

# DIE TOTEN WERDEN RACHE NEHMEN

Pathfinder Modul

## Die Schlinge des Henkers

Auf den Tag zehn Jahre ist es nun her, dass sich eine tragische Ungerechtigkeit in Absalom ereignete. Ein ruheloser Geist kehrt zurück, um sich an denen zu rächen, die ihn am Galgen hängten. Zum Leidwesen der Helden gehören sie zu den Geschworenen in diesem verfluchten Prozess. Gelingt es ihnen nicht, den wahren Verbrecher zu finden, werden sie selbst bei Sonnenaufgang hängen.

Die Schlinge des Henkers ist ein Stadtabenteuer für Charaktere der 1. Stufe. Das Abenteuer beinhaltet Informationen über den schrecklichen Mord der begangen wurde, über die Beteiligten und über das verfallene Gericht, wo Verbrechen, Prozess und Hinrichtung stattfanden.

Die Geschichte spielt in der Metropole Absalom, einer der größten Städte Golarions, der Welt von Pathfinder, es kann aber problemlos in andere Kampagnenwelten eingefügt werden. Weitere Informationen zu der Stadt findet ihr im Pathfinder-Modul Galerie des Bösen und natürlich im Almanach zu Absalom.



Geeignet für: Charaktere der 1. Stufe  
Abenteuerart: Stadt-Abenteuer  
Schauplatz: Absalom

ISBN 978-3-86889-012-9



Artikelnummer: US53010  
Preis: geb. VK 11,95 €



www.ulisses-spiele.de



www.pathfinder-rpg.de



# Die Schlinge des Henkers



VON NICOLAS LOGUE

PATHFINDER  
MODUL

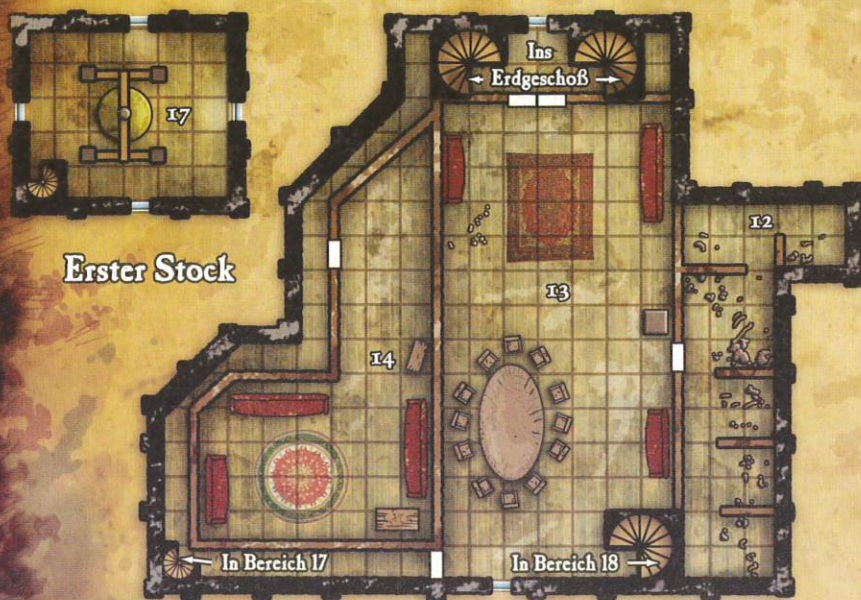


Erdgeschoss



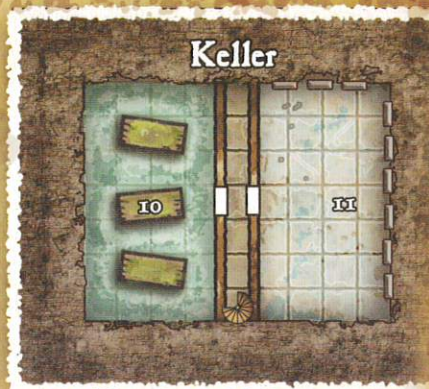
## Gericht von Beldrinssturz

Erster Stock



Ein Feld = 1,50 m

Keller



# DIE SCHLINGE DES HENKERS

## PATHFINDER MODUL STADTABENTEUER

### Impressum

**Design:** Nicolas Logue  
**Development and Editing:** Jason Bulmahn, Mike McArtor, Jeremy Walker  
**Art Director:** Drew Pocza  
**Cover Artist:** Svetlin Velinov of Imaginary Friends Studios  
**Interior Artists:** Drew Pocza, Wayne Reynolds,  
 UDON with Joe Ng, Espen Grundetjern, Roberto Campus, Kevin Yan  
**Cartographer:** Rob Lazzaretti  
**Managing Art Director:** James Davis  
**Vice President of Operations:** Jeff Alvarez  
**Brand Manager:** Jason Bulmahn  
**Director of Sales & Marketing:** Joshua J. Frost  
**Paizo CEO:** Lisa Stevens  
**Corporate Accountant:** Dave Erickson  
**Staff Accountant:** Chris Self  
**Technical Director:** Vic Wertz  
**Publisher:** Erik Mona

**Deutsche Ausgabe:** Ulisses Spiele GmbH

**Produktion:** Mario Truant

**Originaltitel:** Hangman's Nose

**Übersetzung:** Friederike Fuß

**Lektorat:** Mario Schmiedel, Oliver von Spreckelsen

**Layout:** Matthias Schäfer

Die Schlinge des Henkers ist ein GameMastery-Modul für vier Charaktere der 1. Stufe. Am Ende des Abenteuers sollten die Charaktere die 3. 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 ist auf S. 31 dieses Moduls abgedruckt.



Ulisses Spiele GmbH  
 Industriestr. 11, 65529 Waldems  
 www.ulisses-spiele.de  
 Art.-Nr.: US53010  
 ISBN 978-3-86889-012-9



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

**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.), dialogue, plots, storylines, language, concepts, incidents, locations, characters, 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://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. ©2008 Paizo Publishing. Deutsche Ausgabe von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA. Printed in Poland.



**A**bsalom ist eine alte Stadt, Morde sind ihr nicht fremd. In ihrer Geschichte haben zahllose Männer, Frauen und Kinder ein schreckliches Ende in dunklen Gassen, zwielichtigen Kaschemmen und verlassenen Häusern gefunden. Sie ersticken an ihrem eigenen Blut, bis ihre Körper ihre Seelen freigeben. Aber sie gehen niemals fort. Die Toten von Absalom bleiben. Sie tanzen in den Schatten am Rande des Laternenlichts. Sie spähen durch die Ritzen von knarrenden Holzböden und ihr geisterhafter Atem lässt den Lebenden einen Schauer über den Rücken laufen.

Kein Haus in Absalom wird nicht von Geistern und deren Geflüster heimgesucht. Es sind die Laute eines weinenden Kindes, die zur Mitternacht auf dem Dachboden erklingen, das Ächzen einer gequälten Jungfer, das aus dem Keller eines zerfallenen Anwesens dringt, und das Krächzen eines Gehenkten, der unter dem Schlafzimmerfenster baumelt – alle sind sie nur für einen kurzen Moment zu hören, während ein Sturm die Nacht aufwühlt. Dann kehrt plötzliche Stille ein oder sie werden gar von einem Donnerschlag verschluckt. Manche Bewohner der Stadt tun sie als Einbildung oder Streich der Phantasie ab, aber wir wissen es besser. Die Toten lauern überall. Sie durchdringen die Lüfte und die Schatten. Sie verstecken sich zwischen den Wänden und hinter deinem Rücken. Sie schauen dir zu, während du schläfst. Sie warten und ächzen in der Dunkelheit. Ihr ewiger Hass auf die Lebenden vereint sie.

## CHRONIKEN DER KUNDSCHAFTER

### Abenteuerhintergrund

Beldrinssturz war einst die prachtvolle Heimat der wohlhabenden Elite Absaloms. Der Bezirk thronte über dem Klippenviertel und bot seinen Besuchern neben erstklassigen Gaststätten, Teehäusern für die Damen und Salons für die Herren auch einen atemberaubenden Sonnenuntergang, der sich in den Wellen spiegelte, und – sofern die Wolken es zuließen – ein herrliches grünes Leuchten am Himmel entfaltete, sobald die Sonne am Horizont verschwand.

Heute stehen auf der Klippe nur noch ein paar heruntergekommene Herrenhäuser. Die freien Grundstücke sind mit dürrer Unkraut überwuchert und von kaputten Pflastersteinen übersät. Das vierstöckige Gerichtsgebäude des Viertels ist ein auffälliges, gotisches Relikt der Vergangenheit. Vor einigen Jahren sorgte sogar ein Erdbeben dafür, dass zwei ganze Häuserblöcke von den Klippen fielen. Wie abgestorbene Haut lösten sie sich vom Gipfel der Stadt und stürzten in den darunter liegenden Hafen von Absalom. Die Bewohner flohen aus dem einstmalig reizvollen Bezirk mit seinen Geschäften, Teehäusern und Theatern, da sie fürchteten, der Rest des Klippenviertels könnte bald ebenfalls in die Tiefe stürzen. In den chaotischen und furchteinflößenden Tagen, die auf das Drama folgten, geschahen viele seltsame Dinge in Beldrinssturz. Vermögen verschwanden, Mörder machten sich über Unschuldige her und Familien zerbrachen im Angesicht der Anarchie und des Schreckens. Von all den turbulenten Ereignissen war wohl keines schändlicher als die schnelle Verurteilung von Jarbin Caevs und seine nachfolgende Exekution durch Erhängen.

einfach vertuschen und vergessen. Seitdem dringt in windstillen Nächten ein Ächzen aus dem Gerichtsgebäude und Passanten berichten, einen Blick auf eine fähle Gestalt erhascht zu haben, die hinter den vernagelten Fenstern umherschleicht. Die wenigen Nachbarn, die dem Fall der Klippe mutig die Stirn boten und planten, weiterhin neben dem verlassenen Distriktgericht zu wohnen, überlegten es sich anders und zogen schnell um, als die ersten Personen verschwanden. Die Einzelheiten der seltsamen Ereignisse, die ihrer Flucht vorangingen, bleiben unausgesprochen. Es sei nur ein Name genannt: Der Röchler. Seit seiner Exekution können jene, die dem Gericht zu nahe kommen, Jarbin Caevs hören, aus dessen zermalmter Kehle ein Krächzen ertönt. Ein Geräusch von Atemzügen, die Knochen und Verwesung streifen; der elende und unmenschliche Widerhall eines Lebens.

Fünf Jahre nach dem Prozess führte ein berühmter Kleriker der Sarenrae eine Gruppe Abenteurer in das schimmelige Gerichtshaus. Es düsterte sie nach Ruhm und dem Ruf sich als größte Helden Absaloms zu beweisen. Sie hatten vor, die ruhelose Seele von Jarbin Caevs in den Abyss zu verbannen. Ganz Absalom sprach über diese Expedition. Die Küchenmädchen kicherten und schwärmten von Vater Kelgaards blonden Locken und seinen saphirblauen Augen. Die Stadtwache jubelte ihrem Hauptmann, dem imposanten Grisdom Zweiakt, zu. Und der Adel sprach in höchsten Tönen von einem seiner liebsten Sprösslinge, der Magierin Saschrala Vortrum. Die Besten und Klügsten Absaloms marschierten am Jahrestag der Hinrichtung von Jarbin Caevs zur Abenddämmerung zum Distriktgericht von Beldrinssturz.

Am Morgen des nächsten Tages kam nur Grisdom Zweiakt wieder heraus. Er war erblindet, statt seiner Augen zielen nur noch zwei leere Höhlen sein Gesicht. Er hielt eine Laterne in der Hand, in der Saschralas Kopf steckte. In ihrem Mund, der zu einem stillen Schrei aufgerissen war, brannte eine Kerze. Die Versuche, Grisdoms zerbrochenem Geist einen Bericht der nächtlichen Ereignisse abzurufen, wurden nur mit sinnlosem Kauderwelsch beantwortet: „Der Henker... ein Kopf für einen Kopf... Hass vergisst nie... zeig mir den Weg hinaus, Saschrala! Zeig mir den Weg!“ Seither hat niemand mehr die Schwelle des Gerichts übertreten. Die Angst breitete sich wie eine Seuche aus, bis selbst die stursten Bewohner von Beldrinssturz das Viertel verließen oder starben. Heute ist der Bezirk, einst der lebhafteste von ganz Absalom, eine Geisterstadt. Die Stille auf den Straßen wird nur vom Ächzen des Windes gestört.

Der zehnte Jahrestag der Hinrichtung von Caevs nähert sich. Nur wenige haben die schrecklichen Ereignisse vergessen, die sich vor fünf Jahren abgespielt haben. Die Bürger haben

sich den Tag im Kalender angestrichen und die Kinder singen unheimliche Lieder.

„Mühtag, Mühtag, der Henker kommt zu dir,  
der alte Kopf-Ab-Caevs klopft auch an deine Tür.“

### Abenteuerzusammenfassung

Die SC finden sich entweder aus freien Stücken oder durch eine Wendung des Schicksals im Gerichtsgebäude von Beldrinssturz wieder. Es ist der Vorabend des Henkersmühtags. Vor genau zehn Jahren wurde Caevs hingerichtet. Jarbin hat sie hier versammelt, zusammen mit acht anderen Bürgern, die ihre Finger bei seiner ungerechten Verurteilung im Spiel hatten. Innerhalb einer Stunde stirbt der erste Geschworene und es wird bald klar, dass der Rest (inklusive der SC) ihm folgen wird. Der gequälte Geist von Jarbin Caevs, der inzwischen ein furchterregender Untoter, der Röchler, ist, macht sich über sie her.

Caevs ist nicht am Tod seiner Familie Schuld und will, dass den wahren Verbrechern jene Gerechtigkeit zuteil wird, die sie so geschickt umgehen konnten, als sie ihm die Schuld anlasteten. Die Beweise, um die Verschwörer und den Mann zu überführen, der Jarbins Frau und seinen Sohn umgebracht hat, sind im Gerichtsgebäude verteilt. Die SC liefern sich ein Rennen auf Zeit gegen den Durst nach todbringender Rache, welche den Röchler verzehrt. Sie müssen bis in die finstersten Ecken und dunkelsten Tiefen des Distriktgerichts vordringen, um alle Teile des Puzzles zu finden. Während die Charaktere auf der Suche sind, ereilt ihre Mitgeschworenen einen nach dem anderen ein grausiges Ende an der Schlinge des Henkers.

Als die Nacht zur Hälfte vorbei ist, erreichen zwei weitere Männer das Gericht. Sie wurden mit gefälschten Erpresserbriefen dorthin gelockt. Einer von ihnen ist der wahre Mörder von Jarbin Caevs Familie, der andere ist der Kopf, der bei dem Prozess die Fäden zog. Gelingt es den SC nicht herauszufinden, wer Jarbins Familie umgebracht, werden auch sie bei Sonnenaufgang hängen, genauso wie es dem unschuldigen Henker vor zehn Jahren erging.

### Einführung

*Das vierstöckige Gericht ist das windschiefe Monument des Leids, das Beldrinssturz heimgesucht hat. Es ist ein inzwischen verfallenes Wunderwerk der Baukunst. Die marmorne Fassade ist von Rissen durchzogen. Was einst ein leuchtend weißes Zeugnis der Gerechtigkeit war, ist nun ein zerstörter Traum. Das heruntergekommene Äußere wird von dem Bösen verdorben, das in seinem Inneren spukt.*

*Wie Eiter, der aus einer Wunde rinnt, sickern Regenwasser und schimmeliges zersetztes Laub aus den Rissen im Stein. Das obere Stockwerk*

*des Ostflügels ist vor langer Zeit eingestürzt und auch der Glockenturm neigt sich schon gefährlich dem Erdboden entgegen. Es scheint, als könne er jeden Moment in sich zusammenfallen. Die schwere Eichenpforte des Gebäudes wird von zwei massiven Säulen eingerahmt. Auch sie sind von Rissen durchzogen, die wie Adern aussehen. Die Tür hängt schief im Rahmen – ein Anblick, der an die schlaffen Lider eines Irren erinnert. Die Nachbarhäuser sind eingestürzt, als hätten sie sich dem knarrenden Gericht ergeben.*

*Eine salzige Böe weht über die Klippe und fegt über das Unkraut von Beldrinssturz. Ein Ächzen erklingt, als das Gericht vom Wind heimgesucht wird. Dann flaut es ab und die gequälten Wehklagen werden zu einem krächzenden Flüstern. Es dämmt. Die letzten Strahlen der Sonne tauchen das Gericht in blutrotes Licht, während die Dunkelheit sich nähert.*

Ein wirklich gutes Einführungsabenteuer kann die Atmosphäre einer ganzen Kampagne bestimmen und einzigartige Verbindungen zwischen den Charakteren schaffen. In *Die Schlinge des Henkers* ist jeder SC mit einem der zwölf Geschworenen blutsverwandt, die bei Caevs Prozess anwesend waren. Du solltest dir daher die Mühe machen, zusammen mit deinen Spielern passende Hintergrundgeschichten für die Charaktere zu entwickeln. Die vier Geschworenen, mit denen die SC verwandt sind, sind entweder verstorben oder halten sich nicht länger in der Stadt auf, also ist es nun an ihren Nachfahren, zum Jahrestag von Jarbins grausigem Tod ihren Platz auf der Geschworenenbank zu übernehmen. Es geht in medias res los. Das Abenteuer beginnt mit einer Montagesequenz, in welcher die SC alptraumhafte Visionen erleben, bevor sie auf der Geschworenenbank in Bereich 2 aufwachen. Svet, der „Geschworene“, der Caevs bei der Wiederaufnahme seines Prozesses hilft, hat sie betäubt und ins Gericht entführt.

Nachdem die Charaktere die Fassade des Gerichts vor ihrem geistigen Auge gesehen haben (siehe den oben stehenden Text), erlebt jeder von ihnen eine andere Vision. Alle Visionen beinhalten Hinweise, die bei der Aufdeckung des Geheimnisses helfen können, welches die Morde und den Prozess umgibt. Sie sind allerdings nicht sonderlich hilfreich, wenn die SC ihre Informationen nicht teilen. Dies soll dazu dienen, die vier unterschiedlichen Charaktere zusammen zu bringen. Um die Spannung noch zu steigern, kannst du jeden Spieler einzeln beiseite nehmen und ihm seinen Traum erzählen. Jeder SC erlebt zu einem späteren Zeitpunkt, während der Erkundung des Gerichts, eine erweiterte Version seines Traums (vergleichbar mit einer Rückblende in einem Film), um ihm dabei zu helfen, die Puzzleteile zusammenzusetzen.



## Anmerkung des Entwicklers

### DAS GRAUEN, DAS GRAUEN...

Seien wir ehrlich: Fantasy-Rollenspiele sind nicht gerade ideal für Survival

Horror-Abenteuer geeignet. Es ist in jedem System schwierig, ein furchteinflößendes Abenteuer zu leiten. Das hat nicht wirklich etwas mit der Spielmechanik zu tun, sondern ist eine Frage von Atmosphäre und Erzählkunst. Um deine Spieler tatsächlich das Fürchten zu lehren, spielt *Die Schlinge des Henkers* alleine bei Kerzenlicht. Stelle eine Auswahl an Musik zusammen, die einem das Herz in die Hose rutschen lässt (ich bevorzuge zum Beispiel den Soundtrack des Films *Bram Stoker's Dracula*). Verbanne die Bodenpläne und gib somit dem imaginären Schrecken den Vorzug vor einer taktischen Vorgehensweise. Studiere im Vorfeld, um gewappnet zu sein, wenn der Röchler seinen ersten Auftritt hat, deine beste Imitation des schrecklichen Ächzens ein, das der Bösewicht im Film *The Grudge – Der Fluch* von sich gibt. Leg ab und an eine dramatische Pause ein (Stille ist oft viel furchterregender als jedes Geräusch) und gib deinen SC keine klaren Informationen darüber, was sie sehen und hören. Es ist schließlich dunkel und der Wind pfeift um das Gericht. Unsicherheit ist an sich schon furchteinflößend – also beschreibe die Dinge nicht, als befänden die SC sich in einem gut beleuchteten Raum, in dem sie ganz genau wissen, was sie umgibt. Such dir wenn möglich eine Umgebung zum Spielen aus, die der Atmosphäre des Abenteuers zuträglich ist (ein Keller, ein Dachboden oder ein altes Gebäude in deiner Nähe – aber bitte keinen Hausfriedensbruch). Trefft euch früh genug und schaut euch den unheimlichsten Film an, den ihr kennt, oder spielt eine Runde *Resident Evil* oder *Silent Hill*, um euch auf Angst und Schrecken einzustimmen. Oh ja, und spielt auf jeden Fall spät nachts, wenn der Rest der Welt schläft. Es gibt keinen besseren Zeitpunkt, ein Survival Horror-Abenteuer zu leiten, als die Geisterstunde.

### Vision 1

Der Gerichtssaal ist von nervöser Anspannung erfüllt. Dutzende Augenpaare aus der Menge hinter dir und von der Geschworenenbank sind auf dich gerichtet. Ihr Ausdruck reicht von Verachtung bis hin zu Mitleid, aber Vergebung erkennst du in keinem der Gesichter. Der Richter schlägt immer wieder mit seinem Hammer auf den Tisch und ruft den Saal knurrend zur Ruhe. Das Gemurmel verstummt, als der untersetzte Mann sich zu seiner vollen Größe erhebt. Er streicht sich mit



URBANE LEGENDEN

Wenn einer der SC selbst aus Absalom stammt oder längere Zeit in der Stadt gelebt hat, kennt er die Geschichte des Henkers. Da der Jahrestag von Caevis Hinrichtung sich nähert, kursieren zur Zeit wieder einmal die Legenden über ihn und das Volk erzählt sich von der röchelnden Dunkelheit in Beldrinssturz. Benutze die folgende Liste, um festzulegen, was die SC über Caevis und das Gericht wissen können, wenn ihnen ein Wurf auf Wissen (Lokales) gelingt:

**SG 10:** Im Gericht von Beldrinssturz spukt der böse Geist eines brutalen Mörders. Er war der letzte, der dort am Galgen gehenkt wurde. Jarbin Caevis hat seine Frau und seinen Sohn mit einer Axt ermordet und baumelte dann an der Schlinge, die er selbst zehn Jahre lang als Scharfrichter benutzt hat. Eine Gruppe Abenteurer unter der Leitung von Vater Kelgaard von der Kirche der Sarenrae ist vor fünf Jahren in das Gericht eingedrungen. Es kam aber nur einer zurück – ein starker Mann namens Grisdom Zweixt. Sein Geist war an den grauenvollen Ereignissen zerbrochen.

**SG 15:** Caevis wurde kurzer Prozess gemacht. Er fand in dem Chaos statt, das von Beldrinssturz Besitz ergriffen hatte, nachdem einige Teile des Viertels bei einem Erdbeben ins Meer gestürzt waren. Es gab nur wenige Beweise, die für Caevis Unschuld sprachen. Er wurde am Tag nach der Urteilsverkündung bei Sonnenaufgang gehenkt.

**SG 20:** Man munkelt, dass Caevis seine Familie nicht selbst umgebracht hat, sondern hereingelegt und fälschlicherweise hingerichtet wurde. Es heißt, sein gequälter Geist gehe noch immer im Gericht um und sehne sich nach Gerechtigkeit.

**SG 25:** Die Geschworenen wurden von Richter Silman Trab selbst ausgesucht. Einige von ihnen hatten wohl ihre Gründe, Caevis zu verurteilen. Es heißt, dass mehr als einer der Geschworenen beeinflusst wurde, um die anderen zu einem Schuldspruch zu bewegen.

einer Hand über den silberweißen Bart, während er den Hammer niederlegt und seine stechend grünen Augen auf dich richtet.

„Jarbin Caevis, die Geschworenen haben entschieden, dich für den brutalen und grausamen Mord an deiner eigenen Frau und deinem sechs Jahre alten Sohn zum Tod durch Erhängen zu verurteilen. Ich stimme diesem Urteil zu. Mögen die Götter deiner schwarzen Seele gnädig sein.“

Vision 2

Du hörst, wie Holz auf Holz schlägt, dann folgt das Knallen eines Seils, das sich plötzlich spannt.

Das Geräusch einer brechenden Wirbelsäule hallt von den Mauern. Die stiefelbewehrten Füße eines Mannes zucken, während ihm aus seiner kaputten Kehle röchelnd sein letzter Atemzug entweicht. Plötzlich wird dir klar, dass du dieser Mann bist. Schreckerfüllt schaust du an dir hinab und siehst deine eigenen zappelnden Beine. Die Menge jöhlt und lacht, während du ein letztes Mal nach Luft schnappst.

Vision 3

Du siehst einen massigen Mann, der in einem dunklen, trostlosen Korridor aus kaltem Pflasterstein mit dem Rücken zu dir über etwas gebeugt ist. Seine rechte Hand verrichtet fieberhaft eine Arbeit. Er scheint mit einem blutigen Kurzschwert an etwas zu sägen, das du nicht sehen kannst, und murmelt dabei: „Zeig mir den Weg, Saschrala. Du kannst es. Benutz deine Magie, um mir den Weg hier raus zu zeigen. Ich liebe dich. Ich liebe dich so sehr. Zeig mir doch bitte den Weg!“ Ein schmatzendes Geräusch erklingt, als die letzte Sehne nachgibt, dann breitet sich eine Pfütze aus Blut zu Füßen des Mannes aus. Er hält den blutüberströmten Kopf einer wunderschönen Elfe in der Hand. „Ich danke dir, Saschrala. Ich liebe dich.“ Der Mann weint und lacht zugleich, während er die noch lebendigen Lippen küsst. Dann hält er den Kopf wie eine Laterne vor sich. Die Augen der armen Frau blinzeln ungläubig. Dich überkommt das schreckliche Gefühl, dass sie noch immer sehen kann, während ihr Mund vergebens stumm um Gnade bittet. Ihr Körper liegt in einer Lache aus Blut, das aus ihrem Hals strömt. Ihr rechter Arm ist ausgestreckt und ihr Finger zeigt auf etwas in der Dunkelheit.

Vision 4

Eine verhüllte Gestalt betritt ein kleines Dachbodenzimmer. Dort sitzt eine vollbusige Frau in einem Schaukelstuhl. Sie summt vor sich hin und strickt einen Pullover für ein kleines Kind. Sie schaut auf. Alarmiert bemerkt sie, dass die Person sich nähert, die dir den Rücken zuwendet. Beunruhigung wird zu Schrecken, als die Gestalt sich über sie beugt.

Nach diesen alptraumhaften Visionen erwachen die SC im Gericht.

Die Bilder deiner Vision verblassen langsam und du kommst wieder zu Bewusstsein. Durch die Schlitzte der vernagelten Fenster kannst du sehen, dass die Sonne untergeht. Das dämmrige Zwielficht ermöglicht es dir gerade noch zu erkennen, dass du dich in einem riesigen Gerichtssaal befindest, in dem Stühle und eine große, mit Spinnweben bedeckte Bank stehen. Ein Wandgemälde an der Decke stellt lomedae in ihrer leuchtenden Rüstung aus

goldenem Sonnenlicht dar. Sie ist in einen tödlichen Kampf mit Norgorber, Calistria und Asmodeus verwickelt und hält das böse Dreiergespann mit ihrem glänzenden Schwert in Schach. Du sitzt auf der Geschworenenbank und du bist nicht allein. Neben dir regen sich Gestalten in der Dunkelheit. Wie auch du erwachen sie aus ihren Alpträumen, nur um sich in einem neuen wiederzufinden.

Wenn du deine SC lieber auf traditionellere Art und Weise in das Geschehen einbinden willst, kannst du einen der folgenden Abenteureraufhänger benutzen.

**Auf den Spuren verlorener Helden:** Die SC haben aus eigenem Antrieb beschlossen herauszufinden, was den drei Abenteurern passiert ist, die das Gericht vor fünf Jahren betreten haben. Eines der Gruppenmitglieder könnte ein junger Schüler von Vater Kelgaard sein, der fest entschlossen ist zu ergründen, was mit seinem Held aus Kindertagen geschehen ist. Er möchte seinen Glauben unter Beweis stellen, indem er sich den Schrecken stellt, die Kelgaard vernichtet haben. Ein anderer SC könnte der vor kurzem nach hause zurückgekehrte Sohn von Grisdom sein. Er war fünf Jahre lang fort und sucht nun in dem knarrenden alten Gericht nach Antworten auf den Wahnsinn seines Vaters. Und zuletzt könnte einer der Spieler die Rolle eines ehemaligen Verehrers von Saschrala oder die eines Freundes aus Kindertagen übernehmen, der ihr an ihrer letzten Ruhestätte die Ehre erweisen will.

**Die Mutprobe:** Die Charaktere wollen einer Gilde beitreten oder ihren Lehrmeistern beweisen, dass sie bereit sind, in die höheren Geheimnisse der Schwert- oder Zauberkunst eingeweiht zu werden. Aus diesem Grund werden sie am Vorabend des Jahrestages von Caevis Exekution zum Gericht geschickt. Es könnte sich dabei durchaus um den Versuch eines eifersüchtigen Vorgesetzten handeln, die SC loszuwerden, oder aber um eine echte Prüfung ihrer Fähigkeiten.

Die Caevis-Morde

Jarbin Caevis hatte nichts mit dem grausigen Mord an seiner Familie zu tun. Der wahre Schuldige ist vielmehr ein ehrgeiziger junger Anwalt namens Alastir Weid. Um die Schulden zu begleichen, die er während seiner wilden Jugend an der Rechtsakademie von Absalom angesammelt hatte, wurde er dazu abbestellt, in Beldrinssturz zwei Jahre lang als Bezirksstaatsanwalt zu dienen. Weid jedoch besaß keinerlei Interesse an diesem Posten und suhlte sich selbst in seinem Elend. Er war ein talentierter junger Anwalt, der in die Dienste eines Handelsfürsten treten wollte, um die Früchte einer solch lukrativen Stelle zu ernten. Zwei Jahre im öffentlichen Dienst kamen ihm daher wie eine

Ewigkeit vor. Der einzige Vorteil, den sein Posten mit sich brachte, war der, dass er der hübschen jungen Frau des Hausmeisters (und Henkers) Jarbin Caevis schöne Augen machen konnte.

Malene Caevis war eine schwarzhaarige Schönheit, in deren Adern das wilde Blut Varisias floss. Ihr üppiger Busen und ihre dunklen Augen strahlten eine sinnliche Leidenschaft aus. Alastir Weid wollte Malene besitzen, aber trotz ihrer scheinbaren Sinnlichkeit wies sie den Anwalt ab. Niemand weiß, was sie an ihrem hässlichen Henker von einem Ehemann fand, aber sie blieb ihm treu.

Alastir kochte vor Wut. Er war es nicht gewohnt, abgewiesen zu werden. Bald schon war er geradezu von Malene besessen. Als der Henker außer Haus war, stattete er dessen Wohnung einen Besuch ab. Er wollte Malene vor ihrem sechs Jahre alten Sohn mit Gewalt nehmen. Diese erwies sich jedoch als harte Gegnerin und versetzte ihm eine blutende Wunde mit ihrer Stricknadel. Wut und Erniedrigung überkamen den Anwalt und bevor ihm überhaupt klar wurde, was er da tat, griff er nach Jarbins Holzaxt. Nachdem seine Tat beendet war, lag ihm Malenes zerstückelte Leiche zu Füßen. Alastirs scharfer Geist gewann sofort wieder die Oberhand und er spielte alle Möglichkeiten durch, die es ihm erlauben würden, das Gesetz zu umgehen, das er so gut kannte. Der Junge musste sterben – es durfte keine Zeugen geben – und so fiel auch der schreiende Gabriel Caevis der Axt zum Opfer. Sein Vater war in der ganzen Stadt als strenger Todesbote mit stets herabgezogenen Mundwinkeln und einem hängenden Auge bekannt. Er war so unbeliebt wie missverstanden (von allen außer seiner süßen Malene) und so dauerte es nicht lange, bis die ersten Gerüchte aufkamen und man ihn der Tat bezichtigte. Es hieß, der alte Henker hätte den Verstand verloren und seinen Jungen und seine Frau mit der Axt ermordet. Das Ganze war glaubwürdig genug, gerade in dem Durcheinander, der auf den Abrutsch der Klippe folgte.

Der Prozess der folgte war eine Farce und zwar eine ziemlich grausame. Der Richter von Beldrinssturz, ein rundlicher Mann mit dichtem Bart und stechend grünen Augen namens Silman Trab, hatte Caevis nie sonderlich gemocht. Alastir Weids kühner Geist und seine Verbindungen in die Unterwelt von Absalom hatten den Richter derart eingeschüchtert, dass er so manchen Justizfehler übersah, was eine schnelle Verurteilung und die Hinrichtung für Jarbin Caevis bedeutete. Alastir Weid, Silman Trab und ihre Mitverschwörer (die Geschworenen) kehrten die Beweise ihrer bösen Taten unter den Teppich und verschlossen das Gericht, in der Hoffnung, dass keine neugierigen Augen jemals einen Blick hinein werfen würden.

TEIL 1 : DAS SPUKGERICHT

Nachdem die SC in Bereich 2 aufgewacht sind, beginnt Jarbins tödliche Wiederaufnahme des Prozesses. Der Röchler gibt sich fürs Erste damit zufrieden, die SC und ihre Mitgeschworenen zu beobachten. Er wies Svet an, sie mit allen Mitteln dazu zu bringen, ihren Anteil an der Verschwörung zuzugeben. Dies bietet den Charakteren die Gelegenheit, sich im Gericht umzuschauen und ihre Mitgefängenen kennenzulernen.

Die Damen und Herren Geschworenen

In Bereich 2 treffen die SC auf sieben Geschworene, die vor zehn Jahren in dem Prozess gegen Jarbin Caevis geurteilt haben, und einen Spion, der sie hierher gebracht hat. Die Geschworenen haben die letzten zehn Jahre ihres Lebens mit dem Versuch verbracht, ihre ehrlose Rolle in dem Scheinprozess zu vergessen, doch eine solche Sünde lässt sich weder mit viel Zeit, Alkohol, noch Selbstbetrug fortwaschen. Und nun sind sie zum Ort des Geschehens zurückgebracht worden, um für ihre Verbrechen zu zahlen.

Die Geschworenen und die SC sind nicht einfach aus dem Nichts im Gericht erschienen. Einer von ihnen, der vorgibt, in derselben Situation zu sein, hat sie betäubt und entführt. Svet war zu Lebzeiten Jarbins einziger Freund. Nach der Hinrichtung hat er geschworen, seinem Freund zu Gerechtigkeit zu verhelfen. Er hat Jahre lang Pläne geschmiedet und auf den zehnten Jahrestag des Todes seines Freundes gewartet, um seine Falle zuschnappen zu lassen. Er hat Vorkehrungen getroffen, um jeden der Geschworenen (und SC) betäuben und zum Gericht bringen zu können, auf dass sie sich Caevis und ihren Verbrechen an der Justiz stellen. Svet tarnt sich als Geschworener, um die Gruppe beobachten zu können und dafür zu sorgen, dass die Wahrheit über den Mord an Jarbins Familie ans Licht kommt.

Im Folgenden werden die Geschworenen vorgestellt:

**Halgrak Fünfzeh:** Halgrak hatte nie vor, einen Unschuldigen zu töten. Der Schmied ist ein massiger Halb-Ork, der Alastir Weid eine Menge Geld schuldete. Er hat Jarbin verurteilt, um sich von diesen Schulden zu befreien. „Fünfzeh“ wird er genannt, weil Malgrim Hurks, Alastirs „Schuldeneintreiber“, ihm schwer zugesetzt hat, bevor Halgrak nachgegeben und sich bereit erklärt hat, Caevis schuldig zu sprechen. Der Hobgoblin hat Halgrak alle Zehen seines rechten Fußes abgeschnitten und sie in einem Konservenglas eingelegt. Zurückgegeben

DAS FÜNFTE RAD AM WAGEN

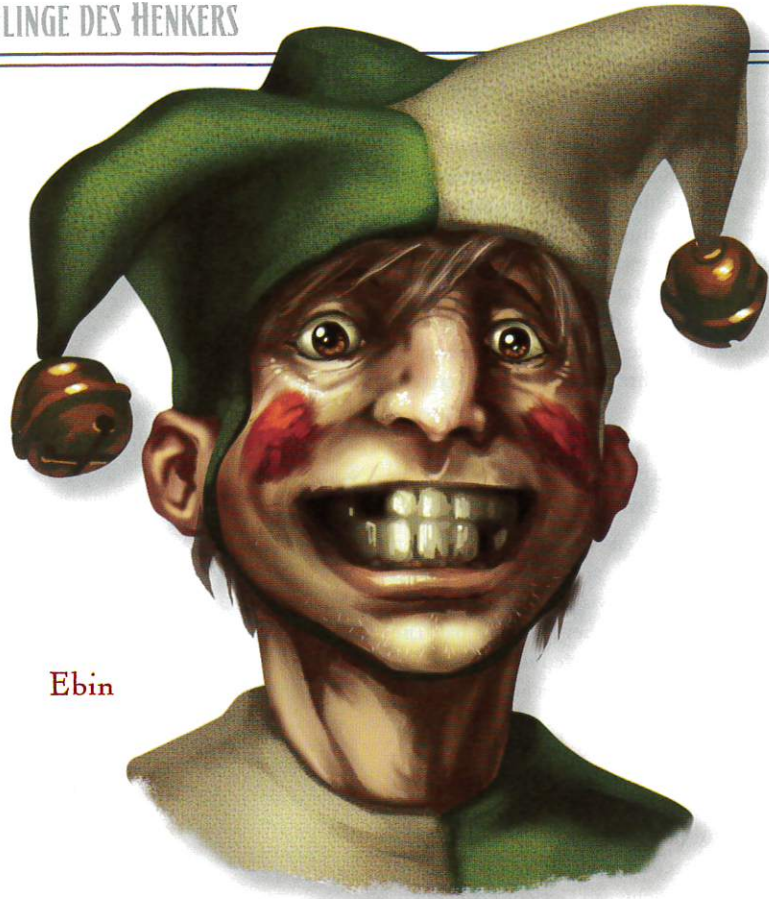
Die Schlinge des Henkers mit drei oder fünf Spielern zu leiten, stellt eine gewisse Herausforderung dar. Das Abenteuer ist für vier Visionen und zwölf Geschworene ausgelegt. Hast du drei Spieler in deiner Gruppe, kombiniere Vision 1 und 2 und beschreibe sie einem deiner Spieler als eine. Außerdem musst du einen weiteren Geschworenen-NSC erschaffen. Um es möglichst einfach zu gestalten, mach aus dem zusätzlichen Geschworenen ein weiteres Opfer von Patrissas Bezauberungen. So musst du dir keine weiteren Hinweise ausdenken, um dessen persönliche Motive für die Verurteilung zu erklären. Vergiss zudem nicht, einige der Begegnungen leichter zu machen, wenn du weniger als vier Spieler hast.

Spielst du hingegen mit fünf Personen, denk dir eine weitere Vision und einen zusätzlichen Hinweis aus und streiche Tablark Malmhammer (auch wenn er für Atmosphäre sorgt, ist er der unwichtigste Geschworene). Spielst du sogar mit sechs Spielern, streiche Tablark und Meg.



Halgrak





Ebin

hat er sie dem Halb-Ork nicht, obwohl dieser sich an die getroffene Abmachung gehalten hat. Halgraks Ausstrahlung sorgt dafür, dass man ihn nur zu leicht verachtet. Wenn die Wahrheit ans Licht kommt, erscheint er zunächst als selbstsüchtige Person, die einen anderen nur deswegen zum Tode verurteilte, weil sie ein paar Schulden besaß. Forschen die SC aber ein wenig nach, finden sie heraus, dass Halgrak eine Familie hat und sich das Geld nur lieb, weil er monatelang keine Arbeit finden konnte, um seine Kinder und seine Frau ernähren zu können. Er weigerte sich sogar dann noch, Caevis zu verurteilen, nachdem man ihm seine Zehen abgeschnitten hatte. Erst als Malgrim seine Kinder bedrohte, gab er nach. Halgrak ist selbst für einen Halb-Ork groß. Er hat ein breites, muskulöses Gesicht und zersauste, struppige Haare. Er wirkt imposant, lässt jedoch stets niedergeschlagen die Schultern hängen. Das Leben hat es nicht gut mit ihm gemeint und Halgrak bringt es einfach nicht fertig, sich denen zu stellen, die ihn in seine missliche Lage gebracht haben. Der Halb-Ork ist ein echter Schwarzseher. Er ist sich sicher, dass alles schrecklich enden wird, und hat keinerlei Hoffnung, die ganze Sache zu überleben. Er sagt zu jedem Plan nein, den die SC sich ausdenken, und spricht bei jeder Unternehmung nur vom sicheren Untergang. Halgrak weiß, dass er einen schlimmen Fehler begangen hat und den Preis dafür zahlen wird. Ein Fertigkeitswurf auf Diplomatie oder Einschüchtern (SG 20) reicht

aus, um Fünfzeh in ein Häufchen Elend zu verwandeln. Er gibt dann ohne Umschweife zu, dass er von Malgrim dazu gezwungen wurde, Caevis schuldig zu sprechen. Wenn einem der Charaktere ein Fertigkeitswurf auf Diplomatie (SG 25) gelingt, erfahren die SC, warum er den Henker wirklich verurteilt hat – nämlich eben nicht aus Furcht davor, weiterhin von dem Hobgoblin misshandelt zu werden, sondern um seine Kinder zu retten.

HALGRAK FÜNFZEH

HG 1

EP 400

Halb-Ork Bürgerlicher 3

N Mittelgroßer Humanoider (Ork)

INI +0; Sinne Dunkelsicht (18 m); Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 10, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 10

TP 13 (3W6+3)

REF +1, WIL +1, ZÄH +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Leichter Hammer [Meisterarbeit] +5 (1W4+3)

TAKTIK

Vor dem Kampf Halgrak ist trotz seiner Größe kein Krieger. Er versucht Kämpfen aus dem Weg zu gehen.

Im Kampf Halgrak versucht sich einer Gefahr für Leib und Leben so gut es geht mit seinem Hammer zu erwehren.

Moral Halgrak flieht bei der ersten Gelegenheit.

SPIELWERTE

ST 16, GE 10, KO 13, IN 8, WE 10, CH 11

GAB +1; KMB +4; KMV 14

Talente Fertigkeitsfokus (Beruf [Schmied]), Geübt im Umgang mit Kriegswaffen (Leichter Hammer),

Fertigkeiten Beruf (Schmied) +9

Sprachen Gemeinsprache

Ausrüstung Lederner Werkzeuggürtel, Leichter Hammer [Meisterarbeit], Zange

**Ebin Heitsond:** Heitsond ist ein gescheiterter Narr, dessen schlechte Witze ihm bisher nur Prügel und Verachtung eingebracht haben. Er hat Jarbin aus persönlichen Gründen verurteilt, weil er ihn hasste (das Drängen der anderen Geschworenen hat ihn nur weiter angestachelt). Caevis hatte Ebin bei einem Possen-Wettbewerb im Rahmen der Geburtstagsfeier des Ratsherren von Beldrinssturz – einige Wochen vor den Morden und dem Prozess – vor versammeltem Publikum vorgeführt. Der Ratsherr sagte, dass „selbst der Henker lustiger als Heitsond“ sei und hielt den Scharfrichter dazu an, Ebin herauszufordern. Caevis war zwar nicht mit einem besonders scharfen Geist gesegnet, hatte aber kein Problem damit, den langweiligen Heitsond zu übertreffen.

Der Gnom versucht den SC jeden Satz, den sie äußern, im Mund herum zu drehen, und bemüht sich vergeblich, die schreckliche Situation, der alle Beteiligten in dem modrigen Gericht ausgesetzt sind, auf die leichte Schulter zu nehmen. Seine Witze steigern die beunruhigende Atmosphäre nur noch.

Ebin Heitsonds Gesicht ist von der Gelbsucht gezeichnet. Er verbirgt seine verfärbte Haut (eines der vielen Symptome seiner vom Alkohol geschädigten Leber) unter weißer Schminke von schlechter Qualität, die wie eine Kruste von seinen Wangen und seiner Stirn klebt. Sein Narrengewand spannt sich über seinem Hängebauch, einige seiner Zähne fehlen – das Ergebnis der Fäuste wenig amüsierten Zuschauer, mit denen Ebin auf Tuchfühlung gegangen ist. Der Narr wurde nicht von Malgrim bedroht, er hat seine verachtenswerte Entscheidung, Caevis zu verurteilen, aus reiner Boshaftigkeit getroffen. Ein Fertigkeitswurf auf Diplomatie oder Einschüchtern (SG 20) reicht aus, um dem kleinen Gnom seine Motive abzurufen.

EBIN HEITSOND

HG 1

EP 400

Gnom, Barde 2

CB Kleiner Humanoider

INI +4; Sinne Dämmsicht; Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 12 (+4 GE, +1 Größe, +1 Rüstung,)

TP 16 (2W8+2)

REF +7, WIL +3 (+5 gg. Illusionen), ZÄH +1,



Patrissa

+4 gegen Bardenauftritt, Schall- oder spachabhängige Effekte

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Totschläger [Meisterarbeit] +3 (1W2 nicht-tödlicher Schaden)

Besondere Angriffe Bardemusik 6 Runden/Tag (Ablenkung, Bannlied, Faszinieren, Lied des Mutes)

Bekannte Zauber (ZS 2)

0. (beliebig oft) – Aufblitzen (SG 10), Benommenheit (SG 10), Magie entdecken, Tanzende Lichter (SG 10)

TAKTIK

Vor dem Kampf Ebin versucht jedem, von dem er glaubt, dass er ihm Schaden will, nützliche Gegenstände zu stehlen (Tränke, Waffen usw.).

Im Kampf Ebin versucht sich aus Kämpfen herauszuhalten. Wenn sich die Gelegenheit bietet, haut er mit seinem Totschläger zu.

Moral Ebin flieht bei der ersten Gelegenheit.

SPIELWERTE

ST 11, GE 18, KO 10, IN 11, WE 10, CH 8

GAB +1; KMB –1; KMV 13

Talente Rennen

Fertigkeiten Akrobatik +8, Akrobatik (Springen) +4, Auftreten (Komik) +4, Bluffen +5, Entfesselungskunst +9, Fingerfertigkeit +8, Heimlichkeit +12, Klettern +4, Reiten +4, Schätzen +4, Wahrnehmung +7, Wissen (alle) +1

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften

Bardenwissen +1, Bewandert, Vielseitiger Auftritt (Komik), +1 auf Angriffswürfe gegen Kobolde und Goblins, Ausweichbonus von +4 auf die RK gegen Riesen.

Ausrüstung Totschläger [Meisterarbeit], geflicktes Narrengewand, Narrenkappe.

**Patrissa Vraaks:** Patrissa ist früher einmal selbst auf Abenteuer ausgezogen, ist aber inzwischen zu träge geworden, um noch durch Gewölbe zu stiefeln. Sie ist eine durchaus begabte Hexenmeisterin und wurde von dem bösen Anwalt, Alastir Weid, als Geschworene eingesetzt (er ist sowohl ihr Halbbruder, als auch ihr Liebhaber). Sie hat jedoch nicht aus Geschwisterliebe oder romantischen Beweggründen mitgespielt, sondern sich königlich bezahlen lassen. Patrissa hatte schon immer eine Schwäche für Feueropale, die zu den seltensten Edelsteinen Avistans zählen. Deshalb verlangte sie von ihrem Halbbruder, dass er ihr im Austausch für ihre Hilfe eine Kette mit diesen glänzenden Steinen besorgen müsste. Das hat ihn zwar ein Vermögen gekostet, aber sein Hals war ihm doch mehr wert und so hat Alastir ihrem Wunsch nachgegeben. Patrissa trägt diese Kette immer (selbst wenn sie zu Bett geht) und spielt ständig mit ihr herum. Sie ist ihr wertvollster Besitz. Die Hexenmeisterin hat Verzauberungen eingesetzt, um die wenigen gutherzigen Geschworenen davon zu überzeugen, Jarbin zu verurteilen.

Wenn Patrissa im Gericht aufwacht, greift sie schnell wieder auf ihre alten Tricks zurück, um ihre Verwicklung in die ganze Angelegenheit zu vertuschen. Sobald die Anspannung steigt, setzt sie Verzauberungsmagie ein, um die SC und die Geschworenen gegeneinander aufzuhetzen. Sie sucht sich einen Kandidaten aus der Gruppe aus (wahrscheinlich einen Kämpfer), um sich vor den Verdächtigungen der anderen zu schützen, indem sie sich von ihm verteidigen lässt.

Trotz der Tatsache, dass Patrissa keinen Genuss im Leben ausgelassen hat, ist sie noch immer recht ansehnlich und trägt ihr Gewicht mit Würde. Sie hat hellroten Lippenstift und Rouge aufgelegt, um attraktiver zu erscheinen. Patrissa weiß noch immer, wie sie ihr raffiniertes Lächeln einsetzen und mit den Augen klimpern

Anmerkung des Entwicklers

PATRISSAS ZAUBER

Ein Rettungswurf lässt eine gute List gleich auffliegen. Sobald du sagst, „Würfel einen Willenswurf“, weiß jeder am Tisch, dass da etwas faul ist. Sobald Patrissa Person bezaubern auf einen SC wirkt, solltest du den Rettungswurf im Geheimen ausführen und den Spieler nicht über das Ergebnis informieren. Wenn dem SC sein Willenswurf misslingt, dann lasse Patrissa gerade ihm gegenüber im besten Licht erscheinen. Sie flirtet mit dem SC und schmeichelt sich bei ihm ein z.B. durch ein Vortäuschen von Schwäche, um seine Beschützerinstinkte anzusprechen, und indem sie sie ihm ständig zur Hilfe kommt und ihn verteidigt. Bevormunde den Spieler nicht, solange er nicht erkennt, was für eine verlogene Schlange Patrissa ist. Dann kannst du ihm mitteilen, dass er bezaubert worden ist.

muss. In Verbindung mit ihren mächtigen Verzauberungen reicht dies meist aus, um jeden zu kontrollieren, auf den sie es abgesehen hat. Sie trägt ein eng anliegendes rotes Seidenkleid, das ihre beachtlichen Kurven betont. Wird Patrissa bedroht, spielt sie einen Zusammenbruch vor und bittet den verzauberten Charakter um Hilfe. Wenn sie mit Beweisen für Jarbins Unschuld konfrontiert wird, fällt sie auf die Knie und gibt eine gut einstudierte Vorstellung. Sie spielt die schmerzzerfüllte Reumütige und sagt: „Dieser arme Mann. Wir haben diesen armen, armen Mann umgebracht!“ Dann gibt sie vor, nichts von der Intrige gewusst zu haben, und besteht darauf, dass es ein Irrtum gewesen war, Jarbin Caevis zu verurteilen. Sie tut alles, um den SC dabei zu helfen, den wahren Verschwörer zu finden, der hinter „diesem bösen Plan“ steckt. Patrissa gibt erst zu, die Geschworenen beeinflusst zu haben, wenn bereits drei von ihnen gestorben sind. Ab diesem Zeitpunkt wird sie äußerst schweigsam, denn ihr wird klar, dass wohl auch ihr bald das letzte Stündlein schlägt. Selbst dann bedarf es aber noch eines Fertigkeitswurfs auf Diplomatie oder Einschüchtern (SG 20), um die sture Hexenmeisterin zu einem Geständnis zu bewegen.



**PATRISSA VRAAKS**
**HG 1**

**400 EP**  
Menschliche Hexenmeisterin 2  
CN Mittelhgroße Humanoide  
**INI** +1; **Sinne** Dunkelsicht (18 m);  
Wahrnehmung +4

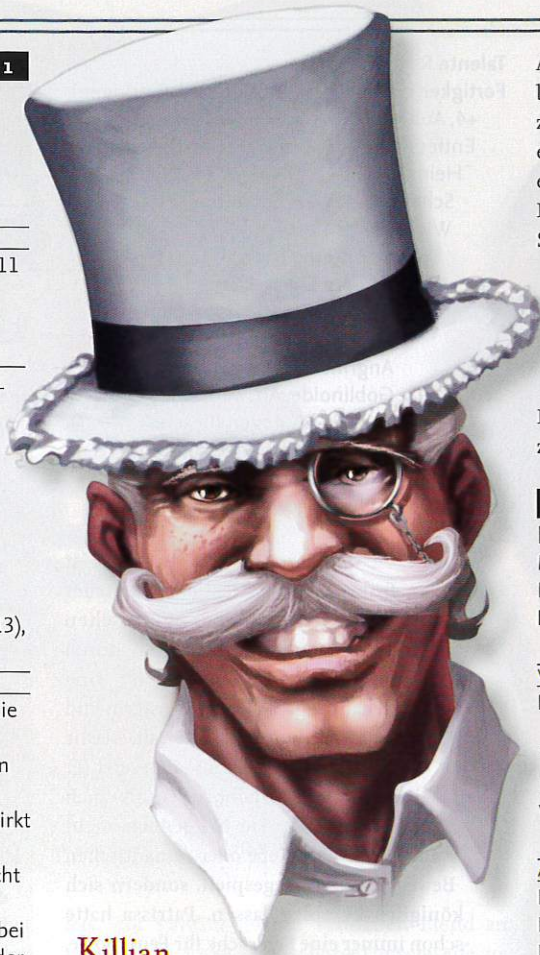
**VERTEIDIGUNG**  
**RK** 12, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 11 (+1 Ablenkung, +1 GE)  
**TP** 15 (2W6+6)  
**REF** +1, **WIL** +5, **ZÄH** +2

**ANGRIFF**  
**Bewegungsrate** 9 m  
**Nahkampf** Dolch [Meisterarbeit] +1 (1W4–1)  
**Bekannte Zauber** (ZS 2, Berührungsangriff auf Entfernung +2)  
1. (5/Tag) – *Person bezaubern* (SG 15), *Schlaf* (SG 15)  
0. (beliebig oft) – *Benommenheit* (SG 14), *Gift entdecken*, *Geisterhaftes Geräusch* (SG 13), *Magie entdecken*, *Säurespritzer*

**TAKTIK**  
**Vor dem Kampf** Patrissa versucht alles, um die zu *bezaubern*, von denen sie glaubt, dass sie ihr schaden wollen oder sie beschützen könnten.  
**Im Kampf** Wenn Patrissa angegriffen wird, wirkt sie *Schlaf* und schleudert ihre *Peitsche* zu Boden, um sich die vorzunehmen, die nicht eingeschlafen sind. Dann flieht sie.  
**Moral** Patrissa ist keine Kämpfern. Sie flieht bei der ersten Gelegenheit, außer sie ist der festen Überzeugung, dass ihre *bezauberten* Schergen sie beschützen können.

**SPIELWERTE**  
**ST** 8, **GE** 12, **KO** 14, **IN** 10, **WE** 15, **CH** 16  
**GAB** +1; **KMB** +0; **KMV** 12  
**Talente** Im Kampf zaubern, Wachsamkeit (während Matilda in Reichweite ist), Zauberfokus (Verzauberung)  
**Fertigkeiten** Bluffen +8, Heimlichkeit +5, Wissen (Arkane) +4, Wissen (Lokales) +4, Zauberkunde +4.  
**Sprachen** Gemeinsprache  
**Besondere Eigenschaften** Arkane Blutlinie, Arkaner Bund (Vertrauter, eine Katze namens Matilda).  
**Ausrüstung** *Feder (Peitsche)*, Dolch [Meisterarbeit] – versteckt im Strumpfband, Halskette mit 12 Feueropalen, *Rubinschutzring* +1, paillettenbesetztes Abendkleid, die Karte *Zwei Münzen* aus einem Deck *Illusionskarten* (Illusion ihrer selbst).

**Killian Paltret:** Der echt Killian Paltret, in der ganzen Stadt als Säuer und verschuldeter Salonlöwe bekannt, ist vor einigen Monaten gestorben. Der anwesende Killian ist in Wirklichkeit ein Schurke namens Svet, der dem Gerichtshausmeister einst zur Hand gegangen ist und der einzige war, der Jarbin in der Stunde seines Todes beigestanden hat. Nachdem er die Inschrift fand, die Caervis in die Wand seiner



Killian

Zelle (siehe Bereich 9) geritzt hat, überkam Svet der Wunsch, seinen Freund zu rächen. Tagsüber verdingte er sich als talentierter Apotheker, des Nachts war er ein finsterner Dieb. Vor ein paar Wochen zog es ihn zu dem alten Gericht, wo er Caervis zum ersten Mal nach dessen Ableben widersah. Der Röchler bat Svet, ihm dabei zu helfen, seine Rachepläne in die Tat umzusetzen. Er sollte die Geschworenen (und die SC) betäuben und sie ins Gericht bringen, damit sie sich ihrem Urteil stellen. Svet nimmt selbst auch an dem makaberen Wiedersehen teil, um seinem untoten Freund dabei behilflich sein in Erfahrung zu bringen, inwiefern die Betroffenen in den Komplott involviert sind. Aus diesem Grund hat er sich als Killian Paltret verkleidet, einer der Geschworenen, der ohne Erben oder Verwandte verstorben ist, die das ganze an seiner Stelle hätten ausbaden können. Wenn die SC viele Hinweise finden, wird ihnen klar, dass „Killian“ nicht der ist, der er vorgibt zu sein. Sie können Svets wahre Identität und seine Verbindung zum Röchler aufdecken und herausfinden, welche Rolle er bei ihrer Betäubung und Entführung ins Gericht gespielt hat.

Svets Verkleidung ist gekonnt in Szene gesetzt. Er erscheint als rotwangiger älterer Mann, dessen

Aufzug etwas abgetragen wirkt. Er lässt sich einen breiten Schnurrbart stehen und trägt einen zerfransten Zylinder. Selbst Paltrets Bauch ahmt er mit einem gepolsterten Hüftgürtel nach und er blinzelt durch das Kristallmonokel, dass er Killians steifen Händen entrissen hat. Der echte Svet ist ein spindeldürrer Mann, der aufgrund der vielen Jahre, die er mit dem Stößel über den Mörser gebeugt verbracht hat, einen leichten Buckel hat. Seine grauschwarzen Augen sind normalerweise stumpf und blicken grimmig drein, doch als Killian hat er sich ein lustiges Leuchten zugelegt, das seinem Alkoholkonsum zu verdanken ist.

**SVET ALIAS „KILLIAN PALTRET“**
**HG 2**

**EP 600**  
Menschlicher Experte 2/Schurke 2  
N Mittelhgroßer Humanoider  
**INI** +5; **Sinne** Dunkelsicht (18 m);  
Wahrnehmung +5

**VERTEIDIGUNG**  
**RK** 16, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 11 (+5 GE, +1 Rüstung)  
**TP** 23 (4W8+2)  
**REF** +8, **WIL** +4, **ZÄH** +0,  
**Verteidigungsfähigkeiten** Entrinnen, Fallen finden

**ANGRIFF**  
**Bewegungsrate** 9 m  
**Nahkampf** Dolch +1, +8 (1W4+1 plus Gift)  
**Fernkampf** Wurfpeile [Meisterarbeit] +8 (1W4 plus Gift)  
**Besondere Angriffe** Blauer Ginster (Gift: Verwundung; ZÄH SG 14; 1/Runde für 2 Runden; 1 KO/ 1W3 Stunden Bewusstlos; 1 Rettungswurf), Hinterhältiger Angriff +1W6

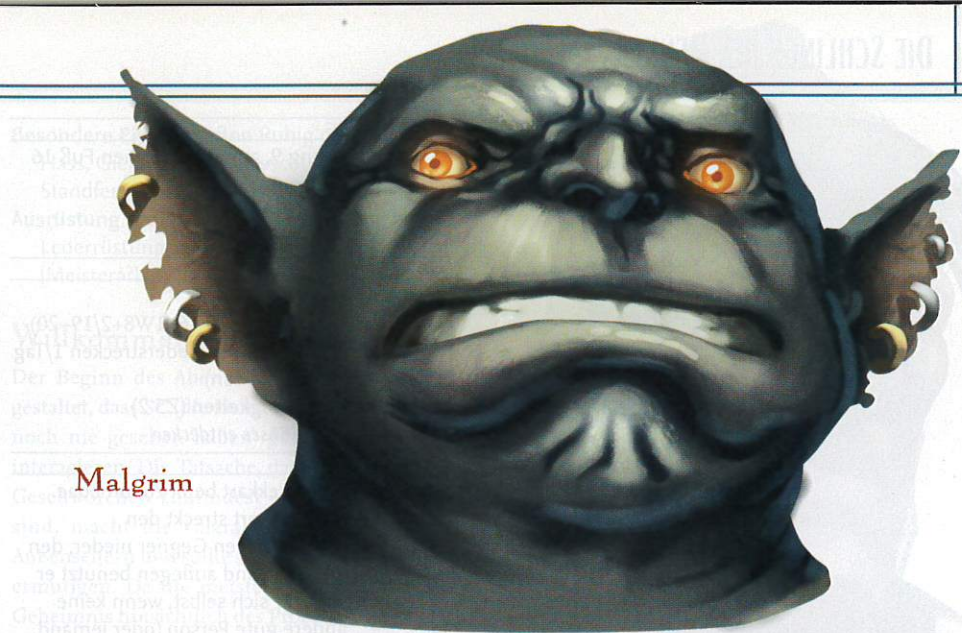
**TAKTIK**  
**Vor dem Kampf** Svet nimmt seinen *Trank: Katzenhafte Anmut* zu sich, wenn er glaubt, dass es zu Schwierigkeiten kommt, und versucht Distanz zwischen sich und seine Gegner zu bringen. Wenn möglich zieht er schnell seine Waffe und greift seinen Gegner hinterhältig an, bevor dieser die Chance hat ihn anzugreifen.  
**Im Kampf** Svet will das Morden lieber dem Geist von Jarbin Caervis überlassen. Er kämpft, um Gegner außer Gefecht zu setzen, wirft seine vergifteten Wurfpeile und flieht dann. Wenn er in die Enge getrieben wird, zieht er seinen verborgenen Dolch.  
**Moral** Svet flieht, wenn er weniger als die Hälfte seiner Trefferpunkte hat.  
**Grundwerte** **INI** +3, **RK** 14; **REF** +6, **GE** 16, alle Angriffe –2, **KMV** 15, Heimlichkeit +10, Fingerfertigkeit +10

**SPIELWERTE**  
**ST** 10, **GE** 20, **KO** 11, **IN** 13, **WE** 12, **CH** 15  
**GAB** +2; **KMB** +2; **KMV** 17  
**Talente** Schnelle Waffenbereitschaft, Täuscher, Waffenfinesse  
**Fertigkeiten** Akrobatik +10, Bluffen +11, Diplomatie +9, Fingerfertigkeit +12,

Handwerk (Alchemie) +6, Heimlichkeit +12, Klettern +4, Motiv erkennen +7, Schätzen +5, Sprachenkunde +8, Verkleiden +11, Verstecken +12, Wissen (Lokales) +6,  
**Sprachen** Elfish, Gemeinsprache  
**Besondere Eigenschaften** Fallen finden  
**Kampfausrüstung** *Trank: Katzenhafte Anmut; Andere Ausrüstung* Dolch +1 (im Hüftgürtel versteckt), gepolstertes Kostüm (und Rüstung), Silberstock (mit Blei beschwert), 4 Wurfpeile, die wie Schreibfedern aussehen (mit Blauem Ginster bestrichen), zwei identische Fläschchen (eine ist mit Brantwein gefüllt, die andere mit dem *Trank: Katzenhafte Anmut*).

**Malgrim Hurks:** Alastir Weid wusste, dass es mehr als nur der durchtriebenen Patrissa bedurfte, um die starrsinnigeren Geschworenen von den Anschuldigungen zu überzeugen. Bei einigen, wie etwa dem sturen Halgrak, waren gewaltsamere Methoden nötig. Weid hatte ein Abkommen mit einer gewissen kriminellen Vereinigung von Absalom getroffen. Er bat sie um ein paar Muskeln, um bestimmte Geschworene zu einem Schuldspruch zu bewegen. Er bekam jedoch mehr, als ihm lieb war. Seine Partner schickten ihm Malgrim. Unter normalen Umständen wäre es Weid nie gelungen, einen Hobgoblin in die Gruppe der Geschworenen einzuschleusen, doch nach dem Erdbeben gab es keine Autoritätsperson mehr, die Einspruch hätte erheben können, als der „Holzfäller“ Malgrim zu dem Prozess erschien. Es bedurfte zwar Patrissas gesamtem Charme, um Rekkart von Kol davon zu überzeugen, den Hobgoblin nicht sofort niederzumetzeln, doch schließlich gelang es der Füchsin, den gockelhaften Paladin um den Finger zu wickeln.

Malgrim erwies sich als weitaus effektiverer Geschworener, als Weid sich je erhofft hatte. In den zehn Jahren, die seitdem vergangen sind, hat der Hobgoblin einen eindrucksvollen Aufstieg hingelegt. Er ist heute einer der mächtigsten (und gesuchtesten) Verbrecher der gesamten Stadt. Ein Fertigkeitswurf auf Wissen (Lokales) (SG 15) reicht aus, um Hurks Ruf als blutrünstiger Mörder in Erfahrung bringen zu können. Er ist der Anführer einer Verbrecherbande, der so genannten Grindlgass-Schatten, und ein furchteinflößender Halsabschneider, der dafür bekannt ist, jeden mit seiner Stachelkette zu erwürgen, der sich ihm in den Weg stellt. Er versucht die Gruppe davon abzubringen, den Mordfall eingehender zu untersuchen, wird aber schnell von Caervis erledigt, der ihn davon „überzeugt“, sich mit seiner eigenen Kette zu erwürgen. Malgrim ist das erste Opfer des Röchlers (siehe Ereignis 1). Vor seinem Tod bereitet er der Gruppe jedoch noch genug Probleme.



Malgrim

**MALGRIM HURKS**
**HG 4**

**EP 1.200**  
Hobgoblin Schurke 3/Kämpfer 2  
RB Mittelhgroßer Humanoider (Goblinoider)  
**INI** +7; **Sinne** Dunkelsicht 18 m;  
Wahrnehmung +6

**VERTEIDIGUNG**  
**RK** 16, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 13 (+3 Rüstung, +3 GE)  
**TP** 41 (3W8+2W10+13)  
**REF** +6 (+7 gegen Fallen), **WIL** +3 (+4 gegen Furcht), **ZÄH** +8  
**Verteidigungsfähigkeiten** Entrinnen, Fallen finden, Tapferkeit +1

**ANGRIFF**  
**Bewegungsrate** 9 m  
**Nahkampf** Stachelkette [Meisterarbeit] +9 (2W4+4) oder unbewaffnet +8 (1W3+4)  
**Besondere Angriffe** Hinterhältiger Angriff +2W6

**TAKTIK**  
**Vor dem Kampf** Wenn Malgrim glaubt, eine echte Gefahr wahrzunehmen, versteckt er sich in den Schatten und hält seine Stachelkette bereit. Er sieht allerdings kaum jemanden als ernsthafte Bedrohung und lacht seine Herausforderer meist einfach nur aus, zündet sich in aller Gemütsruhe eine Zigarre an und bläst seinem Gegenüber den Rauch ins Gesicht.  
**Im Kampf** Malgrim zieht seine Stachelkette nur, wenn er wirklich in Gefahr schwebt (wenn er nur noch 25 TP oder weniger hat). Er lässt seine Feinde lieber am Leben, damit sie von seinen furchteinflößenden Kampffähigkeiten berichten können (eines der Geheimnisse, die Malgrim bei seinem Aufstieg in kriminellen Kreisen geholfen haben und für seinen berühmigten Ruf verantwortlich sind).  
**Moral** Malgrim hat nicht so lange in der Unterwelt überlebt, weil er ein Dummkopf ist. Wenn er nur noch 10 TP oder weniger hat, flieht er.

**SPIELWERTE**  
**ST** 16, **GE** 16, **KO** 14, **IN** 10, **WE** 11, **CH** 12  
**GAB** +4; **KMB** +7; **KMV** 20  
**Talente** Umgang mit exotischen Waffen (Stachelkette), Verbesserte Initiative, Verbesserter Waffenloser Schlag, Eiserner Wille, Verstoßenheit, Waffenfokus (Stachelkette)T  
**Fertigkeiten** Akrobatik +7, Bluffen +8, Diplomatie +7, Einschüchtern +9, Heimlichkeit +14, Klettern +5, Motiv erkennen +8, Wahrnehmung +6, Wissen (Lokales) +6  
**Sprachen** Gemeinsprache, Goblinisch  
**Besondere Eigenschaften** Fallen finden, Fallengespur +1, Tricks (Waffentraining)  
**Kampfausrüstung** *Trank: Mittelschwere Wunden heilen; Andere Ausrüstung* Goldenes Zigarrenetui mit zehn Zigarren und Raucherutensilien, Grindlfetzer (Stachelkette [Meisterarbeit] mit Monogramm), Beschlagene Lederrüstung [Meisterarbeit], Silbernes Streichholzschächtelchen, Säckchen um den Hals mit Gold- und Silberzähnen, die er seinen Feinden gezogen hat (einer der silbernen Zähne gehört Ebin Heitsond).

**Rekkart von Kol:** Der aufrechte Paladin im Dienste Iomedaes war Alastirs Ass im Ärmel. Als Geschworener sollte er aufkommende Verdachtsmomente und Zweifel an den fragwürdigen Beweisen und dem schlecht geführten Prozess zerstreuen. Rekkart von Kol ist reinen Herzens und gesetzestreu, wie es sich für einen Paladin gehört. Er ist zwar schlagfertig, aber auch leichtgläubig und willenssschwach. Sein naiver Geist war Wachs in Patrissas verführerischen Händen. Rekkarts Rolle schwankt zwischen einem standhaften Verbündeten der Charaktere und einer Behinderung bei der Aufklärung des Vorfalles. An manche Momente des Prozesses erinnert er sich nur noch verschwommen, an andere kristallklar. Rekkart ist sich ziemlich





Rekkart von Kol

sicher, dass der Schuldspruch ehrenwert und angemessen war. Andeutungen, dass dem nicht so war, beleidigen ihn.

Der Paladin ist ein großer, stämmiger Mensch von fünfzig Jahren. In sein Haar haben sich bereits die ersten weißen Strähnen eingeschlichen. Sein Gesicht wirkt wie aus Marmor gehauen und über seiner eindrucksvollen Nase sitzt ein Paar verengter Augen, mit denen er stets überlegen drein schaut. Er ist den SC in dem Sinne äußerst nützlich, als dass er ihnen freimütig erzählt, dass er und alle anderen Anwesenden Geschworene beim Prozess von Jarbin Caervis waren. Gelingt es der Gruppe, ihn von Jarbins Unschuld zu überzeugen, wird er von Schuldgefühlen übermannt und gibt sein Amt als Paladin sofort auf. Er schwört, den SC dabei zu helfen, die wahren Schuldigen zu finden, die für den Mord an der Henkersfamilie und den Prozess verantwortlich sind. Um Jarbins Leiden zu lindern, bietet er sogar seinen eigenen Hals an (siehe „Schluss des Abenteuers“).

| REKKART VON KOL                    | HG 2 |
|------------------------------------|------|
| EP 600                             |      |
| Menschlicher Adelliger 2/Paladin 2 |      |
| RG Mittelgroßer Humanoider         |      |
| INI –1; Sinne Wahrnehmung +3       |      |

| VERTEIDIGUNG                                                           |
|------------------------------------------------------------------------|
| RK 16, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 16 (–1 GE, +7 Rüstung)        |
| TP 34 (2W8+2W10+10)                                                    |
| REF +1, WIL +7, ZÄH +6                                                 |
| ANGRIFF                                                                |
| Bewegungsrate 6 m                                                      |
| Nahkampf Langschwert +1, +6 (1W8+2/19–20)                              |
| Besondere Angriffe Böses niederstrecken 1/Tag (+2 Angriff, +2 Schaden) |
| Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 2)                                      |
| Beliebig Oft – Böses entdecken                                         |

| TAKTIK                                                                                                                                                                                                           |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Vor dem Kampf Rekkart betet zu Iomedae.                                                                                                                                                                          |
| Im Kampf Rekkart streckt den mächtigsten bösen Gegner nieder, den er entdeckt. Hand auflegen benutzt er nur dann für sich selbst, wenn keine andere gute Person (oder jemand, der ihm wichtig ist) verletzt ist. |
| Moral Kol kämpft standhaft, bis er kampfunfähig oder tot ist.                                                                                                                                                    |

| SPIELWERTE                                                                                                                                                |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ST 13, GE 8, KO 12, IN 12, WE 9, CH 15                                                                                                                    |
| GAB +3; KMB +4; KMV 13                                                                                                                                    |
| Talente Berittener Kampf, Waffenfokus (Langschwert), Zähigkeit                                                                                            |
| Fertigkeiten Diplomatie +9, Einschüchtern +8, Mit Tieren umgehen +7, Motiv erkennen +5, Reiten +1, Wahrnehmung +3, Wissen (Adel) +6, Wissen (Religion) +6 |
| Sprachen Celestisch, Gemeinsprache                                                                                                                        |
| Besondere Eigenschaften Böses entdecken, Göttliche Würde, Hand auflegen 3/Tag (1W6)                                                                       |
| Ausrüstung Kettenrüstung +1, Langschwert +1, silberne Schnupftabakdose (30 GM), zehn Prisen Tullen-Tabak (10 GM).                                         |

**Meg Blütenherz:** Meg ist eine hübsche junge Halbling-Dame und wurde vor zehn Jahren wegen ihrer Naivität und ihrer Abneigung gegen Caervis als Geschworene ausgewählt. Der Henker hatte ihren Vater einige Jahre vor seinem eigenen Prozess hingerichtet. Auch mit dreißig ist sie noch so schön wie mit zwanzig. Sie hängt sich sofort schuttsuchend an den am besten aussehenden und männlichsten SC. Sie ist ein schlanker, athletisch gebauter Halbling und hält sich als Akrobatin stets in Form. Meg arbeitet auf den vielen Freiluft-Märkten Absaloms. Bevor ihr Vater exekutiert wurde, weil er einen Adligen hinterrücks erstochen hatte, waren die beiden gemeinsam aufgetreten. Meg konnte nicht glauben, dass ihr Vater so etwas getan hat (sie war ein süßes naives Ding, dass von ihrem Vater von seinen illegalen Geschäften ferngehalten wurde). Ein erfolgreicher Fertigkeitwurf auf Wissen (Lokales) (SG 15) bedeutet, dass der SC Meg als beliebte Straßenkünstlerin kennt. Derselbe Wurf gegen einen SG von 25 bedeutet, dass der Charakter weiß, dass sie früher zusammen mit ihrem Vater, Daben, als Duo aufgetreten ist, jetzt

aber als Solokünstlerin arbeitet.

Meg hat einen Schmolmund und trägt ihr kastanienbraunes Haar zu einem Knoten hochgesteckt. Ihre wohlgeformten Kurven wecken in Männern die Wollust, ihre saphir-blauen Augen und ihre unschuldige Aura hingegen Beschützerinstinkte. Meg schweigt sich über ihre Beweggründe für die Verurteilung aus, mit einem Fertigkeitwurf auf Diplomatie (SG 20) kann man sie aber dazu bringen zu erzählen, dass ihr Vater von dem Scharfrichter gehenkt wurde.

| MEG BLÜTENHERZ                                                             | HG 1 |
|----------------------------------------------------------------------------|------|
| EP 400                                                                     |      |
| Halbling Schurkin 2                                                        |      |
| CN Kleine Humanoide                                                        |      |
| INI +3; Sinne Dämmsicht; Wahrnehmung +8                                    |      |
| VERTEIDIGUNG                                                               |      |
| RK 15, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 12 (+3 GE, +1 Größe, +1 Rüstung) |      |
| TP 14 (2W8+2)                                                              |      |
| REF +7, WIL +2 (+4 gegen Furcht), ZÄH +1                                   |      |

| ANGRIFF                                        |
|------------------------------------------------|
| Bewegungsrate 6 m                              |
| Nahkampf Dolch [Meisterarbeit] +2 (1W3–1)      |
| Fernkampf Dolch [Meisterarbeit] +6 (1W3–1)     |
| Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +1W6 |

| TAKTIK                                                                                                          |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Vor dem Kampf Meg springt auf vorteilhaftes Gelände.                                                            |
| Im Kampf Meg nimmt einen Gegner wenn möglich in die Zange, um einen hinterhältigen Angriff ausführen zu können. |
| Moral Meg flieht, sobald sie verwundet wird.                                                                    |

| SPIELWERTE                                                                                                                                                                                                                                           |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ST 8, GE 16, KO 10, IN 14, WE 12, CH 15                                                                                                                                                                                                              |
| GAB +1; KMB –1; KMV 12                                                                                                                                                                                                                               |
| Talente Fertigkeitssfokus (Akrobatik)                                                                                                                                                                                                                |
| Fertigkeiten Akrobatik +12 (Springen +9), Auftreten (Tanz) +6, Bluffen +7, Entfesselungskunst +8, Fingerfertigkeit +8, Heimlichkeit +12, Klettern +6, Mechanismus ausschalten +11, Motiv erkennen +6, Schätzen +5, Wahrnehmung +8 (Fallen finden +9) |
| Sprachen Elfish, Gemeinsprache, Halblingisch                                                                                                                                                                                                         |
| Besondere Eigenschaften Fallen finden, Geschärfte Sinne, Schurkenrick (Hochseilartist), Wendig                                                                                                                                                       |
| Ausrüstung Vier Dolche [Meisterarbeit], Waffenrock [Meisterarbeit], Diebeswerkzeug [Meisterarbeit], kleiner Rucksack, 15 m Seidenseil.                                                                                                               |

**Tablark Malmhammer:** Tablark ist ein ergrauter alter zwergischer Arbeiter, der bestimmt schon über hundert Anstellungen in allen möglichen Städten Golarions hatte. Er ist sich ziemlich sicher, dass er in seinen 452 Wintern alles gesehen hat, was die Welt zu bieten hat. Aber da liegt er falsch. Nach außen gibt er sich mutig und tut sein Bestes, um die Situation unter Kontrolle zu

halten. Seine stählerne Entschlossenheit sollte ausreichen, um den SC zu Beginn den Rücken zu stärken: „Keine Angst, Jungs, der alte Tablark hat schon mehr Geister gesehen, als sich hier Ratten im Gemäuer verstecken. Nichts, worüber man sich Sorgen machen müsste. Wir werden den bösen Geist schon ins Bockshorn jagen oder mein Clannamen sei nicht mehr Malmhammer!“ Wenn der alte Zwerg dem Röchler dann aber tatsächlich gegenüber steht, bricht er zusammen. Er ist der zweite Geschworene, der seinem Schöpfer gegenüber treten wird.

Tablark war während des Prozesses ebenfalls von Patrissa bezaubert worden und ist der festen Überzeugung, dass Jarbin Caervis „ein dreckiger Kindsmörder und Frauenschlächter war. Für den war die Schlinge noch zu gut, wenn ihr mich fragt. Der hätte ‘ne Kostprobe zwergischer Gerechtigkeit verdient. Man hätt’ ihn mit derselben Axt erledigen sollen, mit der er seine Liebsten abgemurkst hat, sag ich!“

| TABLARK MALMHAMMER                             | HG 1 |
|------------------------------------------------|------|
| EP 400                                         |      |
| Zwergischer Experte 3                          |      |
| N Mittelgroßer Humanoider                      |      |
| INI +1; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +5 |      |

| VERTEIDIGUNG                                              |
|-----------------------------------------------------------|
| RK 12, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 12 (+2 Rüstung) |
| TP 21 (3W8+9)                                             |
| REF +2, WIL +3 (+5 gegen Magie), ZÄH +4; +2 gegen Gift    |
| Verteidigungsfähigkeiten Abgehärtet                       |
| ANGRIFF                                                   |
| Bewegungsrate 6 m                                         |
| Nahkampf Unbewaffnet +4 (1W3+2)                           |
| TAKTIK                                                    |

Vor dem Kampf Tablark gibt sein Bestes, um seine Gegner einzuschüchtern.

Im Kampf Solange er nicht ernsthaft verwundet ist, schlägt Malmhammer mit seinen schweren Fäuste zu und verursacht dabei nicht-tödlichen Schaden. Wenn er gegen einen einzelnen Gegner kämpft, nimmt er diesen in den Haltegriff, damit er aufgibt.

Moral Tablark fürchtet keinen sterblichen Gegner und kämpft, bis er bewusstlos oder tot ist. Wenn er hingegen einen Geist sieht, flieht er sofort (siehe Ereignis 2).

| SPIELWERTE                                                                                                                                                                                                            |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ST 14, GE 13, KO 16, IN 10, WE 11, CH 12                                                                                                                                                                              |
| GAB +2; KMB +4 (+6 Ringkampf); KMV 15                                                                                                                                                                                 |
| Talente Verbesserter Ringkampf, Verbesserter Waffenloser Schlag                                                                                                                                                       |
| Fertigkeiten Akrobatik +5, Einschüchtern +6, Handwerk (Zimmermann) +6, Klettern +6, Mechanismus ausschalten +5, Mit Tieren umgehen +5, Überlebenskunst +5, Wahrnehmung +5, Wissen (Baukunst) +4, Wissen (Religion) +4 |
| Sprachen Gemeinsprache, Zwergisch                                                                                                                                                                                     |

**Besondere Eigenschaften** Ruhig und Sicher, Hass, Gier, Verteiligungsschulung, Standfestigkeit  
**Ausrüstung** Lederwams und -hose (zählt als Lederrüstung), Zimmermannswerkzeuge [Meisterarbeit]

## Willkommen zum Fest

Der Beginn des Abenteuers ist absichtlich so gestaltet, dass SC (die sich zuvor wahrscheinlich noch nie gesehen haben) gezwungen sind zu interagieren. Die Tatsache, dass all die anderen Geschworenen zumindest entfernte Bekannte sind, macht die Charaktere automatisch zu Außenseitern und sollte sie zur Zusammenarbeit ermutigen. Da die meisten NSC ein finsternes Geheimnis hinsichtlich des Prozesses verbergen, sollte einem unterhaltsamen Abend mit geheimen Ermittlungen, paranoiden Anschuldigungen und unverblümter Manipulation nichts im Wege stehen.

Alle entführten NSC-Geschworenen haben noch ihre Ausrüstung, da der hinterhältige Alchemist weiß, dass sie ihnen gegen den Röchler sowieso nicht helfen wird und vielleicht sogar dazu dienen kann, die wahren Schuldigen bloß zu stellen. Svet ist es gelungen, die Betroffenen zu betäuben und zu entführen, als sie alleine waren. Er war schlau genug, das Ganze so zu gestalten, dass sich keine gemeinsamen Umstände in den Geschichten der NSC finden lassen. Du solltest dir überlegen, wie genau die SC entführt wurden, doch es sollte nicht allzu schwierig sein, sich ein Szenario einfallen zu lassen, bei dem der Alchemist die Gelegenheit hatte, ihnen etwas Gift ins Essen zu mischen oder ihnen eine Medizin zu verabreichen. Wenn der Röchler dann in Erscheinung tritt und beginnt, seine schreckliche Rache zu nehmen (siehe Teil 2), wird sowieso klar, warum all die ehemaligen Geschworenen hier versammelt wurden.

## Die Erkundung des Gerichts

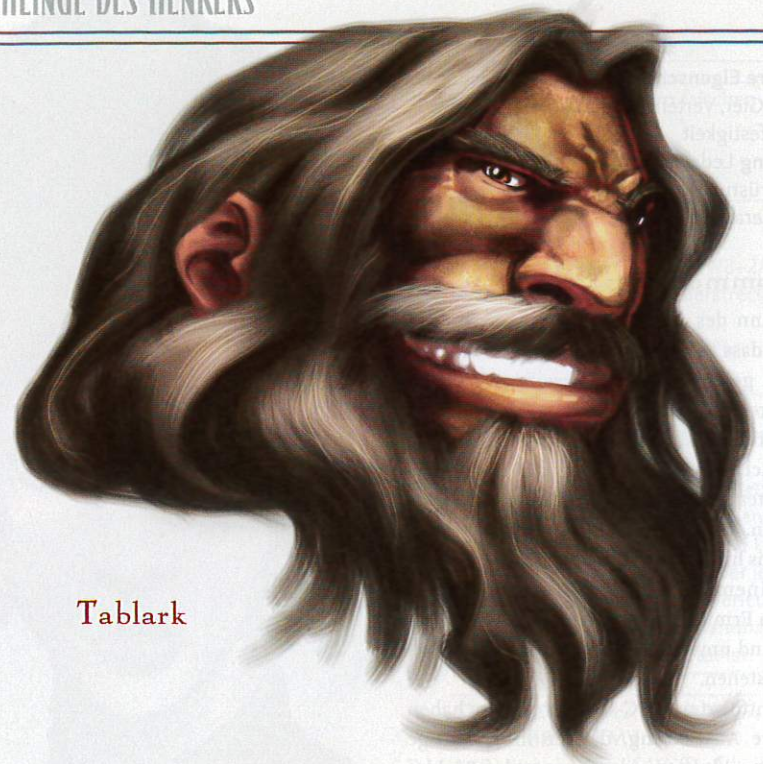
Die gequälte Seele von Jarbin Caervis ist nur einer von mehreren Geistern, die im Gericht spuken. Viele, die er am Galgen hingerichtet hat, gehen ebenfalls in dem Gebäude um, vom Schatten seiner Frau auf dem Dachboden und dem irrsinnigen Geist seines Sohnes ganz abgesehen. Jarbins Sohn ist kein gewöhnlicher Untoter. Er ist vielmehr eine bedrohliche Präsenz in dem Gericht, in dem er als Kind gespielt hat. Und Gabriel spielt noch immer, nur sind seine Streiche jetzt eher tödlicher Natur. Der Junge ist launisch und gefährlich. Sein verdrehter Sinn für Humor fördert aber auch den ein oder anderen Hinweis zu Tage. Sein Geist manifestiert sich in verschiedenen Spukerscheinungen, die bei den Beschreibungen der verschiedenen Bereiche vorgestellt werden.



Meg

Eine Spukerscheinung funktioniert ähnlich wie eine Falle, ist aber schwerer zu entdecken, da sie nicht „existiert“, bis die Erscheinung ausgelöst wird. Sobald sie ausgelöst wird, manifestiert sich der Effekt in der Überraschungsrunde und erhält in der Initiativereihenfolge eine 10. Sobald die Überraschungsrunde vorbei ist, verschwindet auch der Spuk und alles kehrt wieder in den Normalzustand zurück, der damit beginnt, dass die erste Runde des Kampfes begonnen wird (eine Spukerscheinung währt nie solange, bis der tatsächliche, rundenbasierte „Kampf“ anfängt). Charaktere, die dem Effekt einer Spukerscheinung ausgesetzt sind, dürfen zu Beginn der Überraschungsrunde einen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung machen, um die Spukerscheinung rechtzeitig zu bemerken und reagieren zu können – bemerkt ein Charakter die Spukerscheinung, darf er einen Initiativewurf machen, um in der Überraschungsrunde agieren zu können. Ist eine Spukerscheinung aktiviert, kann sie mit positiver Energie (durch Fokussieren, Heilzauber oder Hand auflegen) beschädigt werden. Sollte der Charakter dafür einen Angriff ausführen müssen, versucht er die RK 10 der Spukerscheinung zu treffen. Der Charakter, der die positive Energie anwendet, muss den Spuk allerdings rechtzeitig bemerkt haben und in der Überraschungsrunde vor ihm am Zug sein. Sollte die positive Energie die Trefferpunkte des Spuks auf 0 bringen, ist die Spukerscheinung neutralisiert.





Tablark

Passiert dies bevor die Spukerscheinung dran gewesen ist, wird er nicht ausgelöst. Eine neutralisierte Spukerscheinung ist nicht zerstört und kann sich nach einer bestimmten Zeit wieder materialisieren. Einige Spukerscheinungen sind dauerhaft und werden immer wieder ausgelöst, so lange sie nicht neutralisiert oder sie kein Ziel mehr haben. Eine Spukerscheinung zu zerstören, erfordert eine besondere Aktion, die in dem Bereich der Erscheinung ausgeführt werden muss. Gabriel kommt zur Ruhe, wenn seinem Vater Gerechtigkeit widerfahren ist. Dann erlöschen alle Spuk-Erscheinungen.

Abgesehen von den unten aufgeführten Effekten hören die SC ab und an einmal das Kichern eines kleinen Jungen in den dunkelsten Ecken des Gerichts oder seine Schritte, wenn er im oberen Stockwerk umher rennt. Eilen sie an die entsprechende Stelle, ist nichts zu sehen.

1. Die Eingangshalle (HG 3)

Die Eingangshalle wird von acht riesigen Marmorsäulen dominiert, die eine Reihe von Balkonen stützen. Der Staub vieler Jahre bedeckt den Boden. Die Geländer der barocken Treppenaufgänge sind mit Musselinbahnen geschmückt, die wie träge Schlangen auf den Absätzen liegen. An der Decke hängt ein rostiger Kronleuchter. Ein paar fast heruntergebrannte, flackernde Kerzen verbreiten ein wenig Licht. An der westlichen Wand steht eine eindrucksvolle, über drei Meter hohe Standuhr. Das Uhrenblatt ist mit den Bildern schuldiger Seelen verziert, die unter asmodeischen Qualen leiden:

Die werden ausgeweidet, müssen Kohlen essen, werden von glühenden Klingen durchstochen und sind ähnlich entsetzlichen Strafen ausgesetzt. Die Uhr steht zwischen einer imposanten Doppeltür aus Eichenholz und einer weiteren, ebenfalls prachtvollen Eichentür, wie sie sich auch an der gegenüberliegenden Wand des Saals finden. Die größte Doppeltür befindet sich allerdings an der Südwand. Sie ist verriegelt.

In der langgestreckten Eingangshalle finden sich vier dicke Eichentüren. Sie führen zu den beiden Gerichtssälen und den Richterzimmern. Eine schwere Eisentür, die jedoch verschlossen und verriegelt ist, führt zum Galgen und in den Keller. In der nordöstlichen Ecke der Halle befindet sich ein kleiner Abort. Die große, hölzerne Doppeltür in der Südwand führt nach draußen, ins windgepeitschte Beldrinssturz. Auch sie ist verriegelt und die Geister von Jarbin, seiner Frau und seinem Sohn erlauben es niemandem, das Gericht zu verlassen, bis die Sonne wieder aufgeht. Wird der Eingang mit Gewalt aufgebrochen, führt er nur wieder in die Eingangshalle. Gleiches gilt auch, wenn jemand in einem anderen Bereich eine Wand einreißt oder eines der vernagelten Fenster versucht zu öffnen. Der Betroffene findet sich ebenfalls in der Eingangshalle wieder (oder in einem Raum deiner Wahl, wenn das dramatischer wirkt). Bis zum Sonnenaufgang oder bis das Geheimnis um Jarbin Caervis unrechtmäßige Hinrichtung und den Mord an seiner Familie gelöst ist, gibt es kein Entkommen.

Schwere Eingangstür aus Eichenholz: Härte 10, TP 80, SG zum Zerschlagen 25.

Eisenbeschlagene Sicherheitstür: Härte 15, TP 120, SG zum Zerschlagen 30, Schlösser öffnen SG 25. Der Schlüssel für diese Tür liegt in Bereich 18.

Spuk: Das erste Mal, wenn die SC diesen Bereich betreten, schlägt die Standuhr wie wild. Sie läutet äußerst misstönend und versucht, die Anwesenden um den Verstand zu bringen. Wer das Getöse der Uhr hört, wird von Bildern heimgesucht, die ihm kurze Eindrücke der Strangulation, des Todes, des Axtmords und andere grauenvolle Impressionen zeigen. Diese Visionen verursachen 1W4 Punkte Weisheitsschaden, wenn den Opfern kein Willenswurf (SG 15) gelingt.

Beim zweiten Mal, wenn jemand durch diesen Bereich läuft, kracht der Kronleuchter herunter. Er verursacht 1W6 Punkte Wucht- und Hiebschaden bei jedem, der unter ihm steht (Reflexwurf SG 15, keine Wirkung).

UHRENKAKOPHONIE HG 1

EP 400

CB Spukerscheinung (Standuhr)

Zauberstufe 1

Bemerken Wahrnehmung SG 20

TP 2; Auslöser Nähe; Rücksetzer 1 Tag

Effekt 1W4 Weisheitsschaden; Willenswurf (SG 15, keine Wirkung)

HERABFALLENDER KRONLEUCHTER HG 1

EP 400

CB Spukerscheinung (Kronleuchter)

Zauberstufe 1

Bemerken Wahrnehmung SG 20

TP 2; Auslöser Nähe; Rücksetzer 1 Tag

Effekt 1W6 Punkte Wucht- und Hiebschaden bei jedem, der unter dem Kronleuchter steht; Reflexwurf (SG 15, keine Wirkung)

Hinweise: Im Staub auf dem Fußboden finden sich Spuren, die in Gerichtssaal A (Bereich 2) führen. Wer einen Fertigkeitssrang in Überlebenskunst besitzt, darf einen Fertigkeitsswurf darauf (SG 15) machen, um zu erkennen, dass eine Person mehrere Bewusstlose vor wenigen Stunden in den Gerichtssaal A geschleift hat. Gelingt der Wurf gegen einen SG von 20, kann der Charakter herausfinden, dass insgesamt elf Personen hineingeschleift wurden (ein wichtiger Hinweis, da er darauf hindeutet, dass einer der zwölf Geschworenen die anderen hierher gebracht hat). Gelingt der Wurf gegen einen SG von 25, findet der Charakter heraus, dass derjenige, der die anderen gezogen hat, ein Mann von menschlicher Größe oder größer gewesen sein muss, was Patrissa, Meg und Ebin als mögliche Entführer ausschließt.

2. Gerichtssaal A (HG 2)

Vor einer hüft hohen Absperrung, welche das Publikum einmal von den Prozessbeteiligten trennte,

stehen mehrere Reihen staubiger Bänke. Einige von ihnen sind verschoben oder umgestürzt. An der Südwand steht eine ebenfalls staubige hölzerne Geschworenenbank. Generationen von Termiten und der Zahn der Zeit haben ihr arg zugesetzt. An der Ostwand steht ein hoher Richterstuhl unter einer Musselinabdeckung. Ihm gegenüber standen einmal zwei massive Tische, einer von ihnen wurde jedoch in Stücke gehauen. An der Südwand steht der Tisch für die Beweisstücke.

Hier fand der Prozess gegen Jarbin Caervis statt und hier wachen die SC auf.

Spukerscheinung: Ein Teil des Deckengemäldes (der Teil, der Iomedaes leuchtendes Schwert darstellt) bricht unter einem Ächzen herunter. Der Marmorbrocken fällt auf den Beweistisch und lässt eine blutverkrustete Axt quer durch den Gerichtssaal fliegen. Sie bleibt in der Wand über der Geschworenenbank stecken. Wer sich dem Beweistisch nähert (und die Spukerscheinung auslöst), erleidet 1W6 Punkte Wuchtschaden durch den herunterfallenden Marmorbrocken. Wer sich zwischen dem Beweistisch und der Geschworenenbank aufhält, wird von der Axt gestreift. Mit einem Reflexwurf (SG 15) kann man dem Marmorbrocken ausweichen.

HERABSTÜRZENDES DECKENGEMÄLDE & FLIEGENDE AXT HG 2

EP 600

CB Spukerscheinung (Beweistisch)

Zauberstufe 2

Bemerken Wahrnehmung SG 20

TP 4; Auslöser Nähe; Rücksetzer 1 Tag

Effekt Zwei Effekte (fallender Marmorbrocken und Axt): Fallender Marmorbrocken: 1W6 Punkte Wuchtschaden; Reflexwurf SG 15 für halbierten Schaden; Fliegende Axt: Angriff +8 (1W6 Punkte Hiebschaden)

3. Gerichtssaal B (HG 3)

In diesem alten Gerichtssaal wurde der Großteil der Einrichtung zerstört. Es scheint, als habe jemand rücksichtslos alles in dem Saal zertrümmert. Der Richterstuhl wurde umgeworfen und von der Geschworenenbank sind nur noch ein paar Reste übrig. Die Fenster wurden mit schweren Holzbrettern vernagelt. Wo die Nägel in den Putz eindringen, breiten sich Rostflecken gleich blutigen Wunden über die Wände aus.

Kreaturen: Eines der Resultate der hemmungslosen Zerstörung, welche die Präsenz des Röchlers angerichtet hat, sind Aasstürme – Schwärme untoter Raben, die entstehen, wenn lebende Vögel sich am Fleisch Untoter nähren. Die Kreaturen werden von Orten angezogen, die von ruhelosen Geistern heimgesucht werden, und ernähren sich sowohl vom Fleisch der Toten als auch von dem der Lebenden.

AASSTÜRME (2) HG 1

EP 400 je

NB sehr kleine Untote (Schwarm)

INI +4; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

RK 12, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 12 (+2 Größe)

TP 13 (2W8+4)

REF +0, WIL +5, ZÄH +2

Verteidigungsfähigkeiten Nur halber Schaden bei Stich- und Hiebschaden; Immunitäten wie Schwärme und Untote

Schwächen Empfindlichkeit gegen Fokussieren

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m, Fliegen 12 m (gut)

Nahkampf Schwarm (1W6)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 0 m

Besondere Angriffe Ablenken (Zähigkeit SG 12)

TAKTIK

Vor dem Kampf Die Aasstürme verstecken sich, bis ihre Beute nah genug ist, um sie zu überraschen.

Moral Aasstürme kämpfen bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 1, GE 11, KO –, IN 2, WE 14, CH 14

GAB +1; KMB –2; KMV 8

Talente Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Fliegen +8, Wahrnehmung +7

Besondere Eigenschaften Fahler Bund

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Ablenken (AF) Eine lebende Kreatur, die ihren Zug auf einem Feld beginnt, auf dem sich auch ein Aassturm befindet, muss einen Zähigkeitswurf (SG 12) machen, oder ihr ist 1 Runde lang übel. Der SG für den Rettungswurf basiert auf Charisma.

Empfindlichkeit gegen Fokussieren (AF) Beim Fokussieren von positiver Energie erleidet der Schwarm doppelten Schaden, wenn das Fokussieren als Schaden gegen Untote eingesetzt wird. Wird das Fokussieren positiver Energie eingesetzt, um zu heilen, erleidet der Schwarm nur einfachen Schaden.

Fahler Bund (AF) Ein Aassturm greift niemals zuerst eine Kreatur an, die offen ein unheiliges Symbol der Urgathoa trägt oder selbst untot ist. Wird der Aassturm zuerst von einer solchen Kreatur angegriffen, verursacht sein Angriff nur 1W3 Punkte Schaden statt 1W6 Punkte.

4. Silman Trabs Richterzimmer (HG 1/2)

Dieses schlichte Zimmer wurde schon Jahre lang nicht mehr genutzt. Nahe der rückwärtigen Wand steht ein einfacher Eichentisch. Auf dem Boden verteilt und in den Regalen liegen mehrere Bücher mit den umfangreichen Gesetzestexten Absaloms. Die Ecken der Bände sind mit Gold verziert und sie sind in Leder gebunden.



Anmerkung des Entwicklers

DIE REQUISITE MACHT DEN NSC

Theaterdarsteller lieben gute Requisiten – sie können damit interagieren und ihren Charakter für das Publikum ausgestalten. Bei einem NSC ist es nicht anders. Wenn du wichtigen NSC etwas Spezielles gibst, mit dem sie Akzente setzen können, haben die SC etwas, mit dem sie ihr Gegenüber identifizieren können. Außerdem kannst du selbst noch etwas „machen“, wenn du die Figur darstellst. Malgrim Hurks etwa raucht in diesem Abenteuer die feinsten Zigarren Golarions – es sind Jula-Zigarren. Jula-Tabak wurde einst auf den Feldern der Flutländer geerntet, bevor das Auge von Abendego sie fortgewaschen hat. Diese Zigarren sind extrem selten, da sie nicht länger hergestellt werden. Heutzutage existieren nur noch ein paar wenige Kisten und die sind so gut wie unmöglich zu beschaffen. Hurks raucht sie, weil er ihren Geschmack mag und um seine Macht zur Schau zu stellen. Sie sind selbst für die meisten Adligen Absaloms unerschwinglich. Der Hobgoblin zündet sich erst einmal eine Zigarre an und nimmt einen tiefen Zug, bevor er Fragen beantwortet, eine Drohung ausspricht oder die SC sonstwie reizt. Spiel das Ganze ruhig richtig aus und tue so, als hieltest du eine Zigarre in der Hand. Mach Malgrim zu einem denkwürdigen Charakter, einem knallharten Draufgänger, eine Mischung aus Tony Soprano und Riddick. Wenn er dann der erste ist, den Caervis holt, sollten die SC eine gehörige Furcht vor dem Röchler bekommen. Gib auch den anderen NSC Requisiten. Patrissa spielt ständig mit ihrer Feueropalkette, Killian trinkt aus seinem Flachmann und Ebin wirbelt mit seinem Totschläger, wenn er nervös wird (also fast immer). Das physische Darstellen der Requisiten hilft deinen Spielern dabei zu erkennen, wann du die Rolle „wechselst“. Die Requisiten können eine große Hilfe bei NSC-lastigen Abenteuern wie Die Schlinge des Henkers sein. Erscheint dir die Menge an NSC zuerst ein wenig überwältigend, mach dir keine Sorgen – sie werden ziemlich schnell kalt gemacht.

Bei diesem Raum handelt es sich um Silman Trabs Arbeitszimmer, das er während seiner Amtszeit hier genutzt hat.

Spukerscheinung: Wenn die SC den Raum betreten, wirft Gabriels Geist ihnen Bücher von den Regalen entgegen und gackert böseartig. Ein Buch, „Das Bestrafen der Schuldigen“, fällt auf Trabs Tisch. Es liegt offen da und folgende



Passage fällt ins Auge: „Wir, denen die Justiz anvertraut wurde, müssen über jeden Tadel erhaben sein. Wer der Gerechtigkeit nicht blind dient, der soll ernten, was er gesät hat.“

FLIEGENDE BÜCHER HG ½

EP 200  
CB Spukerscheinung (Eingangstür)  
Zauberstufe 0  
Bemerken Wahrnehmung SG 20  
TP 1; Auslöser Nähe; Rücksetzer 1 Tag  
Effekt Auf jeden Anwesenden fliegt ein Buch zu, Angriff +5 (1W4 Punkte nicht-tödlicher Schaden)

Schatz: Unter den Büchern findet sich eine alte Papyrusrolle, auf der die folgenden Zauber stehen: Licht, Magierrüstung, Magisches Geschoss und Schild.

5. Richter Felgors Zimmer (HG 1)

In diesem aufwändigen Raum aus kaltem Marmor liegt ein großes, aber inzwischen zerschlissenes Eisbärfell. In einem verzierten Tisch aus Schwarzholz, ist ein merkwürdiges Bild geschnitzt, das die mit Vipern ringende Cherubim darstellt. Hinter dem Tisch steht ein Lederstuhl mit hoher Lehne, auf dem ein Skelett in Richterornat sitzt. Über die Roben fließt noch immer ein langer weißer Bart. Um den Hals des Gerippes hängt eine rostige Eisenkette. In der Nähe des Tisches liegt das blanke Skelett eines großen Hundes. Einige seiner Rippen und sein Schädel sind gebrochen.

Bei diesem Raum handelt es sich um das frühere Arbeitszimmer Seiner Ehren, Rayndros Felgor. Felgor war ein übergewichtiger Mann mit einem herzhaften Appetit für fette Speisen, Luxusgüter und Huren, der seinen Gerechtigkeitssinn mehr als einmal besiegt hat. Rayndros hatte sich bereit erklärt, Stillschweigen zu bewahren und als Komplize bei Jarbins Prozess zu fungieren. Nachdem er zugeschaut hatte, wie ein unschuldiger Mann stumm zu seinem eigenen Galgen geführt wurde, wurde er jedoch von seinen Schuldgefühlen aufgeessen. Er konfrontierte Silman Trab damit, dass er die ganze stinkende Lüge aufliegen lassen würde. Also bezahlten Trab und Weid Malgrim Hurks, um den Richter zum Schweigen zu bringen. Der kräftige Hobgoblin trat erst Felgors treuen Hund tot, der seinen Herrn verteidigen wollte, und erwürgte den Mann dann mit seiner Stachelkette. Da das Gericht in den Wirren der Evakuierung von Beldrinssturz vernagelt wurde, machte Malgrim sich nicht einmal die Mühe, die Leiche des fetten Richters verschwinden zu lassen. Er ließ ihn einfach in seinem Stuhl sitzen, wo er mit der alten Stachelkette um den Hals verrotten sollte.

Kreatur: Rayndros' Wolfshund, Karso, kam

An den höchst verehrten Hohen Richter,  
Archamais Meser,

ich schreibe Euch diesen Brief mit großer Reue. Das Chaos unserer Tage hat viele unschuldige Seelen dahingerafft, doch diese, von der ich spreche, ist nicht der Katastrophe, sondern einer böartigen Ungerechtigkeit zum Opfer gefallen. Lügen haben heute einen Mann getötet und ich für meinen Teil habe nichts unternommen, um sie aufzuhalten. Mein angesehener Kollege, Silman Trab, hat einen unschuldigen wissentlich zum Galgen verurteilt und ich habe stillschweigend zugesehen. Ich hoffe nun, dass Jarbin Caervis Seele Ruhe findet, wenn die Wahrheit ans Licht kommt

Spielerunterlage 1

nicht zur Ruhe. Da er nicht in der Lage gewesen war, seinen Herrn zu verteidigen, weilt seine Seele noch immer in dem Zimmer. Karso's Skelett erwacht zum Leben, um jeden anzugreifen, der sich Rayndros' Gebeinen nähert. Er verteidigt seinen Herrn selbst noch aus dem Tod heraus.

KARSO, WOLFSHUND-SKELETT HG 1

EP 400  
Pathfinder Monsterhandbuch (Skelett, Wolf)  
NB mittelgroßer Untoter (Wolf)  
INI +6; Sinne Dunkelsicht 18m; Wahrnehmung +0  
VERTEIDIGUNG  
RK 15, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 12 (+3 GE, +2 natürlich)  
TP 9 (2W8)  
REF +3, WIL +3, ZÄH +0  
Verteidigungsfähigkeitenm wie Untote, Kälte; SR 5/Wuchtwaffen

ANGRIFF  
Bewegungsrate 15 m  
Nahkampf Biss +2 (1W6+1 plus Zu-Fall-bringen)

TAKTIK

Im Kampf Karso greift Malgrim Hurks an, wenn dieser noch am Leben ist und die SC begleitet. Ansonsten greift er das nächststehende Ziel an.

Moral Karso kämpft (wieder) bis zum bitteren Ende, um seinen Herrn zu verteidigen.

SPIELWERTE

ST 13, GE 17, KO –, IN –, WE 10, CH 10

GAB +1; KMB +2; KMW 15  
Talente Verbesserte Initiative

Schätze: Um seinen Kater zu bekämpfen und sich auf lange Gerichtsverhandlungen vorzubereiten, bewahrte Rayndros einen Trank: Teilweise Genesung und einen Trank: Ausdauer des Ochsen in seinem Tisch auf. Außerdem hat er noch einen Trank: Mittelschwere Wunden heilen in einer staubigen Glasflasche gehortet. Der vergoldete Dolch [Meisterarbeit] des Richters liegt in seiner verzierten Scheide aus Smaragd und Silber auf dem Tisch (die Scheide ist 100 GM wert).

Hinweis: Malgrim Hurks hatte es eilig, das Gericht zu verlassen (Jarbins Ächzen im Dunkeln jagte ihm Angst ein), und dementsprechend seine Stachelkette am Hals des Richters vergessen. Wem ein Fertigkeitwurf auf Wissen (Lokales) (SG 15) gelingt, erinnert sich an Malgrims Vorliebe für diese Waffe. Wem ein Fertigkeitwurf auf Wahrnehmung (SG 15) gelingt, bemerkt, dass Malgrims Stachelkette an seinem Gürtel eine verdächtige Ähnlichkeit mit der hat, welche um den Hals des Richters geschlungen ist. Außerdem findet sich ein angefangener Brief, den Rayndros an das Hohe Gericht von Absalom schreiben wollte. Er ist allerdings nicht weit gekommen, bevor Hurks ihn erwischt hat. Sein letztes Testament besteht lediglich aus dem, was auf der Spielerunterlage 1 zu lesen ist.



6. Das Beratungszimmer der Geschworenen

In diesem Zimmer stehen ein langer, ovaler Holztisch und zwölf klapprige, abgenutzte Stühle. Durch die Ritzen der verrottenden Bretter, mit denen das große Fenster des Raums vernagelt wurde, scheinen ein paar dünne Mondstrahlen.

In dieses Zimmer zogen sich die Geschworenen zurück, um über den jeweiligen Prozess zu beraten. Der Raum ist nun leer.

Hinweis: Ebin Heitsond – noch nie der Schlaueste – hat seine Initialen in die Unterseite des Tisches geritzt, während er Stunden lang dem Diskutieren der anderen Geschworenen zuhören musste. Als sich abzeichnete, dass es zu einem Schuldspruch kommen würde (dank der Überzeugungsarbeit von Patrissa und Malgrim), hat Ebin neben seine Initialen, E.H., erfreut eingeritzt: „Wer lacht jetzt, Henker?“

7. Der Galgen (HG 5)

Es herrscht eine Atmosphäre der Schwermut. Der Raum scheint das Licht geradezu zu scheuen und eine unnatürliche Kälte liegt in der Luft, die einem bis ins Mark fährt. Gleich einem stummen Mahnmal erhebt sich der Galgen. Die Schlinge

baumelt vom Querbalken. Hunderte von Seelen sind hier entweder schnell mit gebrochenem Hals gestorben oder zappelten noch Stunden lang vor sich hin. Die Luft steht absolut still und ist ungewöhnlich kalt. Plötzlich zerreißt ein Knarren von den wackeligen Stufen des Galgens die Stille. Es ertönt erneut. Staub fällt von den Treppen und eine Gestalt erscheint. Es ist ein Mann. Seine Hände sind gefesselt und er nähert sich schlurfend mit zittrigen Schritten. Sein Kopf wird von einem schwarzen Beutel verdeckt und hängt ihm in einem rechten Winkel an seinem zermalmten Hals. Aus seiner zerfetzten Kehle entweicht ein Laut. Es klingt wie eine rostige Türangel oder Leder, das über Holz gezogen wird. Er greift nach euch. Seine Finger sind zu weißen Klauen verbogen.

Kreatur: Der Röchler spukt am Galgen, an dem er gehängt wurde. Er kann sich frei durch das Gericht bewegen und hat höchstwahrscheinlich bereits mehr als einen Geschworenen getötet, wenn die Gruppe diesen Raum erreicht. Aber es ist das erste Mal, dass die SC den gequälten Geist von Jarbin Caervis sehen.

JARBIN CAEVIS, DER RÖCHLER HG 5

TP 38; siehe Anhang

TAKTIK

Im Kampf Der Röchler setzt 3 Runden lang seinen Hauch des Wahnsinns gegen die

Gruppe ein. Dann belebt er die Schlinge am Galgen, um einen der SC zu erwürgen. Moral Nach der dritten Runde zieht Caervis sich aus dem Kampf zurück. Entweder jagt er dann das nächste Opfer, das er sich vorgenommen hat (siehe Teil 2), oder er verschwindet einfach im Boden.

Entwicklung: Sollte die Gruppe von anderen Geschworenen begleitet werden, fliehen diese beim Anblick von Jarbins Geist in Panik. Wenn Tablark Malmhammers Schicksal ihn noch nicht ereilt hat, wenn die Gruppe hier ankommt (siehe Ereignis 2), und sollte er sie begleiten, schreit er vor Angst erbärmlich wie ein verwundetes Tier. Der mürrische alte Zwerg fällt wimmernd auf die Knie und versucht sich die Augen auszukratzen, um den grauenvollen Anblick nicht mehr sehen zu müssen. Dann flieht er blind aus dem Raum, während ihm Blut über das Gesicht rinnt. Er stolpert geradewegs durch den Gang in Bereich 1.

Vision: Sobald die SC den Raum betreten, erlebt der Charakter, der Vision 2 hatte, diese beim Anblick des Galgens vor Caervis Auftritt erneut, diesmal aber in einer detaillierteren Form. Lies dem Spieler den folgenden Abschnitt allein vor oder gib ihn mit eigenen Worten wieder.

Du findest dich erneut am Galgen baumelnd. Die Menge johlt und jubelt. Ihr herzloses Gelächter



überrollt dich und lässt dich in einem Meer aus Hass zurück, während du verzweifelt versuchst zu atmen, was dir nicht länger möglich ist. Dunkelheit hüllt dich ein. Da bemerkst du einen Mann, der dich zufrieden angrinst. Es ist ein gut aussehender junger Mann mit blonden Locken und stechend blauen Augen. Er befühlt eine lange, dünne Narbe auf seiner linken Wange, die gerade frisch verheilt ist.

8. Die Folterkammer (HG 4)

Die traurige, kalte Steinkammer ist von Schmerz durchdrungen und mit dunklen Flecken und brutalen Gerätschaften übersät, mit denen den Angeklagten ein Geständnis abgerungen werden sollte. In der einen Ecke steht eine Streckbank neben einer Eisernen Jungfrau. Im Zentrum der Folterkammer aber thront ein Stuhl, an dem alle möglichen Schrauben und Vorrichtungen angebracht sind, mit denen zerquetscht und bestraft werden kann. Ein Gestell an der Wand trägt die verrosteten Werkzeuge der Überzeugung: Folterzangen, lange Nägel und eine Reihe rostiger Nadeln, Spritzen und Skalpelle.

Sofern man kein Geständnis abgelegt hat, selbst wenn das Urteil bereits gesprochen wurde, kann man nicht zum Tode verurteilt werden. Um der „Gerechtigkeit unter die Arme zu greifen“, ordnen Richter daher nicht selten Foltern an, um die Gefangenen zu einem Geständnis zu bringen. Caevius jedoch wurde die Fürsorge der Menschen und Maschinen in dieser Kammer nicht zuteil, da ein Geständnis in seinem Fall als reine Formalität abgetan wurde.

**Kreatur:** Das Grauen, das einst Vater Kelgaard gewesen war, ruht in der Eisernen Jungfrau. Fatale Weise ist es seiner Gruppe nicht gelungen, das Rätsel um den Mord an Jarbins Familie zu lösen, bevor sie dem Hauch des Wahnsinns des Röchlers zum Opfer gefallen ist und ein schreckliches Ende fand. Nun wartet der gequälte Geist des Vaters auf andere, die sein Leid teilen sollen. Kelgaard greift sofort an, wenn sich jemand der Eisernen Jungfrau nähert oder tiefer in die Folterkammer eindringt, um diese zu erkunden.

Sobald Kelgaard in Erscheinung tritt, geben die Angeln der Eisernen Jungfrau einen fürchterlich klingenden Ton von sich. Rost rieselt hinab, wenn der Deckel sich öffnet. Sein ausgetrockneter Leichnam und sein Gesicht sind mit Dutzenden Stichwunden übersät, die von der schrecklichen Umarmung der Jungfrau stammen. Er ist in verrottende Roben gehüllt, die er über seinem Kettenhemd trägt und auf denen noch das verblichene Symbol der Sarenrae zu erkennen ist. Seine zottigen blonden Haare kleben noch an seinem knöchigen Schädel. Er schlurft vorwärts und öffnet seinen Mund.

Mein ganzes Leben lang habe ich als Todesengel gedient, nun wird mein eigener zu mir kommen. Gelbst wenn es erst nach meinem Tode geschehen wird – ich werde Gerechtigkeit erfahren. Gvet, mein einziger Freund, du wirst dies hier finden, wenn du meine Zelle sauber machst. Du bist jetzt mein Racheengel. Bring mir die Lügner und Narren, nachdem sie mich gehängt haben, damit mir Gerechtigkeit zuteil wird. Zehn Jahre auf den heutigen Tag. Sie werden bezahlt. Meine Seele wird zehn Jahre bis auf den heutigen Tag hier bleiben. Wenn der wahre Mörder meiner lieben Malene und meines Jungen Gabriel wie ich am zehnten Jahrestag meiner Hinrichtung am Galgen haumelt, dann werde ich endlich frei sein.

J.T.

Spielerunterlage 2

VATER KELGAARD, GRUL-PRIESTER HG 3

**EP 800**  
 CB Mittelgroßer Untoter  
 INI +4; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +9  
**Aura** Gestank (3 m, Zähigkeit SG 15, 1W6+4 Minuten kränkelnd)

VERTEIDIGUNG

**RK** 22, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 14 (+4 GE, +4 natürlich, +4 Rüstung)  
**TP** 17 (2W8+8)  
**REF** +4, **WIL** +7, **ZÄH** +4  
**Verteidigungsfähigkeiten** Resistenz gegen Fokussieren +2

ANGRIFF

**Bewegungsrage** 9 m  
**Nahkampf** Biss +5 (1W6+3 plus Krankheit und Lähmung) und 2 Klauen +5 (1W6+3 plus Lähmung)  
**Besondere Angriffe** Lähmung (1W4+1 Runde, ZÄH SG 15)

TAKTIK

**Im Kampf** Vater Kelgaard lähmt einen Gegner nach dem anderen und hofft so, die gesamte Gruppe reaktionsunfähig machen zu können, um sich an ihrem Fleisch zu laben.  
**Moral** Vater Kelgaard kämpft, bis er vernichtet ist.

SPIELWERTE

**ST** 17, **GE** 19, **KO** –, **IN** 17, **WE** 18, **CH** 18  
**GAB** +1; **KMB** +5; **KMV** 18  
**Talente** Waffenfinesse  
**Fertigkeiten** Akrobatik +6, Einschüchtern +9, Entfesselungskunst +9, Heimlichkeit +9, Klettern +8, Schwimmen +5, Wahrnehmung +9

**Sprachen** Gemeinsprache

**Ausrüstung** Kettenhemd

BESONDERE FÄHIGKEITEN

**Krankheit** (ÜF) Ghulfeber: Biss – Verletzung,

Zähigkeit SG 15; **Inkubationszeit** 1 Tag; **Häufigkeit** 1/Tag; **Schaden** 1W3 KO und 1W3 GE; **Heilung** 2 aufeinander folgende Rettungswürfe. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

**Spukerscheinung:** Wenn jemand sich der Mitte des Raums nähert, schubst Gabriels Geist ihn auf den Folterstuhl. Unter dem Einfluss des Jungen erwachen die Ledergurte und Schraubzwingen sofort zum Leben und fesseln das Opfer. Es wird 1 Runde lang von ihnen überwältigt, während Gabriel ihm ins Ohr flüstert: „Papa wird hier unten dafür sorgen, dass du deine Verbrechen gestehst!“ Nach der Überraschungsrunde endet die Spukerscheinung. Die Schrauben hören zwar auf zuzudrücken, doch die Person ist noch immer gefesselt.

FOLTERSTUHL HG 2

**EP 600**  
 CB Spukerscheinung (Eingangstür)  
**Zauberstufe** 0  
**Bemerken** Wahrnehmung SG 20  
**TP** 1; **Auslöser** Nähe; **Rücksetzer** 1 Tag  
**Effekt** Ansturm (KMB +5) drückt das Opfer auf den Stuhl nieder. Ist das Kampfmanöver erfolgreich, wird der Betroffene automatisch gefesselt und erleidet 1W6 Schadenspunkte durch die Schraubzwingen des Stuhls. Die Lederfesseln können zerrissen werden (TP 10, Härte 3, Zerschlagen SG 20) oder man kann sich aus ihnen herauswinden (Entfesselungskunst SG 20). Beides verbraucht eine Volle Aktion. Eine andere Person kann ebenfalls eine Volle Aktion einsetzen, um die Fesseln zu lösen.



**Schätze:** An einem Gestell an der Wand hängen drei Kurzspeere [Meisterarbeit] (sie wurden benutzt, um Opfer zu quälen) und ein **Schwerer Streiflegel** +1, der einst dem obersten Folterknecht, einem hassenswerten Kretin namens Ulako, gehörte.

9. Der Kerker (HG 2)

*Der Großteil dieses Raumes wird von verrosteten Eisenkäfigen eingenommen. Ihre Türen stehen offen, ein paar schwingen hin und her, obwohl hier unten in der Finsternis kein Lüftchen weht. Auf dem Gang zwischen den Zellen liegt ein kopfloses Skelett. Der eine Arm ist unter den Gebeinen eingeklemmt, der andere ist zur Seite ausgestreckt.*

Bei dem Skelett handelt es sich um die sterblichen Überreste von Saschrala, einer hübschen Magierin und Mitglied von Kelgaards Gruppe, die es vor fünf Jahren gewagt hat, in die Domäne des Henkers einzudringen. Ihr Geliebter, Grisdorn Zweiakt, hat sie niedergestreckt und ihr den Kopf abgerissen, nachdem der Röchler ihn in den Wahnsinn getrieben hatte.

**Kreatur:** Nachdem sein Leichnam auf mysteriöse Weise verschwunden ist (siehe Ereignis 3), taucht Halgrak hier unten im Dunkeln wieder auf. Er ist als ekelhafter zersetzender Ghul wieder

auferstanden. Sein Fleisch ist von Bakterien zerfressen worden. Halgrak versteckt sich unter einem Bett in einer Zelle, deren Tür offen steht.

HALGRAK, ZERSETZENDER GHUL HG 2

**EP 600**  
**TP** 18; **Pathfinder Monsterhandbuch** (Ghul)  
**Zersetzen** (ÜF) Halgrak ist zu einer Ghul-Variante geworden, deren Klauen und Bisse ein Opfer statt mit Ghulfeber mit nekrotisierenden Bakterien infizieren. Wer gebissen wird, erleidet 1W4 Punkte Stärke-, Geschicklichkeits- und Konstitutionsschaden, außer ihm gelingt ein Zähigkeitswurf (SG 14). Das Opfer nimmt jede weitere Stunde einen zusätzlichen Punkt Schaden an den genannten Attributen (es darf jede Stunde aber auch einen weiteren Rettungswurf machen, um den neuen Schaden zu vermeiden). Sinkt eines der Attribute auf 0, fällt der Betroffene den Bakterien zum Opfer und erwacht sofort als Ghul derselben Variante wie Halgrak wieder zum Leben. Behandle diesen Effekt als Krankheit.

TAKTIK

**Im Kampf** Halgrak versucht so viele SC wie möglich zu infizieren und verbreitet damit seine schreckliche Krankheit.

**Moral** Halgrak kämpft, bis er zerstört ist.

**Hinweis:** In die Unterseite des Holzbetts in Caevius alter Zelle (such dir eine aus), hat Jarbin etwas eingeritzt (siehe Spielerunterlage 2).

**Vision:** Sobald der Charakter, der Vision 3 hatte, das kopflose Skelett sieht, erlebt er seine Vision erneut, diesmal allerdings mit mehr Details. Lies dem Spieler den folgenden Abschnitt unter vier Augen vor oder gib ihn mit eigenen Worten wieder.

*Erneut siehst du den frisch abgetrennten Kopf der Elfe vor dir. Der stämmige Mann dreht sich langsam zu dir um und verlässt den Kerker. Du bemerkst einen Schatten an der Wand, der dir zuvor entgangen war. Eine geheimnisvolle verhüllte Gestalt beobachtet das Ganze teilnahmslos. Als du dich umdrehst, um sie anzuschauen, greift eine kalte Hand nach deiner Kehle. Du spürst, wie ihre Finger deine Luftröhre zerquetschen, während du versuchst zu atmen. Weiße Flecken tanzen vor deinen Augen, dann wird alles schwarz.*

10. Das Archiv (HG 1)

*In diesem von Schimmel überzogenen Raum steht stinkendes Wasser – teils Meerwasser, teils abgestandenes Abwasser. Die widerliche Rückströmung aus den alten Kanälen hat die*



Gabriel



Aktenstapel und Schränke voller Papiere in modrigen Schimmel verwandelt. Hinter dem Labyrinth aus Aktenschränken und Tresoren bewegt sich etwas in der Dunkelheit und wühlt das stille Wasser auf.

Hier werden die alten Gerichtsakten aufbewahrt. Es sind tausende von Fallunterlagen, die meisten enden mit einem Schuldspruch. Sie sind das einzige Zeugnis der vielen Tode.

**Kreaturen:** Seit seiner Überflutung ist das Archiv zum Heim grotesk großer Tausendfüßler geworden, die im Dunkeln umherkriechen und sich von Fledermäusen und Ratten ernähren. Sie schießen aus dem Wasser und hinter den Truhen und Schränken hervor, um die SC anzugreifen.

**AQUATISCHE TAUSENDFÜSSLER (2)** HG ½  
**EP 200 je**  
TP je 4; *Pathfinder Monsterhandbuch* (Tausendfüßler, Riesentausedfüßler)  
**Aquatisch (AF)** Diese Tausendfüßler können

sowohl Wasser als auch Luft atmen und haben eine Schwimmbewegungsrate von 9 m.

TAKTIK

**Im Kampf** Die Tausendfüßler nehmen ein einzelnes Ziel in die Zange und versuchen es zu töten, um den Leichnam dann unter Wasser zu ziehen und sich von ihm zu nähren.

**Moral** Das geistlose Ungeziefer kämpft, bis es entweder einen Gegner getötet hat oder selbst tot ist.

**Hinweise:** Wer die Akten durchsucht, bemerkt, dass sich keinerlei Unterlagen über Caevis Prozess finden lassen. Wem ein Fertigkeitswurf auf Wahrnehmung (SG 15) gelingt, der findet viele Akten über die, die von Caevis gehenkt wurden. Die erste Akte betrifft Daben Blütenherz (Meg Blütenherz' Vater), der für den Überfall und die Ermordung eines ausländischen Diplomaten hingerichtet wurde. Laut den Unterlagen hinterließ Daben seine Tochter Meg (die damals 15 Jahre alt war).

11. Die Leichenhalle (HG 3)

*Es ist kalt. Eisiger Nebel hängt in der Luft. Zwei der Wände sind mit kleinen Stahltüren bedeckt. Die Fächer dahinter sind offensichtlich groß genug, um eine Leiche darin aufzubewahren. Der Stahl ist mit einer dünnen Eisschicht überzogen und ein merkwürdiges Geflüster dringt aus den Fächern.*

**Kreaturen:** Caevis hat sich nach seiner Hinrichtung jahrelang auf dem Friedhof von Beldrinssturz zu schaffen gemacht, der nicht weit von dem Gericht entfernt liegt. Er hat die ruhelosen Seelen Dutzender Männer und Frauen ausgegraben, die er während seiner Amtszeit als Scharfrichter gehenkt hat. Die grausamen Geister sind nun als Zombies wieder auferstanden und dienen ihrem Henker. Zu den bestialischen Irren und Mördern, welche die Leichenhalle bevölkern, gehört auch Meg Blütenherz' Vater. Der Leib des Halblings in mittleren Jahren ist verwest und von Würmern zerfressen. Wie seine Gefährten kriecht auch er aus seinem Fach und schlurft geradewegs auf seine Tochter zu, wenn sie ihm noch nicht begegnet ist, als die SC hier ankommen (siehe Ereignis 5). Der Rest der Zombies greift nach den SC, um sie mit ihren kalten Händen zu erwürgen.

**DABEN, HALBLING-ZOMBIE** HG ½  
**EP 200**  
NB Kleiner Untoter  
INI +1; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung -1  
**VERTEIDIGUNG**  
RK 15, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 15 (+1 Größe, +2 natürlich, +2 Rüstung)

TP 10 (2W8+1)  
REF +0, WIL +3, ZÄH -1  
**Immunitäten** wie Untote; SR 5/Hieb Waffen  
**ANGRIFF**  
**Bewegungsrate** 9 m  
**Nahkampf** Hieb +2 (1W4)  
**TAKTIK**  
**Im Kampf** Daben schlurft auf Meg zu und versucht sie mit einem Coup de Grace niederzustrecken. Dann kämpft er gegen den nächsten SC.  
**Moral** Daben kämpft, bis er vernichtet wurde.  
**SPIELWERTE**  
ST 11, GE 11, KO -, IN -, WE 9, CH 8  
GAB +1; KMB +0; KMV 10  
**Talente** Abhärtung<sup>8</sup>  
**Besondere Eigenschaften** Wankend  
**LEBENSWEISE**  
**Umgebung** Gemäßigte unterirdische und tiefe Wälder  
**Organisation** jede  
**Schätze** NSC-Ausrüstung (Lederrüstung, Schleuder, Speer, andere Schätze)  
**BESONDERE FÄHIGKEITEN**  
**Wankend (AF)** Zombies haben schlechte Reflexe und können nur eine einzige Bewegungs- oder Standard-Aktion pro Runde durchführen. Ein Zombie kann sich entsprechend seiner Bewegungsrate in einer Runde fortbewegen und angreifen, was dann jedoch als Sturmangriff gewertet wird

Daben hat keinen Speer oder leichte Armbrust und kann nur Hieb-Angriffe einsetzen.

**ZOMBIES MIT GEBROCHENEM HALS(3)** HG ½  
**EP 200 je**  
TP je 12; *Pathfinder Monsterhandbuch* (Zombie)  
**TAKTIK**  
**Im Kampf** Die Zombies stürmen auf die SC zu und versuchen sie davon abzuhalten, Daben dabei zu stören, seine Tochter umzubringen.  
**Moral** Die Zombies kämpfen, bis sie vernichtet wurden.

12. Die Anwaltsbüros (HG 2)

*Der große Raum ist mit Hilfe von Holzwänden unterteilt worden. In die Trennwände sind Milchglasscheiben eingestzt, die von Rissen durchzogen sind. Überall stehen alte Schreibtische. Manche sind umgeworfen und ihres Inhalts entledigt, andere stehen noch dort, wo die Anwälte früher ganze Berge von Papier bearbeitet haben. In die Nordwand ist ein großes Fenster eingelassen. Es ist allerdings zerbrochen. Dahinter sieht man die weite Einöde von Beldrinssturz - wildes Unkraut, windschiefe Fassaden, Knochen und Schutt. Plötzlich huschen Schatten über die Milchglasscheiben der Trennwände und dumpfe Stimmen wispern Flüche im Wind.*

**Kreaturen:** Die besagten Schatten werden von den sich im Wind wiegenden Zweigen

eines kränklichen Baumes auf dem Hof vor dem Gericht geworfen (ein Fertigkeitswurf auf Wahrnehmung, SG 15, erlaubt den SC, dies zu erkennen). Die wispernden Stimmen sind nicht mehr als der Wind, der durch die Risse in den Milchglasscheiben pfeift (mit Hilfe eines Fertigkeitswurfes auf Wahrnehmung gegen SG 20 bemerkt man dies). An der Decke jedoch hängt ein gigantischer Blutegel, der sich normalerweise von den Wasservögeln ernährt, die durch das kaputte Fenster hereinfliegen, das auf Beldrinssturz blickt. Sobald die SC den Blutegel entdeckt haben, lässt er sich auf sie fallen.

**RIESENBLUTEGEL** HG 2  
**EP 600**  
TP 19; *Pathfinder Monsterhandbuch* (Blutegel, Riesenblutegel)  
**TAKTIK**  
**Vor dem Kampf** Der Blutegel versteckt sich in den Schatten an der Decke.  
**Im Kampf** Der Blutegel lässt sich auf die SC fallen und versucht sie auszusaugen.  
**Moral** Der Blutegel kämpft bis zum Tod oder bis er 4 Punkte Konstitutionsschaden verursacht hat. Danach flieht er, um sein Mahl zu verdauen.

**Hinweise:** In Alastir Weids altem Schreibtisch liegen noch immer einige Hinweise, die darauf hindeuten, dass er die Familie von Jarbin Caevis umgebracht und die Fäden bei dem Scheinprozess gezogen hat. In eine der Schubladen wurden mehrere rote Schals aus varisianischer Seide gestopft, die denen aus Bereich 18 verdächtig ähnlich sind (sie gehörten Malene). Alastirs kleine Nebentätigkeit als Geldverleiher, hat dafür gesorgt, dass er Halgrak Fünfzeh dazu bringen konnte, ihm zu gehorchen. Es finden sich mehrere Schuldscheine mit Halgraks kruder Unterschrift in einer Schublade. Des Weiteren liegt darin auch eine Quittung für eine Kette aus zwölf Feueropalen. Wer explizit sagt, dass er den Tisch durchsucht, findet diese Hinweise automatisch, ansonsten können sie mit Hilfe eines Fertigkeitswurfes auf Wahrnehmung (SG 15) bei einer Durchsuchung des Raumes gefunden werden. Wenn die Quittung gefunden wurde, kann man mit einem Fertigkeitswurf auf Wahrnehmung (SG 10) bemerken, dass die Beschreibung der besagten Halskette auf die passt, die Patrissa trägt.

13. Der Salon

*In dem Zimmer stehen einige schöne Ledersofas und ein Mahagonitisch, die von einer dicken Staubschicht bedeckt sind. An den Wänden hängen mehrere Porträts, unter denen Namensplaketten angebracht sind, die jedoch von dicken Spinnweben verdeckt werden. In einer Ecke des Raums steht ein*

*hölzerner Eisschrank, auf dem einige leere Flaschen liegen.*

Hier haben die Anwälte und Richter von Beldrinssturz sich gewöhnlich einen guten Brantwein und eine Zigarre gegönnt.  
**Hinweis:** Svet hat in Malgrims Versteck ein Konservenglas gefunden, in dem Halgraks Zehen in Formaldehyd eingelegt schwammen. Er hat das Gefäß hierher gebracht und in den Kühlschrank gestellt. Wenn sie das Glas finden, lass die SC einen Fertigkeitswurf auf Motiv erkennen (SG 15) machen. Gelingt er, bemerken sie Halgraks Schreck und seinen Ekel, wenn er die Zehen sieht. Der Halb-Ork wollte Caevis nicht verurteilen und hat bis zum Letzten standgehalten. Also hat Malgrim ihn nach Feierabend mit ein paar Schlägern besucht und ihm die Zehen als „Anzahlung“ für die Schulden abgeschnitten, die er bei Alastir hatte. Sie drohten Halgrak, dass seine Kinder das gleiche Schicksal ereilen würde, wenn er Caevis nicht schuldig spräche. Als Halgrak seine Zehen sieht, kommen die schrecklichen Erinnerungen und die Scham über seine Verwicklung in den Scheinprozess wieder in ihm hoch. Ist Malgrim noch am Leben, enthüllt der Fertigkeitswurf zudem, dass der massige Hobgoblin Halgrak ein amüsiertes Grinsen zuwirft.

**Vision:** In dem Raum hängen Porträts aller Richter, die hier je den Vorsitz geführt haben, auch eines von Silman Trab, dessen Name unter seinem Bild steht. Sobald der SC, der Vision 1 hatte, den Raum betritt, fällt sein Blick auf das Porträt und er erlebt seine Vision noch einmal detaillierter. Lies dem Spieler unter vier Augen den folgenden Abschnitt vor oder gib ihn mit eigenen Worten wieder.

*„Jarbin Caevis, für den brutalen und grausamen Mord an deiner Frau und deinem sechs Jahre alten Sohn verurteilen die Geschworenen dich zum Tod durch Erhängen. Ich stimme diesem Urteil aus ganzem Herzen zu. Mögen die Götter deiner schwarzen Seele gnädig sein.“*

*Nach der Verkündung des Todesurteils breitet sich Stille im Gerichtssaal aus. Die Gesichter der versammelten Menge sind ernst. Jeder spürt die Schwere des Urteils. Jeder, mit ein paar Ausnahmen. Einige der Geschworenen grinsen sich zu. Der Hobgoblin, die Halblingin, der Gnom und die junge Frau scheinen zufrieden und höchst amüsiert über den Ausgang der Ereignisse zu sein.*

14. Die Wohnung des Gerichtsdieners (HG 2)

*In dem dunklen, feuchten Raum stehen lediglich drei Sofas und zwei große Holzschränke.*

In diesem Zimmer wohnte der jeweilige

Gerichtsdieners.

**Kreatur:** Einer der Gerichtsdieners hat sein Heim nie verlassen. Er blieb nach Jarbins Exekution, um das Gericht aufzuräumen, und wurde dabei zum ersten Opfer des Röchlers. Er wurde zu einer Sargleiche, einem grauisgen, ausgemergelten Untoten mit schmutzigem wirren Haar, der keine Augen mehr hat. Er trägt noch immer seine von Würmern zerfressene Uniform und ist in den zweiten Wandschrank eingeschlossen. Er wurde dort nach dem Kampf gegen Vater Kelgaard und Grisdom Zweiaxt eingesperrt. Grisdom versenkte seine magischen Äxte im Brustkorb des Dings, bevor Vater Kelgaard es vertrieb. Anschließend sperrten die beiden den Untoten im Schrank ein. Wird dieser aufgeschlossen, lies den folgenden Abschnitt vor oder gib ihn mit eigenen Worten wieder.

*Die Schranktür birst auf. Holzsplitter fliegen durch den Raum. Der elende Leichnam eines Mannes stößt einen grauvollen Schrei aus, während er aus dem Schrank wankt. Die ausgebleichte blaue Uniform eines Gerichtsdieners hängt in Fetzen von seinen knöchigen Schultern und eine Handaxt steckt in seiner Brust. Die Venen und Adern der Leiche wurden ihr durch klaffende Wunden an den Handgelenken und Schultern herausgezogen und hängen nun wie ledrige Marionettenfäden herunter. Plötzlich ertönt ein kindliches Kichern aus der Dunkelheit über dem Schrank und die Adern schweben nach oben. Der Leichnam des Gerichtsdieners zuckt wie eine Puppe, die von einer böartigen Macht gelenkt wird. Das hagere Ding hat keine Augen. Die zwei gähnend leeren Höhlen blicken ins Nichts, während der Leichnam knurrt und vorwärts taumelt.*

**GERICHTSDIENER-SARGLEICHE** HG 3  
**EP 800**  
CB Mittlgrößer Untoter  
INI +4; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +5  
**VERTEIDIGUNG**  
RK 12, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 12 (+1 natürliche Rüstung)  
TP 18 (derzeit 6, 4W8)  
REF +0, WIL +3, ZÄH +1  
SR 5/Wuchtschaden; Verteidigungsfähigkeiten Resistenz gegen Fokussieren +2  
**ANGRIFF**  
**Bewegungsrate** 6 m  
**Nahkampf** 2 Klauen +5 (1W4+4 plus Ergreifen)  
**Besondere Angriffe** Eingebildeter Tod, Todesgriff, Würgen (1W4+4)



|                                                                                                                              |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| TAKTIK                                                                                                                       |
| <b>Vor dem Kampf</b> Die Sargleiche bewegt sich erst, wenn der Schrank aufgeschlossen oder geöffnet wird.                    |
| <b>Im Kampf</b> Die Sargleiche greift nach der ersten Kreatur, die sie wahrnimmt, und versucht ihren Todesgriff einzusetzen. |
| <b>Moral</b> Die Sargleiche kämpft, bis sie vernichtet ist.                                                                  |
| SPIELWERTE                                                                                                                   |
| ST 18, GE 11, KO –, IN 6, WE 11, CH 11                                                                                       |
| GAB +3, KMB +7; KMV 15                                                                                                       |
| <b>Talente</b> Verbesserte Initiative                                                                                        |
| <b>Fertigkeiten</b> Einschüchtern +5, Heimlichkeit +4, Motiv erkennen +4, Wahrnehmung +7                                     |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| BESONDERE FÄHIGKEITEN                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Eingebildeter Tod (AF)</b> Erleidet eine Sargleiche mehr als 6 Schadenspunkte durch einen einzelnen Angriff, sinkt sie zu Boden, als sei sie tot. Hat sie ein Opfer im Todesgriff, fällt dieses ebenfalls zu Boden, außer es gelingt ihm ein Reflexwurf (SG 12). Selbst wenn der Wurf erfolgreich war, lässt die Sargleiche ihr Opfer nicht los, sondern hängt stattdessen am Körper des Betroffenen. Bei ihrem nächsten Zug steht die Sargleiche wieder auf, als sei sie wiederbelebt worden. Jeder, der dies mit ansieht, muss einen Willenswurf (SG 10) machen oder verfällt 2W4 Runden lang in Panik. |

**Schatz:** Grisdoms Wurfaxt [Meisterarbeit] steckt noch immer in der Brust des Gerichtsdieners. In dem anderen Schrank liegen die Vorräte und Notfallrationen des Gerichtsdieners, für den Fall, dass das Gericht angegriffen wird. Auf einem Gestell liegen zwei schwere Armbrüste, darunter liegt eine Kiste mit 50 Bolzen, sowie vier Langschwerter und vier Dolche mit Scheiden. Außerdem finden sich noch vier Kettenrüstungen und leichte Stahlschilde in dem Schrank. In einem Phiolengestell stehen acht *Tränke: Leichte Wunden heilen*. An einer Reihe Haken hängen fünf Paar Handschellen, zwei Verstrickungsbeutel und zwei Rauchstäbe.

**Ad-Hoc-EP-Belohnung:** Gib den SC nur 400 EP für das Besiegen des Gerichtsdieners, da er bereits verwundet ist, wenn die Gruppe ihn findet.

15. Der öffentliche Pranger (HG 4)

Dieser Bereich liegt unter freiem Himmel. Er erinnert an einen großen Käfig. Auf der anderen Seite der Gitterstäbe erstreckt sich der Friedhof, wo Verbrecher in anonymen Gräbern beigesetzt wurden. Dahinter liegt die windgepeitschte Einöde von Beldrinssturz. In der Ferne seht ihr Häuser voller Risse, die aneinander lehnen. Viele sind schon in sich zusammengefallen. Schatten huschen zwischen den alten Geschäften hin und her und tanzen in den zersprungenen Schaufenstern, die an gähende Mäuler erinnern. Ein paar Sekunden lang blinzelt



ein Paar roter Augen aus der Schwärze, dann wird es wieder von der Dunkelheit verschluckt. Der Käfig ist leer. Lediglich ein Pranger liegt am Boden herum, mit denen Verbrecher früher schmerzhaft gefesselt wurden, und sich zur Belustigung der Zuschauer im Käfig präsentieren mussten, während das Publikum sie mit faulem Obst und Gemüse bewarf, um seinem eigenen Ärger Luft zu machen. Plötzlich ertönt ein Stöhnen aus den offenen Gräbern und aufgedunsene, verrottende Finger strecken sich aus den Löchern. Sechs Leichen, die noch Schlingen um die Hälse gezurrt haben, erheben sich und schlurfen, Steine aufhebend, auf die Gitterstäbe zu.

**Kreatur:** Der Pranger hier wird von Gabriel belebt. Sie klappern und schnappen nach den SC.

|                                                                                         |      |
|-----------------------------------------------------------------------------------------|------|
| BELEBTER PRANGER                                                                        | HG 3 |
| EP 800                                                                                  |      |
| TP 36; Pathfinder Monsterhandbuch (Belebter Gegenstand)                                 |      |
| ANGRIFF                                                                                 |      |
| Nahkampf Hieb +5 (1W6+3 plus Ergreifen)                                                 |      |
| Besondere Angriffe Würgen (1W6+3)                                                       |      |
| TAKTIK                                                                                  |      |
| Im Kampf Der Pranger greift jedes Lebewesen an, das er wahrnimmt. Er greift nach seinen |      |

Opfern und hält diese fest, während die Zombies mit Steinen werfen.

**Moral** Der Pranger kämpft, bis er vernichtet wird.

SPIELWERTE

**Besondere Eigenschaften** Konstruktionspunkte (Ergreifen, Würgen)

|                                                                                                                                                                                                                                                      |      |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
| ZOMBIES (6)                                                                                                                                                                                                                                          | HG ½ |
| EP 200 je                                                                                                                                                                                                                                            |      |
| TP je 16; Pathfinder Monsterhandbuch (Zombie)                                                                                                                                                                                                        |      |
| Fernkampf Steine werfen –4 (1W2+1)                                                                                                                                                                                                                   |      |
| TAKTIK                                                                                                                                                                                                                                               |      |
| Im Kampf Die Zombies können nur Gegner erreichen, die innerhalb von 1,50 m in der Nähe der Gitterstäbe stehen. Auf andere, die sie entdeckt haben, werfen sie ungeschickt Steine (das gilt vor allem für jene, die vom Pranger festgehalten werden). |      |
| Moral Die Zombies kämpfen, bis sie vernichtet wurden.                                                                                                                                                                                                |      |

16. Der Vorbereitungsraum des Henkers

In dieser fensterlosen Kammer stehen ein Hocker und ein kleiner Tisch. Eine schwarze Kapuze hängt an der gegenüberliegenden Wand an einem Haken.



Darunter liegt ein langes, zusammengerolltes Seil auf dem Boden. In einer Ecke des Raums steht ein Holzfass.

In diesem kleinen Raum haben Jarbin und seine Vorgänger sich auf die Vollstreckung der Gesetze vorbereitet.

**Schatz:** Das Fass in der Ecke ist mit 15 Jahre altem chelaxianischen Daimonengeist gefüllt (ein sehr starker Whisky). Es sind insgesamt 6 Liter (wovon jeder 5 GM wert ist).

17. Der Glockenturm (HG 2)

Eine salzige Bö bläst durch den kalten, offenen Turm. An einem verrottenden Holzbalken hängt eine rostige Glocke, die dem Brausen des Windes trotzt. Von dem Turm aus hat man die seltene Gelegenheit, einen Blick auf das verwüstete Umland von Beldrinssturz werfen zu können. Im Süden liegen die Klippen. Sie enden mitten in einem Häuserblock. Ein paar bereits absackende Tavernen und Geschäfte klammern sich noch verzweifelt an den Rand des Felsens. Im Westen steht das alte Arboretum von Absalom, jetzt nur noch eine wuchernde Wildnis aus knorrigen Bäumen, glitschigen Ranken, stinkendem, pulsierendem Schimmel und Dunkelheit, in der fremdartige Augen leuchten, die sogleich verschwinden, nur um an einer anderen Stelle wieder aufzutauchen. Der Bereich hinter dem Arboretum ist von Meerwasser und Abwasser überflutet. Viele

der Gebäude sind bereits der fauligen Nässe zum Opfer gefallen. In der Ferne brandet die See gegen die Klippen und der einsame Schrei einer Möwe zerreit die Stille der Nacht.

**Kreatur:** Ein grauenvoller Untoter, eine so genannte Ghulmücke, sitzt auf dem Glockenturm. Das verdorbene Wesen erinnert an einen vogelähnlichen Humanoiden mit gebrochenen, verwesenden Flügeln und einem insektoiden Kopf. Wenn das Wesen bemerkt, dass jemand den Turm betritt, schleicht es sich an der Außenseite des Gebäudes nach unten und beobachtet die Anwesenden.

**Verriegelte Einstiegs Luke:** Härte 3, TP 20, SG zum Zerbrechen 15.

|                                                                             |      |
|-----------------------------------------------------------------------------|------|
| GHULMÜCKE                                                                   | HG 2 |
| EP 600                                                                      |      |
| CB Mittelgroßer Untoter                                                     |      |
| INI +3; Sinne Wahrnehmung +9                                                |      |
| VERTEIDIGUNG                                                                |      |
| RK 15, Berührung 13, Auf dem falschen Fuß 12 (+3 GE, +2 natürliche Rüstung) |      |
| TP 16 (3W8+3)                                                               |      |
| REF +3, WIL +5, ZÄH +1                                                      |      |
| Immunitäten wie Untote                                                      |      |
| ANGRIFF                                                                     |      |
| Bewegungsrate 6 m, Fliegen 15 m (durchschnittlich)                          |      |
| Nahkampf Biss +5 (1W6 plus Lähmung)                                         |      |
| Besondere Angriffe Blut saugen, Lähmung                                     |      |

TAKTIK

**Vor dem Kampf** Die Ghulmücke wartet, bis nur noch ein oder zwei Personen auf dem Turm sind und schneidet sie dann von ihren Gefährten ab, indem sie die Einstiegs Luke verriegelt.

**Im Kampf** Die Ghulmücke versucht ihre Gegner zu lähmen, um in Ruhe fressen zu können.

**Moral** Die Ghulmücke flieht, wenn sie 6 Punkte Konstitutionsschaden angerichtet hat. Ansonsten kämpft sie bis zum Tod.

|                                                                                                                                                                                            |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| SPIELWERTE                                                                                                                                                                                 |
| ST 10, GE 17, KO –, IN 6, WE 14, CH 12                                                                                                                                                     |
| GAB +2; KMB +2; KMV 15                                                                                                                                                                     |
| <b>Talente</b> Wachsamkeit, Waffenfinesse                                                                                                                                                  |
| <b>Fertigkeiten</b> Heimlichkeit +8, Wahrnehmung +9                                                                                                                                        |
| BESONDERE FÄHIGKEITEN                                                                                                                                                                      |
| <b>Blut saugen (AF)</b> Eine Ghulmücke kann einer gelähmten oder hilflosen Kreatur Blut aussaugen. Dieser Angriff verursacht jede Runde 1W6 Punkte Konstitutionsschaden.                   |
| <b>Lähmung (AF)</b> Die Berührung einer Ghulmücke lähmt einen Gegner 1W6+2 Minuten lang. Ein Zähigkeitswurf gegen einen SG von 13 hebt die Lähmung auf. Elfen sind gegen den Effekt immun. |

18. Die Dachbodenwohnung (HG 4)

Der Raum ist ein heilloses Durcheinander. Das einfache Doppelbett wurde kurz und klein gehauen.



Jemand hat die Matratze geradezu ausgeweitet. Die Füllung ist mit getrocknetem Blut verkrustet. Niemand hat sich die Mühe gemacht, nach dem Prozess gegen Caervis und der übereilten Flucht aus dem Gericht hier Ordnung zu schaffen. Eine unheimliche Menagerie blutverschmierter Holzspielzeuge – Wagen, Pferde, Ritter und Zauberer – liegt in der Nähe eines dunklen Flecks neben einem zerbrochenen Tisch auf dem Boden.

**Kreatur:** Wenn die SC den Raum betreten, rührt sich kaum merklich ein Schatten in der Ecke. Dann tritt eine dunkelhäutige Frau hervor. Ihre traumhaften Maße sind in knappe rote Schals gehüllt. In ihren pechschwarzen Augen leuchtet eine leidenschaftliche Seele. Während sie näher kommt, löst sich ihr Kopf an der Stelle langsam von ihrem Hals, auf welcher der Axthieb sie damals tödlich getroffen hat. Der schräge Hieb hat ihren Schädel von der Schläfe bis zum Kiefer aufgerissen. Eine höllische Mischung aus glibbriger Gehirnmasse und sprudelnden Körperflüssigkeiten spritzt in den Raum, als sie beginnt, ihren varisianischen Tanz aufzuführen. Statt eleganter Finger hat sie nur noch blutige Stummel.

| MALENES SCHATTEN                                    | HG 3 |
|-----------------------------------------------------|------|
| EP 800                                              |      |
| TP 19; <i>Pathfinder Monsterhandbuch</i> (Schatten) |      |
| TAKTIK                                              |      |

**Im Kampf** Malene entzieht zuerst dem am zähesten aussehenden Gegner seine Stärke, außer Alastir Weid ist anwesend. Ist dies der Fall, konzentriert sie alle ihre Angriffe auf ihn und ignoriert andere Ziele.
**Moral** Malene heult auf, wenn sie nur noch weniger als 5 TP hat und zieht sich in die Wand zurück.

| BELEBTE HOLZSPIELZEUGE (3)                                                | HG ½ |
|---------------------------------------------------------------------------|------|
| EP 200 je                                                                 |      |
| N Sehr kleines Konstrukt                                                  |      |
| INI +2; <b>Sinne</b> Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; <b>Wahrnehmung</b> –5 |      |

| VERTEIDIGUNG                                                                 |
|------------------------------------------------------------------------------|
| RK 16, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 14 (+2 GE, +2 Größe, +2 natürlich) |
| TP je 5 (1W10)                                                               |
| REF +2, <b>WIL</b> –5, <b>ZÄH</b> +0                                         |
| <b>Immunitäten</b> wie Konstrukte; <b>Verteidigungsfähigkeiten</b> Härte 5   |

| ANGRIFF                                             |
|-----------------------------------------------------|
| <b>Bewegungsrate</b> 6 m                            |
| <b>Nahkampf</b> Hieb +1 (1W3–1)                     |
| <b>Angriffsfläche</b> 0,75 m; <b>Reichweite</b> 0 m |

| TAKTIK                                                                                                                                                       |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Im Kampf</b> Die Spielzeuge machen solange nichts, bis jemand Malene angreift. Danach attackieren sie jeden, der den Geist von Gabriels Mutter behelligt. |
| <b>Moral</b> Die Spielzeuge kämpfen, bis sie zerstört sind.                                                                                                  |

| SPIELWERTE |
|------------|
|------------|

ST 6, GE 14, KO –, IN –, WE 1, CH 1  
**GAB** +1; **KMB** –3; **KMV** 9  
**Besondere Eigenschaften** Konstruktionspunkte (Schnell)

**Hinweise:** Die Stricknadel aus Vision 4 liegt unter dem Bett (Fertigkeitswurf auf Wahrnehmung, SG 15, um sie zu finden). An ihr klebt noch immer getrocknetes Blut. Wenn Alastir bei den SC ist (siehe Ereignis 7), wenn sie den Raum betreten, wird die Nadel belebt und fliegt quer durch den Raum auf ihn zu. Dabei fügt sie dem Anwalt eine blutende Schnittwunde an der noch unverletzten Wange zu. Danach fällt die Nadel leblos zu Boden.

**Schatz:** An einem Haken neben der Tür hängt der Schlüssel für die Eisentür in der Eingangshalle (Bereich 1). Außerdem finden sich Caervis magere Ersparnisse in einem Beutelchen, das hinter dem Kopfende des Bettes versteckt ist (10 GM und 30 SM). Den Großteil seines Verdienstes hat er dafür ausgegeben, seiner geliebten Frau feinste varisianische Seidenschals zu kaufen. Zehn dieser Schals hängen an einer Garderobe neben dem Bett (je 10 GM wert).

**Vision:** Sobald der SC, der Vision 4 hatte, den Raum betritt, erlebt er eine detailreichere Version derselben. Behandle den Charakter in der ersten Kampfrunde so, als sei er benommen. Lies ihm den folgenden Abschnitt unter vier Augen vor oder gib ihn mit eigenen Worten wieder.

*Ein schreckliches Lachen dröhnt in deinen Ohren, während die verhüllte Gestalt die Faust erhebt, um die Frau zu schlagen, die noch immer in ihrem Schaukelstuhl sitzt. Bevor der Angreifer jedoch zuhauen kann, erhebt sie sich mutig und schlägt mit ihrer Stricknadel nach ihm. Der Verhüllte fasst sich mit seiner behandschuhten Hand an die Wange. Blut klebt daran. Dann greift er nach der Holzfälleraxt, die über dem Herd hängt, während die Frau schreckerfüllt zurückweicht.*

## TEIL 2 : DIE VERURTEILUNG DER GESCHWORENEN

Der Röchler nimmt seine Arbeit eine Stunde nachdem die SC mit ihren Ermittlungen begonnen haben auf. Er erledigt die schuldigen Geschworenen einen nach dem anderen, während die SC hilflos zusehen müssen. Dann schickt er die SC als gequälte Untote zurück zur Gruppe.

Die folgenden Ereignisse finden jeweils zur vollen Stunde statt, du kannst sie aber auch dann einfügen, wenn sie deiner Meinung nach am besten passen, um die Spannung zu fördern. Beschleunige das Ganze, wenn der Spielfluss zu langsam wird. Sollte einer der Geschworenen von den SC getötet werden, bevor er in Jarbin Caervis Hände fällt, mach dir keine Sorgen deswegen. Du solltest ihn aber trotzdem als Untoten wieder-

kehren lassen. Das Abenteuer beginnt abends um 18:00 Uhr, bei Sonnenuntergang.

## Ereignis 1 : Malgrims eigene Medizin (HG 1)

**Zeitpunkt:** 19:00 Uhr

**Örtlichkeit:** Beliebig.

Abgesehen von der Rolle, die er bei der Hinrichtung von Jarbin Caervis gespielt hat, klebt sowieso schon das Blut vieler an Malgrim Hurks Händen. Der brutale Hobgoblin hat Dutzende unschuldige Männer und Frauen mit seiner Stachelkette erwürgt. Caervis sorgt nun dafür, dass er seine eigenen Methoden zu spüren bekommt. Wenn die Zeit für Malgrims Ende gekommen ist, entscheidet sich der Hobgoblin, die Gruppe anzuführen, wenn sie den nächsten Bereich betritt. Verachtet er bereits schon die gesamte Gruppe, verlässt er sie angewidert und versucht auf eigene Faust das Gericht zu verlassen. Ist ersteres der Fall, schlägt die Tür des Raumes, in den Malgrim geht, hinter ihm zu. Lies daraufhin den folgenden Abschnitt vor oder gib ihn mit eigenen Worten wieder.

*Zuerst hört ihr ein scharfes, abgehacktes Flüstern, das bald zu dem krächzenden Ächzen eines Gehenkten anschwillt und durch das gesamte Gericht dröhnt. Malgrims panische Schreie übertönen das schreckliche Geräusch. „Nein! Lass mich in Ruhe! Du bist tot! Ich hab dich gesehen, wie du am Galgen gebaumelt bist! Nein!“ Ihr hört das Klirren einer Kette, gefolgt von einem Gurgeln. Dann kehrt Stille ein.*

Wenn sich die Tür danach öffnet, bzw. die SC in dem entsprechenden Bereich ankommen, sehen sie Malgrim, der an seiner eigenen Stachelkette im Gebälk aufgehängt wurde. Er ist tot. Unter seinen Stiefeln hat sich eine Blutlache gesammelt.

**Auswirkung:** Sobald die SC weggehen, verschwindet Malgrims Leiche. Der Hobgoblin wird zu einem schrecklichen Zombie, der der Gruppe auflauert, wenn es dir am besten passt.

| ZOMBIE MALGRIM HURKS                                                                    | HG 1 |
|-----------------------------------------------------------------------------------------|------|
| EP 400                                                                                  |      |
| Hobgoblin-Zombie                                                                        |      |
| NB Mittelgroßer Untoter                                                                 |      |
| INI +2; <b>Sinne</b> Dunkelsicht 18 m; <b>Wahrnehmung</b> +0                            |      |
| VERTEIDIGUNG                                                                            |      |
| RK 17, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 15 (+1 GE, +1 natürliche Rüstung, +3 Rüstung) |      |
| TP 16 (3W8+3)                                                                           |      |
| REF +3, <b>WIL</b> +3, <b>ZÄH</b> +1                                                    |      |
| <b>Immunitäten</b> wie Untote; <b>SR</b> 5/Wuchtschaden                                 |      |
| ANGRIFF                                                                                 |      |
| <b>Bewegungsrate</b> 9 m                                                                |      |
| <b>Nahkampf</b> Hieb +7 (1W6+5)                                                         |      |

| TAKTIK                                                                                                                                                                  |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Im Kampf</b> Malgrim ist nun ein untotes Wesen und stürmt auf den nächsten SC zu, um ihn niederzustrecken.                                                           |
| <b>Moral</b> Malgrim kämpft, bis er vernichtet ist.                                                                                                                     |
| SPIELWERTE                                                                                                                                                              |
| ST 20, GE 14, KO –, IN –, WE 10, CH 10                                                                                                                                  |
| <b>GAB</b> +2, <b>KMB</b> +7, <b>KMV</b> 19                                                                                                                             |
| <b>Talente</b> Abhärtung                                                                                                                                                |
| <b>Besondere Eigenschaften</b> Wankend                                                                                                                                  |
| <b>Ausrüstung</b> Grindlfetzer (Stachelkette [Meisterarbeit] mit Monogramm; inzwischen um Malgrims zerfleischten Hals gelegt); Beschlagene Lederrüstung [Meisterarbeit] |

## Ereignis 2 : Der verrückte blinde Zwerg

**Zeitpunkt:** 20:00 Uhr

**Örtlichkeit:** Beliebig oder beim Galgen (Bereich 7), wenn die Gruppe dort vor 20:00 Uhr ankommt

Zu Beginn präsentiert Tablark sich als beherzter alter Zwerg und wahrer Ausbund des Mutes. Er gibt damit an, dass er schon eine ganze Menge Geister gesehen hat und keine Angst vor dem alten Caervis hat. Immer wieder versichert er der Gruppe, dass schon alles gut ausgehen wird.

Sobald er jedoch zum ersten Mal die grauenvolle Kreatur sieht, zu der Caervis geworden ist, kratzt er sich die Augen aus. Solange die SC Bereich 7 nicht vor 20:00 Uhr erreichen, ist dies auch das erste Mal, dass sie den Röchler sehen. Lies ihnen den folgenden Abschnitt vor oder gib ihn mit eigenen Worten wieder.

*Aus den Schatten schlurft eine große, bucklige Gestalt. Der Kopf des Wesens hängt ihm obszön an dem verfärbten gebrochenen Hals. Sein Gesicht ist von einem verwesten Totenschleier bedeckt. Ihr könnt nur ein milchig weißes Auge erkennen, das durch eines der Löcher starrt. Durch einen weiteren Riss im Stoff könnt ihr seinen Mund und die schwarzen Zähne sehen. Aus der zermalmten Kehle des Dings ertönt ein grauererregendes kratziges Geräusch, das von Schmerz und Leiden spricht. Dann greift das Wesen nach Tablark Malmhammer.*

*Der Zwerg jammert wie ein gequältes Tier und fällt auf seine knorrigten alten Knie. Wie durch Zauberhand führt er seine zu Klauen gekrümmten Finger ans Gesicht. Tablark schreit. Es ist ein hoher, monströser und unfassbar lang gezogener Laut, der durch die Luft schneidet, während die Finger des Zwerges große, blutige Wunden auf seinem Gesicht und seinen Augen hinterlassen. Der Schrei verwandelt sich zu einem wahnsinnigen Lachen, als Tablark aufsteht und wegrennt.*

**Auswirkung:** Der Geist des Zwerges ist an seinem Wahnsinn zerbrochen. Den Rest des Abenteuers kichert er nur noch wie ein schwachköpfiges Kind vor sich hin. Er flieht aus dem Raum und läuft wie wild durch das Gericht, rennt gegen Wände und Türrahmen, rappelt sich

### HINWEISE UND INFORMATIONSFLOSS

Der Zeitpunkt und die Art und Weise, wie du der Gruppe Informationen zukommen lässt, sind wichtige Bestandteile dieses Abenteuers. Wann und wie du den Groschen fallen lässt, ist eine der größten Herausforderungen eines jeden Mystery-Abenteuers. Dutzende von Gesprächen und hitzige Themen in Foren zeugen von den unterschiedlichen Ansichten darüber, wie man ein solches Abenteuer am besten leitet. Einige meinen, man sollte es den SC ruhig schwer machen, damit sie das Gefühl haben, wirklich etwas erreicht zu haben, andere ziehen die Kopf-durch-die-Wand-Methode vor, damit der Spielfluss nicht zum Erliegen kommt und die Spieler orientierungslos dreinblicken lässt. Beides hat seine Vorteile. Mach es den Spielern zu Beginn schwer, aber halt jederzeit den Kopf und die Wand bereit. Wenn die Spieler festhängen, weil sie keine Hinweise mehr finden, wirf ihnen ein paar Brotkrumen vor die Füße, damit sie weiterkommen.

Es gibt mehrere Möglichkeiten, wie die SC dem Kopf hinter dem Prozess auf die Schliche kommen können. In Weids Schreibtisch in Bereich 12 etwa liegen genug Hinweise, um dahinter zu kommen, dass die Geschworenen beeinflusst wurden (zusätzlich zu den Hinweisen, die auf seine Obsession für Malene deuten). Die Visionen, welche die Spieler erleben, beinhalten alles, was sie brauchen, um das Rätsel zu lösen (beispielsweise wissen sie dadurch, dass der Mörder an der Wange mit einer Stricknadel verletzt wurde, und Weid hat die passende Narbe im Gesicht – auch wenn sein Bart die Entdeckung erschwert. Man erhält genug Antworten, wenn man den Geschworenen ein wenig zusetzt (nicht alle sind sich jedoch bewusst, wer Malgrims und Patrissas Fäden gezogen hat). Außerdem überlebt Patrissa lange genug und weiß, dass Alastir hinter der Hinrichtung von Jarbin Caervis steckt (und sie hegt den Verdacht, dass die Beweggründe des Anwalts damit zu tun haben, dass er seine Finger bei der Ermordung von Jarbins Familie im Spiel hatte). Dementsprechend ist sie eine unschätzbare Informationsquelle, sobald es den SC denn gelingt, ihr ein paar Antworten abzurufen.

Sei hilfreich. Wenn die SC nicht mehr weiter wissen, gib ihnen ein paar Hinweise, damit ihre Nachforschungen nicht zum Erliegen kommen. Sollte Stillstand herrschen, lass Patrissa verdächtig erscheinen, damit die Spieler ihr auf die Spur kommen. Die letzte Rettung stellt Svet dar. Immerhin ist es sein Ziel, dem Mord an Caervis Familie auf den Grund zu gehen. Wenn die SC nicht mehr weiter kommen, kann der verkleidete Schurke ihnen unter die Arme greifen. Aber mach nicht den Fehler, der Gruppe zu früh zu helfen. Mach es deinen Spielern nicht zu leicht, sonst ist das Abenteuer vorbei, bevor es überhaupt richtig angefangen hat. Einer der Gründe, warum Alastir nicht vor Mitternacht auftaucht, besteht denn auch darin, dass die SC des Rätsels Lösung nicht sofort finden sollen, damit ihnen der Horror und der Spaß nicht entgeht, Hinweise zu suchen und sich ein Rennen auf Zeit mit dem mordsüchtigen Caervis zu liefern. Wie du das Enthüllen der Hinweise abstimmt und die Spannung aufbaust, ist essentiell für einen guten Höhepunkt. Du wirst eine Menge Arbeit in das Abenteuer hineinstecken müssen, aber der Spaß, den du und deine Spieler haben werden, wird dich mehr als entschädigen.

aber immer wieder auf, um seine wilden Kapriolen aufzuführen. Schlussendlich taucht er dann im Beratungszimmer der Geschworenen als einer von Patrissas Zombies wieder auf (siehe Ereignis 6).

## Ereignis 3 : Verweste Zehen (HG 2)

**Zeitpunkt:** 21:00 Uhr

**Örtlichkeit:** Beliebig oder Bereich 9, wenn die Gruppe ihn vor 21:00 Uhr erreicht.

Ist Halgrak gegen 21:00 Uhr noch in Gegenwart der SC, verschwindet er auf einmal. Die Gruppe trifft ihn im nächsten Raum, den sie betritt, wieder. Der Halb-Ork wurde von Caervis in den Wahnsinn getrieben. Er sitzt auf dem Boden und näht sich mit Nadel und Faden vergnügt seine Zehen wieder an den rechten Fuß. Die verfaulten Gliedmaßen wachsen an und infizieren den armen Schmied mit schrecklichen, fleischfressenden Bakterien, die ihn innerhalb von Minuten töten.

**Auswirkung:** Bald schon verschwindet Halgraks verseuchter Leichnam. Die Krankheit,

die ihn dahin gerafft hat, macht ihn zu einem zersetzenden Ghul, den die SC in den Zellen (Bereich 9) wiedertreffen. Waren sie bereits vor diesem Ereignis dort, lass Halgrak auftauchen, wenn sie das nächste Mal durch diesen oder einen anderen Bereich deiner Wahl gehen.

## Ereignis 4 : Plötzlich nicht mehr sprachlos

**Zeitpunkt:** 22:00 Uhr

**Örtlichkeit:** Beliebig.

Als nächstes wendet Caervis sich Ebin Heitsond zu. Der Gnom verschwindet kurz nach Halgrak (lass ihn aus Furcht vor einem Kampf fliehen oder einfach nur abhauen, um alleine den Versuch zu unternehmen zu fliehen). Wenn die SC ihn gegen 22:00 Uhr finden, lies ihnen den folgenden Abschnitt vor oder gib ihn mit eigenen Worten wieder.

*Ebin sitzt euch abgewandt auf dem Boden und wiegt sich hin und her. Er macht irgendetwas mit seinen Händen, was ihr allerdings nicht sehen könnt. Ihr hört das Geräusch eines Messers, das durch Fleisch*



schneidet, dann ertönt ein nasses Husten und der Gnom zuckt zusammen. Er dreht sich zu euch um. Blut rinnt ihm aus seinem grinsenden Mund. In der rechten Hand hält er seine herausgeschnittene Zunge. Er winkt euch zu, als würde er gerade eine Posse aufführen.

Ebin wurde von Caervis in den Wahnsinn getrieben. Er hat sich die Zunge herausgeschnitten und erstickt nun an seinem eigenen Blut. Zuvor stolpert er aber noch auf die SC zu und schlägt sie ein paar Mal mit seiner Zunge. Er gurgelt und kichert, während ihm sein Blut in die Kehle läuft.

**Auswirkung:** Ebins Leiche verschwindet zu einem späteren Zeitpunkt. Er schlurft in seinem blutbespritzten Narrengewand umher, in seiner Kappe winden sich Würmer. Wenn er angreift, winkt er mit seiner Zunge.

TOTER EBIN HG ½  
 EP 200  
 TP 10, siehe Seite 18 (Daben)



Richter Trab

Ebin hat keinen Speer und auch keine Schleuder, sondern haut nur auf seine Gegner ein.

TAKTIK

Im Kampf Ebin stürmt auf den nächsten SC zu und gluckst dabei vor sich hin.

Moral Ebin kämpft, bis er vernichtet ist.

Ereignis 5: Vater und Tochter wieder vereint

Zeitpunkt: 23:00 Uhr

Örtlichkeit: Beliebiger Leichenhalle (Bereich 11), wenn die SC dort vor 23:00 Uhr eintreffen.

Meg hat Caervis schuldig gesprochen, weil der ihren Vater hingerichtet hat. Und jetzt will der Henker ihr wiedergeben, was er ihr genommen hat – ihren Vater in all seiner toten, verseuchten Pracht. Lies den SC den folgenden Abschnitt um 23:00 Uhr vor, oder wann immer sie die Leichenhalle erreichen, oder gib ihn mit eigenen Worten wieder.

Vier schwerfällige Kadaver, drei Menschen und ein Halbling, wanken in euer Blickfeld. Sie stöhnen erbärmlich. Alle tragen sie eine verrottende Schlinge um den gebrochenen Hals. Meg erstarrt auf einmal und starrt den Halbling-Zombie an, der die anderen anführt. Ihre Augen füllen sich mit Tränen und ihre Lippen zittern. „Papa?“ Dann stürmt sie mit ausgebreiteten Armen auf die hungrigen Toten zu, um den verwesenden Halbling zu umarmen.

Meg glaubt, dass ihr verstorbener Vater auferstanden ist, und eilt auf ihn zu, um ihn zu umarmen. In ihrer Vorstellung umarmt auch Daben sie, tröstet sie und wiegt seine geliebte Tochter, während er ihr den Kopf streichelt und die Stirn küsst. Sie vergießt selbst dann noch Tränen der Freude, als ihr Vater in aller Seelenruhe ihren Kopf packt und dreht, bis das Geräusch ihres brechenden Halses von den Wänden des Raumes hallt. Sie seufzt noch einmal liebevoll „Papa“, während er ihr den Kopf vom Leib reißt und ihre Sehnen und Haut mit einem nassen Schmatzen nachgeben. Siehe Bereich 11 für weitere Details.

**Auswirkung:** Auch Megs Leiche verschwindet. Sie erscheint später im Beratungszimmer der Geschworenen an der Seite von Patrissa Vraaks wieder (siehe Ereignis 6 für weitere Einzelheiten).

Ereignis 6: Beeinflusste Geschworene (HG 4)

Zeitpunkt: 24:00 Uhr

Örtlichkeit: Beliebiger

Nachdem der Röchler sich um die bereits genannten Geschworenen gekümmert hat, wendet sich sein Zorn letztendlich gegen Patrissa. Sie wird von der Gruppe getrennt (sollten die SC inzwischen wachsamer geworden sein, lass Caervis einfach auftauchen und sie in eines der Zimmer jagen; hinter den beiden schlägt die Tür zu und verschließt sich). Patrissa, die andere so gerne manipuliert, bekommt es nun mit ihren eigenen Mitteln heimgezahlt. Wenn ihr Geist unter der Macht des Röchlers zusammenbricht, ersticht sie sich mit ihrem eigenen Dolch und zieht sich die Eingeweide aus dem Leib. Die SC finden sie, wie sie mit ihren eigenen Innereien spielt, wahnsinnig lacht und dann eines schrecklichen Todes stirbt.

**Auswirkung:** Patrissas Leiche (und der glitschige Haufen aus Eingeweiden) verschwindet. Sie erscheint im Beratungszimmer der Geschworenen, wenn die SC den Raum das nächste Mal betreten. Die Hexenmeisterin wurde in eine abscheuliche Untote verwandelt, ein so genannter Gedärmwürger. Die anderen bisher getöteten Geschworenen hängen als Zombie-Puppen an ihr. Patrissas Eingeweide bilden die Fäden. Lies den SC den folgenden Abschnitt vor oder gib ihn mit eigenen Worten wieder, wenn sie Patrissa erneut begegnen.

Etwas bewegt sich im Dunkeln. Ein nasses, schmatzendes Geräusch kündigt Patrissas aufgeblähten Leichnam an. Ihr Gesicht ist eine Maske des Todes. Die Eingeweide, die sie sich selbst aus dem Leib gezogen hat, winden und schlängeln sich, als wären sie lebendig. Patrissas Innereien schlittern über den Boden. Wie klebrige Ranken ziehen sie sich auf den Tisch und wickeln sich um die Stuhllehnen. Auch die anderen toten Geschworenen sind da. Sie sitzen am Tisch. Einige von Patrissas Eingeweiden sind mit ihren Hälsen verwachsen oder haben sich in ihr Rückgrat gebohrt. Die Leichen zucken auf ihren Stühlen. Das Gesicht der Zauberin aber wirkt vollkommen unbeteiligt. Nur ein Stück ihres schlangengleichen Darms erhebt sich, um euch bedrohlich zu begutachten. Dann erheben sich die Leichen von den Stühlen und schwanken in eure Richtung. Die sich windende Masse aus Gedärm rollt sich zusammen und schießt auf euch zu.

**Kreaturen:** Neben einem weiteren Opfer des alten Caervis sitzen der augenlose Tablark und die kopflose Meg Blütenherz auf den Stühlen. Sie werden von der irrsinnigen Patrissa kontrolliert, wanken auf die SC zu und greifen an.

PATRISSA, GEDÄRMWÜRGER HG 3

EP 800

TP 26; siehe Anhang

TAKTIK

Im Kampf Patrissa lässt ihre Zombies in den ersten beiden Runden die Drecksarbeit erledigen, dann greift sie die SC mit ihren stinkenden Eingeweiden an.

Moral Patrissa kämpft, bis sie vernichtet ist.

MEG, ZOMBIE-HALBLING HG ½

EP 200

TP 10, siehe Seite 18 (Daben)

Meg hat weder einen Speer noch eine leichte Armbrust und kann nur ihren Hieb-Angriff einsetzen.

TAKTIK

Im Kampf Meg nähert sich dem SC, den sie zu Lebzeiten am sympathischsten fand, und versucht ihm den Kopf abzureißen. Gelingt ihr das, setzt sie ihn sich auf ihren Halsstumpf.

Moral Wenn Patrissa getötet wird, fällt Meg leblos zu Boden. Ansonsten kämpft sie, bis sie vernichtet ist.

TABLARK UND EIN WEITERER ZOMBIE MIT GEBROCHENEM HALS HG ½

EP 200

TP je 12; Pathfinder Monsterhandbuch (Zombie)

TAKTIK

Im Kampf Die Zombies stürmen auf die SC zu und halten sie von Patrissa fern.

Moral Die Zombies kämpfen, bis sie oder Patrissa vernichtet sind.

Ereignis 7: Das Duell der Bösewichte (HG 3)

Zeitpunkt: 24:00 Uhr (Mitternacht)

Örtlichkeit: Eingangshalle (Bereich 1)

Svet hat mehr als einen Plan entwickelt, um dem Röchler dabei zu helfen, Gerechtigkeit zu erfahren. Er hat die Geschworenen (und die SC) betäubt und ins Gericht gebracht, doch an die beiden weiteren Personen, die in den Scheinprozess verwickelt waren, ist er nicht so leicht herangekommen: Richter Silman Trab und Alastir Weid. Da Svet sich jedoch ziemlich sicher ist, dass sie an dem schrecklichen Schicksal von Jarbin Caervis schuld sind oder zumindest darin verwickelt waren, hat er Erpresserbriefe in ihren Handschriften gefälscht (die Schriftvorlagen hat er im Gericht gefunden). Er hat sie an den jeweils anderen geschickt und damit gedroht, sich an die Obrigkeit zu wenden und öffentlich zu machen, was der Genannte mit dem „schrecklichen Justizfehler“ zu tun hat, wenn er sich nicht bereit erklärt, sich „am Ort des Geschehens“ zu treffen und 1.000 GM mitzubringen. Als Trab gelesen hat, dass Alastir seine Komplizenschaft bei der unrechtmäßigen Hinrichtung an die Öffentlichkeit bringen will, geriet er in Panik. Trab ist inzwischen ein alter Mann, der sich um eine Familie kümmern muss. Er kann es sich nicht leisten, wegen seiner Beteiligung an dem Prozess ins Gefängnis zu gehen – oder schlimmer noch, exekutiert zu werden. Außerdem möchte er nicht, dass seine Söhne und Töchter in den Skandal hineingezogen werden. Alastir auf der anderen Seite ist inzwischen ein Junggeselle mit Landbesitz und einer gehörigen Portion Selbstgefälligkeit. Er hat so einige schreckliche Verbrechen, gebrochene Herzen und zerbrochene Familien auf dem Gewissen. Als er den Brief bekam, packte ihn die kalte Wut. Selbst in der Kunst der Täuschung geübt, merkte er, dass das Schreiben gefälscht war. Er hat sich dennoch entschieden, zu dem Treffen zu gehen, um den wahren Erpresser zu finden und ihn zur Strecke zu bringen. Außerdem wurde ihm bewusst, dass der alte Richter ein Problem darstellt, dessen Existenz er sich nicht leisten kann. Der Brief mag eine Fälschung sein, doch Alastir kann es nicht zulassen, dass der alte Bastard senil oder verrückt wird und anfängt, die Geheimnisse auszuplaudern, die er geschworen hat für sich zu behalten. Also hat Alastir beschlossen, dass Trab sterben muss. Er will herausfinden, wer ihm den gefälschten Brief geschickt hat, und den Erpresser ebenfalls umbringen.

Der Richter und der ehemalige Staatsanwalt treffen ungefähr zur selben Zeit beim Gericht ein und begegnen sich in der

PLOTBELOHNUNGEN AM ENDE

Weid hängen: 800 EP für jeden SC.

Ein SC lässt sich hängen, um den Rest zu retten: 400 EP für jeden SC und 800 EP für den Märtyrer, wenn er wiederbelebt werden kann.

Rekkart erlauben, sich hängen zu lassen: 0 EP.

Trab zur Rechenschaft ziehen: 400 EP für jeden SC.

Alastir Weid





Eingangshalle (Bereich 1). Alastir verliert keine Zeit mit Plänkeleien und versucht den gealterten Trab sofort zur Strecke zu bringen. Der Richter selbst ist aber auch kein schlechter Schwertkämpfer und gibt sein Bestes, um dem Angriff des bösen Adligen etwas entgegenzusetzen. Egal wo im Gericht die SC sich gerade befinden, sie hören aus der Eingangshalle das Geräusch von Stahl, der auf Stahl trifft. Gehen sie der Sache nach, lies ihnen den folgenden Abschnitt vor oder gib ihn mit eigenen Worten wieder.

Ein alter, ziemlich beliebter Mann strauchelt rückwärts und verteidigt sich gegen seinen großen, schlanken Gegner, ein Mann mit Vollbart und stechend blauen Augen, der eine blitzende Klinge schwingt. Ihre Rapiere schlagen aufeinander. Silberne Funken sprühen. Der große Mann rückt galant seinen schwarzen Zylinder zurecht, dann lässt er einen weiteren Schlaghagel auf seinen Gegner niedergehen und kontert. Der silbergraue Spitzbart und der Schnauzer des anderen sind bereits schweißnass. Seine grünen Augen sind schreckerfüllt. Man sieht, dass es ihn große Anstrengung kostet, die Angriffe abzuwehren. Wieder setzt der große Mann zu einer Finte an – er fügt seinem Kontrahenten eine klaffende Wunde

am Arm zu. Dieser stolpert rückwärts, knickt um und schreit auf vor Schmerz. Dann stürzt er auf die harten Pflastersteine der Eingangshalle.

**Kreaturen:** Die zwei oben beschriebenen Männer sind Silman Trab und Alastir Weid. Trab ist beliebt, gealtert und hat bereits silbergraues Haar. Er lässt sich einen Schnauzer und einen Spitzbart stehen und man sieht ihm die Anstrengung an. Alastir hingegen ist noch so lässig-elegant wie vor zehn Jahren, obwohl seine Schläfen bereits vornehm ergraut sind. Greifen die SC nicht ein, erledigt Alastir den lästigen Trab (und entledigt sich eines Problems, dessen Existenz er sich nicht länger leisten kann). Wenn Weid bemerkt, dass er Zeugen hat, erzählt er, dass Trab gedroht hat, sein Ansehen mit dreisten Lügen zu beschmutzen, die den schon lange abgeschlossenen Fall des Jarbin Caervis betreffen. Trab stottert, dass er derjenige ist, der mit Lügen bedroht wird. Er zieht den von Svet gefälschten Brief. Alastir tut das Gleiche.

Alles läuft nach Plan. Trab eignet sich hervorragend als Ablenkungsmanöver. Alastir hatte nie vor, den Erpresser zu bezahlen (vielmehr wollte er herausfinden, wer den Brief wirklich geschrieben hat), und

deshalb noch nicht einmal das verlangte Geld mitgebracht. Trab hingegen wollte Alastir in der Hoffnung auszahlen, dass die ganze Sache dann weiterhin unter Verschluss bleibt. Er hat einen dünnen Umschlag mit zwei Platinbarren (je 500 GM wert) dabei. Alastir weist darauf hin, dass Trabs Geld wohl ein eindeutiger Beweis seiner Schuld ist. Auf die Frage, warum er kein Gold dabei hat, sagt er: „Warum sollte ich jemanden für sein Stillschweigen in einer Sache bezahlen, mit der ich nichts zu tun hatte?“ Dass er bereits herausgefunden hat, dass der Brief eine Fälschung ist, erwähnt Alastir natürlich nicht. Er hofft, den Erpresser in falscher Sicherheit wiegen zu können. Er schaut sich die überlebenden Geschworen (Rekkart, Svet und die SC) ganz genau an und versucht herauszufinden, wer hinter dem Brief steckt.

Wenn Trab und Weid klar wird, dass der Röchler sie alle jagt, werden sie von Panik ergriffen. Weid tut alles in seiner Macht Stehende, um seine Rolle bei den Morden geheimzuhalten, indem er den Verdacht auf einen der anderen Anwesenden lenkt (einen SC oder vielleicht Svet). Durchschaut er Svets Verkleidung (mache einen konkurrierenden Fertigkeitwurf auf Wahrnehmung für den Anwalt gegen einen Fertig-

keitswurf auf Verkleiden für den Alchemisten), entlarvt er den Schurken und sagt, dass dieser hinter der ganzen Sache stecken müsse. Alastir versucht mit allen Mitteln, die, die ihm auf der Spur sind, davon zu überzeugen, dass sie falsch liegen, während er sich bemüht, den Rest davon zu überzeugen, dass die Betroffenen lügen.

Trab ist die Schwachstelle. Er kennt die Wahrheit und sagt sie jedem, dem ein Fertigkeitswurf auf Diplomatie oder Einschüchtern (SG 20) gelingt.

Außerdem deuten die Visionen auf Weid, auch wenn er versucht die inzwischen vernarbte Wunde, die Malene ihm zugefügt hat, zu verbergen. Er hat sich einen langen Bart wachsen lassen, um die unansehnliche Narbe auf seiner linken Wange zu verstecken (da, wo Malene ihn getroffen hat). Eine nähere Untersuchung (Wahrnehmung, SG 20) enthüllt jedoch, dass sie sich unter seiner gut gestutzten Gesichtsbehaarung findet.

**RICHTER SILMAN TRAB** **HG 1**  
**EP 400**  
 Menschlicher Experte 3  
 RB Mittelgroßer Humanoider  
 INI +0; Sinne Wahrnehmung +1

**VERTEIDIGUNG**  
 RK 14, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 14 (+4 Rüstung)  
**TP 19 (3W8+6)**  
 REF +2, WIL +5, ZÄH +4

**ANGRIFF**  
**Bewegungsrate 9 m**  
**Nahkampf** Rapier [Meisterarbeit] +4 (1W6)

**TAKTIK**  
**Vor dem Kampf** Trab nimmt seinen *Trank: Magierrüstung* ein und zieht sein Rapier.  
**Im Kampf** Trab weicht während des Kampfs dem am gefährlichsten aussehenden Gegner aus.  
**Moral** Der Richter flieht, wenn er nur noch 5 TP oder weniger hat.

**SPIELWERTE**  
 ST 10, GE 10, KO 14, IN 15, WE 12, CH 13  
 GAB +2; KMB +2; KMV 13  
**Talente** Defensive Kampfweise, Waffenfokus (Rapier), Umgang mit Kriegswaffen (Rapier)  
**Fertigkeiten** Beruf (Richter) +7, Bluffen +7, Diplomatie +7, Einschüchtern +7, Magischen Gegenstand benutzen +7, Motiv erkennen +7, Sprachenkunde +7, Wissen (Adel) +8, Wissen (Lokales) +8  
**Sprachen** Elfish, Gemeinsprache, Zwergisch  
**Ausrüstung** *Trank: Magierrüstung*;

**Andere Ausrüstung** Resistenzumhang +1, smaragdbesetzte Taschenuhr (300 GM), Rapier [Meisterarbeit]

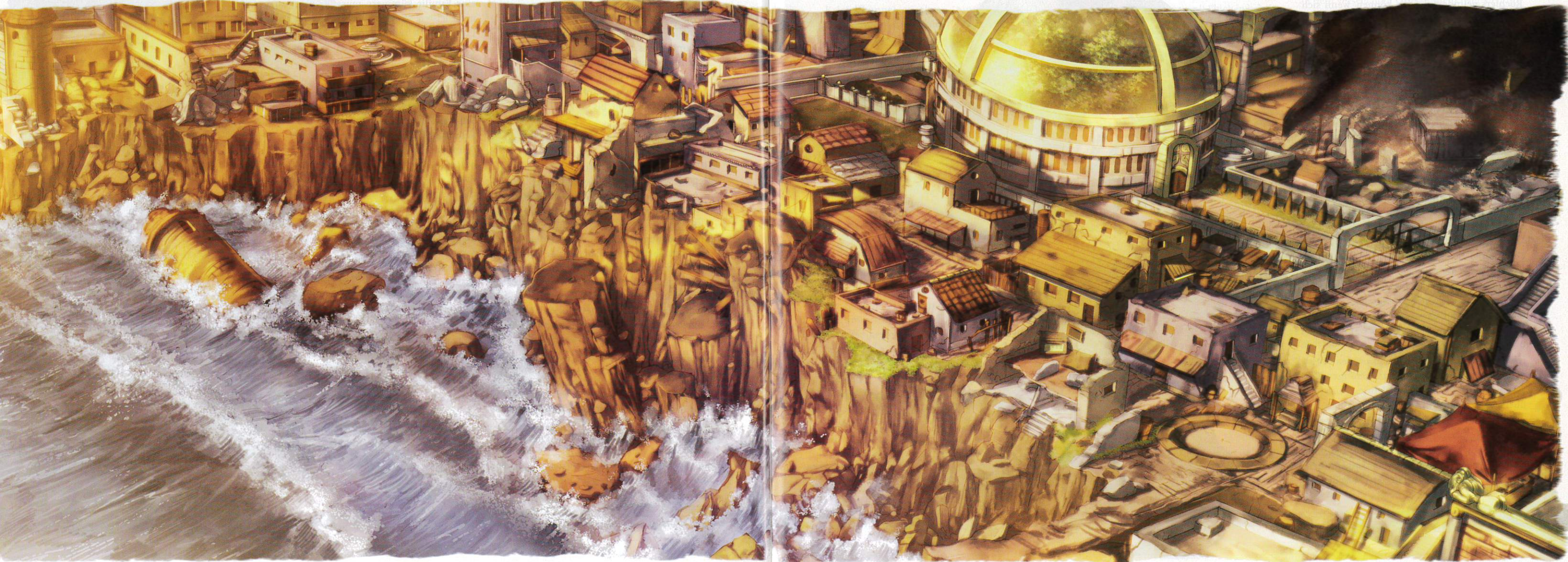
**ALASTIR WEID** **HG 2**

**EP 600**  
 Menschlicher Adliger 4  
 RB Mittelgroßer Humanoider  
 INI +3; Sinne Wahrnehmung +7

**VERTEIDIGUNG**  
 RK 15, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 12 (+3 GE, +2 Rüstung)  
**TP 18 (4W8)**  
 REF +4, WIL +6, ZÄH +1

**ANGRIFF**  
**Bewegungsrate 9 m**  
**Nahkampf** Rapier +1, +7 (1W6+2)

**TAKTIK**  
**Vor dem Kampf** Alastir nimmt seinen *Trank: Katzenhafte Anmut* ein und gibt sein Bestes, um die NSC so zu manipulieren, dass sie ihn verteidigen.  
**Im Kampf** Zuerst setzt Alastir Zauberkundigen mit seinem Rapier zu.  
**Moral** Weid kämpft bis zum Tod, statt sich am Galgen hängen zu lassen.  
**Grundwerte** GE 12, INI +1, RK 13, Berührung 11, REF +1, **Nahkampf** +1, Rapier +5 (1W6+2)





SPIELWERTE  
 ST 12, GE 16, KO 10, IN 14, WE 15, CH 16  
 GAB +3; KMB +4; KMV 17  
**Talente** Beredsamkeit, Unterhändler, Waffenfinesse  
**Fertigkeiten** Auftreten (Redner) +8, Bluffen +10, Diplomatie +15, Einschüchtern +12, Motiv erkennen +9, Verkleiden +10, Wahrnehmung +7, Wissen (Adel) +7, Wissen (Lokales) +7  
**Sprachen** Elfish, Gemeinsprache, Goblinisch  
**Kampfausrüstung** Trank: Katzenhafte Anmut, Trank: Mittelschwere Wunden heilen; **Andere Ausrüstung** Rüstungsarmschienen +2, Kleidung eines Adelligen, Rapier +1

Abschluss des Abenteuers

Wenn die Liste der Verdächtigen (und überlebenden Geschworenen) kürzer wird, müssen die SC sich mit gefährlichen NSC wie Vraaks und Alastir Weid auseinandersetzen, die zu Monstern gewordenen Geschworenen töten und genug Beweise sammeln, um Weid an den Galgen bringen zu können. Gelingt es ihnen nicht herauszufinden, dass Alastir für das Verbrechen verantwortlich ist, gibt es nur noch eine Möglichkeit für sie, die Nacht zu überleben. Wem ein Fertigkeitswurf auf Wissen (Religion) (SG 15) gelingt, der weiß, dass die Qualen des Röchlers gelindert werden können, wenn sich jemand anderes willentlich am selben Galgen hängen lässt, an dem der Geist einst gestorben ist. Dies muss am Jahrestag des ungerechten Todes geschehen. Ein SC, der die Notiz aus Bereich 9 liest, erhält einen Situationsbonus von +10 auf diesen Wurf und darf ihn auch ungeübt ausführen. Die Gruppe muss dann jemanden auswählen, der gehenkt wird, damit die anderen leben können – ein Ersatz, der die Leiden von Jarbins ruhelosem Geist am Jahrestag übernimmt. Dies lindert die Qualen des Röchlers zwar nur zeitweise, befreit die Überlebenden fürs Erste aber aus seinen grässlichen Klauen. Das heruntergekommene Gericht bleibt ein Ort des Schreckens und des Todes, an dem es spukt. Jarbin ersteht am folgenden Tag wieder auf. Die Gruppe und die restlichen Überlebenden können in der Zwischenzeit fliehen.

Rekkart von Kol, der ja noch am Leben ist, erweist sich als schwierig, wenn es darum geht, einen „Ersatz“ für Caevis zu finden. Der fehlgeleitete Paladin glaubt, dass Caevis seine Familie umgebracht hat, und hat nicht die Absicht, jemand anderen zu hängen, um „den Geist eines monströsen Mörders“ zu beschäftigen. Die SC müssen von Kol also von Jarbins Unschuld überzeugen, damit er nachgibt. Das Grauen, das den Paladin im Angesicht seiner Verwicklung in die unrechtmäßige Hinrichtung überkommt, zerstört jeglichen Selbsterhaltungstrieb in ihm, weshalb er verlangt, bei Sonnenaufgang den Märtyrer spielen zu dürfen, egal was die SC

beschließen. Er muss tatsächlich kampfunfähig gemacht werden, um ihn davon abzuhalten, sich selbst zu hängen.

Wenn niemand sich freiwillig hinrichten lässt und Weid nicht gehenkt wird, macht der Röchler bis zum Sonnenaufgang weiter. Er lässt nur Svet und von Kol am Leben (er erfreut sich daran, dass ein Opfer übrig bleibt, das von seinen Taten berichten kann). Wenn die SC ihn dabei bis zum Morgengrauen (bis 6:00 Uhr) immer wieder unterbrechen und ihn wiederholt im Kampf besiegen, kommen sie mit dem Leben davon.

Gelingt es den SC herauszufinden, dass Weid der wahre Schuldige ist, und hängen sie den ehemaligen Staatsanwalt, beenden sie den Spuk im Distriktrichter von Beldrinssturz ein für alle mal und werden zu Berühmtheiten in Absalom. Können sie außerdem noch Richter Silman Trab ein Geständnis abringen, sind ihnen die Autoritäten etwas schuldig. Die SC werden zu Legenden. Ohne Zweifel sind sie durch die Schrecken dieser Nacht zusammengeschweißt worden und bilden nun eine tapfere Gruppe, die sich anderen finsternen Gefahren Absaloms oder Abenteuern in fernen Teilen Golarions stellen kann.



Der Röchler

ANHANG 1:  
BELDRINSSTURZ

Direkt an den Rand der sturmumtosten felsigen Klippen an der Südküste der Insel Kortos hat der mysteriöse Beldrin einst seinen Turm gebaut, ein beeindruckendes Meisterwerk der Architekturkunst, dessen drei wunderbare Elfenbeinspitzen ein wenig gefährlich auf dem winzigen Fundament thronten. Unter seinem Einfluss wurde das Umland des Turmes außerordentlich reich und schön. Es wurde zu einem wahren Wunderland, das neugierige Adlige, geschickte Händler und viele weitere anzog, die es nach den gewaltigen Geheimnissen von Beldrins arkaner Macht düsterte.

Beldrinssturz, wie die Gegend bald genannt wurde, wurde zu einem Juwel Absaloms. Selbst lange nachdem der Turm mit seinen drei Spitzen ins Meer gefallen und der seltsame Wohltäter verschwunden war, florierte die Gegend und etablierte sich als Paradies, das außerhalb der engen, stinkenden und elenden Straßen der restlichen Stadt lag.

Es schien, als sei Beldrinssturz unantastbar, als könnten ihm weder Katastrophen noch die finstere

Seite des Stadtlebens etwas anhaben. Aber dann kam das Erdbeben. Ein nicht unbeachtlicher Teil des majestätischen Plateaus stürzten in die See und nahm hunderte von Feiernden und Bewohnern mit sich. Die zerklüfteten Klippen wurden zu einer Todesfalle. Die Bevölkerung des Viertels flüchtete sich aus der prachtvollen Nachbarschaft in die ranzigen Eingeweide von Absalom. Panik breitete sich aus. Gewalt und Verfolgungswahn nahmen die Herzen und Geister der Überlebenden in Besitz. Es kamen Gerüchte auf, dass das Erdbeben übernatürlichen Ursprungs sei – dass es von einem finsternen Magier oder einem geheimen, Dämonen verehrenden Kult ausgelöst worden war. Es kam zu einer Massenhysterie. Wilde Anschuldigungen darüber, wie es zu dem Beben gekommen war und wer es verursacht hatte, machten die Runde. Die meisten Bewohner flohen aus Angst vor ihren Nachbarn aus dem einst idyllischen Viertel, oder weil sie befürchteten, es könnte ein weiteres Beben folgen, das den Rest der Klippe mit sich nehmen würde.

Der Großteil von Beldrinssturz ist einsam und verlassen. Nur in einigen wenigen, äußerst gefährlichen Gegenden lebt noch jemand. Im Folgenden ein paar dieser Örtlichkeiten:

**Arboretum Arkanis:** Unter dieser magischen Kristallkuppel wuchsen einmal exotische Obstbäume und tausende von Blumen, wie man sie nie zuvor auf Golarion gesehen hatte. Sie wurden von den Strahlen der Sonne beschienen und mit magischen Schauern aus nährstoffreichem Regen bewässert, die regelmäßig aus einer arkanen Silberwolke niedergingen, die sich nie am Himmel bewegte. Nach dem Erdbeben schwand die ewige Magie, die Beldrin geschaffen hatte. Die Wolke wurde purpurschwarz und grau. Gelber Regen ging auf das Arboretum nieder. Die schönen Blumen und lebensspendenden Obstbäume schmolzen dahin oder verwandelten sich in schreckliche obszöne Parodien ihrer früheren Herrlichkeit. Neue Dinge begannen zu wachsen: schwarze Bäume mit weinenden menschlichen Augen am Ende kränklicher Äste, blutsaugende Mammutbäume, Schimmelpilze so groß wie Kühe und markausaugende Ranken, die jedem der an ihnen vorbei geht, seine Erinnerungen, seine Stimme und seine Knochen rauben. Schlimmer noch ist, dass in den lichtlosen Gassen inzwischen angeblich sogar Pflanzen wachsen, die menschliche Kadaver befallen und Leichen beleben, auf dass sie wieder unter den Lebenden wandeln können. Die Wirtsblumen wimmern, umgeben von verdrehten Perversionen der Natur. Wer es gewagt hat, die Kristallkuppel des Arboretums zu betreten, spricht nur von Schrecken, Schmerz und Tod.

**Beldrinsturm:** Die Legenden besagen, dass Beldrin vor seinem Tod drei mächtige Gegenstände in seinen Turm gebracht hat – je

einen in einen der drei Türme: einen Kandelaber, ein Horn und einen zerbrochenen Schild. Zwei der Türme stürzten bereits vor Jahrzehnten in die Brandung. Einer ist in einer tiefen Spalte, wenige hundert Meter vor der Küste, versunken, der andere liegt auf dem Meeresgrund vor der Klippe und zeigt sich bei Vollmond, wenn Ebbe herrscht. Der dritte Turm jedoch steht noch immer auf Beldrinssturz. Obwohl er noch nicht ins Meer gestürzt ist, kann man nur noch von Ruinen sprechen. Die Liste der Kundschafter, die versucht haben, bis ins Innerste der magischen Festung vorzudringen, ist mehrere Meter lang. Dutzende der klügsten und mutigsten Abenteurer Absaloms haben bei dieser närrischen Queste ihr Leben gelassen und doch finden sich jedes Jahr neue Mutige, die ihr Leben aufs Spiel setzen wollen.

**Der Fluthof:** Die Adelsfamilien, die auf die Klippen gezogen sind, um im Glanz von Beldrinssturz zu leben, haben diese eindrucksvolle Schule gebaut, wo ihre Kinder von den bekanntesten Gelehrten Absaloms unterrichtet wurden. Der Dreiturmhof wurde schnell als eine der namhaftesten privaten Grundschulen für junge Adlige und Kinder reicher Familien bekannt.

Als das Erdbeben zuschlug, barsten die Kanäle und stinkendes Abwasser überschwemmte die Schule. Die faulige Flut war mit Flüchen beladen und trug den Tod aus der lang vergessenen Nekropole unter den Klippen mit sich. Die Schulkinder leben heutzutage noch immer dort, nur atmen sie nicht mehr. Das, zudem sie geworden sind, singt noch immer Kinderlieder und tollt in den überfluteten Sälen umher, doch es ernährt sich von den Lebenden und spukt im tiefsten Dunkel der Nacht am Rande des Viertels. Die alte Schule ist zu einem wirklich gefährlichen Ort geworden. Es heißt jedoch auch, dass große Schätze und mächtige Artefakte in der Nekropole unter dem Fluthof liegen. Mehr als eine Abenteurergruppe hat sich in das tote Wasser gestürzt und sich den bösen Späßen der Kinder gestellt, um den Eingang zu den Krypten zu finden.

**Die Stachelnarbe:** Dieser Park war einst unter dem Namen Himmlischer Lustgarten bekannt. Seine wundersamen Attraktionen zogen die Elite Absaloms in Scharen an, die sich hier unvorstellbaren Wonnen hingab. Nach dem Erdbeben sammelte sich hier das summende und stechende Ungeziefer der gesamten Umgebung. Gefleckte Klippenmücken, Schwarzmethornissen und Skorpionkrabben hatten das Zentrum des Parks bald eingenommen. Dunkle Wolken gemeiner Pestfliegen und Augen fressender Syndwespen folgten alsbald und schnitten die Mitte des Parks von der Außenwelt ab. Und so wurde der Park bald nicht mehr Himmlischer Lustgarten, sondern Stachelnarbe genannt. Absaloms Magier-Elite spekulierte viel darüber, was die Ungezieferhorden gerufen hat, die sich

**Anmerkung  
des Entwicklers**

**EURE WAFFEN  
WERDEN EUCH  
NICHT HELFEN**

In *Die Schlinge des Henkers* können die SC viele Gegner direkt vernichten, nicht aber den korrumpten Geist von Caevis. Hier haben wir uns an Chaosiums *Call of Cthulhu* orientiert: Den Röchler zu bekämpfen ist nicht des Rätsels Lösung. Stattdessen müssen die SC sich etwas anderes überlegen, um mit ihm fertig zu werden. Caevis hat keine Eile, die Geschworenen zu töten (die SC will er vielleicht gar nicht erledigen, außer es gelingt ihnen nicht, die Identität des Mörders seiner Familie aufzudecken). Daher kann dieses „übermächtige“ Monster als Bedrohung auftreten, den SC zusetzen und die anderen Geschworenen umbringen, während die Charaktere hilflos zusehen müssen, ohne dass es bei den Begegnungen dazu kommt, dass die gesamte Gruppe ausgelöscht wird.

an dem verseuchten Ort sammeln. Wer sich ins Innere des Gartens wagte, der sah Gestalten in den Insektenwolken – große Wesen mit langen Armen, die in fünf zuckenden Stacheln endeten, welche unter den Millionen von tödlichen Insekten umherschlurften. Es heißt, dass im Herzen der Stachelnarbe die Hülle eines gesichtslosen Mannes lebe, der sich Skorpionprinz nennt. Diese Gerüchte sind so weit verbreitet, dass nicht wenige Eltern ihren Kindern vor dem Schlafengehen Angst mit den Geschichten über diesen Skorpionprinzen einjagen.

ANHANG 2:  
NEUE MONSTER

Der Röchler

*Eine große, bucklige Gestalt wankt vorwärts. Ihre Hände sind gefesselt und ihr Kopf hängt ihr obszön an dem verfärbten gebrochenen Hals. Das Gesicht ist von einem verwesenen Totenschleier bedeckt. Nur ein milchig weißes Auge ist zu erkennen, das durch eines der Löcher glotzt. Durch einen weiteren Riss im Stoff sieht man ihren Mund und die schwarzen Zähne. Aus der zermalnten Kehle des Dings ertönt ein grauen- erregendes kratziges Geräusch, das von Schmerz und Leid kündigt.*

|                                                       |             |
|-------------------------------------------------------|-------------|
| <b>RÖCHLER</b>                                        | <b>HG 5</b> |
| <b>EP 1.600</b>                                       |             |
| RB Mittelgroßer Untoter (körperlos)                   |             |
| INI +4; <b>Sinne</b> Dunkelsicht 18m; Wahrnehmung +14 |             |



| VERTEIDIGUNG                                                                                                                                                                                                                                                |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>RK</b> 19, <b>Berührung</b> 19, auf dem falschen Fuß 15 (+5 Ablenkung, +4 GE)<br><b>TP</b> 38 (7W8+7)<br><b>REF</b> +2, <b>WIL</b> +7, <b>ZÄH</b> +3<br><b>Immunitäten</b> wie Untote;<br><b>Verteidigungsfähigkeiten</b> Resistenz gegen Fokussieren +2 |
| ANGRIFF                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Bewegungsrate</b> Fliegen 9 m (perfekt)<br><b>Nahkampf</b> Berührung +10 (Hauch des Wahnsinns)<br><b>Besondere Angriffe</b> Schlinge des Henkers, Hauch des Wahnsinns                                                                                    |
| TAKTIK                                                                                                                                                                                                                                                      |

**Im Kampf** Die meisten Röchler sind mehr daran interessiert, den wahren Schuldigen hinter den Verbrechen zu finden, die zu ihrer Hinrichtung geführt haben, bzw. jene ausfindig zu machen, die sie betrogen haben, statt Unschuldige zu töten. Dementsprechend metzeln sie auch nicht einfach ganze Gruppen, sondern setzen Überfalltaktiken ein, bei denen sie ein oder zwei Feinde auf grausame Art und Weise abschlachten, damit die restlichen



Überlebenden motiviert sind, die Wahrheit aufzudecken, die zum Tod des Röchlers geführt hat.  
**Moral** Röchler haben vor nichts Angst. Sie verfolgen ihre Ziele bis zum bitteren Ende, da sie ganz genau wissen, dass sie sich erneuern, wenn sie zerstört wurden.

| SPIELWERTE                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>ST</b> 18, <b>GE</b> 10, <b>KO</b> –, <b>IN</b> 13, <b>WE</b> 14, <b>CH</b> 12<br><b>GAB</b> +5; <b>KMB</b> +9; <b>KMV</b> 19<br><b>Talente</b> Verbesserte Initiative, Verstohlenheit, Wachsamkeit, Waffenfokus (Berührung)<br><b>Fertigkeiten</b> Einschüchtern +11, Fliegen +18, Heimlichkeit +12, Motiv erkennen +14, Wahrnehmung +14<br><b>Sprachen</b> Gemeinsprache und alle Sprachen, die der Röchler zu Lebzeiten beherrscht hat.<br><b>Besondere Eigenschaften</b> Galgengebunden, Wiederkehr<br><b>LEBENSWEISE</b><br><b>Umgebung</b> Beliebig (meist städtisch)<br><b>Organisation</b> Einzelgänger<br><b>Schätze</b> Keine<br><b>BESONDERE FÄHIGKEITEN</b> |

**Galgengebunden (ÜF)** Ein Röchler ist an die Umgebung des Galgens gebunden, an dem er gestorben ist. Der Untote darf sich nicht weiter als 1,5 km vom Ort seines Todes entfernen und spukt meist in dem Gebäude, in dem er hingerichtet wurde, oder in der unmittelbaren Umgebung.

**Schlinge des Henkers (ÜF)** Ein Röchler kann Seil beleben nach Belieben einsetzen und jedes Seil und jeden seilartigen Gegenstand beleben, damit sie seine Gegner mit übernatürlicher Stärke erwürgen. Das Seil erhält eine Stärke von 25 und nutzt den Grund-Angriffsbonus des Röchlers, um einen Gegner in den Ringkampf zu verwickeln. Ein in den Ringkampf verwickelter Gegner erleidet jede Runde 1W6+7 Schadenspunkte, während seine Kehle zermalmt wird. Das Opfer kann sich aus der Umschlingung des Seils befreien oder das Seil kann durchgeschnitten werden. Röchler hängen ihre toten Gegner oft an Balken oder Äste, wo andere sie dann finden können.

**Hauch des Wahinns (ÜF)** Dieser Berührungsangriff verursacht 1W6 Punkte Charismaentzug und macht das Ziel 1 Runde lang benommen (Willen, SG 15, hebt nur den Zustand benommen auf). Eine Kreatur, deren Charisma durch diesen Angriff auf 0 gesunken ist, wird vollkommen wahnsinnig und tötet häufig sich selbst und ihre ehemaligen Gefährten.

**Wiederkehr (ÜF)** Ein getöteter Röchler kehrt beim nächsten Sonnenaufgang mit der vollen Anzahl an Trefferpunkten zurück. Am Jahrestag seines ungerechten Todes bildet der Röchler sich 1 Stunde, nachdem er auf 0 Trefferpunkte gesunken war, erneut. Die einzige Möglichkeit, einen Röchler zu vernichten, besteht darin, die wahren

Schuldigen des Verbrechens zu finden, für das er gehenkt wurde. Außerdem müssen alle, die dabei geholfen haben den Röchler zu hintergehen und zu exekutieren, ausfindig gemacht werden.

Nichts erzürnt die Götter mehr, als die Hinrichtung eines Unschuldigen. Die Seele eines Menschen, der für ein Verbrechen gehenkt wurde, das er nicht begangen hat, kann nicht ins Jenseits eingehen. Sie klammert sich erfüllt von brennendem Hass an die Welt. Der Gestank des eigenen verwesenden Leibes ist alles, was sie kennt. Solch eine elende Seele kehrt als Röchler zurück, ein abscheuliches Monster, das andere hängt und sie somit das gleiche durchleben lässt, was er selbst einst erleiden musste. Der Röchler existiert bis in alle Ewigkeit, außer die wahren Schuldigen des Verbrechens, für das er hingerichtet wurde, werden gefunden und bestraft.

### Gedärmwürger

*Ein Geräusch, das an nasse Seile erinnert, die auf den Boden klatschen, kündigt dieses widerliche Monster an. Eine Leiche schlittert über den Boden. Ihr Bauch ist aufgerissen und sich windende, schleimige Eingeweide quillen aus ihrem Inneren. Die Innereien sind mit unheiligem Leben erfüllt. Sie pulsieren obszön, greifen nach Türrahmen und Tischen, nach allem, an dem sie sich festhalten können, um den Leichnam hinter sich her zu ziehen. Sie erinnern an riesige Würmer, die ihr fleischiges Mahl mit sich schleppen. Dann stoppt der aufgeblähte Schrecken. Die schmutzigen Gedärme scheinen frische Beute gewittert zu haben. Sie halten einen Augenblick inne, bevor sie mit beängstigender Schnelligkeit vorwärts schnellen.*

| GEDÄRMWÜRGER                                                                                                                                                                                                                       | HG 3 |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
| <b>EP 800</b><br>CB Mittelgroßer Untoter<br>INI -1; Sinne Dunkelsicht 18 m; Eingeweide;<br>Wahrnehmung +9                                                                                                                          |      |
| <b>VERTEIDIGUNG</b>                                                                                                                                                                                                                |      |
| RK 14, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 14<br>(-1 GE, +5 natürliche Rüstung)<br>TP 26 (4W8+8)<br>REF +2, WIL +6, ZÄH +1<br>Immunitäten wie Untote                                                                                 |      |
| <b>ANGRIFF</b>                                                                                                                                                                                                                     |      |
| Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m<br>Nahkampf 4 Eingeweide +6 (1W3+2 plus<br>Ergreifen)<br>Angriffsfläche 1,50 m; Reichweite 1,50 m (6 m<br>mit Eingeweiden)<br>Besondere Angriffe Würgende Eingeweide,<br>Ekelerregende Erscheinung |      |
| <b>TAKTIK</b>                                                                                                                                                                                                                      |      |
| Vor dem Kampf Wenn möglich sucht sich der<br>Gedärmwürger frische Leichen, um sie<br>zu seinen Marionetten zu machen. Diese<br>setzt er dann bevorzugt so ein, dass die die                                                        |      |

Eingeweide leicht nahe Gegner erreichen können, diese selbst aber Schwierigkeiten damit haben zurückzuschlagen (beispielsweise hinter einer Ecke, auf der anderen Seite einer Wand mit kleinen Öffnungen, hinter vernagelten Fenstern oder geschlossenen Türen).  
**Im Kampf** Gedärmwürger setzen ihre Eingeweide äußerst effektiv ein. Sie erwürgen Gegner mit ihren stinkenden Därmen, während sie ihren toten Marionetten befehlen, den Feind zu Boden zu drücken oder zu Tode zu grüßeln.  
**Moral** Gedärmwürger kämpfen, bis sie vernichtet sind.

| SPIELWERTE                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>ST</b> 15, <b>GE</b> 8, <b>KO</b> –, <b>IN</b> 10, <b>WE</b> 14, <b>CH</b> 15<br><b>GAB</b> +3; <b>KMB</b> +5; <b>KMV</b> 14<br><b>Talente</b> Blitzschnelle Reflexe, Waffenfokus (Eingeweide)<br><b>Fertigkeiten</b> Einschüchtern +9, Heimlichkeit +6, Klettern +17 (+19 mit Seilen), Wahrnehmung +9 Volksfertigkeiten Klettern +8<br><b>Sprachen</b> Gemeinsprache<br><b>Besondere Eigenschaften</b> Leichenmarionetten, Resistenz gegen Vertreiben +2<br><b>LEBENSWEISE</b><br><b>Umgebung</b> Beliebig<br><b>Organisation</b> Einzelgänger<br><b>Schätze</b> Standard<br><b>BESONDERE FÄHIGKEITEN</b> |

**Eingeweide (AF)** Die Eingeweide eines Gedärmwürger können Feinde auf eine Entfernung von bis zu 6 m angreifen. Außerdem „sehen“ diese Tentakel genauso gut wie der Gedärmwürger selbst und können Gegner auch um

Ecken herum erspähen. Sie können sich durch kleine Öffnungen und unter Türen hindurch zwingen, um anzugreifen. Der Gedärmwürger nährt sich an den Innereien der Toten, um seine Trefferwürfel und seine Reichweite zu erhöhen. Steigere die Reichweite der Eingeweide pro 3 TW über 5 um 3 m. Alte und mächtige Gedärmwürger sitzen nicht selten in ihrem Bau, während ihr Gedärm sich ausbreitet und Leichen belebt, um Eindringlinge zu bekämpfen.  
**Ekelregende Erscheinung (AF)** Jeder, der einen Gedärmwürger oder auch nur seine Eingeweide sieht, muss einen Zähigkeitswurf (SG 14) machen. Bei einem Misserfolg wird dem Betroffenen 1 Runde lang übel. Ein Erfolg bedeutet, dass der Betroffene 24 Stunden lang immun gegen den Anblick des Gedärmwürger ist. Der SG für den Rettungswurf basiert auf Charisma.  
**Leichenmarionetten (ÜF)** Die Eingeweide eines Gedärmwürger können sich den Rachen jeder frischen Leiche (darf nicht länger als 2 Tage tot sein) herunterschlängeln. Die Leiche wird daraufhin als Zombie unter der Kontrolle des Gedärmwürger wiederbelebt. Ein Gedärmwürger kann nur so viele Zombies auf einmal kontrollieren, wie er selbst TW besitzt.

**Würgende Eingeweide (AF)** Ein von einem Gedärmwürger ergriffener Gegner erleidet unvorstellbare Schrecken. Die verwesenden und stinkenden Eingeweide des Wesens drücken sich in den Mund des Gegners (sie quetschen sich sogar durch zusammengebissene Zähne) und schlängeln sich den Rachen des Opfers hinab, um es

zu ersticken. Wer von einem Gedärmwürger in den Ringkampf verwickelt wurde, muss einen Zähigkeitswurf (SG 14) machen. Bei einem Misserfolg erleidet er 1W6 Punkte nicht-tödlichen Schaden. Sinken die TP des Opfers unter 0, beginnt es zu ersticken, bis der Gedärmwürger es entweder loslässt, oder es gestorben ist. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Stärke.

Der erste Gedärmwürger war zweifelsohne die abartige Erfindung eines wahnsinnigen Nekromanten, der sich an Fäulnis und Verwesung erfreute. Seit der Erschaffung dieser widerlichen Untoten hat sich ihre besondere Eigentümlichkeit weiter verbreitet. Gefräßige und böse beseelte Humanoide kehren nicht selten als Gedärmwürger wieder. Ein solch belebter Körper, der vom Bösen verpestet ist, regt sich nach dem Tode – die Eingeweide bersten aus dem Schmerbauch, um frische Beute zu suchen. Gedärmwürger sind besonders abscheuliche Untote, die sich von den Innereien der Lebenden ernähren. Oft erwürgen sie ihre Opfer mit ihrem feuchten, verwesenden Gedärm und ziehen ihnen die eigenen Innereien durch den Mund heraus, um sie in sich aufzunehmen.

Gedärmwürger sind intelligent, manche kontrollieren sogar eine beachtlich große Armee an untoten Marionetten. Gerüchte besagen, dass ein kleinerer Unterweltganove in Absaloms Treibgutfriedhof, der über die dortige Kanalisation herrscht, tatsächlich ein Gedärmwürger namens Vler ist.

### 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 li- cense 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, inde- pendent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Reg- istered 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 in- dicate 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 per- mission 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 Li- cense.  
 14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforce- able, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.  
 15. COPYRIGHT NOTICE  
 Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.  
 System Reference Document, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc; Au- thors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.  
 GameMastery Module U2: Hangman's Noose, Copyright 2008, Paizo Pub- lishing, LLC. Author: Nicolas Logue. Deutsche Ausgabe *Die Schlinge des Henkers* ©2010 Ulisses Spiele GmbH.  
 Coffey Corpse (Sargleiche) from the Tome of Horrors, Copyright 2002, Necro- mancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Simon Eaton.  
 Ghoul-Strige (Ghulmücke) from the Tome of Horrors, Copyright 2002, Necro- mancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Clark Peterson.  
 Giant Leech from the Tome of Horrors, Copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.





### Valeros

MENSCHLICHER KÄMPFER I

GESINNUNG NG INI +2 BEWEGUNG 6 m

| ATTRIBUTE |    | VERTEIDIGUNG                                 |  |
|-----------|----|----------------------------------------------|--|
| 14        | ST | TP 12                                        |  |
| 15        | GE | RK 18, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 16 |  |
| 12        | KO | REF +2, WIL -1, ZÄH +3                       |  |
| 13        | IN | KMV 15                                       |  |
| 8         | WE |                                              |  |
| 10        | CH |                                              |  |

**ANGRIFF**

Nahkampf Langschwert +4 (1W8+2/19-20)

Nahkampf Langschwert +2 (1W8+2/19-20) und Kurzschild +1 (1W6+1/19-20)

Fernkampf Kurzbogen +3 (1W6/x3)

KMB +3

**FERTIGKEITEN**

Einschüchtern +4

Klettern +2

Reiten +6

Schwimmen -2

Wahrnehmung +3

**TALENTE**

Defensive Kampfweise, Kampf mit zwei Waffen, Waffenfokus (Langschwert)

Kampfausrüstung Alchemistenfeuer; Andere Ausrüstung Kettenpanzer, Kurzbogen mit 20 Pfeilen, Kurzschild, Langschwert, Rationen (2), Rucksack, Seidenseil, 1 GM



### Seoni

MENSCHLICHE HEXENMEISTERIN (ARKANE BLUTLINIE) I

GESINNUNG RN INI +2 BEWEGUNG 9 m

| ATTRIBUTE |    | VERTEIDIGUNG                                 |  |
|-----------|----|----------------------------------------------|--|
| 8         | ST | TP 6                                         |  |
| 14        | GE | RK 13, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 10 |  |
| 12        | KO | REF +2, WIL -1, ZÄH +3                       |  |
| 10        | IN | KMV 12                                       |  |
| 13        | WE |                                              |  |
| 15        | CH |                                              |  |

**ANGRIFF**

Nahkampf Kampfstab -1 (1W6-1)

Fernkampf Dolch +2 (1W4-1)

Bekannte Zaubere (ZS 1, Berührungsangriff auf Entfernung +2)

1. Grad (4/Tag) – Magierrüstung, Magisches Geschoss

0. Grad (beliebig) – Benommenheit (SG 12), Magie entdecken, Magie lesen, Säurespritzer

KMB -1

**FERTIGKEITEN**

Bluffen +6

Wissen (Arkane) +8

Zauberkunde +4

**TALENTE**

Ausweichen, Fertigkeitssfokus (Wissen (Arkane))

Kampfausrüstung Rauchstab, Verstrickungsbeutel; Andere Ausrüstung Dolch, Kampfstab, Rationen (4), Rucksack, Sonnenzepter (5), 27 GM



### Kyra

MENSCHLICHE KLERIKERIN I

GESINNUNG NG INI -1 BEWEGUNG 6 m

| ATTRIBUTE |    | VERTEIDIGUNG                                |  |
|-----------|----|---------------------------------------------|--|
| 13        | ST | TP 11                                       |  |
| 8         | GE | RK 17, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 17 |  |
| 14        | KO | REF -1, WIL +6, ZÄH +4                      |  |
| 10        | IN | KMV 10                                      |  |
| 15        | WE |                                             |  |
| 12        | CH |                                             |  |

**ANGRIFF**

Nahkampf Säbel +1 (1W6+1/18-20)

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

KMB +1

Besondere Angriffe Positive Energie fokussieren 4/Tag (1W6, 1W6+1 gegen Untote, SG 12)

Vorbereitete Zaubere (ZS 1):

1. Grad – Leichte Wunden heilen\*, Schild des Glaubens, Segnen

0. Grad (beliebig) – Licht, Magie lesen, Magie entdecken

\* Domänenzauber (Heilung, Sonne)

**FERTIGKEITEN**

Diplomatie +5

Heilkunde +6

Wissen (Religion) +4

**TALENTE**

Eiserner Wille, Geübt im Umgang mit Kriegswaffen (Säbel)

Ausrüstung Rucksack, Kettenpanzer, Schwerer Holzschild, Leichte Armbrust mit 10 Bolzen, Rationen (6), Säbel, silbernes heiliges Symbol, 12 GM.



### Merisiel

ELFISCHE SCHURKIN I

GESINNUNG CN INI +3 BEWEGUNG 9 m

| ATTRIBUTE |    | VERTEIDIGUNG                                                                                                   |  |
|-----------|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| 12        | ST | TP 7                                                                                                           |  |
| 17        | GE | RK 16, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 12                                                                   |  |
| 12        | KO | REF +5, WIL +1, ZÄH +1 (+2 gegen Verzauberungen), Verteidigungsfähigkeiten Fallen finden+1, Immun gegen Schlaf |  |
| 8         | IN | KMV 15                                                                                                         |  |
| 13        | WE |                                                                                                                |  |
| 10        | CH |                                                                                                                |  |

**ANGRIFF**

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

Fernkampf Dolch +3 (1W4+1/19-20)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +1W6

KMB +1

**FERTIGKEITEN**

Akrobatik +7

Bluffen +4

Fingerfertigkeit +7

Heimlichkeit +7

Klettern +5

Mechanismus ausschalten +8

Wahrnehmung +5

**TALENTE**

Ausweichen

Kampfausrüstung Alchemistenfeuer (2), Donnerstein, Säure; Andere Ausrüstung Abdeckbare Laterne, Diebeswerkzeug, Dolche (6), Lederrüstung, Öl (5), Rapier, Rationen (3), Rucksack, Seidenseil, Wurfhaken, 25 GM

