bewachsen ist. Von der Veranda aus kann man das Haus durch eine dicke Eichentür betreten, die dekorativ mit Eisen beschlagen ist.

SC, denen eine Fertigkeitswurf auf Wahrnehmung (SG 15) gelingt, bemerken, dass an dem Zaun teilweise überwucherte Schilder angebracht sind, auf denen „Warnung vor dem Hund“ steht.

Der Eisenzaun reicht bis zur Veranda und umgibt diese komplett. Die Veranda ist durch ein Eisengitter vom Vorhof getrennt.

Eisenzaun: Härte 10, 30 TP, Zerschlagen SG 25, Klettern SG 15.

Eisengitter: Härte 10, 30 TP, Zerschlagen SG 25.

Kreaturen: Es gibt tatsächlich einen Hund, der den Vorhof bewacht. Imron hat auf seinen Reisen einen außerplanaren Händler getroffen, der ihm einen massigen Höllenhund-Welpen verkauft hat. Der Händler hat behauptet, der Welpen würde aus einem Wurf stammen, der von einem der Herzöge der Hölle selbst aufgezogen worden sei. Imron hat den Welpen Fang genannt und die wilde Bestie abgerichtet, damit sie den Magier und seinen Besitz beschützt. Der Höllenhund ist inzwischen ausgewachsen und bereit jeden zu verschlingen, bei dem es sich nicht um Imron oder seine Diener handelt.

Als Imron das Anwesen gekauft hat, wurde ihm klar, dass ein Nessischer Kriegshund, der sein Haus bewacht, möglicherweise zu hochgezogenen Augenbrauen führt und ungewollte Aufmerksamkeit auf sich zieht. Also hat er Fang mit einem Dauerhaften Trugbild belegt, um ihn als normalen – wenn auch sehr muskulösen und wild aussehenden – Mastiff

erscheinen zu lassen, der ein Lederhalsband trägt, an dem eine Plakette mit seinem Namen hängt.

FANG, NESSIANISCHER KRIEGSHUND HG 9

EP 6.400

TP 126, Pathfinder Monsterhandbuch 151

TAKTIK

Vor dem Kampf Wenn die SC die Hälfte des Kiesweges zurückgelegt haben, biegt Fang um die südöstliche Ecke des Anwesens und stürmt auf den Zaun zu. Er bellt und knurrt die Charaktere an. Wenn die SC Fang von ihrer Seite des Zauns aus angreifen, spuckt er Feuer und wirft sich gegen den Zaun, um sie zu erwischen.

Im Kampf Fang spuckt Flammen auf seine Feinde. Dann nimmt er sich einen einzelnen Gegner vor, den er mit seinem feurigen Biss ergreifen und zerreißen will. Wenn die SC Imrons Grundstück wieder räumen, bleibt Fang am Eingangstor stehen, bellt und knurrt, verlässt das Grundstück aber nicht.

Moral Wenn Fang weniger als 20 Trefferpunkte hat, zieht er sich zurück. Er bellt und heult und bleibt nah genug, um die Eindringlinge zu beobachten.

Bereich 2: Das Foyer (HG 9)

Das Foyer wird von einer sanft leuchtenden, halb durchsichtigen Laterne erhellt, die auf halber Höhe von einem prachtvollen Buntglasfenster herunter hängt. Das Fenster stellt einen Roten Drachen und einen Ritter auf einem weißen Schlachtross dar, die einander gegenüber stehen. Auf der Seite des Raums, welche dem Eingang gegenüber liegt, führt eine mit Teppich ausgekleidete Wendeltreppe auf einen Balkon, der mit Wandteppichen mit merkwürdigen und exotischen Wappen dekoriert ist. Unter der Treppe führt ein Gang tiefer in das Anwesen hinein.

In der südwestlichen Ecke des Raums hängt ein Seil mit Goldquasten von der Decke. Es endet circa 40 cm über dem Boden, der aus grünen Marmorplatten besteht. Auf der anderen Seite des Foyers steht ein kleiner Tisch, auf dem ein geöffnetes Buch neben einem Tintenfasschen und einer Feder liegt.

Kreaturen: Hinter den Wandteppichen stehen vier von Imron erschaffene Konstrukte, die so genannten Gemalten Diener, und warten nur darauf, die Eindringlinge anzugreifen (Wahrnehmung SG 30). Auf den ersten Blick sehen sie menschlich aus, sie sind jedoch ein wenig farbintensiver als echte Menschen und ihre Bewegungen sind übernatürlich geschmeidig. Jedes der Wesen trägt eine Lederrüstung unter seinen Dienstenkleidern. Das Seil, das von der Decke hängt, ist belebt. Imron hat ihm befohlen, jeden anzugreifen, der in seine Reichweite kommt und nicht sein Zeichen trägt.

GROSSES BELEBTES SEIL HG 5

EP 1.600

TP 52, *Pathfinder Monsterhandbuch* 31

Konstruktionspunkte Ergreifen, Würgen,
Zusätzliche Bewegungsform (Klettern)

TAKTIK

Im Kampf Das Seil schlägt nach Gegnern und versucht sich um sie zu wickeln, um sie zu erwürgen.

Moral Das Seil greift an, solange sich ein Gegner in Reichweite befindet.

GEMALTE DIENER (4) HG 3

EP 800

Gemalte Schöpfung: menschlicher Experte 4
N Mittelgroßes Konstrukt

INI +1; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Dämmerlicht;
Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 13, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 12
(+2 Rüstung, +1 GE)

TP 42 (4W10+20)

ZÄH +1, REF +2, WIL +1

Immunitäten wie Konstrukte; SR 5/-;

Verteidigungsfähigkeiten Flüssige Gestalt

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Hieb +5 (1W6+1 plus Gift plus
Ergreifen)

Besondere Angriffe Würgen 1W6+1

TAKTIK

Im Kampf Ein Gemalter Diener schlägt seine Gegner und würgt sie, wenn er sie erfolgreich in den Ringkampf verwickelt.

Moral Da ein Gemalter Diener geistlos und bedingungslos loyal ist, kämpft er, bis er zerstört ist.

SPIELWERTE

ST 12, GE 13, KO -, IN -, WE 10, CH 1

GAB +4; KMB +5 (+9 Ringkampf); KMV 16

Talente –

Fertigkeiten –

Sprachen Gemeinsprache (spricht nicht)

Besondere Eigenschaften Flüssige Gestalt

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Flüssige Gestalt (AF): Ein Gemalter Diener kann sich mit einer Freien Aktion in eine Farbpfütze verwandeln und sich so durch Spalten und Löcher zwängen. Solange die Kreatur in dieser Gestalt ist, erhält sie eine Schwimm- und Kletterbewegungsrate, die ihrer Grund-Bewegungsrate gleicht. Sie kann dann durch jegliche Öffnung fließen, durch die auch Wasser fließen kann. Der Gemalte Diener kann sich mit einer Bewegungs-Aktion wieder in seine ursprüngliche Gestalt zurückverwandeln.

Gift (AF): Toxische Farbe – Gift Kontakt, Verletzung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 14; **Frequenz** 1/Runde für 6 Runden; **Effekt** 1W2 KO; **Heilung** 1 Rettungswurf.

Falle: In dem Buch auf dem Tischchen stehen eine Menge Namen. Abgesehen von denen

einiger Boten, die verschiedene Güter angeliefert haben, ist jedoch keiner von Bedeutung. Imron hat das Buch mit einer erhöhten Tintenschlange versehen. Der Zauber wird ausgelöst, wenn jemand anderes als Imron das Buch liest.

ERHÖHTE TINTENSCHLANGE HG 7

EP 3.200

Art Zauber; **Wahrnehmung** SG 31;

Mechanismus ausschalten SG 31

EFFEKTE

Auslöser siehe Text; **Rücksetzer** keiner

Effekt erhöhte Tintenschlange (Kreatur ist 1W4+11 Tage bewegungsunfähig, Magier 11. Stufe, Reflexwurf (SG 21) hebt Wirkung auf)

Entwicklung: Die lebenden Bewohner des Anwesens werden durch Kampfgeräusche und vor allem das Bimmeln der Glocke am oberen Ende des belebten Seils auf die Eindringlinge aufmerksam.

Bereich 3: Großer Saal (HG 10)

Von einem Deckenbalken hängt ein massiver Kerzenleuchter. Jede der vielen kleinen Kerzen ist angezündet. Zusammen verbreiten sie ein helles Licht und beleuchten Ölgemälde in vergoldeten Rahmen, farbenfrohe Wandteppiche und antike Waffen und Schilde, die an den Wänden hängen. Es sind drei Rüstungen offensichtlich fremder Kulturen ausgestellt, ein viertes Gestell ist leer. Die hohen Buntglasfenster werden von dicken Vorhängen eingerahmt. An der Nordseite des Saals befindet sich ein breiter Bogengang.

Ein Fertigkeitswurf auf Wahrnehmung (SG 25) enthüllt den Charakteren, dass zwei Waffen an den Wänden fehlen. Es sind das antike Rapier [Meisterarbeit] und die Zweihändige Axt, mit der Imrons Id-Duplikate bewaffnet sind.

Kreatur: Der Wüstling, eines von Imrons Alter Egos, das er mit dem Id-Porträt erschaffen hat, versteckt sich hinter einem Vorhang an der nordwestlichen Seite des Saals (Wahrnehmung, SG 28). Der Wüstling ist die Verkörperung des unterdrückten Kriminellen in Imron – er ist wagemutig, sorglos, agil und heimlich. Er hält das Ende eines Seils in den Händen, welches mit einem Flaschenzug verbunden ist, mit dem man den Kerzenleuchter hochziehen und herunter lassen kann. Er wartet nur auf den geeigneten Augenblick, um das Ding auf die SC fallen zu lassen und anzugreifen.

DER WÜSTLING (ID-DUPLIKAT) HG 9

EP 6.400

Menschlicher Schurke 11

NB Mittelgroßer Humanoider

INI +8; **Sinne** Magie Entdecken, Unsichtbares sehen; Wahrnehmung +14

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 13
(+1 Ausweichen, +3 Rüstung, +4 GE)

TP 75 (11W8+22)

ZÄH +4, REF +11, WIL +3

Verteidigungsfähigkeiten Fallengespur +3,
Verbessertes Entrinnen, Verbesserte
Reflexbewegung, Reflexbewegung



Gemalter Diener

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Rapier [Meisterarbeit] +14/+9
(1W6-1/18-20)

Fernkampf Leichte Armbrust +12 (1W8/19-20)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff
+6W6, Blutende Wunde (Blutung von 6 nach
HA)

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Wüstling nimmt seinen
Trank der Katzenhaften Anmut zu sich,
während er sich noch versteckt und seine
Feinde in den Hinterhalt lockt.

Im Kampf Der Wüstling versucht sich an
auf dem falschen Fuß erwischte Gegner
heranzuschleichen. Wenn nötig nutzt er
Verbesserte Finte. Dann flieht er, versteckt
sich wieder und wiederholt diese Taktik.

Moral Wenn er weniger als 20 TP hat, ergibt
der Wüstling sich und hofft, die SC so davon
überzeugen zu können, dass er der echte
Imron ist. Er hält das falsche Spiel solange
wie möglich aufrecht, um dem echten Imron
die Möglichkeit zur Flucht zu verschaffen.

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 18, **KO** 12, **IN** 13, **WE** 10, **CH** 14

GAB +8; **KMB** +7; **KMV** 22

Talente Anhärtung, Ausweichen, Defensive
Kampfweise, Kampfrelexe, Mobilität,
Verbesserte Finte, Verbesserte Initiative,
Waffenfinesse^T, Waffenfokus (Rapier)^T

Fertigkeiten Akrobatik +18, Bluffen +16,
Diplomatie +16, Entfesselungskunst +18,
Fingerfertigkeit +18, Heimlichkeit +18,
Magischen Gegenstand benutzen +16,
Mechanismus ausschalten +18, Verkleiden
+16, Wahrnehmung +14

Sprachen Aural, Gemeinsprache, Drakonisch,
Ignal

Besondere Eigenschaften Id-Duplikat,
Fallen finden, Tricks (Blutende Wunde,
Schnelle Heimlichkeit, Schurkenfinesse,
Waffentraining), Verbesserte Tricks
(Verbessertes Entrinnen)

Kampfausrüstung Trank der Katzenhaften
Anmut (2); **Andere Ausrüstung** Beschlagnene
Lederrüstung [Meisterarbeit], antikes Rapier
[Meisterarbeit], Leichte Armbrust mit 10
Bolzen

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Id-Duplikat (ÜF): Ein Id-Duplikat existiert, bis
es vernichtet wurde oder bis eine Anzahl an
Tagen abgelaufen ist, welche den TW oder
der Stufe der Basis-Kreatur entsprechen.
Der Wüstling wird insgesamt 11 Tage
existieren. Dann stirbt er einfach. Siehe
Anhang 3 zu weiteren Informationen über
das Id-Porträt und seine Effekte.

Permanente Zauber (ZF): Auf den Wüstling
wirken, wie auch auf Imron selbst,
permanent die Zauber *Magie entdecken* und
Unsichtbares sehen.

Falle: Wenn die SC nicht schnell aus dem Weg
springen, wenn der Wüstling das Seil los lässt,

werden sie unter dem Gewicht des schweren
Kerzenleuchters zerquetscht und erleiden
Schnittwunden durch das zerbrochene Glas,
sobald er auf die Marmorplatten stürzt.

FALLENDER KERZENLEUCHTER HG 8

EP 4.800

Art mechanisch; **Wahrnehmung** SG 25;
Mechanismus ausschalten SG 25

EFFEKTE

Auslöser örtlich; **Rücksetzer** Reparatur

Effekt 8W6 Wucht-, Stich- und Hiebschaden;
Reflexwurf (SG 25), um Schaden zu
vermeiden; mehrere Kreaturen auf einem
3 m x 3 m großen Feld.

Schatz: Die Gemälde und Wandteppiche
hat Imron während seiner Zeit als Abenteurer
an verschiedenen Orten der Welt gesammelt.
Zu den Antiquitäten an den Wänden gehören

zwei schwere Stahlschilde [Meisterarbeit], ein
Rapier [Meisterarbeit] (es hängt so da, dass man
erkennen kann, dass ursprünglich noch ein
anderes Rapier darüber gekreuzt war) und eine
Hellebarde [Meisterarbeit]. Zu den Rüstungen
gehören eine Grottenschratfellrüstung mit
Stammesabzeichen, die darauf hindeuten, dass
es sich um die Rüstung eines Häuptlings handelt
(Fellrüstung [Meisterarbeit]), eine Leinenrüstung
(Äquivalent einer Lederrüstung [Meisterarbeit])
und eine Rüstung, die aus einem Landhaipanzer
hergestellt wurde (Äquivalent einer Brustplatte
[Meisterarbeit]). Eine weitere Rüstung fehlt,
diese trägt der Wütende Krieger (Bereich 9). Die
Gegenstände sind insgesamt 7.500 GM wert.

Entwicklung: Wenn der Wüstling zum Rückzug
gezwungen wird, salutiert er den SC mit seinem
Rapier und stürmt durch das Esszimmer in die
Küche, wo er über die Leiter, die in der Speise-
kammer versteckt ist, in Bereich 15 hinunter



Der Wüstling

klettert. Dann macht er sich in Richtung der Galerie auf und heilt sich mit Hilfe des Bilds der Gesundheit.

Ad Hoc-EP-Belohnung: Da der Wüstling nicht mit passender Ausrüstung ausgestattet ist, liegt sein HG 1 unter dem normalen Wert.

Bereich 4: Esszimmer (HG 2)

Das Esszimmer wird von einem langen, polierten Mahagonitisch und zehn dazu passenden Stühlen mit hohen Rückenlehnen dominiert. Die Stühle sind geschnitzt und geschmeidig gewundenen Drachen nachempfunden. Sowohl der Tisch als auch die Stühle stehen auf einem dicken Teppich mit einem Spiralmuster in rot, orange und braun. In der Mitte des Tisches steht eine kleine Statuette, die einen gesichtslosen Humanoiden darstellt und aus grünem Kristall besteht. An der nördlichen und westlichen Wand befinden sich Buntglasfenster, welche Szenen eines exotischen Banketts darstellen. Jedes Fenster wird von dunklen Vorhängen eingerahmt.

Kreatur: Bei der Kristallstatuette handelt es sich um einen kleinen belebten Gegenstand, der einfachen Befehlen von Personen folgt, die am Tisch sitzen. Der Gegenstand soll für Gesprächsstoff sorgen. Es versteht Befehle wie „Bring mir den Salzstreuer“ oder „Nimm das und bring es zu der Person, die am anderen Ende des Tisches sitzt“. Finger und Daumen der überdimensional großen Hände sind mit Gelenken versehen, so dass die Figur auch verschiedene Dinge handhaben kann.

KLEINE BELEBTE KRISTALLSTATUETTE HG 2

EP 600

TP 21, *Pathfinder Monsterhandbuch* 31

Konstruktionspunkte Stein

TAKTIK

Im Kampf Die animierte Oger-Statuette schlägt mit den Fäusten auf ihre Gegner ein.

Moral Wenn die Statuette nicht angegriffen wird, kehrt sie an ihren Platz auf dem Tisch zurück.

Schatz: Die belebte Figur fungiert als kleiner Handlanger, wenn sie auf einen passenden Tisch gestellt wird. Sie ist eine interessante Kuriosität und kann bis zu 500 GM einbringen.

Entwicklung: Wenn die Kristallfigur angegriffen wird, beginnt sie mit ihren Fäusten auf den Feind einzudreschen. Ansonsten bleibt sie einfach auf dem Tisch stehen und wartet darauf, Befehle auszuführen.

Bereich 5: Küche (HG 7)

Die große Küche ist makellos sauber und penibel geordnet. Schüsseln hängen in perfekten Reihen, von der größten bis zur kleinsten, an einem an der Decke festgemachten Regal über einer großen

Arbeitsplatte. An der Wand hängen Messer lotrecht zu dem darunter stehenden Tisch. Teller und Geschirr sind fein säuberlich in offenen Schränken gestapelt. Die Nordwand wird von einem großen Herdofen dominiert.

Ebenfalls an der Nordwand befindet sich eine schwere, mit Eisen beschlagene Holztür, bei der es sich um den Hintereingang des Anwesens zu handeln scheint. Einfachere Türen an der südwestlichen und der östlichen Seite des Raums führen tiefer ins Haus hinein. Ein Vorhang an der Ostwand verbirgt den Eingang zur Speisekammer.

Die Küche spiegelt Imrons ordentliches und akribisches Wesen wieder. Er bewahrt hier ausschließlich qualitativ hochwertige Utensilien, Geschirr und Silberwaren auf (Gesamtwert 1.000 GM). In der Speisekammer befinden sich ausreichend Nahrung und Getränke für 3 Wochen. Gelingt in der Speisekammer ein Fertigkeitswurf auf Wahrnehmung (SG 20), können die SC eine Falltür hinter einigen Kisten und Bohnensäcken entdecken. Unter der Falltür führt eine Leiter in Bereich 15.

Kreaturen: Die Küche wird von vier Gemalten Dienern bewacht. Sie greifen jeden außer Imron und seinen Duplikaten an, die den Raum betreten. Die Gemalten Diener hier sind mit denen im Foyer identisch, tragen jedoch Küchenschürzen.

GEMALTE DIENER (4) HG 3

EP 800

TP 42; siehe S. 13

TAKTIK

Im Kampf Ein gemalter Diener schlägt seine Gegner und würgt sie, wenn er sie erfolgreich in den Ringkampf verwickelt.

Moral Da ein gemalter Diener geistlos und bedingungslos loyal ist, kämpft er, bis er zerstört ist.

Bereich 6: Gästezimmer

Auf einem Plüschteppich steht ein großes Himmelbett. Neben einem breiten Kleiderschrank befindet sich ein Bücherregal, in dem einige in Leder gebundene Bücher und kleine Kuriositäten stehen. An der gegenüberliegenden Wand des Zimmers steht eine Frisierkommode mit einem hohen Spiegel. Außerdem findet sich noch ein kleiner Tisch, auf dem Papier, eine Feder und ein Tintenfasschen stehen. An den Wänden hängen mehrere Gemälde, die stille Landschaften darstellen.

Jeder dieser verschlossenen Räume ist gleich aufgebaut, es gibt jeweils nur ein paar kleinere Variationen. Ein SC, dem ein Fertigkeitswurf auf Wissen (Lokales) (SG 20) gelingt, erkennt, dass ein oder zwei der Gemälde große Ähnlichkeit mit neueren Bildern von Endrik Bogus aufweisen, die in örtlichen Galerien verkauft werden. Bogus hat sich die Ideen für diese Gemälde stehlen

lassen, während Imron noch an ihnen gearbeitet hat. Imrons Initialen sind in der unteren rechten Ecke eingetragen. Das verzeichnete Datum liegt ungefähr 1 Monat nach dem Erscheinen von Bogus' Versionen in den Galerien Absaloms.

Bereich 7: Badezimmer

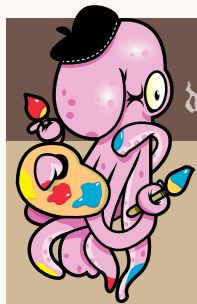
In jedem Badezimmer steht eine große Porzellan-Badewanne auf dem polierten Holzfußboden. Über einem großen Marmortisch, auf dem duftende Cremes, Badeöle, Minzblätter, Handtücher, Bürsten, Kämme und Haargel arrangiert sind, hängt ein großer Spiegel. In einem Regal neben der Badewanne liegen säuberlich gefaltete Badetücher in unterschiedlicher Größe, die in violett, cremeweiß und grün gehalten sind. Aus der Wand ragt eine Wasserpumpe, neben der ein Metalleimer steht. In einer Ecke des Raumes steht ein metallenes Kohlebecken, mit dem Wasser erhitzt werden kann.

Bereich 8: Dienstenquartiere

Diese Zimmer sind einfachere Versionen der Gästezimmer (Bereich 6). In einigen stehen zwei Betten. Auf den Möbeln hat sich bereits Staub angesammelt. Es scheint seit mehreren Wochen niemand mehr hier gewesen zu sein. Ein erfolgreicher Fertigkeitswurf auf Wahrnehmung (SG 20) lässt die SC eine kurze Notiz auf Pergament (Spielerunterlage 3) im südöstlich gelegenen Zimmer im Erdgeschoss finden. Es



Kristallstatuette



Anmerkungen des Entwicklers

ICH GLAUB', ICH BIN DER BÖSEWICHT

Während ich die
Beschreibung für Imrons

Küche (Bereich 5) verfasst habe, dachte ich mir, dass es sich hier um die perfekte Küche handelt. Und spätestens da fiel mir auf, dass ich mich selbst in diesem Abenteuer porträtiert hatte – als Imron Gautknecht. Ich bin ein Ordnungsfanatiker (auch wenn du das dank eines zwei Jahre alten Wirbelsturms namens Alyssa Greer nicht bemerken würdest, wenn du dich in meinem Zuhause umschaust). Ich male und ich kann ziemlich nachtragend sein, wenn jemand mich wirklich ärgert. Mir war gar nicht klar, wie viel ich von mir selbst in dieses Abenteuer gesteckt habe, aber da habt ihr es – anscheinend bin ich selbst der Bösewicht.

handelt sich um einen Teil der umfangreichen Korrespondenz zwischen Endrik Bogus und Tharivol, die stattfand, als letzterer Kopien in Skizzenform von Imrons unfertigen Gemälden machte.

Ad Hoc-EP-Belohnung: Wenn die SC die Notiz finden, gib ihnen so viele EP wie für eine Begegnung mit einem HG von 4 (1.200 EP).

Erster Stock

Wände und Türen auf diesem Stockwerk sind mit denen im Erdgeschoss identisch. Die Decken und Fußböden bestehen aus Stein.

Bereich 9: Hinterhalt auf dem Balkon (HG 9)

Die Wendeltreppe führt auf einen mit Teppich ausgelegten Balkon, welcher das darunter liegende Zimmer überblickt. Am nördlichen Ende des Balkons befindet sich ein kurzer Flur mit zwei Türen, eine auf jeder Seite.

Kreatur: Ein Id-Duplikat, das Imrons irrationale, gewaltsame Seite verkörpert, der so genannte Wütende Krieger, lauert im Gang zwischen den Bereichen 10 und 11. Er sieht wie eine muskulöse Version Imrons aus, seine Gesichtszüge sind wutverzerrt. Er führt eine antike Zweihändige Axt und trägt eine Rüstung aus sich überlappenden grünen und braunen Blättern, eine Numerianische Laubrüstung (siehe Anhang 3, S. 30. Beide Gegenstände stammen aus Bereich 3.

Wenn der Wütende Krieger die SC auf dem

Balkon sieht, stürmt er auf den ersten zu, den er erreichen kann, und versucht, den Charakter mit einem Ansturm über das Geländer zu werfen. Das Geländer, welches den Balkon umgibt, verleiht dem SC einen Bonus von +2 auf den konkurrierenden Stärkewurf. Wenn es dem Wütenden Krieger gelingt, den SC über das Geländer zu werfen, fällt dieser 3 m tief auf die darunter liegenden, harten Marmorplatten.

WÜTENDER KRIEGER (ID-DUPLIKAT) HG 9

EP 6.400

Menschlicher Barbar 11

NB Mittegroßer Humanoider

INI +1; **Sinne** *Magie Entdecken, Unsichtbares sehen*; Wahrnehmung +15

VERTEIDIGUNG

RK 12, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 11 (+1 GE, +3 Rüstung, -2 Wut)

TP 143 (11W12+55)

ZÄH +12, REF +4, WIL +7 (+4 gegen Zauber)

SR 3/-; **Verteidigungsfähigkeiten** Fallengespir +3, Verbesserte Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Zweihändige Axt [Meisterarbeit] +15/+10/+5 (1W12+20/19-20 x3)

Besondere Angriffe Kampfschrei (9 m, Willenwurf SG 22, 1W4+1 Runden in Panik), Stärkerer Kampfrausch 25 Runden/Tag

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Wütende Krieger nimmt seinen *Trank: Bärenstärke* zu sich und verfällt in einen Stärkeren Kampfrausch.

Im Kampf Der Wütende Krieger nähert sich dem am nächsten stehenden Gegner und versucht ihn mit einem Ansturm vom Balkon zu drängen. Bei seinem ersten Angriff setzt er mit einer Vollen Aktion Verbessertes Gegenstand zerschmettern gegen die Waffen seines Feindes ein. Dann greift er den Gegner direkt an. Er nutzt Heftiger Angriff für 5 Punkte.

Moral Der Wütende Krieger kämpft im Rausch, bis er nur noch die Hälfte seiner Trefferpunkte besitzt. Dann nimmt er seine Tränke zu sich und stürzt sich erneut ins Gefecht, bis er tot ist.

Grundwerte **RK** 14, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 13; **TP** 110(11W12+22); **ZÄH** +9, **WIL** +4; Zweihändige Axt [Meisterarbeit] +11/+6/+1 (1W12+16/19-20 x3); **ST** 18, **KO** 14; **KMB** +15 (+22 für Gegenstand zerschmettern); **KMV** 26 (28 gegen Gegenstand zerschmettern); Klettern +18, Schwimmen +18

SPIELWERTE

ST 24, **GE** 13, **KO** 20, **IN** 10, **WE** 12, **CH** 8

GAB +11; **KMB** +18 (+22 für Gegenstand zerschmettern); **KMV** 29 (31 gegen Gegenstand zerschmettern)

Talente Doppelschlag, Verbessertes Gegenstand zerschmettern, Heftiger Angriff (3), Mächtiges Gegenstand zerschmettern,

Verbesserter Kritischer Treffer (Zweihändige Axt), Waffenfokus (Zweihändige Axt)

Fertigkeiten Akrobatik +15, Einschüchtern +13, Klettern +21, Schwimmen +21, Wahrnehmung +15

Sprachen Aural, Gemeinsprache, Drakonisch, Ignal

Besondere Eigenschaften Id-Duplikat, Kampfrauschkraft (Aberglaube, Erhöhte Schadensreduzierung, Erschütterndes Niederstarren, Kampfschrei, Spontane Treffsicherheit +3), Schnelle Bewegung

Kampfausrüstung *Trank: Bärenstärke,*

Trank: Leichte Wunden Heilen (2); Andere

Ausrüstung Numerianische Laubrüstung (siehe Kasten), Zweihändige Axt [Meisterarbeit]

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Id-Duplikat (ÜF): Ein Id-Duplikat existiert, bis es vernichtet wurde oder bis eine Anzahl an Tagen abgelaufen ist, welche den TW oder der Stufe der Basis-Kreatur entsprechen. Der Wütende Krieger wird insgesamt 11 Tage existieren. Dann stirbt er einfach.

Permanente Zauber (ZF): Auf den Wütenden Krieger wirken, wie auch auf Imron selbst, permanent die Zauber *Magie entdecken* und *Unsichtbares sehen*.

Deine letzte Skizze war miserabel. Wenn du das nächste Mal die abgemachte Bezahlung haben willst, erwarte ich im Gegenzug eine bessere Wiedergabe der Farben und außerdem etwas ganz anderes. Ich habe langsam genug fremdartige Landschaften. Und sei vorsichtig. Imron ist vor kurzem in meiner Galerie vorbeigekommen und hat sie mit einem eigenartigen Ausdruck wieder verlassen. Er hat vielleicht Verdacht geschöpft.

Spielerunterlage 3

Entwicklung: Der Wütende Krieger schreit den Charakteren ätzende Flüche und Schlachtrufe entgegen und brüllt „Diebel!“ und „Verschwörer!“, während er seine Axt rücksichtslos und mit tödlicher Kraft schwingt. Er lässt nicht mit sich verhandeln, verlässt seinen Bereich des Anwesens aber auch nicht, denn er soll Eindringlinge aus den Bereichen 10 und 12 fernhalten.

Ad Hoc-EP-Belohnung: Da der Wütende Krieger nicht die passende Ausrüstung hat, liegt sein HG 1 unter dem Normalwert.

Bereich 10: Imrons Schlafzimmer (HG 9)

Ein Plüschteppich bedeckt den Boden der Westseite des Zimmers. An der Ostseite der Nordwand steht eine große Kommode, auf der ein vergoldeter

Spiegel ruht. Vor der Ostwand steht ein großer schwerer Eichentisch, an der Südwand ein breiter Kleiderschrank. An der Westwand hängen zwei Gemälde, die jeweils einige schreckliche Kreaturen darstellen. Auf dem ersten ist ein riesiges Monster mit dem muskulösen, schleimbedeckten Unterleib eines gigantischen Humanoiden zu sehen, dessen Oberkörper der eines furchterregenden Tintenfischs mit menschlichen Armen ist, die in fünf langen, dornenbewehrten Tentakeln enden. Das zweite Bild zeigt ein kleines, ausgemergeltes Kind, das eine zerlumpte, blutverschmierte Puppe hält. Das Mädchen grinst bössartig und anstelle der Augen starren den Betrachter zwei dunkle, gähnende Löcher an. An der Westseite des Raums steht außerdem noch ein seltsamer Waffenständer, auf dem fast ein Dutzend bleistift dünne Stäbe aus Holz, Stein, Knochen und anderen, nicht zu identifizierenden Materialien liegen. Die West- und die Nordwand des Zimmers werden von schmalen Buntglasfenstern durchzogen, die zum Teil von dunklen, purpurnen Vorhängen verdeckt sind.

Imrons Schlafzimmer ist genauso ordentlich und sauber wie seine Küche. Gelingt einem SC ein Fertigkeitswurf auf Wahrnehmung (SG 15) für den Teppich, entdeckt er vier Eindrücke, die ein großer, schwerer Gegenstand hinterlassen hat (Imrons Bett, das ganz offensichtlich fehlt). In der obersten linken Schublade der Kommode an der Nordwand findet sich eine winzige, aber lebensgetreue Nachbildung eines Himmelbetts. Wirkt man Magie entdecken auf die Nachbildung, kann man die Aura einer durchschnittlichen Verwandlung bemerken. Imron, der eben praktisch veranlagt ist, hat eine permanente Version von Gegenstand schrumpfen auf sein großes, gemütliches Bett gewirkt, um es stets mitnehmen zu können. Wenn er es brauchte, konnte er es mit einem Befehlswort in seine ursprüngliche Größe zurückverwandeln. Der Freiraum, der durch das fehlende Bett entsteht, kommt seinem Geschmack entgegen.

Die elf Stäbe auf dem Gestell an der Nordwand haben alle keine Ladungen mehr, sind für Imron aber von sentimentalem Wert. Der Kleiderschrank und die Kommode enthalten lediglich Kleidung und zusätzliches Bettzeug. Auf dem Schreibtisch finden sich Pergament, Schreibfedern und Tinte.

Kreaturen: Zwei Gemalte Diener bewachen den Raum. Sie sind mit den Gemalten Dienern aus Bereich 2 identisch. Beide verstecken sich hinter den Vorhängen, welche vor dem Fenster an der Westwand hängen (Fertigkeitswurf auf Wahrnehmung, SG 20).

GEMALTE DIENER (2) HG 3

EP 800

TP 42; siehe S. 13

TAKTIK

Im Kampf Ein gemalter Diener schlägt jeden

außer Imron, der den Raum betritt, und würgt seine Opfer, wenn er sie erfolgreich in den Ringkampf verwickelt hat. Gegen hilflose Feinde setzt er einen Coup de Grace ein.

Moral Er kämpft, bis er vernichtet wird.

Fallen: Auf der Ostwand über dem Schreibtisch ist ein erhöhtes Symbol des Schlafs angebracht, das sich jedoch erst genau erkennen lässt, wenn die SC das Zimmer betreten haben. Außerdem ist das Gemälde mit dem riesigen oktopoiden Menschen mit dem Zauber *Tödliches Phantom* versehen, der von jeder Kreatur ausgelöst wird, die sich dem Bild auf mehr als 3 m nähert.

Imron und seine Id-Duplikate lösen den Zauber natürlich nicht aus.

ERHÖHTES SYMBOL DES SCHLAFS HG 7

EP 3.200

Art magisch; **Wahrnehmung** SG 31;

Mechanismus ausschalten SG 31

EFFEKTE

Auslöser das Symbol anschauen; **Rücksetzer** keiner

Effekt Betrachter des Bildes muss einen erfolgreichen Willenswurf (SG 20) machen. Bei einem Misserfolg schläft er 3W6x10 Minuten lang.



Der Wütende
Krieger

ERHÖHTES TÖDLICHES PHANTOM HG 7

EP 3.200

Art magisch; Wahrnehmung SG 31;
Mechanismus ausschalten SG 31

EFFEKTE

Auslöser örtlich; **Rücksetzer** keiner

Effekt Das erste Ziel innerhalb von 3 m in der Nähe des Bildes wird von dem Zauber *Tödliches Phantom* in einer erhöhten Version betroffen (SG 20).

Ad Hoc-EP-Belohnung: Für sich genommen haben die Gemalten Diener einen HG von 5, die Fallen einen HG von 9. Zusammen stellen sie eine Begegnung mit einem HG von 9-10 dar.

Bereich 11: Zugang zum Dach

Die Treppen reichen bis zu einer magisch behandelten eisernen Falltür, welche aufs Dach führt. Abgesehen von dem internen mechanischen Schloss ist die Falltür noch mit einem Arkanen Schloss versehen.

Magisch behandelte Eiserne Falltür: Härte 20, 120 TP, Zerbrechen SG 48, Mechanismus ausschalten SG 60 (oder 40).

Bereich 12: Studierzimmer

Die Nordwand und Teile der Südwand dieses gemütlichen Zimmers sind mit Bücherregalen vollgestellt. Bei den Büchern scheint es sich in erster Linie um Werke über Kunst und Geschichte, sowie beliebte belletristische Titel zu handeln. In der südöstlichen Ecke des Raumes steht ein Schreibtisch. Er ist mit Karten übersät, auf denen Notizen stehen. An der Südwand steht ein gemütlich aussehendes Sofa. An der östlichen Seite befindet sich eine weitere Tür.

Untersucht man das Bücherregal genauer, entdeckt man tatsächlich eine Menge Bücher über Kunst und Geschichte sowie beliebte Romane. Darüber hinaus aber auch Tagebücher aus Imrons Zeit als Abenteurer sowie zahllose Texte, die er für seine magischen Forschungen benötigte. Bei den Papieren auf dem Tisch handelt es sich in erster Linie um Karten von kleineren Gebieten. Eine Karte fällt besonders ins Auge. Sie stellt das Efeuviertel dar. Die Häuser von Imrons Feinden, welche die verzauberten Gemälde erhalten haben, sind mit einem X markiert. Eine der anderen Karten zeigt den Ausschnitt eines Kontinents. Ein Ort in Taldor ist mit einem Stern markiert, daneben steht „Denicks Burg“. Es handelt sich um eine kleine

Burg, die einem von Imrons alten Abenteuerkumpanen gehört. Dorthin wollte er fliehen, sollte er gezwungen sein, Absalom zu verlassen.

Bereich 13: Das Atelier

In dem Atelier finden sich aufgespannte Leinwände, Bilderrahmen, ein Arbeitstisch, auf dem verschlossene Farbtiegel und eine Reihe Pinsel fein säuberlich geordnet sind. Ansonsten wird der meiste Platz von unfertigen Werken auf Staffeleien eingenommen. An einer der Wände lehnen einige wenige fertige Gemälde. Während ein paar davon sehr schön sind, sind andere beunruhigend und geradezu abstoßend.

Imrons Atelier ist sauber und ordentlich. Seine Werkzeuge sind von exzellenter Qualität. Eines seiner erst kürzlich fertig gestellten Gemälde, „Gerechtigkeit und Rache“ genannt, zeigt einen dunkelhaarigen Mann, der auf schwarzen und roten Wespen liegt und Höllenqualen erleidet. Tausende von Insekten stechen ihn und beißen in sein Fleisch. Einige kriechen gar unter seine Haut, andere krabbeln in seinen offenen Mund, seine Nase und seine Ohren. Das grausige Kunstwerk stellt das endgültige Schicksal von Imrons Diener, Tharivol, dar.



Schatz: Wird das Atelier durchsucht (Wahrnehmung, SG 25), können die SC eine lose Bodenplatte finden, die von unten mit Blei beschichtet ist. Hebt man sie hoch, findet sich darunter eine mit Blei ausgekleidete Ausbuchtung, in der Imron seine Spezialpinsel und -farben aufbewahrt: zwei Sets Zauberfarben und einen Belebenden Pinsel (siehe Anhang 3, S. 30).

Entwicklung: Wenn den SC ein Fertigkeitswurf auf Wissen (Die Ebenen) gelingt, können sie die roten und schwarzen Insekten als Höllenwespen identifizieren. Magie entdecken enthüllt, dass von dem Gemälde die Aura einer durchschnittlichen Beschwörung ausgeht. Wird es zerstört, gibt das Bild Tharivol frei, der bereits gestorben ist.

Dach

Bei dem Dach des Anwesens handelt es sich größtenteils um eine steinernes Flachdach.

Bereich 14: Das Dach des Anwesens

Das Flachdach des Anwesens ist auf allen Seiten von Zinnen umringt. In dem kleinen darauf angelegten Garten stehen einige Bänke und eine Staffelei.

Hierher kommt Imron, um an der frischen Luft zu malen. Sein Garten ist sauber und ordentlich, wie auch der Rest seines Hauses. Das Buntglasfenster, das hier in den Stein eingelassen ist und von dem darunter liegenden Bereich 2 aus zu sehen ist, besteht tatsächlich aus Eisen, das mit Hilfe von Magie durchsichtig gemacht und dann mit der Illusion von Buntglas versehen wurde.

Durchsichtiges Eisenfenster: Härte 10, 80 TP, Zerschlagen SG 25.

Gewölbe, Ebene 1

Solange nichts anderes angegeben wird, bestehen Wände, Decken und Böden des Gewölbes aus behauenen Stein.

Bereich 15: Versteckte Leiter

Eine Treppe führt in einen breiten Gang mit Wandnischen, die von Vorhängen eingerahmt sind. Gegenüber der Treppe liegt ein Torbogen, der in eine Galerie führt.

Die Vorhänge der nördlichsten Wandnische verbergen einen kleinen Raum, in welchem eine Leiter zu einer Falltür in Bereich 5 führt.

Bereich 16: Die Galerie (HG 8)

Die Wände dieses unregelmäßig geformten Zimmers sind mit Gemälden in allen Größen und Stilen und mit den unterschiedlichsten Sujets bedeckt. Neben dem Porträt eines Humanoiden mit roten Schuppen,

silbernen Augen und massigen Hörnern hängt das Bild eines wunderschönen, andersweltlichen Sonnenuntergangs. Dem Eingang gegenüber hängt ein Gemälde, welches eine Gruppe menschlicher Forscher darstellt, die vor einem gigantischen Feuerbaum steht, neben einem Stilleben, welches ein vor Anker liegendes Schiff vor der aufgehenden Sonne zeigt. Kleine, nur 30 Zentimeter breite Kupferstiche und Holzschnitte hängen direkt neben riesigen, 1,20 m mal 2,40 m großen Öl-auf-Holz-Gemälden, die einem Königshof angemessen wären.

In der Gewölbegalerie hängen insgesamt 53 Bilder. Beschreibe die anderen Gemälde ruhig nach deinen eigenen Vorstellungen, vergiss aber nicht, dass die Sammlung vom Charakter der Zufälligkeit bestimmt wird. Es handelt sich um Imrons Lieblingsbilder – einige hat er von seinen Abenteuern mitgebracht, andere hat er selbst gemalt. Einige sind lediglich Illusionen, die auf einen leeren Rahmen gewirkt wurden. Eines dieser illusionären Bilder zeigt einen altmodisch aussehenden Mann, der auf einer Bank sitzend ein Buch liest. Ab und an blättert er eine Seite um oder kratzt sich am Kopf. Seine Augen bewegen sich, während er liest.

Kreatur: Diese Galerie wird von einem körperlosen Untoten, einem sogenannten Schattenlaurer heimgesucht. Imron hat das Wesen unwissentlich von einem seiner Abenteuer mitgebracht. Es hat sich in dem prachtvollen Gemälde eines längst verstorbenen elfischen Künstlers versteckt. Der Magier hat schnell herausgefunden, wodurch die Kreatur verletzbar ist, und setzt sie nun ein, um seine wertvollsten Besitztümer zu schützen. Mit der Zeit haben die beiden ein Abkommen geschlossen. Als Imron sich entschlossen hat, sich mit der Malerei zu beschäftigen, hat er das Wesen überzeugen können, ihn in der uralten elfischen Kunst zu unterrichten, Magie in seine Werke einzubinden.

SCHATTENLAURER HG 8

EP 4.800

TP 32; Anhang 2, S. 26

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Schattenlaurer wirkt

Mächtiges Trugbild, um den Feind abzulenken und aufzuteilen. Er versteckt sich, während seine Gegner reagieren.

Im Kampf Der Schattenlaurer nutzt Angriff im Vorbeifliegen und *Dimensionsschritt* gegen Kämpfer, um sie zu überraschen. Es scheint dann, also würde er aus den Wänden hinaus und wieder in sie hinein rennen.

Moral Wenn der Schattenlaurer nur noch 10 oder weniger Trefferpunkte hat, nutzt er *Dimensionsschritt*, um das an ihn gebundene Gemälde zu betreten, und heilt sich schnell, bis er wieder die volle Punktzahl an TP erreicht hat. Das Wesen spricht nur mit seinen Gegnern, wenn diese drohen, das gebundene Gemälde zu zerstören.

Schatz: Eines der Gemälde ist ein mächtiger Gegenstand der magischen Heilung, ein so genanntes Bild der Gesundheit (Anhang 3, S. 31). Der Rest der Sammlung ist insgesamt 5.100 GM wert.

Entwicklung: Wenn das an den Schattenlaurer gebundene Gemälde ernsthaft bedroht ist, versucht er, eine friedliche Lösung auszuhandeln, indem er jammert und bittet. Wenn das nicht funktioniert, versucht er die SC mit seinem Wissen über die geheime Kammer zu bestechen, in der Imron das Id-Porträt aufbewahrt. Allerdings warnt er die SC natürlich nicht, dass sich in Bereich 17 lebende Statuen befinden oder dass das Id-Porträt und der Magier von dessen Schildwächter bewacht werden.

Ad Hoc-EP-Belohnung: Wenn die SC von dem Schattenlaurer von Imrons geheimer Kammer (Bereich 19) erfahren, gib ihnen 50% EP mehr für diese Begegnung (also 7.200 EP).

Bereich 17: Die Hellebardenträger (HG 10)

Der mit Stein ausgekleidete Gang endet in einem langen, dämmrigen Raum. Auf der gegenüberliegenden Seite mündet der Gang in einen schwach beleuchteten Korridor. An den Wänden zu beiden Seiten befinden sich fünf Wandnischen, die von Bannern verdeckt werden, die an der Mauer hängen.

In jeder Wandnische steht eine angelaufene und verbeulte Ritterrüstung mit Kampfspuren, die eine Hellebarde hält. Jede Rüstung unterscheidet sich hinsichtlich Stil und Aussehen von den anderen. Imron hat sie den Leichen seiner Feinde abgenommen, welche er und seine Verbündeten auf ihren Abenteuern getötet haben. Bei den Bannern handelt es sich um das Wappen des jeweiligen gefallenen Kriegers. Wie die Rüstungen weisen auch sie Kampfspuren auf. Ein Charakter, dem ein erfolgreicher Fertigkeitswurf auf Wissen (Adel) gelingt (SG ist verschieden hoch, mindestens aber 20), kann die Wappen identifizieren.

Kreaturen: Bei den Rüstungen handelt es sich um belebte Wächter, die den Befehl haben, alle außer Imron und seine Id-Duplikate zu töten, die den Gang betreten. Sie greifen mit ihren angelaufenen Hellebarden an.

BELEBTE RITTERRÜSTUNG (10) HG 3

EP 800

TP 36; Härte 10; *Pathfinder* Monsterhandbuch 31

Konstruktionspunkte Metall

TAKTIK

Im Kampf Die Rüstungen hacken mit ihren Hellebarden auf den nächst stehenden Feind ein (1W10+1/x3).

Moral Die Rüstungen kämpfen, bis sie zerstört werden.



Falle: Eine Druckplatte in der Mitte des Raumes lässt zwei schwere Steinplatten vor die Ausgänge fallen, wenn mindestens 10 Pfund Gewicht auf ihr lasten. Eine Kreatur, die unter einer dieser Steinplatten steht, muss einen Reflexwurf (SG 25) machen, um nicht getroffen zu werden. Um die Steinplatten wieder anzuheben, nachdem sie gefallen sind, muss ein erfolgreicher Stärkewurf (SG 30) gemacht werden. Wenn beide Platten wieder in ihre Ausgangsposition gebracht werden, rasten sie ein und die Falle ist zurückgesetzt.

STEINPLATTEN AN DER DECKE HG 5

EP 1.600

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

EFFEKTE

Auslöser Berührung; **Rücksetzer** manuell
Effekt SW6 Wuchtschaden, Reflexwurf (SG 25), um den Schaden zu vermeiden, mehrere Ziele in 2 angrenzenden Feldern.

Gewölbe, Ebene 2

Solange nichts anderes angegeben wird, bestehen Wände, Decken und Böden des Gewölbes aus behauenen Stein.

Bereich 18: Lagerraum

Die Treppen führen in einen staubigen Raum, der mit Truhen und Kisten, zerlumpte, rußbefleckte Säcke, Bilderrahmen, ausgefranste Teppiche, Werkzeugen, Kleider- und Leinwandhaufen, die genäht werden müssen, ein paar Holzstücke und einem alten Besen vollgestopft ist.

In diesem Raum finden sich vor allem alte Möbel und Kleinkram, die von dem vorigen Bewohner des Anwesens zurückgelassen wurden. Die Säcke sind mit Kohle gefüllt, die in Küche und Bad zum Kochen und Wasser Erhitzen benutzt wird. Mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf auf Wahrnehmung (SG 25) kann man feststellen, dass der alte Besen, der am nordwestlichen Teil der Nordwand lehnt, tatsächlich ein eiserner Hebel ist, der mit dem Boden verbunden ist. Wenn man

ihn umlegt, dreht sich ein Teil der Wand um 180 Grad, so dass man Bereich 19 betreten kann.

Bereich 19: Die Kammer des Id-Porträts (HG 11)

In diesem einfachen, mit Stein ausgekleideten Raum finden sich keinerlei Möbel. Lediglich ein großes, antikes Bild, welches eine düstere Bibliothek darstellt, befindet sich dort. In dieser Bibliothek sitzt ein streng dreinblickender Mann mit einem dünnen, dunklen Bart und hellen blauen Augen auf einem Stuhl mit hoher Lehne. Er trägt rote und graue Roben und hat einen Stab auf dem Schoß liegen. Eine seiner beringten Hände ruht auf einem kleinen Tisch und hält eine Kristallkugel.

Abgesehen von dem Id-Porträt und einigen unbedeutenden Gegenständen, die gegen die Drehtür in der Wand gelehnt sind, welche den Raum von Bereich 18 trennt, ist die Kammer leer.

Als Imron die SC mit Hilfe seiner Kristallkugel ausgespioniert und entdeckt hat, dass er als

Schuldiger hinter den Geschehnissen identifiziert wurde, hat er beschlossen, die Kräfte des hier aufbewahrten magischen Bildes zu nutzen, um seine Verfolger so lange zu verwirren, dass er aus Absalom fliehen und seine Rache dennoch verüben kann.

Kreaturen: Da Imron wusste, dass er im Id-Porträt gefangen sein würde und geschwächt wäre, wenn er es wieder verlässt, hat er seinem Schildwächter befohlen, das Gemälde zu bewachen und ihn zu schützen, während er hilflos ist. Um sich aus die Möglichkeit vorzubereiten, dass jemand ihn doch findet, hat er den Schildwächter mit dem Zauber *Hast* belegt. Sobald der Kampf beginnt, lässt Imron den Schildwächter den Zauber wirken, um während des Kampfes nicht unter den Auswirkungen von *Verlangsamen* zu stehen.

IMRON GAUTKNECHT HG 10

EP 9.600

Menschlicher Magier (Allgemeine Schule) 11

RB Mittelgroßer Humanoider

INI +2; **Sinne** *Magie entdecken, Unsichtbares sehen*; *Wahrnehmung* +11

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 13 (+2 Ablenkung, +2 GE, +2 natürliche Rüstung, -1 Verlangsamen)

TP 74 (11W6+11)

ZÄH +4, REF +4, WIL +8

ANGRIFF

Bewegungsrate 4,50 m

Nahkampf *Kampfstab* +1, +4 (1W6)

Besondere Angriffe *Hand des Lehrlings* 7/Tag (*Kampfstab* +1, +9, 1W6), *Metamagische Meisterschaft* 2/Tag (einmal schon gewirkt)

Vorbereitete Zauber (ZS 11):

6. - *Säurenebel*
5. - *Monster herbeizaubern V, Teleportation*
4. - *Monster herbeizaubern IV, Schwächere Kugel der Unverwundbarkeit, Schwarze Tentakel, Steinhaut*
3. - *Einflüsterung* (SG 17), *Hast* (bereits auf den Schildwächter gewirkt), *Monster herbeizaubern III, ausgedehnter Säurepfeil* (8 Runden, 2)
2. - *Selbstverkleidung, Glitzerstaub* (SG 17), *Spiegelbilder, Monster herbeizaubern II, Spinnennetz* (SG 17)
1. - *Magisches Geschoss, Monster herbeizaubern I, Schild, Schwächestrahle, Unsichtbarer Diener*
0. - *Säurespritze, Magie entdecken, Magierhand, Magie lesen*

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 11):

Immer aktiv – *Magie entdecken, Unsichtbares sehen*

TAKTIK

Vor dem Kampf Imron nutzt einen Zauberstab, um *Magierrüstung* zu wirken, daraufhin wirkt er *Schild* und *ausgedehnte Schwächere Kugel der Unverwundbarkeit* (mit metamagischer Meisterschaft *ausgedehnt*), dann zaubert er *Steinhaut*. Weiter beschwört er mit Hilfe von

Monster herbeizaubern III einen himmlischen Schwarzbären, um seine Feinde davon abzuhalten, ihm zu nahe zu kommen. Wenn Imron dem Id-Porträt entsteigt, steht er unter der Wirkung von *Verlangsamen* und *Dimensionsanker*. Siehe Anhang 3 für weitere Informationen.

Im Kampf Imron versucht seine Gegner mit *Säurenebel* aufzusplitten und wirkt *Säurepfeil* auf schwer gerüstete Gegner. Dann beginnt er seine *Beschwörungszauber* zu wirken, angefangen mit dem Zauber, der den höchsten Grad hat, um Verbündete zu rufen, die für ihn kämpfen. Vergiss nicht, dass es ihn aufgrund von *Verlangsamen* zwei aufeinander folgende Volle Aktionen kostet, einen *Beschwörungszauber* zu wirken, sobald die Wirkung der *Hast* wieder verfliegen ist.

Moral Wenn Imron nur noch weniger als 20 TP hat, flieht er mit seinem Schildwächter in Bereich 16 und heilt sich mit dem Bild der Gesundheit. Wenn er nicht fliehen kann, ergibt er sich und versucht sich herauszureden.

Grundwerte RK 16, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 14; **REF** +5; **Bewegungsrate** 9m; **Nahkampf** *Kampfstab* +1 +5 (1W6)

SPIELWERTE

ST 8, GE 14, KO 12, IN 18, WE 10, CH 12

GAB +5; KMB +4; KMV 16

Talente *Abhärtung, Konstrukt herstellen, Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Wundersamen Gegenstand herstellen, Materialkomponentenlos zaubern, Schriftrolle anfertigen, Verstärkte Herbeizauberung, Zauberkunde* (Beschwörung), *Zauber ausdehnen, Zaubergad erhöhen*

Fertigkeiten *Handwerk (Alchemie)* +18, *Handwerk (Malerei)* +18, *Sprachkunde* +18, *Wissen (Arkanes)* +18, *Wissen (Die Ebenen)* +18, *Wahrnehmung* +11, *Zauberkunde* +18.

Sprachen Aural, Gemeinsprache, Drakonisch, Ignal

Besondere Eigenschaften *Verlangsamt* (kann nur eine Standard-Aktion oder Bewegungsaktion pro Runde ausführen, sobald die *Hast* wieder erlischt), *Arkane Verbindung* (Vertrauter, keiner)

Kampfausrüstung *Trank: Genesung, Schriftrolle der Dimensionstür* (3), *Zauberstab der Magierrüstung* (28 Ladungen); **Andere Ausrüstung** *Amulett der Natürlichen Rüstung* +2, *Kristallkugel* (mit *Hellhören*), *Praktischer Rucksack, Schutzring* +2, *Schildwächteramulett, Beutel für Zauberkomponenten*

Imrons Zauberbuch beinhaltet alle vorbereiteten sowie die folgenden Zauber: 0. - alle; 1. - *Magierrüstung, Person bezaubern, Person vergrößern, Schlaf, Schutz vor Bösem, Schutz vor Ordnung*; 2. - *Energien widerstehen, Falsches Leben,*

Katzenhafte Anmut, Seiltrick, Sengender Strahl, Unsichtbares sehen, Unsichtbarkeit; 3. - *Feuerball, Flimmern, Magie bannen, Schutzzkreis gegen Böses, Stinkende Wolke*; 4. - *Dimensionsanker, Schwächere Erschaffung, Tödliches Phantom*; 5. - *Böswillige Verwandlung, Dauerhaftigkeit, Geheime Truhe, Symbol des Schlafs, Verzauberung brechen*; 6. - *Bindender Ruf, Geas/Auftrag, Monster herbeizaubern VI, Notfall*

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Permanente Zauber (ZF): Imron hat

Dauerhaftigkeit gewirkt, um die Zauber *Magie entdecken* und *Unsichtbares sehen* permanent zu machen. Die Effekte können mit *Magie bannen* dauerhaft entfernt werden oder mit Hilfe eines *antimagischen Feldes* unterdrückt werden.

SCHILDWÄCHTER (HOLZGOLEM) HG 8

EP 4.800

TP 64; *Pathfinder Monsterhandbuch* 130

TAKTIK

Im Kampf Das Konstrukt bereitet eine Aktion vor, um jeden angreifen zu können, der Imron schaden will.

Moral Kämpft bis zur Zerstörung, um Imron zu beschützen.

Entwicklung: Wenn die SC diese Kammer innerhalb von 24 Stunden betreten, nachdem sie Imrons letztes Id-Duplikat zerstört haben, finden sie den Magier dort. Er wartet darauf, dass *Verlangsamen* und *Dimensionsanker* verfliegen, und wird von seinem Konstruktwächter geschützt. Danach setzt er seinen Zauber *Teleportation* ein, um sich und den Wächter in das Haus eines alten Freundes zu bringen.

ABSCHLUSS DES ABENTEUERS

Wenn es den SC gelingt, Imron und seine Schergen zu besiegen (egal ob die Charaktere den Magier besiegen oder er flieht), ist das Abenteuer beendet. Wenn Imron von der Gruppe gefangen genommen wurde, nimmt die Stadtwache ihn in Gewahrsam. Du solltest ihn für die Morde an Ascheron Ryng und seinen weiteren Opfern, sowie wie die versuchten Morde an Eleazonna Gertmach und Belfor Vittanis vor Gericht stellen lassen. Er wird entweder hingerichtet oder erhält lebenslänglich. In beiden Fällen werden die SC wohl nie wieder von Imron Gautknecht hören. Vielleicht gelingt es dem Magier aber noch, seinen früheren Abenteuerkameraden eine Nachricht zukommen zu lassen, die dann irgendwann auftauchen und ihm bei der Flucht helfen.

Schlagen die SC sich auf Imrons Seite, kommt die schockierende Wahrheit ans Licht, dass Endrik Bogus seit Jahren schon anderen Künstlern die Ideen stiehlt. Solch ein Skandal

könnte verschiedene negative bis tödliche Konsequenzen haben, angefangen bei einer Verleumdungskampagne von Endriks Freunden, um die SC unglaublich zu machen, bis hin zu Mordversuchen durch fanatische und wohlhabende Anhänger von Bogus.

Wenn es Imron gelingt, seinen Plan umzusetzen und zu seinem alten Abenteuerkameraden zu fliehen, oder wenn seine Verbündeten ihm helfen, sich der Justiz zu entziehen, werden die SC später zum Ziel seiner Rache. Imron wird dabei von einigen alten Freunden unterstützt. Wie genau Imrons alte Gruppe zusammengesetzt ist, bleibt dir überlassen.

Wenn Imron von der Bildfläche verschwunden ist, geht das Anwesen wieder in den Besitz der Stadt zurück.

ANHANG 1 : DAS EFEUVIERTEL

Wenn die SC neue Ausrüstung kaufen wollen, finden sie sich vielleicht auch in den Straßen des Efeuviertels wieder. Der Stadtteil ist überall in Absalom für seine qualitativ hochwertigen Waren bekannt. Hier stehen einige wirklich schöne Häuser, es finden sich Galerien, Fachgeschäfte

und Handwerker. Wenn die SC etwas kaufen oder herstellen lassen wollen, ist dieses Viertel die beste Wahl.

Das Efeuviertel ist einer der ältesten Stadtteile Absaloms und ein gutes Stück von den äußeren Mauern entfernt. Die stillen Parks, die blühenden, von Efeu umrankten Straßen, die geschäftigen Händler und Handwerker und die hohen Anwesen waren nie sonderlich von den zahllosen Belagerungen betroffen, welche sich an den Stadtmauern und den Meeresklippen von Kortos abgespielt haben. Das Viertel ist eines der künstlerischen und kulturellen Zentren Absaloms und hat, wie manche meinen, einen großen Einfluss auf die Stile und Moden der benachbarten Königreiche.

Die Angelegenheiten des Viertels werden von einer Gruppe Männer und Frauen geleitet, die sich das Distriktkonzil des Efeuviertels nennen. Dieser Rat untersteht den Weisungen und der Autorität von Absaloms Großkonzil.

Der Stadtteil wird von gewundenen Pflastersteinstraßen und ausgetretenen Lehmpfaden durchzogen, die durch Wasserkanäle voneinander getrennt sind, welche sich schließlich ins Meer ergießen. Dekorative Brücken verbinden die zahlreichen Straßen miteinander. Dabei sieht

jede Brücke ein wenig anders aus. Sie sind mit Basreliefs, Wandgemälden oder sogar Mosaiken geschmückt. Die Straßen des Viertels gehören zu den geschäftigsten der gesamten Stadt, mehr ist nur auf dem Markt und an den Docks los.

Wer die Kunst, die besten Waren und die ausgesuchteste Unterhaltung zu schätzen weiß, die sich in Absalom für Gold kaufen lassen, zählt das Efeuviertel zu seinen liebsten Stadtteilen. Der Ruf des Viertels, Schönheit, Kunst und Meisterarbeiten anzubieten (feine Klingen, stilvolle und qualitativ hochwertige Rüstungen, bekannte Edelsteinschleifer und Juweliere, exquisite Kleidung, Zimmermannsarbeiten und so weiter), zieht jedoch auch Diebe an. Dank der Bemühungen der gut bezahlten Bezirkswache und der Bruderschaft des Abadar, welche die Straßen bewachen und stets nach ungesetzlichem Verhalten und Störungen Ausschau halten, ist die Diebstahlrate jedoch eher gering.



DAS EFEUVIERTEL

Stadtteil von Absalom Konventionell; **GES** RN
GM-Limit 100.000 GM (wie Absalom);
Vermögen 1.567.500.000 GM

BEVÖLKERUNG

Einwohner 1.500

Art Gemischt (79% Menschen, 9% Halblinge,
5% Elfen, 3% Zwerge, 2% Gnome,
1% Halb-Elfen, 1% Halb-Orks)

AUTORITÄTEN

Alain Allzeit CN, halb-elfischer Barde 9,
Ratsherr im Distriktkonzil; **Bor Dralfo**
RG, menschlicher Paladin des Abadar 8
(Anführer der Bruderschaft des Abadar);
Jembar Dämmerschenkl RN, gnomischer
Experte [Juwelier] 8 (Ratsherr im
Distriktkonzil); **Engelton Embrey** NG,
zwergerischer Experte [Waffenschmied]
10 (Ratsherr im Distriktkonzil); **Jostlin**
Ferqyr RN, menschliche Klerikerin des
Abadar 15 (Ratsherrin im Distriktkonzil,
Hüterin von Abadars Schatzkammer);
Hans der Nordmann CN, menschlicher
Experte [Zimmermann] 9 (Ratsherr im
Distriktkonzil); **Eleena Waldlied** NG, elfische
Klerikerin der Shelyn 11 (Hohepriesterin des
Shelyn-Schreins); **Großalchemist Aarnock**
Xanthiss NB, Experte [Alchemist] 4/Druide
8 (Ratsherr im Distriktkonzil); **Zharep Apul**
RN, menschlicher Ex-Paladin 4/Kämpfer 3
(Hauptmann der Bezirkswache).

Die Herrschenden Mächte

Im Efeuviertel streiten sich mehrere Organisationen um die Macht. Bei einigen handelt es sich um Gruppen, die in der ganzen Stadt aktiv sind, andere beschränken ihre Aktivitäten und ihren Einfluss auf das Viertel.

Die Bruderschaft des Abadar: Abadar hat viele Anhänger im Efeuviertel. Die meisten Geschäftsinhaber und Kaufleute, die in dem Stadtteil leben oder ihn oft besuchen, beten regelmäßig zum Herrn der Ersten Schatzkammer und bezahlen ihren Zehnten. Die Straßen des Efeuviertels werden von einer Organisation von Abadar-Paladinen patrouilliert, die geschworen haben, die Gebote ihres Gottes aufrecht zu halten. Sie kümmern sich vor allem um Diebe, Betrüger und Ruhestörer. Die Bruderschaft wurde ursprünglich gegründet, um die Handelsinteressen des Efeuviertels zu schützen, hat sich später aber auch auf andere Aspekte der Strafverfolgung verlegt. Die Ältesten der Stadt haben zwar festgelegt, dass die Bruderschaft der Wache des Viertels untersteht, doch in der letzten Zeit gibt es verstärkt Spannungen zwischen den beiden Gruppierungen. Die Bruderschaft ist stetig gewachsen und hat sich die Unterstützung und Bewunderung der Einwohner gesichert, vom Rückhalt der stets präsenten Kirche des Abadar ganz abgesehen. Viele halten es schon für überflüssig, sowohl eine Bezirkswache als auch die Bruderschaft zu haben.



Imron Gautknecht

Eine Standard-Patrouille der Bruderschaft besteht aus zwei Paladinen der 1. Stufe (Initiaten der Schatzkammer) und einem Paladin der 4. Stufe (Wächter der Schatzkammer). Alle sind jeweils mit einer leichten Armbrust und einem Langschwert ausgestattet und tragen ein Kettenhemd, das unter einer goldbestickten, purpurnen Tunika mit Abadars Symbol verborgen ist.

Kunsthandwerkerbund: Diese lose Vereinigung besteht aus Malern, Juwelieren, Töpfern, Bildhauern und anderen Handwerkern, die sich dem Herstellen von schönen und künstlerisch wertvollen Werken verschrieben haben. Derzeitiger Vorsteher des Bunds ist Jembar Dämmerschenkl (RN, gnomischer Experte

[Juwelier] 8), Besitzer von „Es glitzert!“ Die meisten Mitglieder der Organisation sind kleine Ladenbesitzer, die mehr an ihrem jeweiligen Handwerk als an allem anderen interessiert sind. Der Bund verlangt keine Beitragszahlungen und trifft sich gewöhnlich nur, wenn etwas Wichtiges im Efeuviertel passiert, das die Mitglieder direkt betrifft.

Das Distriktkonzil des Efeuviertels: Das Distriktkonzil besteht aus den Repräsentanten der dominanten Machtgruppen des Viertels, viele der Mitglieder sind Gewerkschaftsführer oder Gildenmeister. Jede Organisation wählt ihre Repräsentanten für einen bestimmten Zeitraum, die Wahlen finden zu unterschiedlichen

Zeitpunkten statt. Die Mitglieder des Distriktkonzils sind für die Überwachung der Steuerzahlungen, Reparaturen und Verbesserungen im Viertel zuständig und müssen sichergehen, dass die Geschäftspraktiken fair bleiben und die Gesetze Absaloms eingehalten werden. Sie treffen sich einmal monatlich in der Ratschale des Viertels, um diese Angelegenheiten zu diskutieren und sich mit Problemen zu beschäftigen, die von Bürgern des Efeuviertels vorgebracht werden. Örtliche Verbrechen werden erst hier überprüft, bevor die Angelegenheit an die Stadt weitergegeben wird, damit Recht gesprochen werden kann.

Die Stadtwache des Efeuviertels: Die Soldaten der Bezirkswache werden vom Distriktkonzil angeheuert und bezahlt. Das nötige Geld kommt von den Gilden, Gewerkschaften und anderen Organisationen, die im Rat vertreten sind. Der Großteil dieser Männer und Frauen sind Berufssoldaten, es finden sich jedoch auch viele niedergelassene Abenteurer in ihren Reihen. Die Bürger unterstützen die Wache. Die Soldaten erhalten regelmäßige Spenden in Form von Heiltränken, meisterlich gearbeiteten Waffen und Rüstungen und anderen hilfreichen Gegenständen, welche ihnen die Tempel, Händler und wohlhabenden Einwohner des Stadtteils schenken.

In jüngster Zeit hat sich die Wache mehr und mehr mit der Bruderschaft des Abadar angelegt. Die Anführer der Wache fürchten die wachsenden Zahlen der Bruderschaft und lehnen sie ab, während ihnen ihre eigene schwindende Beliebtheit Sorgen bereitet. Man spricht schon davon, sich Unterstützung von der allgemeinen Stadtwache und ihren Verbündeten in der Verwaltung zu holen, um die Aktivitäten der Bruderschaft einzudämmen.

Norgorbers Knoten: Hinter der Fassade dieses kleinen Trankhandels in der Zinnoberstraße (Besitzerin Ventalie Schreewe; NB, halb-elfische Schurkin 1/Klerikern des Norgorber 3/Hexenmeisterin 1/Assassinin 10) verbirgt sich etwas ganz anderes. Unter dem Geschäft liegt ein versteckter Keller, ein Treffpunkt für einen elitären Kreis an Assassinen, die ebenfalls als Norgorbers Knoten bekannt sind und ihre Morde Norgorber dem Rufmörder weihen (NB, Gott der Gier, der Geheimnisse, des Gifts und des Mords). Die Assassinen treffen sich nur wenn nötig, um ihre Intrigen und Pläne zu schmieden, und erhalten regelmäßig Aufträge von Ventalie, die unter ihren mörderischen Verbündeten als „Die Unsichtbare Hand“ bekannt ist.

In der Gestalt von Ventalie Schreewe verkauft sie diverse schwächere Tränke. Wer aber weiß, wie er sich ihr zu nähern hat, kann von ihr auch diverse Gifte erstehen, angefangen bei Arsen bis hin zu Wyverngift. Sie verkauft die Toxine diskret zu einem Preis, der 25% über dem im *Pathfinder Grundregelwerk* angegeben liegt. Wer

das gefährliche Wissen über ihre wahre Berufung besitzt, kann sie oder einen ihrer Mitarbeiter im Knoten anheuern. Die Dienste der Experten kosten ab 5.000 GM aufwärts. Gelingt ein Fertigkeitswurf auf Diplomatie (SG 40), kann man das geheime Passwort erfahren, das nötig ist, um im Knoten Gifte kaufen oder die Mitglieder anzuheuern zu können.

Das Parfümeurs-Konglomerat: Diese Organisation besteht aus Floristen und Parfümeur-Alchemisten, deren Läden sich vor allem in der Blumenstraße finden, es zählen aber auch einige Druiden zu der Gruppierung. Das Konglomerat ist dafür verantwortlich, dass das Efeuviertel das ganze Jahr über grün ist. Oberflächlich mag es erscheinen, als wäre es dem Zufall zu verdanken, welche Düfte oder Blumen gerade in Mode sind, tatsächlich aber diktiert das Konglomerat auf subtile Weise, welche Parfüms oder Blüten in der Stadt beliebt sind. Der derzeitige Leiter ist der Großalchemist Aarnock Xanthiss (NB, Experte [Alchemist] 4/Druide 8).

Aarnock erscheint nur oberflächlich betrachtet als angenehmer Mann, der alles Grüne und die vielen verschiedenen Düfte liebt, mit welchen die Natur das Leben lebendiger gestaltet. In Wirklichkeit ist er ein geduldiger und böser Mann, der von der Göttin Urgathoa, der Fahlen Prinzessin, betört wurde (NB, Göttin der Völlerei, der Krankheiten und des Untodes), die ihm vor zwei Jahren in seinen Träumen erschienen ist. Sie hat ihn mit dem verführerischen Zwang belegt, eine schreckliche Krankheit zu entwickeln und unter den Bürgern Absaloms zu verbreiten. Seitdem experimentiert er mit diversen Präparaten. Er plant, die Krankheit über die Parfüms und Blumen zu verbreiten, die das Konglomerat herstellt.

Seine Experimente sind jedoch nicht unbemerkt geblieben. Vor Kurzem ist eine mysteriöse Gruppe von Assassinen am ihn heran getreten, die so genannten „Roten Mantis“. Diese verschwiegene kriminelle Organisation hält nach starken neuen Krankheiten Ausschau, die sie ihrem fürchterlichen Arsenal hinzufügen könnte, und unterstützt den verrückten Druiden heimlich. Im Austausch dafür erhält sie Zugang zu seinen tödlicheren Erfindungen.

In jüngster Zeit hat Aarnock diverse druidische Tränke für eine mysteriöse, stets verhüllte Gestalt gebraut, die er einmal im Monat im Topiarium trifft. Er weiß nur, dass es sich dabei um einen von Urgathoas Untergebenen und Verbündeten handelt. Unter der Kapuze und den weiten Roben des rätselhaften mitternächtlichen Besuchers verbergen sich das ausgemergelte nekrotische Fleisch und die brennenden Augen eines Leichnams-Priesters der Urgathoa, der sich Pasharran nennt und in einem versteckten Unterschlupf in den Katakomben von Absalom lebt. Pasharran verwendet eine Mischung aus druidischer, klerikaler und arkaner Magie, um

eine Armee an kranken Untoten aufzubauen. Die Leichen, die er benutzt, sind die der vor Absalom ertrunkenen Seeleute. Er plant, seine Armee auf die ahnungslose Stadt loszulassen, sobald Urgathoa es ihm befiehlt.

Straßenkünstler- und Schaustellerzunft: Das Efeutheater beheimatet eine Schauspieler- und Dramatikerorganisation. Der berühmte Mime Alain Allzeit (CN, halb-elfischer Barde 9) ist der Kopf der Gruppe. Die Mitglieder zahlen einen monatlichen Beitrag, der es ihnen erlaubt, ihrem Handwerk in Absalom nachzugehen. Straßenkünstler zahlen etwas mehr, um sich bestimmte Straßen zu sichern und zu verhindern, dass Wettbewerber ihnen das Publikum abspenstig machen. Dringt man in das Territorium eines Zunftmitglieds ein oder zahlt man seine Beiträge nicht, führt dies meist zu hässlichen öffentlichen Erniedrigungen oder dazu, dass man auf die schwarze Liste gesetzt wird (wenn man Glück hat). In extremen Fällen kam es auch schon zu plötzlichem Verschwinden. Teils heißt es, dass die Betroffenen entführt und an Sklavenhändler verkauft werden, teils, dass sie gezwungen werden, Absalom per Schiff zu verlassen. Die Wahrheit kennt nur Alain und dieser spricht niemals über solch geschmacklose Themen.

Die Gewerkschaft der Tischler, Steinmetze und Metallarbeiter: Die Mitglieder dieser Handwerkerorganisation sehen sich als Künstler, die mit Holz, Stein und Eisen arbeiten. Und tatsächlich gehören sie in ihrem jeweiligen Gebiet zu den Besten Absaloms. Viele Schwertschmiede streben danach, die meisterlichen Klingen von Koryphäen wie Engelson Embrey (NG, zwergischer Experte [Waffenschmied] 10) zu kopieren, und Tischler versuchen, ähnlich schöne und innovative Holzgegenstände wie Hans der Nordmann (CN, menschlicher Experte [Zimmermann] 9) herzustellen. Die beiden teilen sich die Leitung der Gewerkschaft und repräsentieren ihre Kollegen im Distriktkonzil des Efeuviertels. Sie kümmern sich um die Mitglieder, gehen sicher, dass alle Geschäfte rechtens sind, und spenden regelmäßig an die Bezirkswache und die Bruderschaft des Abadar. Eines der bekanntesten Mitglieder der Gewerkschaft ist der Architekt und Steinmetz Absol Tullman IV. (RN, zwergischer Experte [Steinmetz] 12), der sich inzwischen zur Ruhe gesetzt hat und ein direkter Nachfahre des Architekten ist, der Absaloms Befestigungsanlagen entworfen hat.

Wichtige Orte

In dem alten (und immer wieder neu aufgebauten) Efeuviertel gibt es viele Sehenswürdigkeiten und Wunder. Es folgt ein kleiner Ausschnitt aus der Liste dieser Orte.

Der Blumenstraßenmarkt: Im Zentrum der Blumenstraße befindet sich ein großer Markt, der für seine Früchte, Gemüse, Blumen und Pflanzen bekannt ist. Abgesehen von diesen

Hauptattraktionen finden sich hier noch massenhaft andere Dinge: feine Kleidung, Pergament, Tinte, Schnitzereien, Töpferwaren, exotische Kleider und Gemälde. Die immer wieder wechselnden Straßenkünstler sorgen dafür, dass der Markt ein lebhafter und beliebter Ort ist, an dem die Leute gerne einkaufen oder sich einfach nur umschaun.

Neben dem Markt gibt es natürlich auch einige Ladengeschäfte in der Straße: Trankhändler, Parfümeure, Floristen, Buchhändler, Schneider und eine Wahrsagerin namens Jehanna (N, Tiefling Klerikerin 6), die dafür berühmt ist, der Prominenz von Absalom mystischen Rat zu geben.

Der Efeupark und die Buschmenagerie: Dieser öffentliche Park schmückt sich mit wunderschönen Eichenhainen, Pinien, Buchen, Trauerweiden, Zedern und vielen weiteren exotischen Pflanzen. Blumengärten und Obstbäume säumen die ordentlichen Lehmwege, die sich durch den Park ziehen. In seiner Mitte liegt ein großer Weiher. Wo das Gewässer eng genug ist, überspannen prachtvolle Brücken den stillen Teich. Enten, Gänse, bunte Fische und Frösche leben in dem Weiher. Es finden sich aber auch noch weitere Tiere, Eichhörnchen, Eulen, Füchse und Hasen. Die Druiden des Parfümeurs-Konglomerats kümmern sich um jedes Lebewesen. Ihren ständigen Bemühungen ist es zu verdanken, dass Bäume, Gras und Blumen immer gestutzt sind und das ganze Jahr über blühen. Das glitzernde saubere Wasser und das gesunde Wildleben sind das Zeugnis ihrer harten Arbeit.

Eine der Hauptattraktionen des Parks findet sich im Zentrum eines hohen Heckenlabyrinths: die Buschmenagerie, auch Topiarium genannt. Hier werden die Pflanzen von Experten ihres Faches gestutzt und so zurecht geschnitten, dass sie Tiere, Personen und sogar seltene und magische Bestien darstellen. Auf den ersten Blick mag diese Gartenmenagerie harmlos erscheinen, doch die Druiden, die den Park pflegen, haben vor kurzem eine Gruppe Jugendlicher tot in dem Labyrinth gefunden und mussten feststellen, dass ein Busch fehlt, der so zurecht gestutzt war, dass er ein Einhorn darstellte. Die Stichwunden der Leichen bestätigten, dass dieses vermisste Einhorn für die Tode verantwortlich ist, doch bisher weiß niemand, wie das Ganze vor sich gegangen und was mit dem vermissten Mörder geschehen ist.

Das Efeutheater: Absalom beherbergt diverse Theater. Das Efeutheater ist vor allem wegen seiner schönen Architektur und seiner Kunst bekannt, aber auch als Theater, in das Schauspieler gehen, um andere Schauspieler zu sehen – hier treten die talentiertesten Darsteller auf. Meistermime Alain Allzeit richtet jede Vorstellung selbst aus und spielt nicht selten gleich mit. Da das Efeutheater einen wohlverdienten Ruf für die skandalösesten Aufführungen ganz Absaloms



Abadars Symbol

hat, hat Alain Allzeit der Bruderschaft des Abadar den Zutritt verboten. Sie belästigen die Gäste immer wieder wegen „des Verdachts moralischer Verwerflichkeit“ – ein ständiges Problem für das Theater.

Der Schrein von Shelyn, der Ewigen Rose: Die Kleriker von Shelyn (NG, Göttin der Schönheit, Kunst, Liebe und Musik) unterhalten einen wunderschönen Garten, der an den Efeupark grenzt. Inmitten eines Kreises Eichen und gesäumt von sorgfältig kultivierten und gestutzten Rosenbüschen liegt ein reiner Weiher, auf dem Schwäne anmutig ihre Runden ziehen. Über dem Wasser schwebt eine einzelne Rose in der Luft, deren Farbe sich den Jahreszeiten anpasst – im Winter ist sie weiß, im Frühling gelb, im Sommer orange-rot und rostrot im Herbst. Auf der Lichtung stehen einige dem Weiher zugewandte Bänke, die nicht selten von Pärchen in Beschlag genommen werden, die hier einen romantischen Nachmittag oder Abend verbringen. Künstler und Musiker besuchen den Schrein auf der Suche nach Inspiration und man stößt so gut wie immer auf einen, der hier malt oder Melodien spielt, die ihm angeblich von der Göttin selbst eingegeben wurden.

Die Kleriker wandern still über die Lichtung, pflegen die Bäume und Pflanzen, geben den Künstlern Ratschläge, hören den Musikern mit einem Lächeln der Zustimmung zu und geben Pärchen nicht selten Beziehungstipps. Hohepriesterin Eleena Waldlied (NG, elfische Klerikerin der Shelyn 11) vollzieht hier des Öfteren Heiratszeremonien, wenn sie meint, in den Herzen der Liebenden fände sich die wahre Liebe Shelyns, denn was immer die Göttin in der Welt der Sterblichen bindet, lebt auch im Jenseits fort.

Abadars Schatzkammer: Dieses hoch aufragende Gebäude ist ein Wunder der Ingenieurskunst und der Tempel des Gottes Abadar, des Herrn der Ersten Schatzkammer (RN, Gott der Städte, des Reichtums, der Händler und der Gesetze). Das Bauwerk besteht aus poliertem Obsidian und ist sorgsam ausbalanciert. Jedes Stockwerk ist leicht schräg versetzt auf das darunter liegende gebaut worden. Dies erschafft die Illusion eines bedenklich wackeligen Gebäudes, das jederzeit wie ein Kartenhaus einstürzen könnte. Trotz dieses Anscheins steht es sicher.

Abadars Symbol ist in die äußeren Mauern und die polierten Schwarzholtztüren eingraviert. Der Tempel ist ein Ort, an dem Abadars Anhänger ihrem Gott huldigen können, ist aber auch ein hoch sicheres Geldverleih- und Bankunternehmen mit magisch geschützten Tresoren, in denen die Kunden ihre Schätze unterbringen können.

Geführt wird der Tempel von der Hüterin der Schatzkammer und Ratsherrin Jostlin Ferqyr (RN, menschliche Klerikerin des Abadar 15) und mehr als einem Dutzend niederen Priestern. Eine Abteilung der Bruderschaft des Abadar patrouilliert den Tempel und das Grundstück Tag und Nacht. Diese Patrouillen sowie weitere Wachen und magische Schutzvorrichtungen in den wichtigsten Räumen machen die Schatzkammer zu einem der sichersten Orte in Absalom, wenn man etwas Wertvolles einlagern will. Die Mietkosten für die Tresore variieren je nach Größe – ein einfaches, dreißig Kubikzentimeter großes Schließfach aus Eisen kostet 100 GM pro Monat, ein dreißig Kubikmeter großer Tresor, der mit den Zaubern Dimensionsschloss und Des Magiers Allerheiligstes geschützt ist, kostet 1.000 GM im Monat.

Prominenz

Ein paar der ungefähr 1.500 Einwohner des Efeuviertels stechen aus der Menge hervor – keine schlechte Leistung in einem Viertel, in dem so viele berühmte und reiche Persönlichkeiten leben.

Alain Allzeit: Der berühmte halb-elfische Barde ist bereits überall auf Golarion an Adelshöfen und vor Königen aufgetreten. Vor 15 Jahren hat er das Efeutheater errichten lassen. Seine größte Sorge besteht darin, dass die Öffentlichkeit Wind von den kleinen Privatvorstellungen bekommt, die er für reiche und dekadente Gönner ausrichtet. Teil dieser Vorstellungen sind nämlich (selbst nach seinen Standards) moralisch fragwürdige Aktivitäten, an denen auch die Gäste des Öfteren teilnehmen. Der entsprechende Skandal könnte dem Theater und seinem öffentlichen Ansehen schaden, von Allzeits Stand als Ratsherr ganz abgesehen. Außerdem könnten die unethischen Methoden ans Licht kommen, mit denen er problematischen Mitgliedern der

Straßenkünstler- und Schaustellerzunft zu Leibe gerückt ist.

Zharep Apul: Der Hauptmann der Wache des Efeuviertels ist ein ergrauter Kriegsveteran und ehemaliger Paladin. Hauptmann Apuls vorherige religiöse Überzeugungen sind einer grimmigen Härte gewichen, mit der er Recht und Ordnung im Viertel durchsetzt und die Bürger schützt. Er spricht nicht über seine Vergangenheit als Paladin, aber wer ihm nahe steht, kann berichten, dass er manchmal ein altes Bild anstarrt und vor sich hin murmelt. Die jüngsten Probleme mit der Bruderschaft lösen bei ihm finstere, melancholische Anwandlungen aus und er wirkt immer launischer.

Endrik Bogus: Dieser Maler in mittleren Jahren ist in der beneidenswerten Position einer der erfolgreichsten und beliebtesten Künstler Absaloms zu sein. Seine Werke gehören zum festen Inventar der Stadt und sind für die gesamte Region maßgebend. Endrik ist klein und dünn, er hat strähniges schwarzes Haar und bereits dünn werdende Augenbrauen. Er sieht in allem Kunst. Wo immer er geht und steht hält er inne, um Skizzen von Bemerkenswertem anzufertigen. Was der Öffentlichkeit nicht bekannt ist, ist die Tatsache, dass Endrik, als ihn die Muse verließ, bereits seit einigen Jahren die Ideen weniger bekannter Künstler stiehlt. Aufgrund seines Rufs hat es jedoch noch keiner der Bestohlenen gewagt, ihn öffentlich zu konfrontieren. Das hat sich erst seit seinen Problemen mit Imron Gautknecht geändert.

Bor Dralfo: Der Anführer der Bruderschaft des Abadar im Efeuviertel, Bor Dralfo (RG, menschlicher Paladin des Abadar 8) hat den Titel *Wächterklinge*. Er hat kurzes, blondes Haar, eisblaue Augen, ein breites Gesicht und blickt stets recht finster drein. Sein mürrisches Verhalten verdankt sich größtenteils seinem Unvermögen (bedingt durch die örtlichen Gesetze), zahlreichen

„Bösewichten“ Gerechtigkeit widerfahren zu lassen, die er bei seinen täglichen Patrouillen durchs Viertel sieht – dies gilt vor allem für die Sünder, die ins Efeutheater gehen.

Sendeli Fuchshand: Gerade erst vor kurzem in der Stadt angekommen hat diese Frau sich bereits einen Namen gemacht, indem sie die Goldene Schlange gekauft und renoviert hat. Dieses klassische Gasthaus ist eines der ältesten Gebäude im Efeuviertel. Trotz der guten Lage und einer langen Tradition ist es bisher noch keinem Besitzer gelungen, das Etablissement länger als ein paar Jahre zu führen. Eine ganze Reihe von Skandalen, schlechten geschäftlichen Entscheidungen und sogar der eine oder andere Tod haben den Gerüchten Aufwind verliehen, dass das Gebäude verflucht sei. Dennoch findet sich immer wieder jemand, der versucht daraus einen Erfolg zu machen.

Ob Sendeli sich dieses Rufs bewusst war, bevor sie das Gasthaus gekauft hat, ist nicht bekannt, doch sie ist seither zweifelsohne erfolgreich und hat quasi über Nacht einen der beliebtesten Treffpunkte des Viertels aufgebaut. Dieser Erfolg verdankt sich größtenteils ihrer ungewöhnlichen Speisekarte, die sie fast täglich ändert und auf der sich so exotische wie ungewöhnliche Speisen wie Eulenbär, Mantikor, Kraken und sogar Drachen finden.

Noch einnehmender als diese Karte ist wohl nur Selendri selbst. Die betörende Schönheit hat rabenschwarzes Haar und weigert sich, etwas von ihrem Leben vor ihrer Zeit in Absalom preis zu geben. Ihre Vergangenheit und ihre Familie (ganz zu schweigen vom Quell ihres Reichtums) sind eines der heißesten Gesprächsthemen unter den Neugierigen. Die meisten sind sich einig, dass sie vor etwas flieht. Welche düsteren Geheimnisse auch immer in ihrer Vergangenheit lauern müssen, bisher sind sie vergraben geblieben.



Symbol
der Shelyn

ANHANG 2: NEUE MONSTER

Schattenlaurer

Dieses schattenhafte Wesen ähnelt einem hageren, missgestalteten Elfen, der dunkle Nebelfäden hinter sich her zieht und böse grinst. Seine großen bernsteinfarbenen Augen leuchten hungrig.

SCHATTENLAURER	HG 8
EP 4.800	
NB Kleiner Untoter (körperlos)	
INI +9; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +10	
VERTEIDIGUNG	
RK 19, Berührung 19, auf dem falschen Fuß 14 (+3 Ablenkung, +5 GE, +1 Größe)	
TP 37 (5W8+15); Schnelle Heilung 5 (siehe unten)	
ZÄH +4, REF +6, WIL +6	
Immunitäten wie Untote;	
Verteidigungsfähigkeiten körperlos	
ANGRIFF	
Bewegungsrate Fliegen 12 m (perfekt)	
Nahkampf körperlose Berührung +9 (1W6 Charisma-Entzug)	
Besondere Angriffe Besessenheit (SG 17)	
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 5):	
Nach Belieben – Geisterhaftes Geräusch (SG 13), Mächtiges Trugbild (SG 16), Bauchreden (SG 14)	
TAKTIK	
Vor dem Kampf Wirkt Mächtiges Trugbild, um seine Feinde abzulenken und aufzusplitten. Versteckt sich, solange der Feind auf das Trugbild reagiert.	
Im Kampf Nutzt Angriff im Vorbeifliegen und Dimensionsschritt, um Kämpfer zu überraschen, während es so aussieht, als würde er durch nahe Wände laufen.	
Moral Wird die Kreatur auf 10 oder weniger TP gebracht, steigt sie mittels Dimensionsschritt in ihr gebundenes Gemälde, um sich schnell zu heilen. Droht dem Gemälde die Zerstörung, beginnt der Schattenlaurer sich mit seinem Gegner zu unterhalten.	
SPIELWERTE	
ST -, GE 20, KO -, IN 16, WE 14, CH 17	
GAB +2; KMB +7; KMV 17	
Talente Angriff im Vorbeifliegen, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Körperlose Berührung)	
Fertigkeiten Bluffen +8, Konzentration +5, Verstecken +18, Wissen (Arkanes) +8, Lauschen +10, Leise bewegen +18, Suchen +10, Zauberkunde +8, Entdecken +10; Volksfertigkeiten Heimlichkeit +8, Wahrnehmung +2.	
Sprachen Gemeinsprache, Sylvanisch	
Besondere Eigenschaften Dimensionsschritt, körperlos, abhängig von Gemälde	
LEBENSWEISE	
Umgebung Beliebige zu Lande (gewöhnlich städtisch)	

Organisation Einzelgänger

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Abhängig von Gemälde (AF): Ein Schattenlaurer ist an ein einzelnes Gemälde [Meisterarbeit] gebunden. Wird dieses Bild jemals zerstört, stirbt der Schattenlaurer innerhalb von 4W6 Stunden.

Besessenheit (ÜF): Wenn ein Schattenlaurer seinem Gegner so viel Charisma entzogen hat, dass dieser keine Punkte mehr hat, versucht die Kreatur sofort, den Körper des Gegners in Besitz zu nehmen. Das Opfer darf einen Willenswurf (SG 17) machen, um zu widerstehen. War der Wurf erfolgreich, wird der Betroffene ohnmächtig und kann innerhalb von 24 Stunden nicht mehr vom selben Schattenlaurer als Ziel für Besessenheit ausgewählt werden. Misslingt der Willenswurf, wird die Seele des Betroffenen gezwungen, in das gebundene Gemälde des Schattenlaurer einzugehen. Dieses fungiert für die Zwecke dieser Fähigkeit als Seelengefäß. Der Schattelaureur übernimmt den Körper des Betroffenen. Ansonsten dupliziert diese Fähigkeit die Wirkung des Zaubers *Magisches Gefäß* (ZS 9). Der SG für den Rettungswurf basiert auf Charisma und enthält einen Volksbonus von +2.

Charisma-Entzug (AF): Der Schattenlaurer entzieht mit jedem erfolgreichen körperlosen Hiebangriff 1W6 Punkte Charisma.

Dimensionsschritt (ÜF): Der Schattenlaurer kann mit einer Freien Aktion von einem Gemälde in ein anderes gehen. Diese Art des Transports ähnelt dem Zauber Dimensionstür. Zwei benutzte Gemälde dürfen nicht weiter als 9 m voneinander und von dem gebundenen Gemälde entfernt sein (siehe unten). Mit den Zaubern *Antimagisches Feld*, *Dimensionsschloss* oder *Dimensionsanker* kann man diese Fähigkeit des Schattenlaurers unterdrücken.

Schnelle Heilung (ÜF): Ein verwundeter Schattenlaurer kann sich in sein gebundenes Gemälde zurückziehen und dort verlorene Trefferpunkte regenerieren. Er heilt mit einer Rate von 5 TP pro Runde.

Die Schattenlaurer waren einst die gefeierten Künstler der ersten Elfen von Golarion. Keiner übertraf sie in ihren Fähigkeiten mit Pinsel und Farbe. Ihre Werke waren so schön, dass niedere Völker bei ihrem Anblick in Tränen ausbrachen.

Dunkle Mächte, welche die Elfen hassten, wurden immer eifersüchtiger auf die Künstler und schmiedeten einen Plan, sie in den Untergang zu stürzen. Eines dieser bössartigen Wesen verkleidete sich als Gesandter von einer anderen Welt. Er suchte die Elfen auf und behauptete, dass die Künstler seiner Welt Farben und Texturen

benutzen würden, welche die Werke der Elfen verblissen und nur wie Kohleskizzen aussehen lassen würden. Die Elfen waren ein hochmütiges Volk und nach Generationen unerreichter Künstler so von sich eingenommen, dass die Geschichten des Botschafters sie neugierig machten. Der Gesandte versprach ihnen, sie mit in seine Heimatwelt zu nehmen, damit sie mit eigenen Augen überprüfen können, was er sagte. Er hatte die Künstler derart gründlich überzeugt, dass jeder einzelne mit ihm kam.

Als der Tag der extraplanaren Reise



gekommen war, öffnete der Gesandte ein golden schimmerndes Tor. Dieses Tor führte in die Erste Welt, die Welt der Geister und die Wiege der Feen, doch es war eine Falle. Die Elfen wurden ihrer Körper beraubt und gezwungen, auf ewig durch eine farblose Reflektion der physischen Welt zu wandern.

Der Untod erfüllte die Künstler mit Hass und Boshaftigkeit. Sie verwandelten sich in missgestaltete, schattenhafte Versionen ihres früheren Selbst. Nach und nach entdeckten sie Portale, die zurück in ihre Welt führten. Ironischerweise handelte es sich bei diesen um die Gemälde, die sie so viele Jahrhunderte früher selbst erschaffen hatten und die sich nun in Galerien überall auf Golarion finden. Da die Schattenlaurer noch immer von ihrem verlorenen Leben besessen waren, fanden sie ihre eigenen Werke. Sie lernten, sich an ihre Bilder zu binden und die Materielle Ebene zu betreten. Mit Hilfe dieser Gemälde ist es ihnen sogar möglich, nahe Wirtskörper zu übernehmen, indem sie ihren Opfern die Willenskraft entziehen. Die Künstler wurden derart von ihren gebundenen Gemälden abhängig, dass sie vernichtet werden, wenn diese Gefäße jemals zerstört werden. Um ihre Bilder zu schützen, haben die Schattenlaurer Illusionstricks sowie die Fähigkeit erlernt, von Gemälden zu Gemälden zu huschen, um ihre Feinde zu verwirren.

Umgebung: Schattenlaurer folgen ihren Gemälden und erscheinen immer wieder in alten Galerien und Schatzkammern auf der Materiellen Ebene. Diese Gemälde haben oft etwas Beunruhigendes an sich. Mit Hilfe eines

Fertigkeitswurfs auf Wahrnehmung (SG 30) kann man tatsächlich bemerken, dass die Schatten in dem Gemälde ein wenig seltsam aussehen und sich zu bewegen scheinen.

Typische körperliche Merkmale: Schattenlaurer ähneln ausgemergelten kleinen Elfen mit spitzen, verärgerten Gesichtern und großen blassen Augen ohne Pupillen. Ihre Hände und Füße ziehen Schattenfäden hinter sich her. Ein typischer Schattenlaurer ist etwa 1,20 m groß.

Gemalte Schöpfung (Schablone)

Einige wenige Arkanisten, die sich mit der Kombination von Kunst und Magie beschäftigen, haben gelernt, Leben auf einfache Weise zu kopieren. Die „Gemalten Schöpfungen“ können viele Gestalten annehmen, sind aber immer geistlose Wesen, die den Befehlen ihrer Schöpfer gehorchen. Sie sehen ihren lebendigen Gegenständen sehr ähnlich, bei genauerer Betrachtung stellt man jedoch fest, dass ihre Bewegungen etwas seltsam sind, sie zu bunt oder zu blass sind und ihnen der Funke des echten Lebens fehlt.

Beispiel für eine Gemalte Schöpfung

Ein großer Oktopus kriecht über den Boden. Die fremdartige Umgebung scheint ihn nicht zu stören. Seine langen Tentakel schnellen in alle Richtungen, als suche das Wesen etwas zum Zerquetschen.

TENTAKELSCHRECKEN

HG 5

EP 1.600

Verbesserte Gemalte Schöpfung

(Riesenoktopus)

N Großes Konstrukt

INI +4; Sinne Dunkelsicht 18 m, Dämmerlicht;

Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 16 (+4 GE, -1 Größe, +7 natürliche Rüstung)

TP 74 (8W10+30)

ZÄH +4, REF +8, WIL +4

Immunitäten wie Konstrukte; SR 10/-;

Verteidigungseigenschaften Flüssige Gestalt

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 9 m

Nahkampf 8 Tentakel +12 (1W8+5 plus Gift plus Ergreifen) und Biss +7 (1W8+2 plus Gift)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m (6 m mit Tentakeln)

Besondere Angriffe Würgen 1W8+7

TAKTIK

Im Kampf schlägt nach allem, was es erreichen kann, und zerquetscht Gegner, bis sie sich nicht mehr bewegen.

Moral Kämpft bis zur Vernichtung.

SPIELWERTE

ST 20, GE 18, KO -, IN -, WE 10, CH 1

GAB +8; KMB +14 (+18 Ringkampf); KMV 28

Talente -

Fertigkeiten -

Sprachen Keine (versteh die Sprache seines Schöpfers)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Flüssige Gestalt (AF): Der Tentakelschrecken kann sich mit einer freien Aktion in eine Farbpfüte verwandeln und sich so durch Spalten und Löcher zwingen. Solange die Kreatur in dieser Gestalt ist, erhält sie eine Schwimm- und Kletterbewegungsrate, die ihrer Grund-Bewegungsrate gleicht. Sie kann dann durch jegliche Öffnung fließen, durch die auch Wasser fließen kann. Der Tentakelschrecken kann sich mit einer Bewegungsaktion wieder in seine ursprüngliche Gestalt zurückverwandeln.

Gift (AF): Toxische Farbe - Gift Kontakt, Verletzung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 14; **Frequenz** 1/Runde für 6 Runden; **Effekt** 1W2 KO; **Heilung** 1 Rettungswurf.

Die Erschaffung einer Gemalten Schöpfung

„Gemalte Schöpfung“ ist eine angenommene Schablone, mit der jede große oder kleinere körperliche Kreatur kopiert werden kann (im Weiteren als Basiskreatur bezeichnet). Bei einer Gemalten Schöpfung werden die Spielwerte der Basiskreatur verwendet, sofern es nicht anders angegeben ist.

Größe und Art: Die Art der Kreatur ändert sich zu Konstrukt. Die Größe bleibt unverändert. Die



Kreatur verliert jegliche Unterarten, die sie hatte; dies gilt nicht für die Unterart Schwarm. Die Kreatur erhält nicht die Unterart „Verbesserter“.

Trefferwürfel: Ersetze alle derzeitigen und zukünftigen Trefferwürfel durch W10.

Verteidigungsfähigkeiten: Eine Gemalte Schöpfung verliert alle Verteidigungsfähigkeiten der Basiskreatur und erhält stattdessen die folgenden:

Schadensreduzierung: Nach Trefferwürfeln wie folgt: 1-7 TW: 5/-; 8-19 TW: 10/-; 20+ TW: 15/-.

Angriff: Die Gemalte Schöpfung besitzt noch all die natürlichen Waffen und Angriffe mit hergestellten Waffen sowie Kenntnisse im Umgang mit Waffen, welche die Basiskreatur besaß. Wenn die Basiskreatur nicht über natürliche Waffen verfügt, erhält die Gemalte Schöpfung dafür einen Hiebangriff. Außerdem erhält die Gemalte Schöpfung die Angriffsoption Ergreifen auf seinen Primärangriff.

Schaden: Natürliche und hergestellte Waffen verursachen normal Schaden. Der Hiebangriff der Gemalten Schöpfung verursacht Schaden abhängig von der Größe der Kreatur (Wenn der Hiebangriff der Basiskreatur besser ist, verwende diesen).

Größe	Schaden
Mini	1
Winzig	1W2
Sehr klein	1W3
Klein	1W4
Mittelgroß	1W6
Groß	1W8

Besondere Angriffe: Eine Gemalte Schöpfung besitzt keinen der Besonderen Angriffe, welche die Basiskreatur hatte, sondern erhält stattdessen die folgenden:

Gift (AF): Toxische Farbe – Gift Kontakt, Verletzung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 10 + ½ TW der Gemalten Schöpfung; **Frequenz** 1/Runde für 6 Runden; **Effekt** 1W2 KO; **Heilung** 1 Rettungswurf.

Würgen (AF): Eine Gemalte Schöpfung kann eine Kreatur würgen, die sie in den Ringkampf verwickelt hat. Sie verursacht automatisch den Schaden ihres Primärangriffs plus das Andert-halb-fache ihres Stärke-Modifikators.

Attribute: Modifiziere die Werte der Basiskreatur wie folgt: +2 auf Geschicklichkeit, Weisheit sinkt/steigt auf 10, Charisma sinkt auf 1, kein Intelligenz-Wert. Da die Kreatur ein Konstrukt ist, besitzt sie keinen Konstitutions-Wert.

Grundangriff: Eine Gemalte Schöpfung hat einen Grundangriffs-Bonus, der ihren Trefferwürfeln entspricht.

Kampfmännchenbonus: Durch das Ergreifen



erhält die Gemalte Schöpfung einen Bonus von +4 auf ihren KMB für den Ringkampf.

Talente: Eine Gemalte Schöpfung besitzt keine Talente.

Fertigkeiten: Eine Gemalte Schöpfung besitzt keine Fertigkeiten.

Besondere Eigenschaften: Eine Gemalte Schöpfung hat keine der besonderen Eigenschaften mehr, welche die Basiskreatur besaß. Sie erhält die besonderen Eigenschaften von Konstrukten plus die folgende:

Flüssige Gestalt (AF): Eine Gemalte Schöpfung kann sich mit einer freien Aktion in eine Farbpfütze verwandeln und sich dann durch Spalten oder Löcher quetschen. Solange die Kreatur in dieser Gestalt ist, erhält sie eine Schwimm- und Kletterbewegungsrate, die ihrer Bewegungsrate zu Lande entspricht. Sie kann durch jegliche Öffnung fließen, durch die eine Flüssigkeit passt und sich mit einer Bewegungsaktion wieder in ihre ursprüngliche Gestalt zurückverwandeln.

Ausrüstung: Eine Gemalte Schöpfung kann mit nicht-magischen Waffen und Rüstungen [Meisterarbeiten] erschaffen werden. Alle Gegenstände, die auf diese Weise erschaffen wurden, besteht auch aus Farbe und verwandeln sich in eine Farbpfütze, wenn die Kreatur zerstört wird.

Wenn die Schöpfung einen Ausrüstungsgegenstand verliert (sie wird beispielsweise entwaffnet), verwandelt sich dieser Gegenstand sofort in eine Farbpfütze. Die Gemalte Schöpfung kann die fehlende Ausrüstung mit einer Vollen Aktion aus ihrem eigenen Leib ersetzen. Diese Aktion provoziert keine Gelegenheitsangriffe.

Umgebung: Beliebig.

Herausforderungsgrad: Hängt von den Trefferwürfeln ab, siehe die folgende Tabelle:

Trefferwürfel	HG
weniger als 1	1
1-2	2
3-4	3
5-7	4
8-11	5
12-15	6
16-19	7
20+	8

Gesinnung: Immer neutral.

Konstruktion

Du kannst eine Konstrukt-Kopie einer großen oder kleineren Kreatur erschaffen, indem du sie malst und ihr ein wenig deiner eigenen Lebenskraft verleihst. Die Gemalte Schöpfung kann maximal so viele Trefferwürfel besitzen, wie es deiner Zauberstufe entspricht. Um eine Gemalte Schöpfung zu erschaffen, brauchst du Farbe [Meisterarbeit] im Wert von 1.000 GM pro Trefferwürfel der Kreatur, die du erzeugen willst. Du musst das Talent Konstrukt herstellen besitzen, einen erfolgreichen Fertigkeitswurf auf Handwerk (Malerei) (SG 15 + TW der Kreatur) ablegen und Katzenhafte Anmut, Geas/Auftrag, und Niedere Erschaffung wirken. Außerdem erhältst du einen Punkt KO-Schaden je TW der Konstruktkopie.

Es ist nicht besonders leicht, eine Gemalte Schöpfung als solche zu erkennen, außer sie wird genauer untersucht (Wahrnehmung, SG 20). Manchmal stimmen die Farben nicht ganz und die Bewegungen sind flüssiger als die des lebendigen Gegenstücks. Eine neu erschaffene Gemalte Schöpfung besitzt durchschnittlich viele Trefferpunkte.

Eine Gemalte Schöpfung steht auf ewig unter der Kontrolle ihres Erschaffers. Wird diese Verbindung auf irgendeine Weise getrennt (der Schöpfer stirbt zum Beispiel), verwandelt die Gemalte Schöpfung sich sofort in eine Farbpfütze und wird vernichtet.

Eine beschädigte Gemalte Schöpfung kann repariert werden. Der Erschaffer kann innerhalb eines Arbeitstages bis zu 20 Schadenspunkte reparieren, indem er pro repariertem Schadenspunkt Farbe im Wert von 10 GM verwendet. Eine zerstörte Gemalte Schöpfung verwandelt sich in eine Farbpfütze.



Anmerkung des Entwicklers

DAS ID-PORTRÄT

Ich muss zugeben, die menschliche Psyche hat mich schon immer

fasziniert. Ich hatte mir früher sogar einmal vorgenommen, in der Psychologie zu arbeiten. Das Artefakt zeugt von meinem Interesse am menschlichen Geist. Jeder Abend, an dem ich meine Kampagne leite, ist ein Spiel mit dem Verstand meiner Spieler.

Mit dem Artefakt wollte ich etwas wirklich Abgefahrenes erschaffen, das Stoff für einzigartige Rollenspiel-Erfahrungen bietet. Bei dem beliebtesten Fantasy-Rollenspiel der Welt geht es im Grunde genommen schließlich darum, Teile deiner Persönlichkeit zu ergründen, die du im echten Leben normalerweise nicht zeigen kannst. Bei dem Id-Porträt handelt es sich um die Art von Artefakt, bei der du dir tatsächlich Gedanken darüber machen solltest, wie es deine Kampagne beeinflussen wird. Hört sich die Idee, dass einer deiner Spieler verschiedene Charaktere unter seiner Kontrolle erschaffen kann, für dich eher interessant und unterhaltsam an oder würdest du das eher als Störung empfinden, die das Spiel aus dem Gleichgewicht bringt? Ist letzteres der Fall, solltest du das Id-Porträt vielleicht so gestalten, dass es wie beschrieben nur einmal verwendbar ist, und du solltest seine Funktionen möglicherweise etwas einschränken, damit das Spiel nicht gestört wird.

Ich hoffe, die Idee gefällt euch. Meine Intention war, den Einsatz so einfach wie möglich zu gestalten, ohne den Gegenstand zu mächtig zu machen.

ANHANG 3: NEUE GEGENSTÄNDE

Da das Efeuviertel sich eher an die betuchtere Gesellschaftsschicht wendet, finden neue Gegenstände, weltliche wie magische, recht schnell ihren Weg in diesen Stadtteil.

BELEBENDER PINSEL

Aura Durchschnittliche Verwandlung; ZS 11

Ausrüstungsplatz – (gehalten);

Preis 40.000 GM

BESCHREIBUNG

Nur ein paar Striche auf einem unbelebten Gegenstand und dieser völlig normal scheinende Pinsel belebt den Gegenstand, als wäre Gegenstände beleben darauf gewirkt worden. Jeder Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Ladung. Ein neu erschaffener Belebender Pinsel hat 25 Ladungen.

Numerianische Laubrüstung

Die wenigen Wälder im öden Numeria sind das Heim elfischer Druiden, die geheime alchemistische Substanzen einsetzen, um spezielle Blätter zu behandeln, mit denen sie Rüstungen für ihre Krieger herstellen. Näht man die einander überlappenden Blätter in ein Lederwams, ein Paar Armschienen oder Beinschoner ein, erhält man eine sehr flexible Rüstung, die Hiebe so gut wie eine Metallrüstung abfängt. Eine Numerianische Laubrüstung ist stets eine Meisterarbeit. Sie kann nicht aus anderen besonderen Materialien hergestellt werden.

	Kosten	RK-Bonus	Max. GE-Bonus	Rüstungs-malus	Chance auf ark. Zauberp.	9m	6m	Gewicht
Numerianische Laubrüstung	500 GM	+3	+8	0	10%	9m	6m	10 Pfd.



Numerianische Laubrüstung

dekorative Lampen stehen, Plüschteppichen und hunderten von Büchern in Regalen.

Der Rahmen ist mit Silber und Gold verziert, ebenfalls sehr elegant und mit schwach leuchtenden arkanen Symbolen versehen.

Das Gemälde ist ein mächtiger magischer Gegenstand, mit dem du eines oder mehrere Duplikate eines Lebewesens erschaffen kannst, dessen Charisma mindestens bei 10 liegt. Wenn man das Gemälde berührt und das Befehlswort ausspricht, wird die Zielkreatur in das Gemälde gezogen und erscheint auf dem Stuhl sitzend. Das Ziel steht dann unter der Wirkung von *Magische Bande*.

Das Gemälde durchforstet das Unterbewusstsein der Kreatur und erschafft ein Duplikat, das 1 Tag pro Trefferwürfel der Kreatur existiert. Wenn die Zielkreatur einen positiven Charisma-Modifikator hat, können so viele weitere Duplikate erzeugt werden, wie es dem Modifikator entspricht. Jedes dieser Duplikate repräsentiert ein Alter Ego der Zielkreatur. Einige Kreaturen können mehrere Alter Egos besitzen. In diesem Fall entscheidet die Zielkreatur selbst, wie viele Id-Duplikate das Id-Porträt erschaffen soll. Das Maximum wird durch den Charisma-Modifikator vorgegeben.

Ein Id-Duplikat hat durchschnittlich viele Trefferpunkte, genauso viele Trefferwürfel wie die Zielkreatur und besitzt das Wissen und die Ziele der Zielkreatur (modifiziert durch Veränderungen der Attributswerte). Das Duplikat ist ein durchschnittlicher Vertreter seiner Klasse (Pathfinder GRW 450) mit den entsprechenden Fertigkeiten und Talenten. Passe die Attributswerte der Zielkreatur so an, dass sie der neuen Klasse angemessen sind.

Ein Duplikat kann jede Aufgabe ausführen, welche das Original wünscht. Wenn alle Duplikate zerstört werden, wird das Original aus dem Id-Porträt geworfen und verliert permanent 1 Punkt Charisma (kann außer

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gegenstände beleben*;

Kosten 20.000 GM.

ID-PORTRÄT (ARTEFAKT)

Aura Starke Verzauberung, Nekromantie und Allgemein; ZS 20

Ausrüstungsplatz -; **Preis** -

BESCHREIBUNG

Dieses meisterliche, 1,20 m mal 2,40 m große Öl-auf-Holz-Gemälde stellt einen eleganten gepolsterten Stuhl mit hoher Lehne dar. Er steht im Vordergrund eines gotisch angehauchten Arbeitszimmers mit schweren Vorhängen, polierten Tischen, auf denen

mit einem Wunder oder einem Wunsch nicht wieder hergestellt werden). Das Original steht danach 24 Stunden lang unter der Wirkung von *Verlangsamten* und *Dimensionsanker*. Die Wirkung der Zauber kann nicht gebannt werden. Das Porträt wird gewöhnlich an einem geheimen und sicheren Ort aufbewahrt oder einem vertrauenswürdigen Bewacher gegeben, denn die Zielkreatur ist erheblich geschwächt, bis sie sich wieder von den magischen Effekten erholt hat.

Wenn ein Duplikat die ihm zustehende Zeit (siehe oben) existiert hat, stirbt es. Sollte das Duplikat getötet werden, bzw. sterben, bevor diese Dauer abgelaufen ist, bleibt die Leiche bestehen und verhält sich wie ein ganz normaler Leichnam. Zauber wie Wunder, Tote erwecken und Auferstehung haben keine Wirkung auf die Duplikat-Leiche, die von dem Id-Porträt erschaffen wurde.

Der HG eines Id-Duplikats liegt 1 Punkt unter dem HG der Basiskreatur.

BILD DER GESUNDHEIT

Aura Durchschnittliche Beschwörung (Heilung); **ZS 11**

Ausrüstungsplatz -; Preis 35.650 GM

BESCHREIBUNG

Dieses wunderschöne Gemälde wurde mit Wasserfarben angefertigt und stellt einen klaren Gebirgsfluss dar, der von moosbedeckten Felsen und Farn gesäumt wird, auf dem noch der Tau glitzert. Im Hintergrund erheben sich Berge und werfen ihren Schatten auf die sich kräuselnde Wasseroberfläche. Der Rahmen besteht aus Silber und ist mit Symbolen der Heilung versehen.

Wenn man das Gemälde berührt und eines von drei verschiedenen Befehlsworten ausspricht, kann man die folgenden Zauber wirken: 3/Tag – maximiertes *Leichtes Wunden heilen* (13 Punkte); 1/Tag – maximiertes *Mittelschwere Wunden heilen* (26 Punkte); 1/Woche – *Heilung*.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, Zaubereffekt maximieren, *Leichte Wunden heilen*, *Mittelschwere Wunden heilen*, *Heilung*; **Kosten 17.825 GM.**

ZAUBERFARBEN

Aura Starke Hervorrufung; **ZS 12**

Ausrüstungsplatz -; Preis 72.000 GM

BESCHREIBUNG

Diese magischen Farben werden in drei kleinen Lehmteigeln aufbewahrt. Jeder enthält eine andere Farbe – blau, gelb und rot. Du kannst die Zauberfarben verwenden, um Zauber in einem Gemälde zu speichern, und du kannst Bedingungen festlegen, welche diese Zauber auslösen. Um einen Zauber erfolgreich zu speichern, muss dir ein Fertigkeitswurf auf Handwerk (Malerei) (SG 10 + Grad des Zaubers) gelingen. Bei einem misslungenen Wurf, sind der Zauber und die Zauberfarben, die du eingesetzt hättest, verschwendet. Ein Set Zauberfarben kann für bis zu 12 Zaubergrade verwendet werden.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Notfall*; **Kosten 36.000 GM.**



Zauberfarben

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

GameMastery Module U1: Gallery of Evil, Copyright 2007 Paizo Publishing, LLC. Author: Stephen S. Greer. Deutsche Ausgabe *Galerie des Bösen* © 2010 Ulisses Spiele GmbH unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC.



Valeros

MENSCHLICHER KÄMPFER 8

GESINNUNG NG **INI +7** **BEWEGUNG 6 m**

ATTRIBUTE		VERTEIDIGUNG	
15	ST	TP 74	
17	GE	RK 22	
14	KO	Berührung 14 auf dem falschen Fuß 18	
13	IN	KMV 24	
8	WE	REF +6, WIL +2 ZÄH +9	
10	CH	Verteidigungsfähigkeiten Rüstungstraining 2, Tapferkeit +3	

ANGRIFF

Nahkampf Langschwert des Eises +1, +14 (1W8+6 plus 1W6 Kälte (19-20))

Nahkampf Langschwert des Eises +1, +12/+7 (1W8+6 plus 1W6 Kälte/19-20) und Kurzsword +1, +9/+4 (1W6+2/19-20)

Fernkampf Kurzbogen +1, +12/+7 (1W6+3/x3)

KMB +10

FERTIGKEITEN

Einschüchtern +11

Klettern +10

Reiten +14

Schwimmen +7

TALENTE

Ausweichen, Defensive Kampfweise, Mächtiger Waffenfokus (Langschwert), Verbesserte Initiative, Verbesserter Kampf mit zwei Waffen, Heftiger Angriff (3), Verteidigung mit zwei Waffen, Kampf mit zwei Waffen, Waffenfokus (Langschwert), Waffenspezialisierung (Langschwert)

Kampfausrüstung Elixier des Feuerodem, Trank: Schwere Wunden Heilen (3); **Andere Ausrüstung** Amulett der Gesundheit, Brustplatte +1, Gürtel der Riesenstärke +2, Kurzbogen +1 mit 20 Pfeilen, Kurzsword +1, Langschwert des Eises +1, Rationen (6), Resistenzumhang +1, Rucksack, Seidenseil, Silberdolch, 157 GM.



Seoni

MENSCHL. HEXENMEISTERIN (ARKANE BLUTLINIE) 8

GESINNUNG RN **INI +2** **BEWEGUNG 9 m**

ATTRIBUTE		VERTEIDIGUNG	
8	ST	TP 49	
14	GE	RK 18	
12	KO	Berührung 14 auf dem falschen Fuß 15	
10	IN	KMV 20	
13	WE	REF +4, WIL +7, ZÄH +3	
19	CH		

ANGRIFF

Nahkampf Kampfstab [Meisterarbeit] +4 (1W6-1)

Fernkampf Dolch [Meisterarbeit] +7 (1W4-1/19-20)

Besondere Angriffe Metamagischer Adept 2/Tag, Arkaner Fokus (Kampfstab), Zauberkfokus (metamagische Talente)

Bekannte Zauber (ZS 8, Berührungsangriff auf Entfernung +6)

4. (4/Tag) – Feuerwand
5. (5/Tag) – Blitz (SG 18), Hast, Magie bannen^B
2. (7/Tag) – Unsichtbarkeit^B, Sengender Strahl, Spinnennetz (SG 16)
1. (7/Tag) – Brennende Hände (SG 16), Identifizieren^B, Magisches Geschoss, Person vergrößern, Schild, Schmieren (SG 15)
0. (beliebig) – Aufblitzen (SG 15), Ausbessern, Licht, Magie entdecken, Magie lesen, Magierhand, Säurespritzer, Zaubertrick

KMB +3

FERTIGKEITEN

Bluffen +15

Wissen (Arkane) +11

Zauberkunde +11

TALENTE

Ausweichen, Defensives

Kampftraining, Gestenlos

zaubern^B, Im Kampf zaubern, Zauber ausdehnen, Zauberkfokus (Hervorrufung)

Kampfausrüstung Schriftrolle: Feuerball, Schriftrolle: Fliegen, Trank: Schwere Wunden Heilen (2), Verstrickungsbeutel, Zauberstab: Magisches Geschoss (ZS 3, 50 Ladungen); **Andere Ausrüstung** Dolch [Meisterarbeit], Ewige Fackel, Kampfstab [Meisterarbeit], Rationen (4), Rucksack, Rüstungsarmschienen +4, Schutzring +1, Stirnreif des verführerischen Charisma +2, 34 GM.



Kyra

MENSCHLICHE KLERIKERIN 8

GESINNUNG NG **INI -1** **BEWEGUNG 6 m**

ATTRIBUTE		VERTEIDIGUNG	
14	ST	TP 63	
8	GE	RK 21	
14	KO	Berührung 11 auf dem falschen Fuß 21	
10	IN	KMV 17	
18	WE	REF +2, WIL +13, ZÄH +8	
12	CH		

ANGRIFF

Nahkampf Krummsäbel +1, +10/+5 (1W6+2/18-20)

Besondere Angriffe Positive Energie

Fokussieren 4W6 (6/Tag, SG 15)

Vorbereitete Zauber (ZS 8, Berührungsangriff auf Entfernung +5)

4. – Göttl. Macht, Feuerschild^B, Bewegungsfreiheit
3. – Gebet (2), Schutz vor Energien, Gleißendes Licht^B (2)
2. – Bärenstärke, Metall erhitzen^B (SG 16), Schwäch. Genesung, Waffe des Glaubens (2)
1. – Segnen, Befehl (SG 15), Leichte Wunden heilen^B, Furcht bannen (2), Schild des Glaubens
0. – Magie entdecken (2), Licht (2), Magie lesen (2)

D Domänenzauber (Heilung, Sonne)

KMB +8

FERTIGKEITEN

Heilkunde +15

Wissen (Religion) +11

Zauberkunde +11

TALENTE

Im Kampf zaubern, Eiserner Wille, Umgang mit Kriegswaffen (Krummsäbel), Waffenfokus (Krummsäbel), Zusätzliches Fokussieren, Abwendung des Todes (1W4+4, 6/Tag), Segen des Heilens (+50% Heilzauber), Segnung der Sonne (4W6+8 Schaden gegen untote Kreaturen), Nimbus des Lichts (8 Runden/Tag)

Kampfausrüstung Schriftrolle: Flammenschlag, Weihwasser (3), Zauberstab: Mittelschwere Wunden Heilen (50 Ldg.); **Andere Ausrüstung** Heilertasche, Kettenhemd +2, Krummsäbel +1, Resistenzumhang +2, Rucksack, Schutzring +2, Schwerer Stahlschild +1, silbernes heiliges Symbol (Ewige Fackel), Stirnreif der erwachten Weisheit +2, 328 GM.



Meriel

ELFISCHE SCHURKIN 8

GESINNUNG CN **INI +9** **BEWEGUNG 9 m**

ATTRIBUTE		VERTEIDIGUNG	
12	ST	TP 46	
20	GE	RK 20	
13	KO	Berührung 15 auf dem falschen Fuß 15	
8	IN	KMV 24	
13	WE	REF +13, WIL +5 (+2 gegen Verzauberungen), ZÄH +5	
10	CH	Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallengespir +2, Verbesserte Reflexbewegung	

ANGRIFF

Nahkampf Rapier der Schärfe +1, +13/+8 (1W6+2/15-20)

Fernkampf Dolch +11/+6 (1W4+1/19-20)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +4W6

KMB +8

FERTIGKEITEN

Akrobatik +16

Entfesselungskunst +16

Heimlichkeit +21

Klettern +13

Mechanismus ausschalten +16

Schätzen +6

Schwimmen +9

Wahrnehmung +12

TALENTE

Ausweichen, Beweglichkeit, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse, Waffenfokus (Rapier), Tricks (Blutende Wunde, Schnelles Entschärfen, Spürnase, Waffentraining)

Kampfausrüstung Trank: Schwere Wunden Heilen (2), Trank: Unsichtbarkeits (3); **Andere Ausrüstung** Amulett der natürlichen Rüstung +1, Beschlagene Lederrüstung des Schattenwandels +1, Diebeswerkzeug, Dolche (6), Gürtel der unglaublichen Geschicklichkeit +2, Rapier der Schärfe +1, Resistenzumhang +2, Rucksack, Seidenseil, Wurfhaken, 243 GM.

Efeuviertel



1. Zinnoberstraße 11 (Ascheron Ryng)
2. Am Pfauenhof 20 (Belfor Vittanis)
3. Burgunderweinhang 14 (Eleazonna Gertmach)
4. Blausaphirallee 3 (Endrik Bogus)
5. Sandelholzstraße 10 (Imron Gautknecht)
6. Wachstation der Bezirkswache
7. Blumenstraßenmarkt
8. Abadars Schatzkammer
9. Barracken der Bruderschaft des Abadar
10. Efeutheater
11. Efeupark/Heckenlabyrinth
12. Buschmenagerie
13. Shelyn-Schrein
14. Schreewes Trankladen
15. Efeuhügel
16. Es Glitzert!
17. Schmiedshain
18. Ratssaal des Distriktkonzils
19. Parkblick-Galerie
20. Eiche und Rose - Herberge
21. Embreys Rüstkammer (Waffen und Rüstungen)
22. Nordmanns Holzgalerie
23. Heldentafel (Restaurant)
24. Zum Hügel - Herberge und Gasthaus
25. Arkaner Tausch (Magieladen)
26. Jehanna die Wahrsagerin
27. Das Haus der Heilung/Tempel der Sarenrae
28. Die Goldene Schlange (Herberge und Gasthaus)
29. Nordhügelgalerie
30. Das Duftzimmer (Badehaus)

KUNST UM DES MORDES WILLEN

Pathfinder Modul

Galerie des Bösen

Die große Stadt Absalom ist als Zentrum des Handels, der Bildung und der Kunst bekannt. Im Efeuviertel leben dutzende berühmter Künstler, doch einer von ihnen kann seine Bilder zum Leben erwecken und mit seinen Farben schreckliche, zerstörungswütige Monster heraufbeschwören. Gelingt es den Spielercharakteren, den wahnsinnigen Maler zu stoppen, bevor er seine Kunst perfektioniert?

Galerie des Bösen ist ein Stadtabenteuer für Charaktere der 8. Stufe und ist mit dem beliebtesten Fantasy-Rollenspiel der Welt kompatibel. Der Band beinhaltet Informationen zum Efeuviertel von Absalom und natürlich zu dem diabolischen Künstler und seinen verdrehten Werken. Die Spielercharaktere müssen den Urheber der tödlichen Gemälde ausfindig machen und seine wahre Identität aufdecken.



Geeignet für: Charaktere der 8. Stufe
Abenteuerart: Stadt-Abenteuer
Schauplatz: Absalom

ISBN 978-3-86889-540-7

Artikelnummer: US53004PDF



www.ulisses-spiele.de



www.pathfinder-rpg.de

