

PATHFINDER

ABENTEUERPfad™



Die Kadaverkrone

DER SPUK VON SCHRECKENFELS

von Michael Kortes



DAS SAFRANHAUS

Nur wenige kennen die Geschichte über dieses verlassene Herrenhaus, doch alle, die das Haus wiederentdecken, bemerken bald, dass irgendetwas nicht stimmt. Manche machen die klaustrophobische Raumanordnung für ihr Unbehagen verantwortlich oder das Kratzen in den Wänden. Doch andere behaupten, dass böse Spukerscheinungen in der verborgenen Ruine umgehen. Dabei soll es sich um etwas Böses handeln, dessen übelkeiterregender Schatten jede Oberfläche gelb färbt und zugleich abstoßend wirkt und Besessenheit erweckt. Lauern böse Hinweise in diesem kränklichen Farbton oder könnte er auf etwas Mächtigeres hindeuten ... etwas Hungriges?



DAS VERHUNGERNDE SCHRECKGESPENST

Jayns Koberman fürchtete nichts mehr, als lebendig begraben zu werden. Der überraschend wohlbeleibte Friedhofsgärtner entwickelte sogar seinen Sarg, der über Gerätschaften verfügte, um jene an der Oberfläche zu warnen, sollte er aufgrund eines Fehlers beerdigt werden. Doch als er verstarb, beerdigte sein geiziger Bruder ihn in einem einfachen Sarg aus Pinienholz. Keiner kann sagen, ob Koberman wirklich tot war, als er beerdigt wurde, doch sein hungriger Geist wandert nun über den Laternenwacht-Friedhof von Ardagh – ein grässliches Schreckgespenst gekleidet in den fleischigen Fetzen eines Mannes, der langsam in seinem Grab verhungert ist.





ABENTEUERPFAD • BAND 1 von 6

DER SPUK VON SCHRECKENFELS



impressum

Creative Director • James Jacobs
Senior Art Director • Sarah E. Robinson
Managing Editor • F. Wesley Schneider
Development Leads • James Jacobs and Rob McCreary
Editing • Judy Bauer, Christopher Carey, and James L. Sutter
Editorial Assistance • Jason Bulmahn, Erik Mona, Mark Moreland,
Stephen Radney-MacFarland, Sean K Reynolds, and Vic Wertz
Editorial Intern • Michael Kenway
Graphic Designer • Andrew Vallas
Production Specialist • Crystal Frasier
Publisher • Erik Mona
Cover Artist • Dave Rapoza
Cartographer • Jared Blando
Contributing Artists • Emile Denis, Steve Ellis, Damien Mammoliti, Ryan Portillo,
Jean-Baptiste Reynaud, Craig J. Spearing, Tyler Walpole, and Kieran Yanner
Contributing Authors • Adam Daigle, Brandon Hodge, Michael Kortes, Patrick Renie, and F. Wesley Schneider
Paizo CEO • Lisa Stevens
Vice President of Operations • Jeffrey Alvarez
Finance Manager • Christopher Self
Staff Accountant • Kunji Sedo
Technical Director • Vic Wertz
Marketing Director • Hyrum Savage
Special Thanks • The Paizo Customer Service, Warehouse, and Website Teams

Produktion • Mario Truant
Übersetzung • Jan Enseling, Ulrich-Alexander Schmidt
Lektorat und Korrektorat • Björn Arnold, Günther Kronenberg, Christopher Sadlowski, Oliver von Spreckelsen
Layout • Matthias Schäfer
Originaltitel • The Haunting of Harrowstone

„Der Spuk von Schreckenfels“ ist ein Szenario für den *Pathfinder Abenteuerpfad*. „Die Kadaverkrone“ für vier Charaktere der 1. Stufe. Zum Ende des Abenteuers sollten die Charaktere die 4. Stufe erreicht haben. Dieses Produkt verwendet das *Pathfinder Grundregelwerk*, die *Pathfinder Monsterhandbücher I und II* sowie die *Pathfinder Expertenregeln*.

Dieses Abenteuer ist mit der Open Game License (OGL) kompatibel und kann für das *Pathfinder Rollenspiel* oder die Edition 3.5 des ältesten Fantasy-Rollenspiels der Welt benutzt werden. Die OGL kann auf Seite 96 dieses Produktes nachgelesen werden.

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

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



Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr. : US53022PDF
ISBN 978-3-85889-552-0



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

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

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



inhaltsverzeichnis

VORWORT	4
DER SPUK VON SCHRECKENFELS	6
von Michael Kortes	
RAVENGRO	54
von Michael Kortes	
SPUKERSCH EINUNGEN: DIE RASTLOSEN TOTEN	62
von Brandon Hodge	
DIE CHRONIKEN DER KUNDSCHAFTER: SCHULDIGES BLUT, 1 VON 6	68
von F. Wesley Schneider	
BESTIARIUM	74
von Adam Daigle und Patrick Renie	
KAMPAGNENÜBERBLICK	88
VORSCHAU	96



Willkommen zu eurem Untergang

Hoffentlich seid ihr auf Erlebnisse vorbereitet, die etwas finsterer sind als die, die euch auf diesen Seiten normalerweise begegnen! Mit dem Abenteuerpfad „Die Kadaverkrone“, unserer ersten horrororientierten Kampagne, wagen wir uns in die Schatten von Ustalav. Doch was bedeutet das? Nun, das bedeutet, dass *Die Kadaverkrone* ihre Inspiration aus den vergilbten Seiten der Schauerliteratur und dem Gruselfilm zieht, so wie *Der Schlangenschädel* von den wilden Abenteuern von Tarzan, Indiana Jones und anderen Ruinenforschern inspiriert wurde. Den Traditionen *Draculas* und *Frankensteins*, den Legenden über Werwölfe und Zombies, untoter Magier und kosmischer Schrecken folgend haben wir eine Kampagne voll mit lauernden Schrecken und wahrlich teuflischen Bösewichten entwickelt, die den Mut, die Intelligenz und das Können der Charaktere auf den Prüfstein stellen werden.

Aber ist das auch noch Pathfinder? Die Frage ist berechtigt, denn sobald wir angefangen hatten, über die Kadaverkrone zu sprechen, haben viele Leute völlig zu Recht die Thematik mit den Erzählungen anderer Rollenspiele und Kampagnenhintergründe verglichen, die sich um schaurige Geschichten drehen. Tatsächlich sind viele dieser Welten und Module sogar der Grund dafür, dass es nun diese Kampagne gibt. Das liegt nicht nur an der großen Beliebtheit dieser Spiele, sondern auch an unseren eigenen guten Erinnerungen an solche Abenteuer des Schreckens. Aber heißt dies auch, dass ihr euren Spielstil ändern müsst, um die Kadaverkrone leiten zu können? Absolut nicht! Die Kadaverkrone ist ein Abenteuerpfad für das Pathfinder Rollenspiel und kann daher genau so wie unsere früheren Abenteuerpfade eingesetzt werden. Die Charaktere sind Pathfindercharaktere, also Abenteurer, die sich den Gefahren entgegenstellen, die ihnen begegnen, und nicht

beim Anblick des ersten Geistes oder Ghuls gleich die Flucht ergreifen. Sie sind keine Tölpel, die von einem beunruhigenden Ereignis ins nächste stolpern, sondern Helden, die Schrecken gegenüberstehen, die sie allein mit Mut und Entschlossenheit bestehen können. Ist das noch Pathfinder? Aber natürlich!

Ein Wort an die Spielleiter: Falls ihr gerne zusätzliche Requisiten anfertigt, das Licht dimmt und alles Mögliche tut, um eure Spieler zu zermürben, dann gibt euch „Die Kadaverkrone“ genau dazu hinreichend Gelegenheit. Wenn ihr also erfahren wollt, wie eure SC sich gegen Feinde wie Doktor Frankenstein, den Kopflosen Reiter, Carmilla und wahnsinnige Wesen von jenseits der Sterne schlagen werden; wenn ihr Kampagnen plant, bei denen bei Spielern wie Spielercharakteren die Nerven blank liegen sollen: Der Abenteuerpfad „Die Kadaverkrone“ beginnt jedenfalls mit einer der grundlegendsten Arten von Schauernmärchen: einer Geistergeschichte. Lest weiter ... wenn ihr euch denn traut ...

musik für das makabere

Natürlich ist das eine Geschmacksfrage und die meisten SL sind wahrscheinlich nicht besonders erpicht darauf, während der Spielsitzung noch mehr zu tun zu bekommen. Ich bin allerdings ein großer Freund davon, während des Rollenspieles Hintergrundmusik als stimmungserzeugendes Mittel einzusetzen. Ich könnte jetzt endlos darüber sprechen, wie toll es ist, wenn das Ambiente allen Beteiligten hilft, noch besser ins Spiel zu finden. Doch wäre das ein langer, langweiliger Monolog. Stattdessen gebe ich euch nur diesen Rat: Falls ihr noch keine Hintergrundmusik während des Spiels nutzt, probiert es einfach mal aus. Es funktioniert nicht bei jeder Gruppe, doch wenn ein SL die Stimmung seiner Geschichten untermauern möchte, kann ein passender, leise im Hintergrund laufender Soundtrack Wunder bewirken.

Egal ob ihr bereits Erfahrungen mit dem Einsatz von Musik im Spiel besitzt oder ob es nur wie eine nette Idee klingt, die ihr einmal ausprobieren möchtet: Jedes Vorwort des Abenteuerpfades „Die Kadaverkrone“ wird eine kurze Liste passender Musikvorschläge enthalten, um die Stimmungen und Handlungen des jeweiligen Bandes zu untermalen. Dieses Mal habe ich sogar zwei Listen: Die erste ist eine allgemeine Liste für das Gefühl des Unheimlichen, welches die ganze Kampagne durchdringt, darunter viele Soundtracks für staubige Gruften, neblige Nächte und lauernde Schrecken. Die zweite Liste passt mehr zu dem, was im Laufe des Abenteuerpfades in Erscheinung treten wird. Ihr Schwerpunkt liegt auf Geistern, Spukerscheinungen und rastlosen Toten. Bei verschiedenen Soundtracks oder auch dem kompletten Werk mancher Künstler kann ich nicht versprechen, dass alle perfekt zu den Begegnungen im Rahmen der Kadaverkrone passen werden. Jedoch solltet ihr alle Stücke einmal anhören, um herauszufinden, ob es euren Geschmack trifft und zu eurer Spielrunde passt.

allgemein

Beal, Jeff: *Carnivale*
 Dead Can Dance: *The Serpent's Egg*, et al.
 Elfman, Danny: *Roter Drache*
 Haslinger, Paul: *Underworld: Aufstand der Lycaner*
 Julyan, David: *The Descent, Prestige – Die Meister der Magie*
 Kilar, Wojciech: *Bram Stoker's Dracula*
 Navarrete, Javier: *Mirrors, Pan's Labyrinth*
 Söderqvist, Johan: *So finster die Nacht*

auf dem titelbild

Auf dem Titel der Gespenstergeschichte dieses Monats gibt sich der Geist der einst lieblichen Vesorianna die Ehre. Vesorianna hat ihren Teil zur Verwüstung von Schreckenfels beigetragen. Die jüngsten Ereignisse aber bringen ihren Geist an den Scheideweg, der zu ihrer Vernichtung oder – mit Hilfe der SC – nach all den Jahrzehnten für sie zur Vergebung führen wird.

Yamane, Michiru: *Castlevania: Symphony of the Night*
 Zimmer, Hans: *Hannibal*

geister

Carlos, Wendy & Elkind-Tourre, Rachel: *The Shining*
 Carpenter, John: *The Fog – Nebel des Grauens*
 Giacchino, Michael: *Let Me In*
 Henifin, Steve: *Eternal Darkness*
 Midnight Syndicate: *Gates of Delirium*, et al.
 Newman, David: *Serenity – Flucht in Neue Welten*
 Revell, Graeme: *Below*
 Yamaoka, Akira: *Silent Hill*, et al.
 Young, Christopher: *Drag Me to Hell, Der Exorzismus von Emily Rose*
 Zimmer, Hans: *Ring*

Falls ihr nach weiteren Vorschlägen suchen solltet, könnt ihr eine recht umfangreiche Liste von Musikempfehlungen im Anhang des *Pathfinder Spielleiterhandbuchs* finden. Selbstverständlich ist das hier keine Anleitung, wie man Musik im Spiel einsetzt, allerdings findet ihr im englischsprachigen Forum bei paizo.com Vorschläge und Techniken, wie ihr dadurch zusätzlich für Stimmung sorgen könnt. Und natürlich könnt ihr uns auch gerne eure eigenen Erfahrungen dort (oder im Ulisses-Forum – Anm. d. Red.) mitteilen. Ich bin jedenfalls immer auf der Suche nach einem musikalischen Thema für meinen nächsten Oberbösewicht oder nach der perfekten Ouvertüre, mit der ich meinen Spielern das Blut in den Adern gefrieren lassen kann!

Wes

F. Wesley Schneider
 Managing Editor
 wes@paizo.com



Der Spuk von Schreckenfels

IHR WERDET HIERMIT VERURTEILT, DEN REST EURES KURZEN LEBENS AUF SCHRECKENFELS ZU VERBRINGEN. ICH MUSS HINZUFÜGEN, DASS DIES FÜR EUCH EIN SEGEN IST VERGlichen MIT DER SCHWERE Eurer TATEN UND DEM LEIDEN Eurer OPFER. DORT SOLLT IHR DIE ZEIT, BIS IHR AUFS RAD GEFLOCHTEN, GEHÄNGT UND GEVIERTEILT WERDET, IM ELENDE Eurer EIGENEN GEDANKEN VERBRINGEN. MÖGEN DIE GÖTTER MIT Eurer VERDAMMTEN SEELE KEINE GNADE ZEIGEN.

- DAS ABSCHLIESSENDE URTEIL ÜBER WANZ SAETRESSSEL („DER KOPFJÄGER“) IM JAHR 4661 AK
DURCH DEN HOHEN RICHTER A. AXENRIS DEN DRITTEN

ABENTEUERHINTERGRUND

Manche kleinen Gemeinden entstehen um eine Universität, wo ihre Geschäfte eine gelehrsame Kundschaft bedienen. In anderen gibt es berühmte Feste oder spezialisierte Handwerkszweige, die fähige Künstler und Handwerker anziehen. Doch im traurigen Fall Ravengros basiert die Bekanntheit des Ortes auf einem Gefängnis – und nicht irgendeines Gefängnisses, sondern eines der berühmtesten Gefängnisse Ustalavs: Schreckenfels. Zweimal im Jahr wurden die allerschlimmsten Straftäter aus weniger sicheren Haftanstalten nach Schreckenfels transportiert, um dort ihre letzten Tage als Gefangene zu verbringen (oder um dort irgendwann gerichtet zu werden).

Im Jahre 4661 AK war Schreckenfels bereits die Heimstatt dutzender berühmter Krimineller. Mitte des Jahres kam eine weitere Gruppe besonders abscheulicher Krimineller dazu, darunter fünf äußerst berühmte Straftäter: der Kopffäger, der Mückenfänger von Argmoor, Vater Scharlatan, der Mooswassermörder und sogar der berühmte Zermatscher. Selbst Schreckenfels war nicht ausreichend ausgestattet, um dieser Kriminellen Herr zu werden. Als der Tag ihrer Hinrichtung näher rückte, taten sich der Kopffäger und der Zermatscher zusammen und wählten einen Zeitpunkt für ihren verzweifelte Versuch, das Gefängnis unter Kontrolle zu bekommen und um – vielleicht – zu fliehen. Sie waren zwar imstande, sich gegen die Gefängniswachen zu behaupten, rechneten aber nicht damit, dass der Direktor von Schreckenfels, Lyvar Falkran, sich selbst opfern würde. Wenige Minuten, nachdem die Häftlinge die untere Ebene von Schreckenfels unter Kontrolle gebracht hatten, löste Direktor Falkran einen Einsturz aus, welcher den Kerker versiegelte und jeden darin einschloss (darunter auch ihn selbst und die meisten Gefängniswachen). Der einzige Ausweg war ein Versorgungsaufzug, der nicht von der Kerkerebene aus aktiviert werden konnte. Über diesen Aufzug wollten der Direktor und die anderen Wachen eigentlich entkommen, wurden aber vorher von den aufständischen Gefangenen überwältigt und als Geiseln genommen. Die Häftlinge wollten ihre Geiseln als Druckmittel nutzen, um die wenigen restlichen Wachen auf der Hauptebene zu zwingen, den Aufzug herabzulassen. Jedoch waren die Wachen zu gut ausgebildet um dem leichtsinnig nachzukommen. Obwohl der Direktor und ihre Freunde im Kerker gefangen waren, weigerten sie sich standhaft, den Aufzug herabzulassen, und stellten Wachen rund um den Aufzugschacht auf, so dass jeder Sträfling, der sich an den fast unmöglichen Aufstieg machte, es mit auf ihn herabregnenden Armbrustbolzen zu tun bekommen sollte. Da sie in Ravengro keine Panik auslösen wollten, hielten die Wachen den Aufstand bestens geheim, während sie verzweifelt an einem Plan arbeiteten. Doch als nach einigen Stunden Lyvar nicht zum Abendessen erschienen war, überquerte die Frau des Direktors, Vesorianna, den Gefängnishof zwischen ihrem Haus und dem Hauptgefängnis. In ihrer Panik hatten die Wachen das Haupttor des Gefängnisses nicht verschlossen, so dass Vesorianna das Gefängnis ohne Schwierigkeiten betreten konnte, es aber merkwürdig leer vorfand. Nachdem sie den Stimmen der Wachen gefolgt war, erreichte sie den Trainingsraum, in dem die übrigen Wachen sich nahe dem Schacht versammelt hatten, der in den Kerker führte.

Als Vesorianna von den zunehmend hektischeren Wachen erfuhr, dass ihr Ehemann mit den Verrückten in der tieferen Ebene gefangen war, flehte sie die Wachen auf der Hauptebene an, den Einsturz zu beseitigen und ihn zu retten. Die Wachen lehnten dies

AUFSTIEGSÜBERSICHT

„Der Spuk von Schreckenfels“ verwendet die mittlere Aufstiegseschwindigkeit (siehe *Pathfinder Grundregelwerk*, S. 30). Die Charaktere sollten sich zu Beginn des Abenteuers auf der 1. Stufe befinden. Wenn die SC nach Schreckenfels aufbrechen, sollten sie fast die 2. Stufe erreicht haben. Ehe sie tiefer in die Gewölbe unter Schreckenfels vorstoßen, sollten sie sich auf der 3. Stufe befinden. Wenn sie das Abenteuer abgeschlossen haben und das Gefängnis verlassen, sollten sie die 4. Stufe erreicht haben.

jedoch wiederholt ab und Vesorianna wurde daraufhin hysterisch und wollte die Aufzugswinde erreichen und diese entschern. Sie schaffte es, den Wachen auszuweichen und betätigte die Winde, so dass die schwere Holzplattform in die Tiefe raste. Sie hoffte, dass es ihrem Gatten gelingen würde, auf die Plattform zu springen, so dass er nach oben in Sicherheit geholt werden konnte. Tatsächlich aber zerschmetterte der Aufzug mehrere der darunter stehenden Wachen und einige der Gefangenen. Die entsetzte Vesorianna war überzeugt, dass sich auch ihr Ehemann unter den Toten befand und geriet in einen Schockzustand. Nun endlich konnten einige der Wachen sie überwältigen und schlossen sie zu ihrer eigenen Sicherheit in der Werkstatt auf der anderen Seite des Gefängnisses ein.

Die zurückgebliebenen Wachen waren derweil hektisch damit beschäftigt, die Gefangenen an der Flucht zu hindern. Der Aufzugskorb hatte sich rasch mit Gefangenen gefüllt und konnte nicht einfach wieder nach oben geholt werden. Als zudem noch andere Häftlinge begannen, an der Aufzugskette hinaufzuklettern, wurde für die Wachen die Lage immer verzweifelter. Da sie wussten, dass die Wahnsinnigen in der Überzahl waren, fällten sie eine schicksalhafte Entscheidung: Sie rollten Fässer voll Lampenöl aus einem nahen Lagerraum in das Loch in der Hoffnung, die Häftlinge so aus dem Aufzugschacht zu vertreiben und vom Erklimmen der Kette abzuhalten. Doch als einer der berühmtesten Gefangenen, der zauberwirkende Mörder, der als der Zermatscher bekannt geworden war, in den Schacht trat und seine Magie gegen die Wachen einsetzte, wich deren Verzweiflung nackter Panik. Eine Wache schleuderte eine brennende Fackel in die ölbedeckte Tiefe in der Annahme, dass die Ordnung sich wiederherstellen ließ, wenn der Aufzug verbrannte.

Das folgende Feuer fiel jedoch viel größer aus, als irgendjemand hätte ahnen können: Die große Öllache unter ihnen fing Feuer, welches sich durch den ganzen unteren Zellenblock fraß. Die Flammen verbrannten die schreienden Häftlinge und die überlebenden Wachen in der Tiefe und dicke Rauchwolken stiegen auf, um alle auf der Hauptebene zu ersticken. Die dort verbliebenen Wachen ergriffen hektisch die Flucht und mussten später voller Schrecken erkennen, dass niemand Vesorianna Falkran aus der Werkstatt befreit hatte. Die Dorfbewohner Ravengros löschten zwar den Brand, ehe er sich weiter ausbreiten konnte, doch der entstandene Schaden war immens – eines der berühmtesten Gefängnisse Ustalavs war nicht mehr.

In den darauffolgenden 50 Jahren wurde aus dem Dorf

eine angenehme (wenn auch vielleicht langweilige) bäuerliche Ansiedlung. Die Dorfbewohner erinnern sich aber immer noch an die unheimlichen Gefangenentransporte, welche Monster durch den Ort geführt hatten. Und niemand in Ravengro kann die brütende, dunkle Ruine des alten Gefängnisses, die auf dem Hügel über dem Ort aufragt, ignorieren. Die Jugendlichen Ravengros erzählen sich Geschichten davon, dass es in dem Gefängnis spuke, und fordern sich in gewissen dunklen Nächten gegenseitig heraus, die rostigen Gitter vor den Fenstern des Gefängnisses zu berühren. Ebenso wird oft die Mutprobe gestellt, die Nacht in der Ruine zu verbringen – aber niemals angenommen. Dies hat auch einen guten Grund, denn die Gerüchte, dass es auf dem Schreckenfels spuke, sind wahr.

Die Bewohner Ravengros erkennen nicht, wie gefährlich die Lage ist, da die Geister immer noch eingekerkert sind, wie sie es zu Lebzeiten waren – doch nicht mehr von den Gefängnismauern gehalten, sondern durch die überwältigende Präsenz des Geistes von Direktor Falkran gebunden werden. Über die letzten Jahrzehnte hinweg hat der Geist des Direktors weiterhin als Ravengros Gefängniswächter fungiert, sogar nachdem seine eigenen Leute sein Leben geopfert hatten, um sich selbst zu schützen. Sein Geist patrouilliert durch Schreckenfels und stellt sicher, dass die bösen Geister in der Ruine eingekerkert bleiben und die Lebenden nicht zu neugierig werden hinsichtlich der gefährlichen, in den Korridoren und Zellen des Gebäudes eingeschlossenen Geister. Und so wäre es auch geblieben, hätte der Kult des Wispernden Pfades (eine geheime Gruppe von Nekromanten, welche den Aufstieg zum Untod verehrt) nicht begonnen sich für Schreckenfels zu interessieren. Während der letzten Monate war der Kult insgeheim auf einer Jagd, um einen besorgniserregenden Plan zu fördern – sie sammeln seltene und mächtige Bestandteile, um die *Kadaverkrone* zu erschaffen, ein übles Elixier, von dem sie glauben, dass es die Kräfte des Wispernden Tyrannen wiederherstellen könnte, eines der am meisten gefürchteten Despoten der Geschichte. Dieser teuflische Plan stellt den Hintergrund des *Kadaverkrone*-Abenteuerpfades dar, doch zu diesem frühen Zeitpunkt ist nur ein Element des großen Planes wichtig: Der Wispernde Pfad hat in der geisterhaften Erscheinung Direktor Falkrans ein ektoplastisches Element gefunden, das er benötigt.

Vor wenigen Wochen näherte sich im Schutz der Dunkelheit und eines Sturmes eine Gruppe von Kultanhängern des Wispernden Pfades Schreckenfels, die Gesichter tief unter Kapuzen verborgen. Die Kultanhänger schlugen ein Lager auf und konnten im Verlaufe mehrerer Tage, in denen sie magische Rituale durchführten und Runen auf die Grundmauern des Gefängnisses zeichneten, die Seele des Direktors einfangen. In der letzten Nacht des Rituals mussten sie einen Störenfried ermorden, einen gewissen Professor Petros Lorrimer. Nachdem sie sichergestellt hatten, dass es so erschien, als wäre der Professor bei einem Unfall umgekommen, während er in den Ruinen herum stöberte, beendeten die Anhänger des Wispernden Pfades ihre Arbeit. Sie verließen Schreckenfels vor Sonnenaufgang und reisten zu einer Ansammlung von Monolithen in der Nähe von Lepidstadt, welche als die Spindelsteine bekannt sind, wo sie sich mit anderen Kultanhängern trafen. Die nächsten Abenteuer dieser Kampagne folgen der Spur des Wispernden Pfades, doch zunächst sollte der Spuk von Schreckenfels die SC beschäftigen.

Indem der Wispernde Pfad den Geist des Direktors entführte, entfernte er zugleich die stärkste Barriere, welche ein Gefängnis

voller untoter Mörder und geisterhafter Verrückter im Schach gehalten hatte. Nun sind ihre Fesseln nur noch schwach und die ruhelosen, untoten Insassen von Schreckenfels gewinnen langsam an Stärke und dehnen ihren Einfluss über die Mauern des Gefängnisses hinweg aus. Fünf der gefährlichsten unter den Verdammten verzeichnen einen rapiden Machtzuwachs. Ihr unheiliger Einfluss wirkt sich bereits auf die Träume und Gefühle bestimmter Bürger Ravengros aus – und ihre Absichten sind alles andere als gut. Die Geister von Schreckenfels sehen in Ravengro den Grund für ihren Flammentod und werden nicht ruhen, bis auch das Dorf in Schutt und Asche liegt.

ABENTEUERZUSAMMENFASSUNG

Die SC kommen nach Ravengro, um an der Beerdigung eines alten Freundes, Professor Petros Lorrimer, teilzunehmen. Dort werden sie in die Probleme des Dorfes verwickelt: Die Geister aus dem heimgesuchten Gefängnis auf dem Hügel kommen in den Ort. Nachdem sie die Vergangenheit des Ortes und des Gefängnisses erforscht und sich mit mehreren Spukerscheinungen im Ort befasst haben (und dabei vielleicht auch auf dem Friedhof alte Ausrüstung zur Geisterjagd geborgen haben), marschieren die SC den Hügel hinauf, um Schreckenfels zu untersuchen.

Dort stoßen sie auf Beweise für die Tätigkeit des Wispernden Pfades und dass die Einmischung des Kultes das Gleichgewicht der Geister im Gefängnis gestört hat. Um die Seelen innerhalb des Gefängnisses an der Flucht zu hindern, müssen die SC sich mit dem Geist der Ehefrau des Direktors verbünden und die fünf gefährlichsten Geister innerhalb und unter den Mauern von Schreckenfels besiegen.

teil eins: der letzte wille und das testament des petros lorrimer

„Der Spuk von Schreckenfels“ geht davon aus, dass die SC persönliche Beziehungen zum kürzlich verstorbenen Professor Petros Lorrimer besaßen. Dies gibt Lorrimers Tochter Kendra einen Grund, die SC zur Beerdigung ihres Vaters einzuladen, und erklärt zudem, weshalb die SC im Testament ihres Vaters erwähnt werden. Der *Kadaverkrone-Spielerleitfaden* (kostenlos erhältlich als Download auf www.pathfinder-rpg.de) gibt den Spielern die nötigen Informationen, um Charaktere spielen zu können, die zum Land Ustalav passen und für den Abenteuerpfad geeignet sind. Dieser Leitfaden enthält auch einige Wesenszüge (Kampagne), welche die Spieler für ihre Charaktere auswählen können. Jeder dieser Wesenszüge gibt den SC einen Grund, nach Ravengro zu reisen und Professor Petros Lorrimer ihren Respekt zu bezeugen. Solltest du den *Kadaverkrone-Spielerleitfaden* nicht verwenden, solltest du deine Spieler bitten, sich selbst auszudenken, in welcher Beziehung sie zu Professor Lorrimer gestanden haben könnten. Der Ort Ravengro wird ab Seite 54 detailliert dargestellt.

kendra lorrimer

Obwohl Petros langsam in die Jahre kam, trat sein Tod doch recht unerwartet ein. Seine 25-jährige Tochter Kendra, die seit fast 15 Jahren in Ravengro lebt – sie kam als Kind aus Lepidstadt hierher, als ihr Vater als Lehrer in den Ruhestand ging – trauert noch immer. Ihre Augen sind gerötet und verquollen und sie kleidet

sich in dunkle, konservative Kleidungsstücke. Zurechtgemacht und attraktiv begrüßt sie die SC mit einer Mischung aus Neugier, Traurigkeit und Erleichterung – niemand sonst ist gekommen, um ihrem Vater seinen Respekt zu erweisen und „so wie die Dinge heutzutage sind“ sind auch nur wenige Leute aus Ravengro zum Begräbnis gekommen. Kendra wehrt Fragen zu diesem Zeitpunkt ab und verspricht den SC, diesen nach der Beerdigung ihres Vaters und der Rückkehr zu ihrem Haus alle Fragen, die sie über seinen Tod und sein Testament haben, zu beantworten.

Kendra dient in diesem Abenteuer als Fürsprecherin und Unterstützerin für die SC – die Bürger von Ravengro vertrauen Fremden nur gehemmt, doch wenn Kendra für sie bürgt, haben sie wenigstens etwas Hilfe dabei, das Vertrauen der Dorfbewohner zu gewinnen. Sie bietet den SC zudem an, kostenlos in ihrem Haus wohnen zu können und stimmt sogar zu, für sie Zauber zu wirken oder magische Gegenstände zu identifizieren, sofern dies nötig wird – ihre Aufgabe (und deine als SL) besteht darin, dafür zu sorgen, dass die SC sich in Ravengro willkommen fühlen. Denn für die SC wird es wiederholt Gründe geben, den Ort einfach seinem Schicksal zu überlassen, doch mit Kendra als Verbündeter – die vielleicht sogar eine Person ist, der ein SC romantische Gefühle entgegenbringt – hat die Gruppe einen Grund, zu bleiben und den Spuk von Schreckenfels zu beenden.

KENDRA LORRIMOR

HG 1

EP 400

Menschliche Seherin 2

NG Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +1; Sinne Wahrnehmung +1

VERTEIDIGUNG

RK 10, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 10

TP 11 (2W6+2)

REF +0, WIL +6, ZÄH +1

ANGRIFF

Bewegungsrage 9 m

Nahkampf Dolch +0 (1W4–1/19–20)

Fernkampf Leichte Armbrust +1
(1W8/19–20)

Zauberähnliche Fähigkeiten der Arkanen

Schule (ZS 2; Konzentration +5)

6/Tag – Glück des Wahrsagers (+1)

Vorbereitete Seherzauber (ZS 2;

Konzentration +5)

1. – Identifizieren, Magierrüstung, Sprachen verstehen

0. (Beliebig oft) – Magie entdecken, Magie lesen, Säurespritzer, Untote schwächen

Verbotene Schulen Illusionen, Hervorrufung

TAKTIK

Im Kampf Kendra zieht es vor, Glück des Wahrsagers auf einen ihrer Verbündeten zu benutzen oder die Aktion Jemand-anderem-helfen zu nutzen. Sie behält die Ruhe und nutzt – sofern möglich – ihre Wissensfertigkeiten, um die Stärken und Schwächen ihrer Gegner zu erkennen, welche sie dann ihren Verbündeten mitteilt. Falls nötig, nutzt sie ihr gebundenes Amulett, um spontan Federfall, Schlaf, Schutz vor Bösem,

Zielsicherer Schlag oder die anderen Zauber in ihrem Zauberbuch zu wirken.

Moral Kendra flieht aus einem Kampf, wenn sie auf sich allein gestellt ist und unter 5 TP reduziert wird. Sollte sie bei Verbündeten sein, kämpft sie bis zum Tod, um diese zu beschützen.

SPIELWERTE

ST 8, GE 10, KO 12, IN 16, WE 13, CH 15

GAB +1; KMB +0; KMV 10

Talente Eiserner Wille, Schriftrolle anfertigen, Verbesserter Eiserner Wille

Fertigkeiten Diplomatie +4, Handwerk (Alchemie) +8, Magischen Gegenstand benutzen +4, Sprachenkunde +8, Wissen (Arkane) +8, Wissen (Geschichte) +8, Zauberkunde +8

Sprachen Aklo, Alt-Osiris, Azlantisch, Celestisch, Drakonisch, Gemeinsprache, Varisich

Besondere Eigenschaften Arkane Verbindung, Vorgewarnt

Kampfausrüstung Schriftrolle: Schutz vor Bösem, Silberöl, Trank: Leichte Wunden heilen, Alchemistenfeuer, 3 Bolzen aus alchemistischem Silber, 3 Bolzen aus Kaltem Eisen, Gegengift, Heiliges Wasser, Rauchstab; Sonstige

Ausrüstung Leichte Armbrust mit 10 Pfeilen, Dolch, Tagebuch, Vergrößerungsglas, Schriftrollenbehälter, Zauberbuch (enthält alle vorbereiteten Zauber plus Federfall, Schlaf, Schutz vor Bösem und Zielsicherer Schlag), Sonnenzepter, 23 GM

Die Beerdigung des Professors

In der Eröffnungsszene des Abenteuers haben sich die SC am Eingang des Ruhelands bei Kendra Lorrimor um einen hochwertig gearbeiteten Sarg versammelt, der den Leichnam ihres Vaters (konserviert mit *Sanfte Ruhe*), des früheren Freundes und Verbündeten der SC, Petros Lorrimor, enthält. Frage die SC, welche von ihnen als Sargträger fungieren wollen – es gibt Platz für bis zu sechs Träger, aber das Minimum liegt bei vier. Da die SC wahrscheinlich gerade erst nach einer langen Reise eingetroffen sind, kannst du davon ausgehen, dass sie ihre Waffen, Rüstungen und Ausrüstung bei sich führen. Vater Vauran Grimmgräber und ein Paar Totengräber warten bereits an der Grabstätte – nach alter Tradition begleiten sie den Sarg nicht vom Tor zum Grab. Außer den SC nimmt nur eine Handvoll Dorfbewohner an der Prozession teil, bei den NSC handelt es sich um die Ratsherren Vashian Feuerross und Gharen Murikor, den Kneipenwirt Zokar Elkarid und seinen dreizehnjährigen Sohn Pevrin sowie Jominda Fallbrück, Ravengros Apothekerin und eine gute Freundin des Professor. Weitere Informationen zu diesen

KENDRA LORRIMOR



Charakteren findest du im Artikel über Ravengro ab Seite 58. Alle diese NSC sind von düsterer Stimmung und haben zu diesem Zeitpunkt den SC nichts zu sagen.

ÄRGER AM TRAUMHAIN (hg 1)

Sobald die Sargträger ausgewählt wurden, führt Kendra, die nächste lebende Verwandte des Verstorbenen, die Prozession durch den Traumhain, einen erdigen Pfad, der sich durch den Friedhof windet. SC, die als Sargträger fungieren, haben beide Hände besetzt, während sie den schweren Sarg den Weg entlang tragen. Als die Prozession etwa die Hälfte des Traumhaines zurückgelegt hat (an der Stelle, wo dieser abknickt, ehe er mit einem Pfad zusammenläuft, der den Namen *Ewige Ruh* trägt), sehen die Teilnehmer, dass der Weg von einem Dutzend griesgrämig wirkender Einheimischer versperrt wird. Der größte dieser zähen Burschen ist ein älterer, aber immer noch muskulöser, ehemaliger Soldat namens Gibbs Hefenuss. Er meldet sich zu Wort, sobald die Gruppe bemerkt wird. Du kannst den folgenden Dialog verwenden, um den Streit darzustellen, lass aber jeden der SC jederzeit einschreiten und mach zwischen den Sätzen Pausen, damit sie dazu auch Gelegenheit erhalten. Sobald du das Ende des Dialoges erreichst, reicht Kendras letzte Zeile aus, damit die dummen Schläger einen Kampf beginnen.

„Das ist weit genug. Wir haben uns beratschlagt und wir wollen nicht, dass Lorrimor im Ruheland bestattet wird. Du kannst ihn flussaufwärts bringen und dort begraben, wenn du

willst, aber hier kommt er nicht unter die Erde!“

Kendra antwortet rasch und ihre Trauer wird zu Wut: „Wovon redet ihr?“ ruft sie, „Ich habe bereits alles mit Vater Vauran Grimmgräber besprochen. Er wartet auf uns! Das Grab wurde bereits ...“

„Du kapiert es nicht, Weib. Wir werden nicht zulassen, dass ein Nekromant am selben Ort wie unsereins beerdigt wird. Ich schlage vor, ihr geht, solange ihr noch könnt. Die Leute sind ziemlich nervös im Moment.“

„Nekromantie? Seid ihr wirklich so dumm?“

Falls die SC einschreiten und mit den Schlägern verhandeln wollen, dann lass den ersten SC, der sich zu Wort meldet, einen Wurf auf Diplomatie machen. Jeder weitere SC, der spricht, kann den Wurf des ersten SC auf Diplomatie unterstützen. Ein Wurf auf Diplomatie gegen 20 ist erforderlich, damit die Schläger sich beruhigen und grimmig blickend zerstreuen. Sie werfen Kendra und den SC giftige Blicke zu, verlassen aber den Friedhof und ermöglichen es der Prozession weiterzuziehen. Jeder feindliche Akt (wie eine Waffe ziehen oder einen Zauber wirken) genügt, um die Schläger zum Kampf zu verleiten, ebenso wie ein gescheiterter Wurf auf Diplomatie oder falls der Dialog bis zum Ende erfolgt.

Kreaturen: Die Gruppe besteht aus einem Dutzend Männern. Alle sind Arbeiter auf örtlichen Bauernhöfen oder Fischer. Keiner von ihnen will die SC töten, doch sie hoffen, die SC zur Flucht vom Friedhof zu zwingen. Natürlich ist hier mehr am Werke, als es zunächst scheint: Der übernatürliche Einfluss von Schre-

ckenfels hat Ravengro erreicht. Dieser Einfluss wächst im Laufe des Abenteuers, doch gegenwärtig verleiht er nur einigen der reaktionären oder abergläubischen Einheimischen den Mut und den Zorn, den sie brauchen, um ihren inneren Impulsen nach zu handeln.

Obwohl die Gruppe aus einem Dutzend Männern besteht, greifen nicht alle die SC an – die Hälfte bedroht die anderen Trauergäste oder hält sich zurück und schreit Beleidigungen oder ermutigt die anderen. Sechs Männer greifen die SC mit improvisierten Waffen an und versuchen, sie niederzuschlagen, aber nicht zu töten. Der Anführer des Schlägertrupps, der ältere Gibbs, beteiligt sich nicht an dem Angriff und flieht aus dem Ruheland, sobald klar wird, dass die SC den Schlägern überlegen sind. Die meisten anderen in der Prozession sind nicht tapfer genug, um zu kämpfen, da sie entweder zu alt, zu feige oder zu sehr in Sorge um ihre Freunde und Familienangehörigen sind, als dass sie einen Kampf riskieren würden. Sie kreischen und verstecken sich hinter den SC und fliehen in den Ort, sobald sie angegriffen werden, unabhängig, ob sie verletzt werden oder nicht. Nur Kendra stellt sich den Schlägern entgegen und ihr sturer Zorn drängt sie, die SC im Kampf zu unterstützen.

Die Tatsache, dass viele der SC Sargträger sind, erschwert die Angelegenheit jedoch. Alle Sargträger benötigen eine Volle Aktion, um den Sarg abzusetzen. Sollten die SC dies während der oben stattfindenden Unterhaltung tun, können sie es zwar machen, allerdings wird der Dialog dann vollständig stattfinden, so dass es unausweichlich zu einem Kampf kommt. Jedes Mal, wenn ein Charakter den Sarg zu früh loslässt, besteht eine kumulative Wahrscheinlichkeit von 40%, dass der Sarg zu Boden fällt und die Leiche des armen Petros herausfällt und auf dem schlammigen Boden landet. Sollten drei SC den Sarg loslassen, fällt er automatisch. Falls die SC den Sarg fallen lassen, verlieren sie 1 Vertrauenspunkt.

AUFSTÄNDISCHE SCHLÄGER (6) HG ¼

EP je 100

Bürgerlicher 1

N Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +0; Sinne Wahrnehmung +4

VERTEIDIGUNG

RK 10, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 10

TP je 4 (1W6+1)

REF +0, WIL +0, ZÄH +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Bauernhofwerkzeug –3 (1W6+1 nichttödlicher Schaden)

TAKTIK

Im Kampf Obwohl diese Schläger im Umgang mit ihren Werkzeugen (Harken, Hacken, Sicheln, Mistgabeln und Hämmern) geübt sind, teilen sie nur nichttödlichen Schaden aus und erleiden daher Anzüge von –4 auf ihre Angriffswürfe (bereits eingerechnet). Die Schläger hoffen, die SC und die anderen Trauergäste zu verjagen zu können. Wenn ihnen dies gelingt, beginnen sie den Sarg und die Leiche flussabwärts zum Schreckenfels-Denkmal (Bereich O, siehe Seite 61) zu schleppen, wo sie beides verbrennen können, in der Hoffnung, so den „Fluch“ vom Dorf zu nehmen.

Moral Sobald einer der Schläger Schaden nimmt, lässt er seine Waffen fallen und flieht oder fällt auf die Knie und

WIE MAN IN RAVENGRO VERTRAUEN AUFBAUT

Vertrauen ist ein wichtiger Bestandteil dieses Abenteuers. Handlungen der SC während ihres Aufenthaltes in Ravengro können das Maß an Vertrauen, das die Bürger des Ortes in sie haben, steigern oder senken. Die SC beginnen mit einem Vertrauenswert von 20. Bei 0 bildet sich ein wütender Mob, der die SC aus dem Ort jagt. Bei höheren Vertrauenswerten erhalten die SC Vorteile wie Preisnachlässe bei Einkäufen, kostenlose Heilung und andere Formen von Unterstützung. Der Mechanismus für Vertrauen ist auf Seite 55 ff. im Artikel zu Ravengro zu finden – mach dich mit ihm vertraut, ehe du mit diesem Abenteuer beginnst.

bettelt um Gnade, falls er nicht fliehen kann oder dies zu gefährlich ist.

SPIELWERTE

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

GAB +0; KMB +1; KMV 11

Talente Ausdauer, Große Zähigkeit

Fertigkeiten Beruf (Bauer), Wahrnehmung +4,

Wissen (Lokales) +4

Sprachen Gemeinsprache

Entwicklung: Sollte es den Schlägern gelingen, alle SC und Kendra zu verjagen oder niederzuschlagen, setzen sie sich mit dem Sarg ab, um ihn am Schreckenfels-Denkmal zu verbrennen. Vater Vauran Grimmgräber und seine beiden Totengräber bemerken den beginnenden Kampf und eilen zur Hilfe herbei, treffen aber erst nach der Niederlage der SC ein. Der Priester nutzt seine Fähigkeit Energie Fokussieren, um 4W6 Schadenspunkte der SC zu heilen, dann eilt er – egal ob mit den SC oder nicht – zum Eingang des Friedhofes, um die Schläger aufzuhalten. Da diese von dem Sarg behindert werden, sind sie noch nicht weit gekommen. Wenn sie den Priester kommen sehen, werden die Schläger panisch, lassen den Sarg fallen (das kostet die SC keinen Vertrauenspunkt) und fliehen. Vater Vauran Grimmgräber lässt Petros Leiche von den Totengräbern zurück in den Sarg legen und entschuldigt sich für das Verhalten der Schläger. Sollten andere Teilnehmer der Prozession dies noch nicht angekündigt haben, verspricht er, diese Tat dem Konstabler so bald wie möglich nach der Beerdigung zu melden. Die Schläger werden zwar nicht eingesperrt, wohl aber vom Konstabler ermahnt und gewarnt, allen voran der Anführer, Gibbs.

Belohnung: Falls es den SC gelingt, dem pöbelnden Trupp einen Kampf auszureden, belohne sie mit 1 Vertrauenspunkt und Erfahrung, als hätten sie sechs der Schläger im Kampf besiegt. Auch wenn die zornigen Schläger den Streit begonnen haben, gehören sie noch immer zu den einheimischen Bewohnern des Ortes – jeder von ihnen, der im Kampf mit den SC stirbt, kostet diese daher 1 Vertrauenspunkt oder 6 Vertrauenspunkte, falls er offensichtlich und vorsätzlich von einem SC getötet wurde.

Die Beerdigung

Wenn die SC sich mit Hefenuss und seiner Truppe befasst haben, dankt Kendra ihnen inständig und entschuldigt sich vielmals für den Angriff. Die anwesenden Ratsherren sind über den Angriff schockiert und deuten an, dass die Schläger ihnen als „örtliche Knechte auf den Höfen und allesamt von zweifelhaftem Charakter“ bekannt seien. Sie denken, dass die Prügel, die die SC ausgeteilt haben, Strafe genug sei. Sollten die SC auf eine weitere Bestrafung drängen, seufzt Ratsherr Feuerross und verspricht, den Konstabler der Stadt zu informieren.

Auf alle Fälle wird der Kampfplärm Vater Vauran Grimmgräber alarmieren, der einige Augenblicke später eintrifft. Auch er ist schockiert, dass jemand derartiges auf dem Friedhof gewagt hat, nutzt aber dennoch Energie Fokussieren, um die SC und gefällene Schläger zu heilen (womit er möglicherweise verhindert, dass die SC Vertrauen verlieren, weil sonst ein Schläger unter Umständen unbemerkt im Dreck verblutet). Alle Schläger, die so wieder zu Bewusstsein gelangen, haben allen Kampfesmut verloren und schämen sich stattdessen – Vater Grimmgräbers strenger Blick und die Bedrohung durch die zornigen SC sind mehr als genug, um die Schläger dazu zu bringen, den Konstabler aufzusuchen und sich zu stellen.

Nach dem Angriff zieht die Prozession weiter zu der Grabstätte, die Kendra für ihren Vater erworben hat. Es kommt zu keinen weiteren Zwischenfällen, während die Totengräber den Sarg in das offene Grab herablassen. Vater Vauran Grimmgräber spricht ein kurzes Gebet und bittet dann Kendra, ein paar Worte über ihren Vater zu sagen. Kendra kämpft mit den Tränen, während sie kurz einige der mutigen oder selbstlosen Momente im Leben ihres Vaters Revue passieren lässt. Dann dankt sie allen noch einmal für ihr Kommen und bittet auch die anderen Anwesenden, Geschichten oder Erinnerungen einzubringen. An diesem Punkt solltest du jeden SC erzählen lassen, in welcher Beziehung er zu Lorrimer gestanden hat. Sollte wenigstens ein SC seine Erzählung mit einem Wurf auf Diplomatie oder Auftreten gegen SG 15 untermauern können, ist diese besonders bewegend oder hebt die Stimmung und beeindruckt die Anwesenden ausreichend, um 1 Vertrauenspunkt zu gewinnen.

Lorrimers Testament

Wenn die Beerdigung vorbei ist und Kendra sich von den anderen Gästen verabschiedet hat, lädt sie die SC zu sich (in das von ihrem Vater geerbte Haus) ein, damit ihnen sein letzter Willen und sein Testament vorgelesen werden kann. Das Haus der Lorrimer ist eine bescheidene Heimstatt (Bereich **N** auf der Karte von Ravengro) mit überfüllten Bücherregalen in jedem Zimmer. Das Verlesen des Testamentes erfordert die Anwesenheit des Ratsherren Vaschian Feuerross (der in Ravengro einem Notar am nächsten kommt). Da er sich nach der Beerdigung noch um andere Dinge kümmern muss, wird er erst eine Stunde später eintreffen. Falls die SC einander noch nicht kennen, wäre dies eine ausgezeichnete Gelegenheit, sich einander vorzustellen und zu erklären, in welcher Verbindung sie zu den Lorrimer stehen, falls sie dies noch nicht bei der Beerdigung getan haben.

Vaschian trifft in jedem Fall pünktlich ein. Es ist kein Wurf auf Motiv erkennen erforderlich, dass er nicht ganz glücklich darüber ist, dass Fremde sich in lokale Angelegenheiten einmischen, allerdings behält er alle Kommentare hierzu für sich und konzentriert sich ganz darauf, Petros' Testament vorzulesen. Kendra weiß nicht, was darin steht – ihr Vater hatte es zur Bedingung gemacht, dass alle SC bei der Verlesung zugegen sein müssen. Ratsherr Vaschian zieht einen Schriftrollenbehälter hervor und zeigt, dass das persönliche Siegel des Professors unversehrt ist, dann bricht er das Wachsiegel und öffnet den Behälter. Dabei fällt ein kleiner eiserner

Schlüssel heraus, der mit lautem Scheppern auf dem Tisch landet. Hiervon unbeirrt, beginnt der Ratsherr vorzulesen – er ist begierig darauf, die Angelegenheit abzuschließen und wieder heimzugehen. Das Ende des Testamentes ist absichtlich leer, so dass du ein zur Zeitlinie deiner Kampagne passendes Datum eintragen kannst. Einzelheiten zu Daten findest du im *Pathfinder Kampagnenband*.

„Ich, Petros Lorrimer, im Vollbesitz meiner geistigen Kräfte, schreibe auf dieses Pergament meinen letzten Willen und Testament. Von unten aufgeführten Ausnahmen abgesehen, soll meine Tochter Kendra mein Haus und meinen persönlichen Besitz erben. Verwende oder veräußere die Dinge, wie es dir angemessen scheint, mein Kind.

Doch neben der Weitergabe meiner persönlichen Dinge muss dieses Dokument noch anderen Aufgaben dienen. Ich habe verfügt, dass es erst verlesen wird, wenn alle Bedachten versammelt sind, da ich nicht nur Dinge zu vererben habe. Ich muss vielmehr um zwei Gefallen bitten.

Meine alten Freunde, ich hasse es, euch all dies aufzubürden, doch kenne ich sonst niemanden, der die wahre Bedeutung meiner Bitte zu erfassen imstande ist. Wie einige von euch wissen, habe ich viele meiner Studien dem Bösen gewidmet, damit ich den Feind besser kennen und mich ihm gewappnet entgegen stellen konnte – denn das Wissen über deinen Feind ist der sicherste Weg zum Sieg über seine Pläne.

Im Laufe meines Lebens habe ich daher eine bedeutende Sammlung gefährlicher Bücher angehäuft, welche unter den falschen Umständen zu unangenehmen Fragen und Problemen hätten führen können. Die Mehrheit davon befindet sich sicher unter Verschluss in der Universität von Lepidstadt, doch ich fürchte, dass ein paar, die ich ausgeliehen habe, noch immer in einer Truhe meines Hauses hier in Ravengro liegen könnten. Sie waren von großem Wert für mich zu Lebzeiten, doch möchte ich meine Tochter nicht mit der dunkleren Seite meines Berufes, oder – schlimmer noch – der Gefahr belasten, die vom Besitz dieser Bücher ausgeht. Daher vermache ich euch meine Bücherkiste und bitte euch, die Sammlung meinen Kollegen an der Universität von Lepidstadt zu übergeben, welche sie einem guten Nutzen zuführen werden.

Doch bevor ihr aufbrecht, muss ich um einen weiteren Gefallen bitten – bitte wartet einen Monat und sorgt dafür, dass meine Tochter in Ravengro sicher und wohlbehalten ist. Nun da



VATER VAURAN GRIMMGRÄBER

ich fort bin, hat sie niemanden mehr, daher bitte ich euch, ihr bei der Regelung ihrer Angelegenheiten in diesem Monat zu helfen – ihr hättet meinen ewigen Dank. Aus meinen Ersparnissen vermache ich jedem von euch die Summe von einhundert Platinmünzen. Das Geld wird von einer meiner verlässlichsten Freunde in Lepidstadt, Embreth Daramid, verwahrt. Ich habe sie angewiesen, die Auszahlung bei der Übergabe der geliehenen Bücher, doch nicht eher als einen Monat nach Verlesung dieses Testamentes, vorzunehmen.

Ich, Petros Lorremor, unterzeichne dieses Testament am ersten Tag des Calistril im Jahre _____.“

petros' Bücher

Sobald er das Testament verlesen hat, blickt Ratsherr Vaschian Kendra an, welche ihm dankt und ihn entlässt. Dann bemüht sie sich, tapfer zu wirken, und dankt den SC noch einmal für ihr Kommen und setzt sie davon in Kenntnis, dass sie mindestens ein paar Wochen braucht, um sich zu entscheiden, ob sie ihr Elternhaus verkauft oder in Ravengro bleibt – sie bittet die SC, wie im Testament aufgeführt, solange ebenfalls zu bleiben und bietet ihnen Zimmer in ihrem geräumigen Haus an. Zudem verspricht sie freie Kost und Logis für die Dauer des Monats, die sie im Ort bleiben sollen. Dann entschuldigt sie sich, um die im Testament erwähnte Truhe zu holen.

Bei dieser Truhe handelt es sich um einen relativ kleinen Gegenstand aus Eichenholz und Eisen. Kendra ist hinsichtlich des Inhaltes nervös und bietet den Schlüssel den SC an, so dass diese die Ehre haben, die Kiste zu öffnen. Der Schlüssel passt perfekt ins Schloss. In der Kiste liegen mehrere alte Bücher und ein vergleichsweise neues. Letzteres liegt ganz oben, in das Leder des Umschlages sind die Worte „Lies mich jetzt!“ geprägt. Es handelt sich um Petros Lorrimors Tagebuch, Näheres ist im nächsten Abschnitt des Abenteuers zu finden.

Die anderen Bände sind die Bücher voll gefährlichen Wissens, die im Testament erwähnt sind. Bei dreien davon liegt ein Zettel bei, dass sie einem gewissen Montagnie Krol übergeben werden sollen, Professor für Altertumskunde an der Universität in Lepidstadt. Das vierte, *Handbuch des Esoterischen Ordens des Pfalzgräflichen Auges*, soll Embreth Daramid, einer Richterin am Lepidstädter Gericht übergeben werden (die Notiz bittet um eine diskrete Übergabe und enthält auch Embreths Adresse, so dass die SC es dort abgeben können). Diese Bücher werden im Folgenden zusammengefasst:

- *Handbuch des Esoterischen Ordens des Pfalzgräflichen Auges*: Der im dunklen Purpur gehaltene Einband trägt einen Skarabäus aus Messing mit einem einzelnen Auge in der Mitte. Die SC sollten zu diesem Zeitpunkt noch nicht über ausreichend Wissen verfügen um bestimmen zu können, um was es sich bei diesem Buch handelt. Das Werk gehört zu den wichtigsten Büchern des Esoterischen Ordens des Pfalzgräflichen Auges, einer Geheimgesellschaft, welche in kommenden Bänden des Abenteuerpfades eine bedeutende Rolle spielen wird. Die Deckel des Buches sind mit poliertem Stahl eingefasst und durch ein kleines, aber kompliziertes Schloss verbunden. Das Schlüsselloch scheint für einen Schlüssel mit einem dreieckigen Schaft gemacht, welcher nirgends zu finden ist. Das Schloss kann mittels eines Wurfes auf Mechanismus ausschalten gegen SG 30 geöffnet werden.

Wie ist der Professor gestorben?

Siebzehn Tage vor dem Beginn dieses Abenteuers stieß Petros auf Schreckenfels auf Vertreter des Wispernden Pfades unter Führung des Nekromanten Auren Vruud. Petros erlag Vruuds Zauber *Tödliches Phantom* und verstarb auf der Stelle. Die Kultanhänger des Wispernden Pfades konnten nach seinem Tod in Ruhe ihr Werk vollenden, den Geist von Direktor Falkran einfangen und nach Norden nach Lepidstadt weiterziehen, um sich dort um die zweite geheimnisvolle Zutat für die *Kadaverkrone* zu kümmern. Ehe sie gingen, platzierten sie Lorrimors Körper mit dem Rücken zu einer Wand von Schreckenfels und stießen den Schädel eines der auf dem Dach hockenden Wasserspeier nach unten, so dass der schwere Stein Gesicht und Hals des Professors zerschmetterte, damit es aussah, als wäre dieser einem tragischen Unfall zum Opfer gefallen. Zudem vereitelt dies, dass *Mit Toten sprechen* dem Körper ermöglichen könnte, irgendetwas zu verraten.

Es kann auch zerstört (Härte 5) oder aufgebrochen (Stärkewurf gegen SG 23) werden, doch beschädigt dies auch das Buch, so dass es nicht mehr richtig geschlossen werden kann. Der Inhalt des Buches ist auf Varisisch verfasst und verschlüsselt – ein Wurf auf Sprachenkunde gegen SG 25 und 8 Stunden Arbeit lassen die Verschlüsselung durchschauen, dasselbe gilt für *Sprachen verstehen*. Der Inhalt des Buches scheint absolut nicht zu den anderen zu passen – es enthält zwar detaillierte Beschreibungen mehrerer uralter Zeremonien magischer wie weltlicher Art, beschäftigt sich aber eigentlich mit rein arkanen oder mathematischen Fragen, die nicht sonderlich böse an sich haben. Ein Wurf auf Wissen (Arkane, Geschichte oder Lokales) verrät, dass der Esoterische Orden des Pfalzgräflichen Auges eine Geheimgesellschaft ist, deren Mitglieder ein tiefgehendes Interesse an allen politischen und arkanen Dingen besitzen. Zusätzliche Informationen folgen im nächsten Band.

- *Über den Erkannten Wahnsinn*: Dieses nachtschwarze Buch ist eine Abhandlung über Aberrationen und andere Wesenheiten, die man auf Golarion antreffen kann, welche entfernte Verbindungen zum Dunklen Firmament besitzen, den dunklen Orten zwischen den Sternen am Nachthimmel.
- *Die Befriedigung des Hungers*: Dieser Text ist eine Abschrift eines der unheiligen Bücher, welche der Göttin Urgathoa heilig sind. Die Ränder des Textes sind voll von Lorrimors Notizen.
- *Die Schattenblätter*: Dieses Lexikon ist eine Übersetzung des unheiligen Buches des Zon-Kuthon in die Gemeinsprache.

DAS TAGEBUCH DES PROFESSORS

Das Testament des Professors erwähnt sein Tagebuch nicht. Es gehört nicht zu den gefährlichen Büchern, deren Überführung nach Lepidstadt er erbeten hat. Allerdings enthält es Hinweise, die Zweifel an der Art seines Todes erwecken können. Der Professor wusste, dass er sich in seinen letzten Tagen auf gefährliches Gebiet begab, und da er seinem Testament keine Warnung mehr hinzufügen konnte, tat er dies in seinem Tagebuch in der Hoffnung, dass die SC oder seine Tochter es finden würden, sollten seine Untersuchungen eine tragische Wendung nehmen. Die meisten Einträge sind eher langweilig und geben die alltäglichen Aktivitäten in dem kleinen Ort wieder. Der Professor hat jedoch mehrere Einträge mit roter Tinte eingekreist, von denen er wollte, dass die SC ihnen besondere Aufmerksamkeit widmen. Der letzte Eintrag vor 17 Tagen wurde am gleichen Tag geschrieben, an dem die Leiche des Professors gefunden wurde.

Die Einträge befinden sich als Spielerunterlage Nr. 1 auf der nachfolgenden Seite.

teil zwei: nicht vergessene verbrechen

Sobald die SC Professor Lorremor beerdigt, seinen Letzten Willen gehört und sich die merkwürdigen hinterlassenen Bücher angesehen haben, steht es ihnen frei, in Ravengro zu tun und zu lassen, was sie wollen. Die Bedingung im Testament, dass sie einen Monat im Ort verweilen müssen, mag manchen als sehr bindend, anderen auch als willkommener Urlaub erscheinen. Auf alle Fälle gibt es einiges in Ravengro, das für eine Gruppe junger Abenteurer von Interesse sein dürfte und sie beschäftigt hält, da das Dorf durch den wachsenden Einfluss der Geister von Schreckenfels zu einem immer gefährlicheren Ort wird. Im dritten Teil des Abenteuers findest du einige Ereignisse, die du in beliebiger Reihenfolge benutzen kannst, um die zunehmenden Spukerscheinungen im Dorf zu präsentieren.

Lorrimors Testament verlangt von den SC u.a., wenigstens einen Monat im Ort zu verbleiben, um sicherzustellen, dass seine Tochter nach seinem Tod nicht den Boden unter den Füßen verliert. Allerdings sollten nicht nur die merkwürdigen Geschehnisse in Ravengro die Neugierde der SC wecken, sondern auch die merkwürdigen Passagen in Lorrimors Tagebuch für die meisten nicht zu ignorieren sein. Irgendwann sollten die SC zu der Erkenntnis gelangen, dass etwas Merkwürdiges in Ravengro vor sich geht und dass sie mehr über Schreckenfels und die Umstände des Brandes in Erfahrung bringen müssen.

gerüchte und nachforschungen

Die folgenden Abschnitte decken die Bereiche ab, zu denen die SC im Verlauf dieses Abenteuers am ehesten Nachforschungen anstellen dürften (nachdem sie entweder von einem Einheimischen, aus dem Tagebuch des Professors, nach der Begegnung mit

einer Spukerscheinung oder einfach aus Neugier auf ein Thema aufmerksam gemacht wurden). Bei jedem dieser Forschungsgebiete sind SG-Angaben für Fertigkeitswürfe aufgelistet; dabei kann es sich um Würfe auf Diplomatie handeln, mit denen Informationen von den Einheimischen erlangt werden sollen, oder um Würfe auf Wissensfertigkeiten während der Nachforschungen.

Informationen sammeln: Die Bürger von Ravengro verbreiten gerne Gerüchte, besitzen aber eigentlich keine nützlichen Informationen über Schreckenfels oder den Wispernden Pfad. Ein Wurf auf Diplomatie, um Informationen über Schreckenfels oder die Fünf Gefangenen zu erhalten, kann nur Informationen bis zu einem SG von 20 enthüllen, während Informationen über den Wispernden Pfad auf Informationen bis zu einem SG von 15 beschränkt sind.

Nachforschungen: Wenn die SC Würfe auf Wissensfertigkeiten machen, um ein Nachforschungsgebiet zu untersuchen, haben sie zwei Möglichkeiten: Sie können einfach würfeln, um herauszufinden, was ein Charakter zum jeweiligen Thema weiß (dies ist eine Freie Aktion, die aber von jedem Charakter nur einmal genutzt werden kann), oder sie können einen Tag damit verbringen, sich durch Bücher, Textstellen, Querverweise und anderes zu arbeiten (dieser Wurf kann zwar wiederholt werden, darf jedoch nur einmal am Tag ausgeführt werden). Es gibt in Ravengro vier Gruppen, bei denen Nachforschungen angestellt werden könnten – Kendra kann alle vier benennen, warnt die SC aber davor, dass die Einheimischen meist erst überzeugt werden müssen, ehe sie Fremden Zugang zu ihren Bibliotheken gestatten. Die Nutzung dieser Orte gestattet einem Charakter, untrainierte Würfe auf Wissensfertigkeiten zu machen, wenn er nach Informationen über

Schreckenfels oder den Wispernden Pfad sucht (jedoch erhält der Charakter keinen Bonus auf den Fertigkeitswurf, falls die Örtlichkeit normalerweise einen gewähren würde).

Das Lorrimorhaus: Kendra bietet den SC an, die persönliche Bibliothek ihres Vaters kostenlos für ihren Nachforschungen zu nutzen, egal wie es um ihre Vertrauenspunkte bestellt ist. Die Lorrimorbibliothek verleiht einen Bonus von +2 auf alle Fertigkeitswürfe für Wissen, um Nachforschungen zum Wispernden Pfad anzustellen.

Die Offene Schriftrolle: Dieses Gebäude ist eine Mischung zwischen Schule und Zauberland, der von Alendru Ghoroven geleitet wird. Dessen kleine Bibliothek verleiht einen Bonus von +2 auf alle Fertigkeitswürfe für Wissen, um Nachforschungen über Schreckenfels anzustellen. Sie kann nicht für Nachforschungen bezüglich des Wispernden Pfades benutzt werden. Alendru verlangt 10 GM pro Person und Tag für die Nutzung der Mittel seiner Schule, außer die SC haben mindestens 27 Vertrauenspunkte angesammelt, dann verzichtet er auf die Gebühr und lässt sie die Bibliothek kostenlos nutzen.

Das Rathaus von Ravengro: Die im Rathaus aufbewahrten Unterlagen verleihen einen Bonus von +2 auf alle Fertigkeitswürfe für Wissen, um Nachforschungen zu Schreckenfels oder den Fünf Gefangenen anzustellen. Der Rat des Ortes gestattet Besuchern aber normalerweise nicht, das Gebäude zu nutzen. Ein Wurf auf



HANDBUCH DES
ESOTERISCHEN ORDENS
DES PFALZGRÄFLICHEN AUGES

markierte Einträge im Tagebuch des Professors:

Vor zehn Jahren:

Der Wispernde Pfad ist mehr als nur ein Bund von Nekromanten. Ich erkenne es nun. Der Untod ist ihr Jungbrunnen. Nachdem ich ihre Beweggründe erkannt habe, fühle ich mich nicht besser. Ihr Verlangen nach der Ewigkeit macht sie einfach zu gefährlich.

Vor zwei Monaten:

Es ist, wie ich befürchtet habe. Der Pfad ist an etwas in Ravenspro interessiert - nur was?

Vor einem Monat:

Was immer der Pfad sucht, ich bin nun sicher, dass es mit Schreckenfels zu tun hat. Rückblickend ergibt jetzt alles einen Sinn, glaube ich - die Geschichten, die sie über die Ruine erzählen, sind wahrlich schlimm genug. Es könnte an der Zeit sein, den Ruinen einen Besuch abzustatten und sie zu untersuchen. Allerdings regt sich jeder im Ort ohnehin schon darüber auf, so dass ich meine Neugierde besser geheim halte - es gibt hier schon genug Dummköpfe, die mich für einen Dämonologen, Hexer oder sonst was halten. Narren!

Vor zwanzig Tagen:

Es ist bestätigt! Der Pfad ist an etwas ... nein ... jemandem interessiert, der auf Schreckenfels festgehalten wird. Aber wen sucht der Pfad? Ich brauche eine Liste aller, die in der Brandnacht umgekommen sind. Aller! Der Tempel der Phasmas muss solch eine Liste besitzen.

Vor achtzehn Tagen:

Jetzt weiß ich, wie schlecht vorbereitet ich gewesen bin, als ich nach Schreckenfels ging. Die Geister - so es denn wirklich Geister waren ... ich wagte nicht, weiter vorzudringen ... hielten mich davon ab, Abschriften der seltsamen Symbole zu machen, die in die Grundmauern gemeißelt worden sind. Hoffentlich bin ich bei meinem nächsten Besuch besser vorbereitet. Zum Glück befinden sich die Mittel zum Kampf gegen Geister bereits in Ravenspro. Ich weiß, dass die Kirche der Phasmas sie in einer falschen Gruft im Ruheland an der Kreuzung der Ewigen Ruh und dem Schwarzen Weg aufbewahrt. Ich bin mir nicht sicher, ob die heutigen Priester überhaupt wissen, was ihre Vorgänger dort versteckt haben. Mit etwas Glück sollte ich mich mit ein paar ausgelehnten Dingen hinein- und wieder hinausschleichen können.

Vor siebzehn Tagen:

Morgen Abend gehe ich zum Gefängnis. Es ist von höchster Wichtigkeit, dass der Pfad aufgehalten wird. Durch meine Vorwarnung habe ich schon zu viel Zeit verloren. Ich weiß nicht, was geschehen wird, wenn ich zu spät komme, doch wenn meine Theorie stimmt, dann wäre der ganze Ort in Gefahr. Ich habe keine Zeit mehr mein Testament zu ergänzen, also lasse ich es hier in der Kiste, so dass es gefunden wird, sollte das Schlimmste eintreten.

Diplomatie gegen SG 25 genügt, um den Rat zu überzeugen, einen SC den Ort nutzen zu lassen. Sobald die SC 31 Vertrauenspunkte angesammelt haben, lässt der Dorfrat die ganze Gruppe für Nachforschungen ins Rathaus.

Tempel der Phasmas: Im Tempel der Phasmas befinden sich ausführliche Unterlagen zur Ortsgeschichte. Dies ist vielleicht der geeignetste Ort für Nachforschungen. Die Tempelarchive verleihen einen Bonus von +4 auf alle Fertigkeitswürfe für Wissen, um Nachforschungen über Schreckenfels, die Fünf Gefangenen oder den Wispernden Pfad anzustellen. Um die Genehmigung zur Nutzung der Aufzeichnungen zu erhalten, ist ein Wurf auf Diplomatie gegen SG 25 oder ein Vertrauenswert von 30 erforderlich.

EP-Belohnungen: Nachforschungen zur Geschichte der Stadt geben auch Erfahrungspunkte (siehe die entsprechenden Angaben nach den SG). Diese EP sollen nur einmal verliehen werden, nachdem die entsprechenden Informationen erstmals in Erfahrung gebracht werden.

Nachforschungsgebiet: schreckenfels

Wissen (Geschichte) und Wissen (Lokales) können für Nachforschungen genutzt werden.

SG 10 (50 EP): Schreckenfels ist die Ruine eines teilweise im Jahr 4661 niedergebrannten Gefängnisses und steht seitdem leer. Die Einheimischen glauben, dass es dort spuke und sprechen nur ungern über den Ort.

SG 15 (100 EP): Schreckenfels wurde 4594 errichtet. Ravenspro wurde als Wohnort für die Gefängniswachen und deren Familien gegründet sowie zur Produktion von Nahrung und anderen Gütern, die im Gefängnis benötigt wurden. Das Feuer tötete alle Gefangenen und die meisten Wachen. Ein großer Teil des unterirdischen Ostflügels wurde zwar zerstört, aber der größere Teil des Steingebäudes darüber ist noch intakt. Der Gefängnisdirektor und seine Frau kamen ebenfalls im Feuer um, allerdings weiß niemand,

warum letztere während des Brandes im Gefängnis war. In den Monaten nach der Tragödie wurde zu Ehren des Direktors und der umgekommenen Wachen ein Denkmal errichtet – diese Statue befindet sich noch immer am Flussufer direkt am Ortsrand.

SG 20 (200 EP): Die meisten der abgehärteten Verbrecher, die nach Schreckenfels geschickt wurden, verbrachten dort nur ein paar Monate in Haft, da in Schreckenfels die meisten Hinrichtungen in Ustalav zu dieser Zeit durchgeführt wurden. Das Feuer war eigentlich ein Segen, da die Gefangenen den Aufstand geprobt und die Kerkerebene unmittelbar vor dem Brand unter ihre Kontrolle gebracht hatten. Nur durch das Selbstopfer von Direktor Falkran und 23 seiner Wachen konnte verhindert werden, dass alle Häftlinge entkamen – die Wachen gaben ihr Leben, um Ravengro zu retten.

SG 25 (400 EP): Kurz vor dem Brand trafen fünf besonders berüchtigte Kriminelle im Gefängnis ein. Allgemein wird angenommen, dass der tragische Brand versehentlich während des Gefangenenaufstandes ausgebrochen ist, allerdings hatten die Gefangenen zu diesem Zeitpunkt die Kerkerebene bereits seit einigen Stunden unter Kontrolle. Direktor Falkran löste einen Einsturz aus, um die Aufständischen auf der Kerkerebene einzusperren, setzte sich damit aber zugleich selbst und fast zwei Dutzend Wachen gefangen. Die Gefangenen waren gerade dabei zu entkommen, als die panischen Wachen ungewollt das Feuer auslösten, als sie den Aufstand beenden wollten.

Nachforschungsgebiet: Der Wispernde Pfad

Wissen (Arkane) und Wissen (Religion) können genutzt werden, um Nachforschungen zum Wispernden Pfad anzustellen.

SG 10 (50 EP): Der Wispernde Pfad ist eine bössartige Organisation von Nekromanten, die seit Jahrtausenden im Gebiet der Inneren See aktiv ist.

SG 15 (100 EP): Agenten des Wispernden Pfades verbünden sich oft mit untoten Kreaturen oder sind selbst untote Wesen. Das berüchtigtste Mitglied dieser Gruppe war Tar-Baphon, der Wispernde Tyrann. Diese Machtgruppe existierte jedoch schon lange vor der Zeit dieses mächtigen Nekromanten.

SG 20 (200 EP): Der Wispernde Pfad besteht aus einem Dogma von Philosophien, die nur flüsternd weitergegeben werden können – sie werden niemals niedergeschrieben oder laut ausgesprochen. Daher ist es für Außenstehende schwer, etwas über die Ziele und das Wesen dieser geheimen Philosophie in Erfahrung zu bringen.

SG 25 (400 EP): Es ist schwer, genaue Einzelheiten über diese Machtgruppe herauszufinden, doch zu ihren Hauptzielen gehört es, Formeln zur Erschaffung von Leichnamen zu entdecken und den Wispernden Tyrannen zu befreien. Die Agenten des Pfades reisen oft an abgelegene Orte oder Gebiete, in denen berüchtigte Spukerscheinungen oder untote Bedrohungen lauern, um Feldforschungen zu betreiben oder sogar um einzigartige Monster einzufangen. Ihr Symbol ist ein geknebelter Totenschädel. Wer zu viel über die Geheimnisse des Pfades in Erfahrung bringt, findet nicht selten den Tod und bekommt anschließend den Mund verstümmelt, damit sein lebloser Körper unter der Wirkung von *Mit Toten sprechen* keine Geheimnisse verraten kann.

Nachforschungsgebiet: Die fünf Gefangenen

Auch wenn die SC zu Beginn nicht die Bedeutung der fünf Gefangenen erkennen können, die im Mittelpunkt der Spukereignisse stehen, sollten sie während ihrer Nachforschungen zum Gefängnis und bei ihren Begegnungen mit Spukerscheinungen und seltsamen Geschehnissen erkennen, dass diese fünf Kriminellen während der letzten Tage des Gefängnisses eine bedeutende Rolle gespielt haben.

Wissen (Geschichte) und Wissen (Lokales) können genutzt werden, um Nachforschungen zu den Fünf Gefangenen anzustellen.

SG 15 (100 EP): Zu Beginn wurden nur Kriminelle aus dem Umland nach Schreckenfels gebracht, doch als der Ruf des Gefängnisses sich zu verbreiten begann, begannen auch andere Länder und ferne Reiche dafür zu bezahlen, ihre gefährlichen Kriminellen in den Mauern dieses Gefängnisses unterbringen zu können. Zur Zeit des großen Brandes hatte die Zahl der besonders gewalttätigen oder gefährlichen Kriminellen, die in den unterirdischen Kerkern eingesperrt waren, eine bis dahin nicht dagewesene Höchstzahl erreicht.

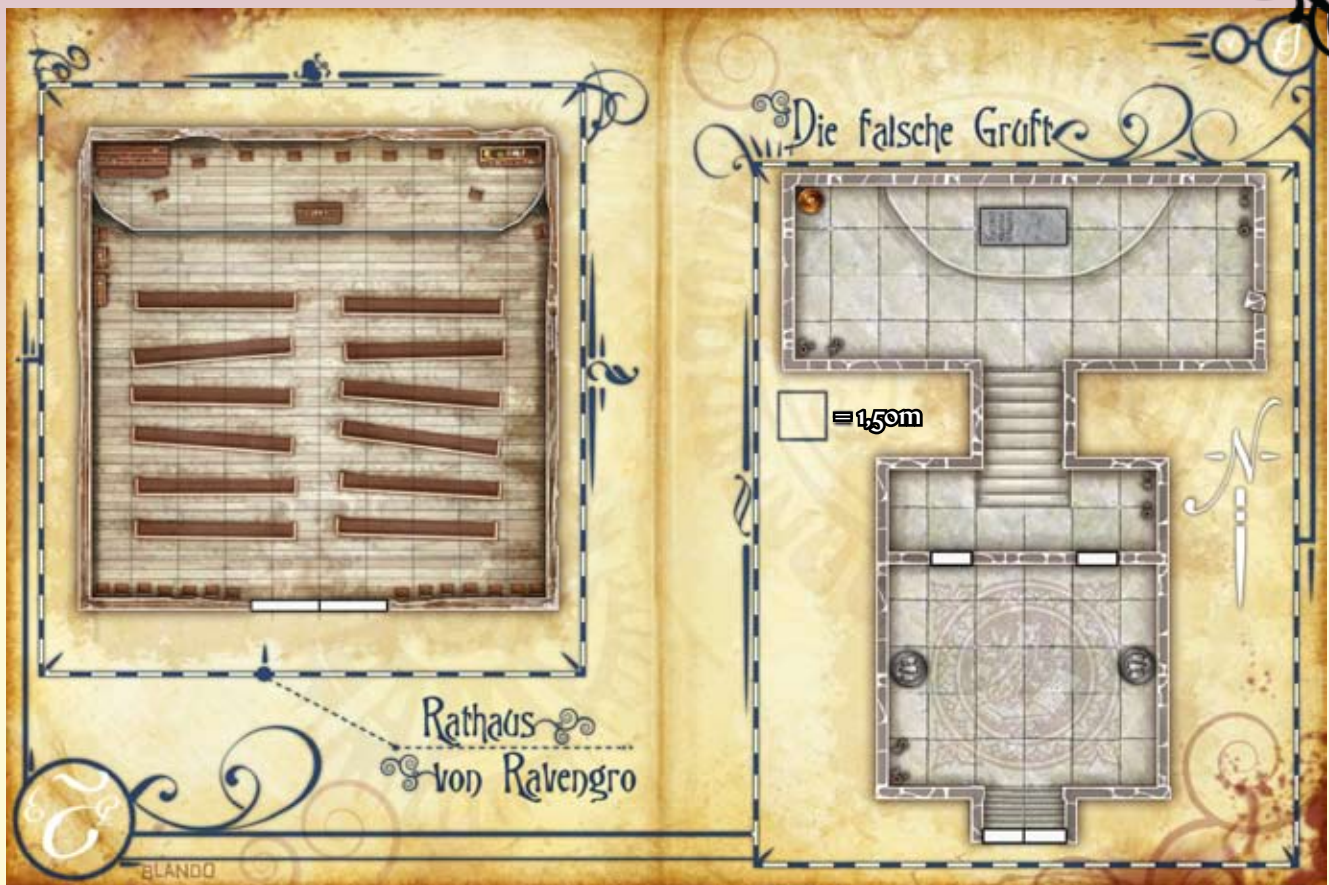
SG 20 (200 EP): Die fünf berüchtigtsten Gefangenen auf Schreckenfels waren zur Zeit des großen Feuers Vater Scharlatan, der Kopffäger, der Mooswassermörder, der Mückenfänger von Argmoor und der Zermatscher.

SG 25: Nachfolgend sind fünf einzelne Würfe gegen SG 25 erforderlich, um detaillierte Informationen über einen der fünf Gefangenen zu erlangen (dies ist natürlich abhängig davon, auf welchen der Fünf Gefangenen die SC ihre Recherchen konzentrieren).

Vater Scharlatan (Sefick Corvin; 400 EP): Von den fünf berüchtigten Gefangenen war nur Vater Scharlatan genau betrachtet kein Mörder. Seine Verbrechen waren jedoch so blasphemisch, dass mehrere Kirchen seine Bestrafung nach dem vollen Ausmaß des Gesetzes Ustalavs verlangten. Vater Corvin gab sich als ein geweihter Priester verschiedener Glaubensrichtungen aus, in Wirklichkeit war er jedoch ein vagabundierender Betrüger, der den Glauben als Maske und Mittel nutzte, um den Gläubigen das Geld als Bezahlung für falsche Wunder oder Heilung aus der Tasche zu ziehen. Nachdem seine Methoden aufgedeckt worden waren und seine Komplizen aus den Reihen der Sczarni ein halbes Dutzend Stadtwachen ermordet hatten, um der Gruppe die Flucht zu ermöglichen, wurde er als Vater Scharlatan bekannt.

Der Kopffäger (Wanz Saetressel; 400 EP): Beim Verfolgen seiner Beute, verbarg sich Der Kopffäger manchmal über Tage hinweg mit einem Minimum an Nahrung und Wasser an den unwahrscheinlichsten Orten, während er auf den Moment zum Zuschlagen wartete. Sobald sein Ziel allein war, sprang der Kopffäger hervor, um sein Opfer brutal mit einem Beil zu enthaupten.

Der Mooswassermörder (Ispin Onyxschlägel; 400 GM): Noch fünf Jahre bevor sein Heimatort von Monstern aus dem nahen Fluss überrannt und zerstört wurde, war Ispin Onyxschlägel ein beliebter Kunsthandwerker und liebevoller Ehemann gewesen. Als er jedoch die Untreue seiner Frau entdeckte, verfiel er in eine mörderische Raserei und tötete sie mit seinem Hammer – er zerbrach ihren Schädel und seinen eigenen Verstand mit einem einzigen mörderischen Hieb. Voll Scham und Schuldgefühlen überzeugte er sich selbst davon, dass seine Frau wieder ins Leben zurückkehren würde, wenn er ihren Schädel wieder



zusammensetzen würde. Unglücklicherweise konnte er jedoch am Ort des Geschehens den letzten, klingenförmigen Knochensplitter nicht finden. So wurde Ispin zum Mooswassermörder. Im Laufe mehrerer Wochen lauerte der listige Zwerg fast 20 Leuten auf und tötete sie bei der Suche nach dem richtigen Schädelknochenfragment. Unmittelbar bevor er die Tochter eines adeligen Besuchers aus Varno ermorden konnte, wurde er festgenommen und noch in derselben Nacht nach Schreckenfels gebracht.

Der Mückenfänger von Argmoor (wahrer Name unbekannt; 400 EP): Ehe der Mückenfänger sich seine Opfer holte, verhöhnte er sie mit einem Trauermarsch, den er auf seiner Flöte spielte. Er zog es vor, seine Opfer zu lähmen, indem er ihnen Leichnamstaub ins Essen mischte. Dann ließ er seine Blutmückenhaustiere sich an ihnen laben.

Der Zermatscher (Frewel Feramin; 400 EP): Professor Feramin war ein gefeierter Gelehrter der Anthroponomastik (der Lehre von Eigennamen und ihren Ursprüngen) am Quartrefaux-Archiv in Caliphas. Die zufällige Bekanntschaft mit einem Sukkubus verdrehte und verzerrte jedoch seine Studien und lies ihn fanatisch danach werden. Feramin wurde besessen von der Macht eines Namens und wie er ihn benutzen konnte, um Furcht zu verbreiten und andere zu kontrollieren. Infolgedessen war jedoch schon kurze Zeit später sein Ruf ruiniert und er verlor seine Anstellung. In ihm reifte weiterhin eine nicht zu kontrollierende Besessenheit von einer– nicht vorhandenen– Verbindung zwischen dem Namen einer Person und dem, was mit dem Namen geschah, wenn die Person starb. In regelmäßigen Abständen sorgte er dafür, dass

sein Opfer einen Buchstaben seines Namens in Blut geschrieben entdeckte (beispielsweise an eine Mauer geschmiert oder in Form sorgfältig arrangierter Eingeweide dargestellt). Sobald er den Namen eines Opfers fertig buchstabiert hatte, stellte er schließlich der Person selbst nach und tötete sie auf blutigste Art und Weise in einer komplexen Falle oder durch unterschiedliche vorbereitete Begebenheiten, die es wie einen natürlichen Unfall aussehen lassen sollten.

rückkehr zum ruheland

Es gibt zwei mögliche Gründe, weshalb die SC zum Friedhof zurückkehren könnten: Entweder wollen sie Professor Lorrimors Leiche exhumieren, um die Überreste zu untersuchen und feststellen zu können, ob er wirklich von einer herabgestürzten Statue getötet wurde, oder aber sie wollen auch dem Hinweis im Tagebuch des Professors über einen versteckten Vorrat an „Werkzeugen zum Kampf gegen Geister“ nachgehen, den die Kirche der Phasmas an der Kreuzung Ewige Ruh/Schwarzer Weg angelegt haben soll.

Die Leiche des Professors zu exhumieren, könnte zwar nach einer guten Idee klingen, ist es aber nicht, da er durch *Tödliches Phantom* getötet wurde – einer Mordmethode, die keine offensichtlichen Spuren hinterlässt. Ebenfalls wurde ein möglicher Hinweis in Form eines vor Schrecken erstarrten Gesichtes vereitelt, da der Wispernde Pfad die fallengelassene Statue nutzte, um die Möglichkeit zunichte zu machen, den Zauber *Mit Toten sprechen* einsetzen zu können. Sollten die SC die Leiche exhumieren, müssen

sie dies heimlich tun, andernfalls verlieren sie 1 Vertrauenspunkt aufgrund der Gerüchte über Nekromantie und Grabschänderei, die selbst dann entstehen, wenn die SC mit Kendras Erlaubnis handeln (welche sie widerstrebend geben wird, solange die SC respektvoll fragen).

Falls die SC bei der Kirche der Pharasma hinsichtlich des Versteckes vorsprechen, sind die Priester skeptisch, lehnen die bloße Idee aber nicht kategorisch ab – schließlich könnten durchaus frühere Priester diverse Dinge in einer Gruft versteckt haben, nur gibt es keine Aufzeichnungen darüber. Wie die Kirche dazu steht, dass die SC nach der Aufbewahrungsstätte suchen und sich die Waffen aneignen wollen, hängt davon ab, wie viel Vertrauen die SC bisher aufgebaut haben. Sollten sie über 31 Vertrauenspunkte verfügen, gestattet ihnen die Kirche, nach dem Versteck zu suchen und vertraut darauf, dass sie die dort vorhandenen Gegenstände zu einem guten Zweck nutzen. Falls die SC 26–30 Vertrauenspunkte besitzen, wird die Kirche immer noch eine Untersuchung gestatten, aber zwei Kleriker der 1. Stufe zur Aufsicht mitschicken. Sollten die SC weniger als 25 Vertrauenspunkte besitzen, wird die Kirche keine Untersuchung gestatten und ein paar Akolythen zum Friedhof aussenden, die jedoch nichts finden werden. Wenn die SC sich mehr Vertrauen erarbeitet haben und erneut um Erlaubnis bitten, wird die Kirche wie beschrieben darauf eingehen. Alternativ können die SC durch einen Wurf auf Diplomatie gegen SG 27 die Genehmigung erlangen, um auf eigene Faust Nachforschungen anstellen zu können.

Sollten die SC sich entschließen, die Kirche völlig außen vor zu lassen und die falsche Gruft im Ruheland auf eigene Faust suchen, können sie dabei tagsüber beobachtet werden. Es sei denn, jedem Expeditionsteilnehmer gelingt ein Wurf auf Heimlichkeit gegen SG 15, ansonsten besteht eine Wahrscheinlichkeit von 50%, dass den Friedhof besuchende Dorfbewohner oder vorbeikommende Totengräber die SC beobachten und ihre Aktivitäten der Kirche weitermelden. Vertreter der Kirche suchen dann bald die SC auf und erkundigen sich, was diese dort machen – sofern den SC ein Wurf auf Bluffen gegen SG 20 (oder der oben erwähnte Wurf auf Diplomatie) gelingt, ist die Kirche beruhigt, dass sie keiner unheiligen Tätigkeit nachgehen – ansonsten verlieren sie 2 Vertrauenspunkte. Dieser Verlust steigt auf 5 Vertrauenspunkte, wenn die Kirche erfahren sollte, dass die SC Eigentum der Kirche aus der falschen Gruft gestohlen haben – dabei ist es unerheblich, dass die Kirche gar nichts von der Existenz der Gegenstände wusste.

Die falsche Gruft (HG 1)

Die im Tagebuch des Professors erwähnte falsche Gruft liegt in der nordöstlichen Ecke des Ruhelands nahe der Kreuzung der Pfade, die als Ewige Ruh und Schwarzer Weg bekannt sind. Die Gruft selbst ist ein freistehendes Mausoleum aus Granit, auf dessen Dach zwei grinsende Wasserspeierstatuen hocken. Eine einzelne steinerne Tür mit einem verrostet wirkenden Schloss befindet sich in der Südwand des Mausoleums. Eine Untersuchung des Schlosses (Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 12) enthüllt, dass das Schloss aufgebrochen wurde – der Riegel wurde mit Säure zersetzt und es dann wieder am Ort und Stelle gehängt, so dass es für oberflächliche Blicke intakt wirkt; Professor Lorremor benutze vor ein paar Wochen

einige Säurephiolen, um das Schloss zu öffnen, und hängte es bei seinem Weggang so auf, dass es aussah, als wäre es nie aufgebrochen worden.

Im Inneren führt eine Steintreppe in die kalte Erde einer großen Gruft voller leerer Einbuchtungen – es sind hier keine Toten begraben, obwohl die Aufzeichnungen der Kirche berichten, dass diese Gruft zu den ersten gehörte, die in Ravengros frühen Tagen gefüllt wurde. Seit mehreren Jahrzehnten hat niemand außer Professor Lorremor sie betreten – seine Fußspuren sind für jeden, dem ein Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 15 gelingt, im Staub und Schmutz auf dem Boden klar erkennbar. Ein Wurf auf Überlebenskunst gegen SG 18 ermöglicht es einem Charakter zudem, den schwachen Spuren zu einem einzelnen, großen Sarkophag zu folgen, der sich an der tiefsten Stelle der Gruft befindet. In diesem Sarkophag befindet sich das geheime Versteck, über das der Professor geschrieben hat.

Kreaturen: Die Gruft ist seit vielen Monaten der Bau einer Gruppe Riesentausedfüßler. Das Ungeziefer kommt und geht durch die engen Risse in den Wänden. Als der Professor hier war, hatte er das Glück, keine Tausendfüßler anzutreffen, doch wenn die SC eintreffen, kehren jeden Moment zwei Riesentausedfüßler zurück. Lass das Ungeziefer durch die schmalen Risse zu einem Augenblick in den Raum kommen, an dem dir die Spannung am stärksten scheint – die Tausendfüßler sollten die falsche Gruft an einer Stelle betreten, an der sich gerade keine SC aufhalten, so dass sie versuchen können, sich anzuschleichen, um überraschend anzugreifen. Ein Riesentausedfüßler, der Schaden erleidet, versucht sofort durch denselben Riss zu fliehen, durch den er hereingekommen ist.

RIESENTAUSENDFÜßLER (2)

HG ½

EP 200

TP je 5 (PF MHB, S. 247)

Schätze: Obwohl Professor Lorremor das Versteck bereits ausgeplündert hat, hat er nicht alle hier aufbewahrten Werkzeuge mitgenommen – einiges an brauchbarem Material hat er zurückgelassen, darunter ein Dutzend Silberne Pfeile, vier Sonnenzepter, sechs Flaschen mit Heiligen Wasser, 10 Pfeile +1, fünf Pfeile der Geisterhaften Berührung +1, zwei Pfeile des Verderbens (Untote) +1, fünf Tränke: Leichte Wunden heilen, zwei Tränke: Teilweise Genesung, eine Schriftrolle: Untote entdecken, zwei Schriftrollen: Vor Untoten verstecken, eine Schriftrolle: Schutz vor Bösem und ein Kästchen aus Schwarzholz, dessen Deckel mit dem Bildnis eines einäugigen Skarabäus, welches aus seinem Rücken starrt, geschmückt ist. Dasselbe Muster trägt der Deckel des Handbuchs des Esoterischen Ordens des Pfalzgräflichen Auges, das sich unter den Büchern in der Sammlung des Professors befindet. Das Schwarzholzkästchen ist 50 GM wert und enthält sechs Gegenstände: ein Geisterbrett mit einem Seelenschreiber (Messing) und vier Phiolen aus Glas und Eisen, die winzige, wirbelnde Dampfvolken enthalten. Die Phiolen liegen in samttausgelegten Vertiefungen zur Linken des Seelenschreibers und des Geisterbretts. Es gibt noch sechs weitere, leere Vertiefungen – der Professor hat die meisten Phiolen mitgenommen, aber diese vier zurückgelassen. Dabei handelt es sich um wertvolle magische Gegenstände, die als Geisterfallen bezeichnet werden.



GEISTERFALLE

DER SPUK VON SCHRECKENFELS

GEISTERFALLE

Aura Schwache Nekromantie; **ZS** 3

Ausrüstungsplatz Keiner; **Preis** 400 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese Glasphiole befinden sich in Umhüllungen aus Kaltem Eisen, in die fremdartige Runen, nekromantische Muster oder andere unheimliche Zeichen eingraviert sind. In der Phiole wirbelt eine kleine Flocke weißen Dampfes, als wäre sie in einem winzigen Luftwirbel gefangen.

Um die Energie einer Spukerscheinung mit einer *Geisterfalle* einzufangen, muss mit einer Standard-Aktion der metallene Verschluss in derselben Runde geöffnet werden, in der sich die Spukerscheinung manifestiert – dies kann geschehen, bevor oder nachdem die Spukerscheinung gehandelt hat. Du musst dich innerhalb des Wirkungsbereiches des Spuks befinden, um eine *Geisterfalle* einsetzen zu können. Wenn du eine *Geisterfalle* einsetzt, fügt diese einer einzelnen Spukerscheinung 3W6 Schadenspunkte positiver Energie zu. Sollte der Schaden ausreichen, um die Spukerscheinung auf 0 TP zu reduzieren, glüht der Nebel in der *Geisterfalle* grün auf. Sollte der Schaden nicht ausreichen, verbraucht sich die *Geisterfalle* dennoch und wird nichtmagisch. Um mächtige Spukerscheinungen zu zerstören, könnten mehrere *Geisterfallen* erforderlich sein. Eine Spukerscheinung, die durch eine *Geisterfalle* ausgeschaltet wird, erleidet einen Malus von –5 auf ihren Zauberstufenwurf, um sich wieder zu manifestieren, wenn die Rücksetzdauer erreicht ist. Eine *Geisterfalle*, die eine Spukerscheinung ausgeschaltet hat, kann nicht mehr gegen Spukerscheinungen eingesetzt werden. Sie kann aber wie eine bombenartige Waffe mit Flächenwirkung eingesetzt werden, die 1W6 Punkte negativen Energieschaden bei einem direkten Treffer verursacht. Jede Kreatur innerhalb von 1,50 m um den Aufschlagpunkt herum erleidet 1 Punkt negativen Energieschaden.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Mittelschwere Wunden heilen, Sanfte Ruhe*; **Kosten** 200 GM

SEELENSCHREIBER

Aura Durchschnittliche Erkenntnismagie; **ZS** 9

Ausrüstungsplatz Keiner; **Preis** 4.000 GM (Messing), 10.000 GM (Kaltes Eisen), 18.000 GM (Silber); **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Eine *Seelenschreiber* wird normalerweise in einem hölzernen Kästchen zusammen mit einem dünnen Holzbrett gefunden, auf das zahlreiche Buchstaben und Zahlen geschrieben wurden. Nichtmagische Versionen dieser Werkzeuge der Erkenntnismagie kann man in der Regel für 25 GM in Kuriositätenläden erwerben. Diese Gegenstände können als alternative Komponenten für Zauber wie *Vorahnung* u.a. genutzt werden, doch nur magische *Seelenschreiber* ermöglichen es den Benutzern, mit der anderen Seite zu kommunizieren. Es gibt drei Arten von *Seelenschreibern*: Messing, Kaltes Eisen und Silber. Jede davon erlaubt einen jeweils stärkeren Erkenntniseffekt. Ein *Seelenschreiber* benötigt ein Brett, auf dem er bewegt wird,

jedoch kann dieses „Brett“ eine beliebige glatte Oberfläche sein, auf welche die Buchstaben geschrieben werden, es muss kein spezielles Brett sein, damit ein *Seelenschreiber* funktioniert.

Um einen *Seelenschreiber* einsetzen zu können, musst du mit deinen Fingern leicht seine Oberfläche berühren und dich dann für 2W6 Runden auf ihn konzentrieren, als würdest du einen Zauber mit der Dauer Konzentration aufrechterhalten. Diese Zeit benötigt der *Seelenschreiber*, um sich auf die Geister in der Nähe einzustimmen zu können. Danach beginnt er langsam in zufälligen Mustern über das Brett zu rutschen. Zu diesem Zeitpunkt kann jedes Individuum, das an der Séance teilnimmt, den Geistern Fragen stellen. Die Konsequenzen, die aus jeder Fragestellung erwachsen, hängen jedoch davon ab, welche Art von *Seelenschreiber* benutzt wird – siehe die Tabelle weiter unten. Die Geister antworten in einer Sprache, die der Fragesteller versteht, verabscheuen aber solchen Kontakt und geben daher stets nur kurze Antworten. Alle Fragen werden mit „Ja“, „Nein“ oder „Vielleicht“ beantwortet oder indem ein einzelnes Wort mit Hilfe der Buchstaben auf dem Brett buchstabiert wird. Die Geister beantworten jede Frage entweder in derselben Runde (falls die Antwort „Ja“, „Nein“ oder „Vielleicht“ lautet) oder mit einer Geschwindigkeit von einem Buchstaben pro Runde, falls ein einzelnes Wort buchstabiert wird. Ein *Seelenschreiber* kann nur

einmal am Tag benutzt werden, wie viele Fragen dabei jeweils gestellt werden können, hängt von der Art des genutzten *Seelenschreibers* ab (siehe die folgende Tabelle).

Mit den Geistern zu kommunizieren, kann gefährlich sein, da viele Geister auf die Lebenden Eifersucht oder Hass verspüren. Jedes Mal, wenn ein *Seelenschreiber* benutzt wird, muss dem Benutzer ein Willenswurf gelingen, um nicht vorübergehend von den zornigen Geistern besessen und verletzt zu werden. In Gebieten mit besonders gewalttätigen oder hasserfüllten Geistern (wie z.B. auf Schreckenfels) erleidet dieser Willenswurf einen Malus von –2. Der SG des Rettungswurfes ist von der Art des benutzten *Seelenschreibers* abhängig. Jeder, dessen Willenswurf misslingt, gilt für eine bestimmte Anzahl von Runden (abhängig von der Art des *Seelenschreibers*) als Verwirrt und erhält keine Antwort. Die Geister in einem bestimmten Gebiet sind jedoch nicht allwissend – der SL sollte daher entscheiden, ob die Geister die Antwort auf eine Frage überhaupt kennen. Falls dem nicht der Fall ist, lautet die Antwort stets „Vielleicht“. Sollte der SL entscheiden, dass die Geister etwas wissen, macht er als nächstes einen Prozentwurf, um zu bestimmen, ob sie die Wahrheit sagen oder lügen.

seelenschreiber

Art des Seelenschreibers	Fragen pro Anwendung	SG des Willensw.	Dauer der Verwirrung	Wahre Antwort	Lüge
Messing	1	11	1 Runde	01–60	61–100
Kaltes Eisen	3	15	2 Runden	01–75	76–100
Silber	5	19	3 Runden	01–90	91–100

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Kontakt zu anderen Ebenen, Mit Toten sprechen*; **Kosten** 2.000 GM (Messing), 5.000 GM (Kaltes Eisen), 9.000 GM (Silber)

teil drei: merkwürdige tage in RAVENGRO

Während des Aufenthaltes der SC in Ravensgro nimmt die Häufigkeit und Stärke der Spukerscheinungen stetig zu. Wenn sich ihnen niemand entgegenstellt, werden die Geister von Schreckenfels jedem in Ravensgro den Verstand rauben, bis das Dorf in einem Albtraum aus Tod, Selbstmord und Gewalt versinkt, wodurch der Ort – im wahrsten Sinne des Wortes – in eine Geisterstadt verwandelt wird.

ereignis 1: schändung des schreckenfels-denkmals (hg 2)

Dieses Ereignis findet in der ersten Nacht des Abenteuers statt und wiederholt sich dann alle 1W4+2 Nächte.

Nach dem Feuer von Schreckenfels im Jahre 4661 AK errichteten die Bürger von Ravensgro zu Ehren der Wachen, die gestorben waren, um die Flucht der Gefangenen zu vereiteln (und dadurch noch eine schrecklichere Nacht verhindert hatten), ein steinernes Denkmal. Nachdem der Wispernde Pfad den Geist Direktor Falkrans gefangen und damit das größte Hindernis beseitigt hatte, welches die unruhigen Geister von Schreckenfels bis dahin daran hinderte, ihren Einfluss über das Gefängnisgelände hinaus auszudehnen, stellt dieses Denkmal das erste Ziel der Spukerscheinungen dar. Der gemeinsame Hass der Geister auf den Direktor und seine Wachen ist immer noch immens. Daher wendet sich auch der stärkste der Geister (der Geist des Zermatschers) diesem Denkmal zu, sobald er die Welt jenseits der Gefängnismauern beeinflussen kann. Das erste Opfer seiner Aufmerksamkeit ist niemand anderer als Gibbs Hefenuss, der Mann, der einen wütenden Mob aufgewiegelt hatte, um die Beerdigung Professor Lorrimors zu vereiteln. Nach diesem gescheiterten Versuch und einiger Ermahnungen durch den Konstabler schlich Gibbs zurück zu seiner Hütte am südlichen Ortsrand – welche zufällig dem alten Gefängnis mit am nächsten ist. Er ist der erste Mensch, der dem Traumflüstern des Zermatschers erliegt und in dieser Nacht zum sterblichen Handlanger des Geistes wird.

Um 1 Uhr in der Nacht, wenn Gibbs träumender Verstand am verletzlichsten ist, pflanzt der Zermatscher eine vielschichtige Einflüsterung in den Geist des Bauern im Ruhestand ein und zwingt ihn, sich zu erheben und eine Reihe dunkler Taten zu vollbringen: Zuerst schleicht er sich auf einen nahen Hof, schlachtet dort ein Tier und fängt das Blut in einem Weinschlauch auf. In der ersten Nacht fängt und tötet Gibbs eine große Ratte, allerdings kannst du im Laufe des Abenteuers, wenn er dieses Ritual wiederholt, ihn langsam größere Beute angehen lassen – eine Katze, ein Hund, ein Schwein oder sogar eine Kuh oder ein Pferd. Sobald er das Blut gesammelt hat, marschiert er mit dem Blut zum Hügel mit dem Schreckenfels-Denkmal (Bereich O, siehe Seite 61) und zeichnet damit ein „V“ auf den Sockel; mit dem übrigen Blut bespritzt er die Statue und Umgebung. Anschließend lässt der Geist Gibbs nach Hause zurückkehren und weiterschlafen. Nach solch einer Nacht fühlt Gibbs sich merkwürdig erschöpft, besitzt aber keine Erinnerungen an sein Tun. Er wird auch nicht so schnell das blutige Kriegsmesser oder den Weinschlauch finden, der hinter seiner Hütte (Bereich Q, siehe Seite 61) unter einem Stapel Feuerholz versteckt ist. Wenn er von der Schändung des Denkmals hört, ist sein Entsetzen darüber ehrlicher Natur.

Charaktere, die seine Hütte nach Hinweisen durchsuchen, können das versteckte Kriegsmesser und den Weinschlauch mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 22 finden.

Im Laufe der folgenden Nächte (zum Intervall siehe oben) unternimmt Gibbs weitere Ausflüge, um das Denkmal zu schänden, und malt jedes Mal einen weiteren Buchstaben auf den Sockel, bis er nach seinem zehnten Besuch den Namen „VESORIANNA“ aufgeschrieben hat. Der Zermatscher weiß, dass der Geist Vesorianna Falkrans, der früheren Ehefrau des Direktors, das einzige auf Schreckenfels ist, was die bösen Geister noch davon abhält, das Gefängnis zu verlassen. Daher hat er die Zerstörung ihres Geistes zu seinem obersten Ziel erklärt. Entsprechend seiner Mordmethoden zu Lebzeiten plant der Zermatscher, Vesoriannas Namen auf das Denkmal zu schreiben, wodurch mit jedem Buchstaben seine Macht über sie wächst. Wenn es dem Zermatscher gelingt, den Namen auszuschreiben, kann er mit seiner angesammelten Macht Vesorianna direkt angreifen und so die letzte Barriere niederreißen, welche das Böse noch auf Schreckenfels festhält. Die SC werden es wahrscheinlich nicht erkennen, doch hierdurch steht ihnen nicht mehr viel Zeit zur Verfügung – zum Glück ist Vesoriannas Name recht lang und der Zermatscher kann nur alle 1W4+2 Nächte von Gibbs Besitz ergreifen, so dass sie mindestens 30 Tage Zeit haben, um das Unheil abzuwenden. Auch wenn Gibbs' Ausflüge zum Schreckenfels-Denkmal in zufälligen Abständen erfolgen, sollte rasch klar werden, dass es sich nicht um unzusammenhängende Schändungen handelt und das sie weiterhin stattfinden werden, wenn niemand einschreitet. Unter dem Einfluss des Zermatschers verwischt Gibbs sorgfältig seine Spuren und wird das Denkmal nicht schänden, wenn er sieht, dass es bewacht wird. Stattdessen wird er einen anderen Ort zur Schändung auswählen – den Haupteingang des Ruhelands, den Pavillon auf dem Dorfplatz, das Rathaus oder das Haus eines der vier Dorfräte. Um seiner Spur vom Ort einer Schändung zurück zu seiner Hütte zu folgen, ist ein Wurf auf Überlebenskunst gegen SG 25 erforderlich. Falls sich die SC nicht einmischen, wird einer von Konstabler Kellers Assistenten Gibbs in der siebten Nacht stellen (während er gerade den siebten Buchstaben kritzelt). Es wird zu einem Kampf kommen, bei dem Gibbs zwar verletzt wird, aber es ihm dennoch gelingt, den Konstabler und beide Hilfskräfte abzuschlachten. Sollten dann am nächsten Morgen die Leichen beim Denkmal gefunden werden, verlieren die SC 3 Vertrauenspunkte. Dafür wäre es dann leichter, Gibbs zu seinem Heim zu folgen, da er eine Blutspur hinterlässt – ein Wurf auf Überlebenskunst gegen SG 18 genügt.

Kreaturen: Auch wenn es nicht ausgeschlossen ist, dass die SC Gibbs bei einem seiner nächtlichen Ausflüge rein zufällig treffen, ist es doch wahrscheinlicher, dass es erst zu einer Begegnung kommt, wenn die SC am Schreckenfels-Denkmal auf der Lauer liegen. Wenn Gibbs sich dem Ort nähert, lass ihn Würfe auf Wahrnehmung gegen das Ergebnis der Heimlichkeitswürfe der SC ausführen. Sollte er bemerken, dass jemand auf der Lauer liegt, sucht er sich in dieser Nacht ein anderes Ziel. Lass zudem die SC auf Wahrnehmung gegen das Ergebnis von Gibbs' Wurf auf Heimlichkeit würfeln. Falls sie Gibbs bemerken (oder ihn aus dem Hinterhalt angreifen können), brüllt der alte Mann mit einer überraschend tiefen und kräftigen Stimme: „Ihr werdet unsere Flucht nicht verhindern! Die Frau wird erneut sterben!“ Dann greift er die SC an.

GIBBS HEFENUSS

HG 2

EP 600

Alter menschlicher Krieger 4

NB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +1; Sinne Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

RK 12, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 10

(+1 Ausweichen, +1 GE)

TP 34 (4W10+8)

REF +2, WIL +2, ZÄH +4

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Kriegsmesser +5 (1W4+1/18–20) oder Waffenloser Schlag +5 (1W3+1)

TAKTIK

Im Kampf Egal ob unter dem Einfluss des Zermatschers oder nicht, Gibbs ist ein zäher Kämpfer, der mit seinem Kriegsmesser nach seinen Gegnern schlägt oder im waffenlosen Kampf harte Schläge austeiht. Da er ein Frauenfeind ist, greift er weibliche Gegner zuerst an, insbesondere wenn sie versuchen, „männlich“ zu wirken (z.B. indem sie schwere Rüstungen tragen oder zweihändig zu führende Waffen verwenden).

Moral Unter dem Einfluss des Zermatschers kämpft Gibbs bis zum Tod, ansonsten flieht oder ergibt er sich, wenn er unter 12 TP reduziert wird.

SPIELWERTE

ST 12, GE 13, KO 11, IN 14, WE 12, CH 10

GAB +4; KMB +5; KMV 17

Talente Abhärtung, Ausweichen, Verbesserter Waffenloser Schlag

Fertigkeiten Einschüchtern +7, Heimlichkeit +5, Motiv erkennen +5, Wahrnehmung +5, Wissen (Lokales) +9

Sprachen Gemeinsprache, Varisisch, Zwergisch

Ausrüstung Kriegsmesser, Weinschlauch

Entwicklung: Die SC könnten den Plan des Zermatschers, Vesoriannas Geist zu zerstören, bedeutend verzögern, wenn sie ihn seines Werkzeugs – Gibbs – berauben. Gibbs zu töten liegt zwar auf der Hand (allerdings würde er dann während Ereignis 4 als Zombie zurückkehren), ist aber nicht die einzige Lösung. Falls die SC Gibbs besiegen können, ohne ihn zu töten, oder entdecken, dass er hinter den Schändungen steckt, wenn der alte Mann nicht unter der Kontrolle des Geistes steht (etwa indem man seinen Spuren zu seiner Hütte folgt und das blutige Kriegsmesser und den Weinschlauch findet), kann er im Gefängnis von Ravengro eingesperrt werden. Wenn der Zermatscher das nächste Mal von ihm Besitz ergreift, kreischt und brüllt er und hämmert gegen die Stäbe seiner Zelle, ehe er wieder in einen unruhigen Schlaf fällt. Wenn er sich mehr als 7,5 Kilometer von Schreckenfels entfernt, bringt ihn das aus der Reichweite des Zermatschers, ebenso wie langfristige Schutz vor Bösem-Effekte. Wenn dem Zermatscher der Zugriff auf Gibbs verwehrt wird, sucht er sich ein anderes Opfer. Alle 1W4+2 Tage versucht er mit seinem Traumflüstern ein neues Opfer zu übernehmen (falls du die Rettungswürfe nicht ausführen willst, gehe davon aus, dass er 2W4+4 Tage benötigt, um einen neuen Diener zu gewinnen). Sobald er einen neuen Knecht besitzt, macht er an der Stelle von Vesoriannas Namen weiter, wo er unterbrochen wurde.

Sollte es den SC nicht gelingen, Gibbs am letzten Tag des Rituals

aufzuhalten, findest du im Abschnitt *Abschluss des Abenteuers* weitere Informationen darüber was geschieht, wenn die Geister von Schreckenfels entkommen.

Belohnung: Wenn die SC die Schändungen aufhalten können, ohne Gibbs zu töten, belohne sie mit zusätzlichen 1.200 EP neben denen, die sie für einen Sieg im Kampf erhalten. Außerdem gewinnen sie 2 Vertrauenspunkte. Sollten sie Gibbs töten, verlieren sie keine Vertrauenspunkte, solange sie beweisen können, dass er nicht er selbst war.

Ereignis 2: Das Seilspring-Lied

Dieses Ereignis kann jederzeit in Ravengro stattfinden, sobald die SC an einer Gruppe spielender Kinder vorbeikommen, beispielsweise auf dem Dorfplatz (Bereich A) oder vor der Offenen Schriftrolle (Bereich L).

Eine Gruppe von fünf kleinen varisischen Mädchen, die allesamt Kleider und Schals tragen, spielt am Straßenrand mit dem Springseil. Jedes Mädchen springt über das Seil und singt dabei zwei Zeilen eines recht beunruhigenden Liedes, dann macht es dem nächsten Mädchen Platz, das die nächsten zwei Zeilen singt. Der Ablauf, bei dem die Mädchen zwischen Springen und Seil halten die Position wechseln, ist überraschend gut choreographiert und zeitlich abgestimmt. Die Verse selbst, welche die Mädchen auf Varisisch singen, sind sehr besorgniserregend. Die fünf sich wiederholenden Verse lauten wie folgt:

Legt ihr'n Körper nieder, packt den Schopf.
Nimmt ein Messer wieder, ab den Kopf.

Strömt Blut aus der Ader tropfenweis'.
Füttere die Blutmück', schlürft sie leis.

Rote Tropfen glitzern an der Wand.
Schreiben ihren Namen mit der Hand.

Tötet mit dem Hammer er sein Weib.
Will er auch nun ändern an den Leib.

Vater Doppelzunge lügt und 'trügt.
Hör gut zu, dein Lebensblick sonst trübt.

Falls die SC die Kinder unterbrechen, hören sie sofort mit ihrem Spiel auf und bleiben still und unruhig stehen – ihre Eltern haben ihnen gut beigebracht, nicht mit Fremden zu reden. Ein Wurf auf Diplomatie gegen SG 15 sorgt dafür, dass die Kinder sich entspannen. Sofern die SC besonders überzeugend auftreten – oder einem Halbling oder anderem, nicht einschüchternden Charakter das Reden überlassen, kannst du ihnen einen Bonus von +2 oder +4 auf den Wurf gewähren. Sollte der Wurf um 5 oder mehr scheitern, kreischen die Mädchen auf und rennen vor den SC weg und laufen Heim.

Wenn die SC die Kinder zum Reden bringen können, können diese leider kaum etwas über den gesungenen Reim sagen – ihrer Ansicht nach haben ihn die Kinder Ravengros „schon immer“ gesungen. Tatsächlich wurde er erst vor ein paar Jahrzehnten beliebt – der Reim bezieht sich auf die fünf berüchtigten Mörder, die im Feuer von Schreckenfels gestorben sind, es ist aber unwahrscheinlich, dass die SC diesen Bezug herstellen können, ehe sie

damit beginnen, die Geschichte des Gefängnisses zu erforschen.

Belohnung: Wenn die SC sich mit den Kindern anfreunden, erhalten sie 1 Vertrauenspunkt. Belohne die SC mit jeweils 100 EP, wenn sie eine Verbindung zwischen den fünf Versen des Gedichtes mit einem der fünf Mörder von Schreckenfels (dem Kopffäger, dem Mückenfänger von Argmoor, dem Zermatscher, dem Mooswassermörder und Vater Scharlatan) herstellen.

ereignis 3: hungrige blutmücken (hq 1)

Dieses merkwürdige Ereignis kann jederzeit stattfinden, wenn die SC sich in der Nähe einer Gruppe von Musikanten befinden, z.B. in einer Schenke oder beim Einkaufen auf dem Dorfplatz in der Nähe des großen Pavillons. Ebenso könnte dieses Ereignis ausgelöst werden, wenn einer der SC einen Wurf auf Auftreten macht oder Bardenauftritt benutzt.

Kreaturen: Der Mückenfänger von Argmoor vergiftete seine Opfer und verfütterte sie anschließend an seine Blutmücken. Während das Abenteuer seinen Lauf nimmt und die auf Schreckenfels gefangenen Geister an Stärke gewinnen, reicht der wachsende Einfluss des Mückenfängers aus, um zwei Blutmücken zu „infizieren“, die im nahen tiefen Wald leben. Das bluttrinkende Ungeziefer schwirrt in den Ort, hält sich jedoch zunächst versteckt

in Dachrinnen auf. Sobald sie musikalische Klänge vernehmen gehen sie jedoch zum Angriff über, weil sie die Klänge irrtümlich für den Ruf des Mückenfängers halten. Die Blutmücken greifen die Quelle der Musik nicht an, welche sie für den Mückenfänger halten. Stattdessen wenden sie sich gegen die nächsten Ziele – die SC. Die beiden Kreaturen wirken seltsam manisch und angriffslustig, was ihnen einen Bonus von +4 auf ihren Initiativewurf verschafft. Während des Kampfes bemerkt jeder SC, dem ein Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 15 gelingt, dass ihre Flügelschläge und Bewegungen merkwürdig auf die Musik abgestimmt scheinen. Sobald die Musik endet (falls sie von einem NSC stammt, hört dieser zum Ende der ersten Kampfrunde auf, sobald er die Blutmücken bemerkt und flieht), sind die Blutmücken für 1 Runde verwirrt und greifen anschließend normal weiter an. Sie kämpfen bis zum Tod (oder bis sie sich vollgesogen haben).

BLUTMÜCKEN (2)

HG 1/2

EP je 200

TP je 5 (PF MHB, S. 33)

ereignis 4: rastlose tote (hq 1/3 bis 1)

Dieses Ereignis kann eintreten, sobald die SC mit mindestens zwei anderen Ereignissen in Kontakt gekommen sind. Es kann auch mehrmals eintreten. Zum ersten Mal sollte es nach Möglichkeit geschehen, wenn die SC sich im Ruheland befinden.

Kreaturen: Während die Macht der Geister von Schreckenfels wächst, dringen unheimliche Energien in das Ruheland ein, erwecken die Toten und drängen sie, nach lebenden Opfern zu suchen. Diese Untoten besitzen keinen Verstand, sind aber begierig zu töten – jedes Mal, wenn du dieses Ereignis einsetzt, sind es entweder 1W3 menschliche Skelette oder 1W2 menschliche Zombies, die mit Graberde und Würmern bedeckt sind. Falls die SC die Untoten nicht dabei beobachten, wie sie sich auf ihren Gräbern erheben, reicht ein Wurf auf Überlebenskunst gegen SG 12 aus, um die Spuren der untoten Monster zu ihren leeren Grabstätten zurückverfolgen zu können. Du kannst dieses Ereignis so oft einsetzen, solange sich noch Leichen auf dem Friedhof befinden. Extreme Reaktionen der SC – wie z.B. alle Leichen auf dem Friedhof auszugraben und zu verbrennen – verhindern eine Wiederholung dieses Ereignisses, kosten die SC aber 5 Vertrauenspunkte, weil die Tat in den Augen der Dorfbewohner einfach zu abstoßend ist.

Wie du diese Ereignisse ausspielt, ist ganz dir überlassen, es sollte aber furchteinflößend und jedes für sich einmalig sein. Hier ein paar Beispiele:

Die erste Wiederkehr: Die SC halten sich im Ruheland auf. Der Charakter, dessen Wurf auf Wahrnehmung das höchste Ergebnis erzielt, bemerkt plötzlich, dass sich ein Grab beginnt zu wölben – unmittelbar, bevor sein untoter Bewohner aus dem Erdreich klettert.

Nicht so betrunken: Ein SC bemerkt einen Mann, der betrunken oder krank in einer Gasse zusammengekauert liegt. Sollte der SC helfen wollen, gestatte ihm zunächst einen Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 15, um den Verwesungs-



GIBBS HEFENUSS

gestank rechtzeitig zu bemerken. Ansonsten erhält der Zombie einen freien Angriff gegen den SC in einer Überraschungsrunde, sobald der SC ihm seine Hilfe anzubieten versucht.

Die Rückkehr des Professors: Während die SC sich in Kendras Haus aufhalten, ruft ein behäbiges Klopfen entweder Kendra oder einen der SC zur Tür. Vor der Vordertür steht niemand anders als Professor Lorrimer – als Zombie wiederbelebt und begierig, seine einst geliebte Tochter zu ermorden.

MENSCHLICHES SKELETT

HG 1/3

EP 135

TP 4 (PF MHB, S. 239)

MENSCHLICHER ZOMBIE

HG 1/2

EP 200

TP 12 (PF MHB, S. 287)

EREIGNIS 5: RAUCHENDE RACHE (HG 2)

Mit Zunahme der unheimlichen Ereignisse in Ravengro werden die Bürger des Ortes beständig nervöser und ängstlicher. Der Dorfrat ruft zu einem Treffen im Rathaus zusammen, um die Ängste der Bürger und mögliche Lösungen zu besprechen. Der Rat hofft, durch eine Zurschaustellung von Autorität alle zu beruhigen und etwas Zeit erkaufen zu können – vielleicht damit ein Bote aus einem der größeren Nachbarorte Hilfe holen kann. Leider zieht diese Zusammenkunft das Interesse der geisterhaften Gefangenen auf sich, die sich nun alle auf das Rathaus konzentrieren. Die Geister spüren eine Gelegenheit, sich an den Dorfbewohnern zu rächen und nutzen dieselbe Taktik, die deren Ahnen vor 50 Jahren eingesetzt haben.

Falls die SC 26 Vertrauenspunkte gesammelt haben sollten, werden auch sie zu dem Treffen eingeladen. Sollten sie über 31 Vertrauenspunkte verfügen, stellen sie für den Dorfrat die Lösung dar – die Ratsherren hoffen, die SC als Helden präsentieren zu können, die sie beauftragen, die Probleme des Ortes zu lösen. Selbst wenn die SC nicht zum Treffen eingeladen werden, sollten sie von ihren Kontakten im Ort darüber erfahren – zumindest Kendra kann ihnen davon erzählen und sie zur Teilnahme ermutigen.

Das Treffen beginnt bei Sonnenuntergang. Das Rathaus ist so gut besucht, dass es nur noch Stehplätze gibt. Im großen Saal des Gebäudes befinden sich über 60 Dorfbewohner und viele weitere stehen auf dem Flur. Jeder verlangt nach einer Lösung und berichtet von seinen eigenen unheimlichen Begegnungen, bis die Ratsherren den Raum betreten und auf das Podium steigen, um sich an die Menge zu wenden (falls sie die SC als die Lösung präsentieren wollen, sollten diese bei ihnen sein). Die Menge wird still, als Ratsherr Feuerross zu sprechen beginnt und der Menge versichert, dass man sich Mittel und Wege überlege. Falls die SC noch nicht damit gemeint sind, wäre dies die Gelegenheit für die SC, vorzutreten und sich freiwillig zu melden. Sofern ihnen ein Wurf auf Diplomatie gegen SG 15 gelingt, stimmt der Rat zu. Dennoch haben die Dorfbewohner etliche Fragen; denn selbst wenn die SC das Vertrauen des Ortes erlangt haben sollten, sind doch viele besorgt, dass die Geschehnisse für die Fremden zu viel sein könnten.

Im Laufe des Treffens sollten die Dorfbewohner immer lautstärker werden, während ihre Panik sie wieder zu übermannen beginnt. An diesem Punkt wenden sich die Dinge zum Schlechteren,

da solch ein Ziel für die Geister von Schreckenfels einfach zu verlockend ist. Die geisterhaften Kräfte greifen nach dem Dorf und dringen in die zahlreichen Laternen ein, die den Saal beleuchten, woraufhin diese zu explodieren beginnen. Brennendes Öl ergießt sich über die Wände, setzt den Raum in Flammen und lässt die Dorfbewohner endgültig in Panik verfallen.

Dieses Ereignis handelst du am besten ab, indem du den Saal aufzeichnest und die Spieler ihre SC beliebig positionieren lässt. Sollten die Ratsherren sie als den Ausweg präsentieren wollen, sollten sie im Norden auf der Bühne stehen, oder sich ansonsten irgendwo unter den Zuhörern befinden. Als nächstes, benutze Miniaturen oder andere Markierungen für die vier Ratsherren auf der Bühne, eine weitere für Konstabler Keller, der in der Nähe der Tür steht, sowie mehrere für die Dorfbewohner (wie viele du platzierst, bleibt dir überlassen, aber bedenke, dass die Begegnung umso gefährlicher wird, je mehr Dorfbewohner du platzierst).

Wenn das Feuer ausbricht, beginne bei den fünf Markierungen auf der Karte (Seite 17) – an jedem dieser Punkte befindet sich eine Öllampe, die sich einer der fünf wichtigsten Geister von Schreckenfels aussucht, um Feuer zu legen. Jeder Charakter, der sich ebenfalls in diesem Feld befindet, muss einen Reflexwurf gegen SG 15 bestehen, um nicht 1W6 Punkte Feuerschaden zu erleiden. Jeder Dorfbewohner auf einem brennenden Feld wird automatisch auf –1 TP reduziert und stirbt am Ende der zweiten Runde, die er in einem brennenden Feld verbringt. Um die Dinge ein wenig leichter zu gestalten, kannst du davon ausgehen, dass jeder Dorfbewohner, der aus einem brennenden Feld heraus gezogen wird, sich automatisch stabilisiert und vor dem Tod gerettet wird.

Lass die SC auf ihre Initiative würfeln. Zu Beginn jeder Runde fressen sich die Flammen in zufälliger Weise auf ein benachbartes Feld weiter, d.h. alle fünf Feuer wachsen pro Runde um jeweils ein Feld. Sollten Feuer miteinander verschmelzen, zählen sie nur noch als ein Feld hinsichtlich der Ausbreitung. Zum Ende jeder Runde bewegen sich alle Dorfbewohner jeweils 3 Felder auf den Ausgang zu und weg von den Flammen, allerdings kann sich stets immer nur ein Dorfbewohner auf einem Feld befinden. Kein Dorfbewohner wird versuchen, einen anderen aus den Flammen zu ziehen, wohl aber die Ratsherren und der Konstabler (sofern es ihnen möglich ist), wenn die anderen Dorfbewohner sich bewegen.

Den SC stehen mehrere Möglichkeiten während diesem Ereignis offen:

Fliehen: Ein SC kann einfach durch die Flammen fliehen und sich durch besetzte Felder mit halber Bewegungsrate bewegen.

Löschen: Ein SC kann ein Feuer in einem benachbarten Feld löschen, indem er es mit einem Umhang oder einem Wandteppich (diese hängen an den Wänden) erstickt. Hierzu muss ihm ein Kampfmanöverwurf gegen SG 12 gelingen. Der Einsatz von Magie zur Feuerbekämpfung, beispielsweise *Wasser erschaffen* oder die Dienste eines Unsichtbaren Dieners, geben einen Bonus von +4 auf diesen Wurf. Bei Erfolg wird das Feuer auf diesem Feld gelöscht. Natürlich können sich die Flammen in einer späteren Runde wieder in dieses Feld ausdehnen.

Die Menge lenken: Mit einem Wurf auf Diplomatie gegen SG 15 (erfordert eine Volle Aktion) oder einem Wurf auf Einschüchtern gegen SG 20 kann ein SC die panische Menge zum Ausgang leiten, so dass die Dorfbewohner sich in jeder Runde 6 Felder weit bewegen können.

Dorfbewohner retten: Solange ein SC sich auf einem benachbarten Feld befindet, kann er einen Dorfbewohner aus einem brennenden



Feld retten, indem er ihn mit einer Standard-Aktion wegträgt. Ein SC kann immer nur einen Dorfbewohner tragen (oder schleppen). Dieser Dorfbewohner wird dadurch automatisch stabilisiert und kann nicht mehr durch die Flammen sterben, solange der ihn tragende SC nicht selbst ohnmächtig wird oder den Dorfbewohner in ein brennendes Feld fallen lässt oder ihn in einem Feld zurücklässt, welches später Feuer fängt.

Solltest du noch weitere Gefahren einbauen wollen (beispielsweise Rauchvergiftungen), bedenke, dass dies die Begegnung für niedrigstufige Charaktere zu schwer machen könnte; du kennst deine Spieler und ihre Fähigkeiten am besten, daher stelle sicher, dass du alle Gefahren an dein Spiel anpasst.

Kreaturen: Als würde das brennende Haus noch nicht ausreichen und gefährlich genug sein, zerbrechen nach ein paar Runden ab Ausbruch des Brandes auch noch die Fenster an der Nordseite. Zwei brennende menschliche Totenschädel kommen kreischend in den Saal geflogen. Diese untoten Flammenschädel stammen aus Bereich **S18** auf Schreckenfels und werden von den Gefangenen auf die nächsten Ziele gehetzt, bis sie zerstört werden.

FLAMMENSCHÄDEL (2)

HG 1/2

EP je 200

TP je 5 (siehe Seite 80)

Entwicklung: Nach diesem Ereignis sind die Dorfbewohner von Ravengro nicht mehr nur unsicher, sondern vollkommen verängstigt. Der Dorfrat will nun die SC anheuern, damit diese sich um Ravengros Probleme kümmern, und bietet jedem SC eine Belohnung von 500 GM, wenn dieser die Aufgabe erfüllen kann, ehe der Ort überrannt wird.

Belohnung: Falls die SC alle brennenden Felder löschen können, bewahren sie das Rathaus vor dem Niederbrennen – belohne sie mit 3 Vertrauenspunkten und 800 EP.

Sollten die SC die Menge gelenkt oder wenigstens einen Dorfbewohner gerettet haben, belohne sie mit 1 Vertrauenspunkt und 400 EP.

Jeder Dorfbewohner, der im Feuer stirbt, kostet die SC 1 Vertrauenspunkt. Falls das Rathaus abbrennt, verlieren die SC 2 Vertrauenspunkte und können im Rathaus keine Nachforschungen mehr anstellen.

teil vier: schreckenfels

Die Erkundung von Schreckenfels und die Konfrontation mit den Geistern und Kreaturen die dort hausen, füllt den Rest des Abenteuerkapitels. Gestatte den SC bei der Erforschung der Spukruinen selbst ihr Tempo zu bestimmen – auf dem Gefängnisgelände gibt es viele Gefahren und die niedrigstufigen SC sollten sich nicht genötigt fühlen, ihre Aufgabe während eines einzigen Ausfluges erledigen zu müssen.

eigenschaften von schreckenfels

Schreckenfels liegt auf einem kahlen Hügel südlich des Dorfes Ravengro. Durch ein großes Loch in der Außenmauer kann man das eingefallene, durchhängende Dach des Hauptgebäudes sehen. Ein teilweise überwuchelter Pfad führt vom südlichen Rand des Dorfes zum Hügel, um diesen herum und dann an seiner Südseite zum Gefängnis hinauf. Das Gefängnis besteht aus vier Bereichen, von denen jeder seine eigenen Merkmale besitzt:

Gefängnishof: Schreckenfels' Hof ist von einer bröckligen Steinmauer umgeben. Der östliche Teil der Mauer ist im Boden versackt und in ein riesiges Loch gestürzt, das beim Einsturz des darunterliegenden Ostflügels der Kerkerebene nach dem furchtbaren Feuer von 4661 entstanden ist. Dabei ist auch der Friedhof des Gefängnisses in diesem Krater verschwunden, dessen Überreste nun am Grund des schlammigen Teiches zu finden sind, welcher das Loch ausfüllt.

Hauptebene: Das Feuer richtete auf der Hauptebene kaum Schäden an, sieht man von der nordöstlichen Ecke ab. Nach 50 Jahren der Vernachlässigung ist das Gefängnis sehr modrig und voller Pilze und Schmutz. Die Mauern bestehen aus Stein. Obwohl die meisten Holzbalken verrottet sind, ist das Gebäude immer noch recht standfest. Sofern nicht anders beschrieben, sind alle Decken 3,60 m hoch und die hölzernen Türen hängen vor sich hin verrottend in ihren Angeln. Zum Öffnen einer Tür ist als Standard-Aktion ein Stärkewurf gegen SG 13 erforderlich, was die alte Tür aus den Angeln brechen lässt.

Obergeschoss: Das Obergeschoss kann über die Treppe in Bereich **S10** erreicht werden. Man kann auch eine Außenmauer erklettern (Wurf auf Klettern gegen SG 20) und dann durch eines der vielen Löcher im Dach hineingelangen. Sofern nicht anders erwähnt, beträgt die Deckenhöhe überall 3,60 m und die hölzernen Türen entsprechen denen der Hauptebene.

Kerker: Die Kerkerwände von Schreckenfels sind gemauert und werden von einer Kombination aus Holz und Stein gestützt. Diese Träger verbrannten im Ostflügel im Jahre 4661, was zum Einsturz des ganzen Zellenblocks führte. Die unversehrt gebliebenen Kammern dienten hauptsächlich der Unterbringung der gefährlichsten Verbrecher. Die Deckenhöhe liegt im Schnitt bei 2,40 m und es gibt, abgesehen von Bereich **H20** während des Tages, kein natürliches Licht. Alle noch existierenden Türen auf dieser Ebene sind aus Metall oder Stein. Die allgegenwärtige Feuchtigkeit hat dafür gesorgt, dass die Metallteile stark verrostet sind – Türen einzutreten ist, sofern nicht anders angegeben, auf dieser Ebene mit einem Wurf auf Stärke gegen SG 20 möglich.

R1. TORTÜRME

Ein schief hängendes Tor aus Holz und Metall zwischen zwei steinernen Türmen versperrte einst den Zugang nach Schreckenfels, doch nun steht es vernachlässigt offen und quietscht leise, wenn der Wind die zerstörten Eisenstangen berührt.

Die Steinmauer, die den Hof größtenteils umschließt, ist von Efeu überwuchert und die Steinblöcke selbst sind erodiert. Um die Mauer zu erklimmen ist ein Wurf auf Klettern gegen SG 10 erforderlich. Die Mauer ist 6 m hoch. Der erste SC, der den Gefängnishof betritt, hat das Gefühl, dass seine Haut in Flammen steht. Dieses Gefühl erschüttert ihn für 2W4 Minuten, außer er besteht einen Willenswurf gegen SG 12. Dies ist ein geistesbeeinflussender Furchteffekt, der nur einmal eintritt.

R2. WACHTÜRME (HG 2)

Ein alter Steinturm überragt die 6 m hohe Mauer um weitere 3 m. Sein Holzdach ist eingestürzt und seine bröckligen Mauern dicht von Efeu überwuchert.

Kreaturen: Der südliche Turm ist leer, doch im westlichen Turm haust ein Schwarm besonders großer Ratten. Selbst wenn man den Turm nur beiläufig aus der Ferne betrachtet, kann man über ein Dutzend dieser schmutzigen Kreaturen aus Löchern und Rissen im Stein hervor gucken sehen; das Fell der Ratten ist verfilzt und dreckig, ihre Augen sind dunkel und hungrig. Sollte sich jemand dem Turm auf weniger als 4,50 m nähern, beginnen die Ratten zu reagieren, indem immer mehr von ihnen quiekend hervor gekrochen kommen. Sie greifen jeden an, der sich dem Turm auf weniger als 1,50 m nähert, verfolgen aber niemanden auf den Gefängnishof.

RATTENSCHWARM

HG 2

EP 600

TP 16 (PF MHB, S. 215)

R3. HAUS DES DIREKTORS

Dieses kleine Herrenhaus aus Ziegelsteinen ist dick von graugrünem Efeu überwuchert. Das Dach hängt verdächtig durch und die Vordertür hängt schief in den Angeln.

Das Gebäude war einst das Heim von Direktor Lyvar Falkran und seiner Frau Vesorianna. Es wurde zwar 4661 vom Feuer verschont, doch die voranschreitende Zeit war nicht so gnädig zu ihm: Plünderer haben längst alle Wertgegenstände entfernt, so dass nur noch ein Haus verblieben ist, das jederzeit einstürzen kann. Ein Wurf auf Wissen (Baukunst) gegen SG 15 oder ein Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 20 enthüllt, dass das Haus instabil ist. Der Versuch es vollständig zu erforschen würde 10 Minuten dauern. Dabei besteht pro Minute Aktivität im Haus eine kumulative Chance von 10%, dass es zu einem teilweisen Einsturz kommt, bei dem Bauholz oder Ziegelsteine zusammenstürzen. Jedes Mal, wenn dies geschieht, müssen 1W3 der SC innerhalb des Gebäudes oder auf einem benachbarten Feld Reflexwürfe gegen SG 15 schaffen, um nicht 1W6 Schadenspunkte durch herabstürzende Trümmer zu erleiden.

R4. Vorderseite von Schreckenfels

Ein einstöckiges Gebäude ragt im Zentrum des Gefängnishofes auf. Efeu und Moos klammern sich zäh an die Mauern und im Dach fehlen des Öfteren Holzriegel, so dass die hölzernen Dachbalken frei liegen. Hier und dort hocken grinsende Wasserspeier auf den Regentraufen, die einst als Abflüsse und Schmuck gedient haben, doch nun mehr wie stumme Wächter wirken. Viele der steinernen Dekorationen sind zerbröckelt und liegen nun in Bruchstücken auf dem matschigen Boden des Hofes.

Die Fenster an der Frontseite des Gebäudes sind schmal und mit rostigen Eisenstangen vergittert. Steinsäulen tragen einen durchhängenden, hölzernen Balkon oberhalb der hölzernen Vordertüren. Letztere hängen schief in den Angeln und erlauben es, in die dahinter liegenden, dunklen Räume zu blicken.

Der Vordereingang von Schreckenfels wird in Bereich **S1** beschrieben. Der Balkon ist nicht sicher, wie ein Wurf auf Wissen (Baukunst) gegen SG 15 oder ein Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 20 enthüllt. Jede Runde, in der eine mittelgroße Kreatur (oder zwei kleine Kreaturen) auf ihm stehen, besteht eine Chance von 25%, dass das Holz nachgibt. In diesem Fall muss allen Kreaturen auf dem Balkon und in Bereich **S1** ein Reflexwurf gegen SG 15 gelingen, damit sie nicht 1W6 Schadenspunkte durch den Sturz oder herabfallendes Geröll erleiden.

R5. Die wispernden Runen

Jedem, der um das Hauptgebäude herum geht, steht ein Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 15 zu (falls jemand speziell die Grundmauern ins Auge fasst, sinkt der SG auf 5), um etwas Merkwürdiges zu enthüllen. An der Kante von Grundmauer und Erdboden wurden Efeu und Gras beseitigt. Entlang dieser Stelle wurde eine Reihe kurvenreicher Runen eingemeißelt, welche dann mit Blut beschmiert wurden. Die Runen führen um das ganze Gebäude herum (abgesehen von der nordöstlichen Ecke, wo ein Teil des Gebäudes überflutet wurde und die Grundmauern weggebrochen sind). Diese Runen sind alles, was vom Ritual des Wispernden Pfades, um den Geist von Direktor Falkran einzufangen, zurückgeblieben ist. Der Umstand, dass ein Teil des Gebäudes ungeeignet gewesen ist, um es mit Runen zu beschriften, machte das ganze Unterfangen besonders schwierig, aber die Angehörigen des Kultes haben es dennoch geschafft und den Geist in einem besonderen Behälter eingeschlossen und das Gelände nun nahezu schutzlos vor den bösen Geistern zurückgelassen. Seitdem sind die Spukerscheinungen stetig gefährlicher geworden. Die Runen selbst sind auf Varisisch geschrieben und wiederholen neben zahlreichen magischen Anrufungen Dutzende von Malen den Namen Lyvar Falkran. Sie geben zwar keine Magie mehr ab, doch ein Wurf auf Wissen (Arkane oder Religion) gegen SG 20 reicht aus um festzustellen, dass sie wohl Teil eines größeren Rituals waren, dass Bannmagie und Nekromantie enthielt. Um zu erkennen, dass die Runen verwendet wurden, um den Geist von Direktor Falkran zu binden und einzufangen, ist ein Wurf auf Wissen (Arkane) gegen SG 30 erforderlich. Höchstwahrscheinlich sind die SC selbst noch nicht dazu imstande, doch wenn sie sich Notizen hinsichtlich der Runen machen (dies dauert eine Stunde und der fragliche Charakter muss Varisisch sprechen) oder später wiederkommen,

wenn sie ihre Fähigkeiten verbessert haben, können sie es auch irgendwann selbst in Erfahrung bringen.

R6. westliches schafott (hg 2)

Ein großer, rechteckiger Steinblock ruht auf diesem verwitterten, steinernen Schafott, während zerstörte Holzbänke sich entlang der Westwand unter kleinen, vergitterten Fenstern entlang ziehen. Eine stämmige Holztür befindet sich nahe des nördlichen Endes des Schafotts in der Wand.

Vor fünfzig Jahren fanden die meisten Hinrichtungen im Gefängnis auf diesem Platz im Blickfeld der westlichsten Zellen in Bereich **T4** statt. Die traditionelle Hinrichtungsmethode auf Schreckenfels war der Tod durch die Sense statt durch die Axt, auch wenn das Ergebnis (Enthauptung) letztendlich dasselbe war. Der Gebrauch einer Sense bei Hinrichtungen gehörte zu den vielen Dingen, die Schreckenfels seinen berüchtigten Ruf einbrachten.

Die Tür in der Mauer führt nach Bereich **T4b**, sie ist aber recht robust und verschlossen (Härte 5, TP 20, SG zum Zerschlagen 25, Mechanismus ausschalten SG 30).

Balkon: Bereits vor dem Feuer hieß es, dass es auf dem Schafott spuken würde. Heute ist das Schafott von der Hoffnungslosigkeit hunderter hingerichteter Gefangener erfüllt – es ist nicht der Geist des Henkers, der an diesem Ort umgeht (er gehörte zu den vielen Wachen, die während des Feuers in der Kerkerebene umkamen), sondern die rachsüchtigen Geister jener, die er über die Jahre hinweg geköpft hatte. Diese Geister erscheinen rasch, sobald eine lebende Kreatur das Schafott betritt. Sie manifestieren sich als zwei geisterhafte Knochenarme, die eine rostige Sense schwingen – dieselbe Sense, die einst der Henker benutzt hatte. Die belebte Sense kämpft bis zu ihrer Zerstörung und verfolgt Gegner über den Hof, aber nicht in das Gebiet jenseits der Gefängnismauern.

HENKERSSENSE

HG 2

EP 600

Belebter Gegenstand (siehe Seite 78 f.)

N Kleines Konstrukt

INI +1; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m;

Wahrnehmung –5

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 17

(+1 GE, +1 Größe, +6 natürlich)

TP 21 (2W10+10)

REF +1, WIL –5, ZÄH +0

Verteidigungsfähigkeiten Härte 10

Immunitäten wie Konstrukte

Schwächen Heimgesucht

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Sense +3 (2W4/x4)

SPIELWERTE

ST 10, GE 12, KO –, IN –, WE 1, CH 1

GAB +2; KMB +1; KMV 12

Besondere Eigenschaften Konstruktionspunkte (Heimgesucht, Metall)



R7. Östlicher Balkon (hg 1/2)

Der nördliche Teil dieses Balkons ist weggebrochen und bildet nun einen Haufen Geröll zwischen den sanften Wellen eines dunklen Teiches. Efeu hängt von den Wänden in dicken, fleckigen Strängen, während dichtes Rankenwerk die Ränder des Balkons mit dunkelroten und violetten Blumen schmückt.

Die Stufen, die früher zu diesem als Wachposten benutzten Balkon hinaufgeführt haben, sind vor langer Zeit in den Teich gestürzt.

Um auf den in 4,50 m Höhe liegenden Balkon zu gelangen, ist ein Wurf auf Klettern gegen SG 10 erforderlich. Der zerfallende Wandabschnitt im Nordosten ermöglicht den Zugang zu Bereich **S19** im Erdgeschoss. Der Bereich **T2** im ersten Stock kann von hier aus ebenfalls erreicht werden, dies erfordert jedoch einen Wurf auf Akrobatik gegen SG 10, um die bröcklige Kante zwischen den beiden Bereichen zu überqueren oder hinüber zu springen.

Kreaturen: Der „Efeu“, der an der Ostkante des Balkons wächst, ist in Wirklichkeit etwas ganz anderes: Eine gefährliche, blühende Pflanze, die als Verführerranke bekannt ist, wächst inmitten des unauffälligen Efeus und ihre prächtigen, hellen Blüten sind ein auffälliges Lockmittel. Jeder, der versucht, unterhalb der fleischfressenden Pflanze die Wand zu erklimmen, löst damit die Freisetzung von Pollen in einem Radius von 3 m aus – für jene, die den Pollen beim Klettern erliegen, gibt es jedoch auch eine

gute Nachricht: sie gelangen durch den folgenden Sturz aus der Reichweite der Pflanze.

VERFÜHRERRANKE

HG 1/2

EP 200

TP 8 (PF MHB II)

Schätze: Zwischen den Efeuranken liegt das Skelett eines Gnomes. Der schon lange tote Plünderer fiel der Verführerranke vor vielen Jahren zum Opfer. Um die überwucherten Knochen zu entdecken, ist ein Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 15 erforderlich. Zwischen Knochen und den Resten einer verrotteten Lederrüstung und rostigen Waffen liegen die Überreste eines Lederbeutels mit 24 GM, 3 PM und einem Zitrin im Wert von 50 GM.

R8. OBERER Balkon (hg 2)

Der Holzboden dieses Laufstegs scheint intakt zu sein, obwohl hier und da die modrigen, durchgeweichten Sparren verdächtig nachgeben. Ein türloser Durchgang führt nach Süden in einen mit Geröll gefüllten Raum unterhalb eines Turmes am Südende des Laufsteges.

Dieser Laufsteg liegt 6 m über dem Boden. Um ihn von außen zu erreichen (indem man die Mauer und das Dach erklimmt) ist ein Wurf auf Klettern gegen SG 15 nötig. Alternativ führt der



HENKERSSENSE

Türdurchgang in einen runden Bereich unter dem Hauptturm. Der obere Wachposten ist eingestürzt, der Bereich ist voller Schutt aus Holz und Stein, der die Falltür nach Bereich **T4a** unter sich begraben hat. Die Falltür kann mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 25 entdeckt und dann in 20 Minuten Arbeit freigelegt werden.

Kreaturen: Die geröllgefüllte Kammer ist das Nest einer einzelnen Blutmücke von beeindruckender Größe, die fast bis zur Größe eines Halblings aufgequollen ist. Der Lockruf, der von der spukverseuchten Kammer darunter (siehe Bereich **T4**) ausgeht, hat sie zum Gefängnis gezogen. Ihre jetzige Größe erhielt sie aufgrund einer Kombination aus Blut und geisterhaften Einflüssen.

RIESENBLUTMÜCKE	HG 2
EP 600	
Verbesserte Blutmücke (PF MHB, S. 33, 295)	
N Kleine magische Bestie	
INI +7; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +1	
VERTEIDIGUNG	
RK 14, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 11 (+3 GE, +1 Größe)	
TP 22 (4W10)	
REF +7, WIL +2, ZÄH +4	
ANGRIFF	
Bewegungsrate 3 m, Fliegen 12 m (durchschnittlich)	
Nahkampf Biss +8 (1W4–1 plus Ergreifen)	
Besondere Angriffe Blutsaugen	

TAKTIK

Im Kampf Die Riesenblutmücke krabbelt schnell aus ihrem Nest und summt Eindringlingen hungrig entgegen. Sie greift jeden an, der diesen Raum betritt oder den sie auf dem Laufsteg hört. Sollte die Blutmücke irgendeine Form von Musik hören (wie jene, die durch Bardenauftritt oder einen Fertigkeitswurf auf Auftreten erschaffen wird), stoppt sie ihre Angriffe und lässt sich neben dem Musikanten nieder. Solange der Bardenauftritt anhält oder dem Musiker weiterhin Würfe auf Auftreten gegen SG 15 gelingen (und natürlich niemand sie angreift), verhält sich die Riesenblutmücke friedlich.

Moral Die Riesenblutmücke kämpft bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 8, GE 17, KO 10, IN 1, WE 12, CH 6

GAB +4; KMB +2 (Ringkampf +6); KMV 15 (23 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Verbesserte Initiative, Waffenfinesse

Fertigkeiten Fliegen +10, Heimlichkeit +12

Besondere Eigenschaften Krankheitsüberträger

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Blutsaugen (AF) Wenn sie einen Gegner im Ringkampf verstrickt hat, saugt eine Riesenblutmücke am Ende ihres Zuges Blut und verursacht dadurch 1 Punkt Konstitutionsschaden. Eine Riesenblutmücke saugt so lange Blut, bis sie 8 Punkte Konstitutionsschaden verursacht hat. Anschließend lässt sie ihre Beute los, um in ihr Nest zurückzukehren und ihre Mahlzeit zu verdauen.

R9. SICKERGRUBE

In diese offene Grube wurden früher anscheinend die im Gefängnis anfallenden Abfälle und Fäkalien geleitet. Selbst jetzt geht von ihr noch ein übler Gestank aus, sobald der Wind „günstig“ steht.

Die Abfälle des Gefängnisses landeten in dieser Grube, aber keine Leichen. Obwohl sie verdächtig wirkt, ist die Sickergrube unbewohnt, sieht man von einer gelegentlichen Ratte ab.

R10. SCHLAMMIGER TEICH (HG 1)

Dieser große Teich voll dunklen, trüben Wassers erstreckt sich über den östlichen Teil des Gefängnishofes. Hier und dort ragen Mauerstücke aus dem Wasser und am schlammigen Ufer wächst dichtes Gestrüpp aus Schilf und Rohrkolben.

Hier befand sich der Friedhof des Gefängnisses, doch nachdem das Feuer von 4661 zum Einsturz des darunterliegenden Zellenblockes führte, stürzte der Bereich in den sich bildenden Krater. Über die Jahre hinweg füllte sich dieser Krater mit dem Regenwasser der für diese Region häufigen Gewitter. Das schlammige Wasser ist am tiefsten Punkt nur 6 m tief, jedoch beträgt die Sichtweite aufgrund des Schlammes nur 3 m.

Vor dem Einsturz wurden hier nach und nach Dutzende von Gefangenen in nicht markierten Gräbern verscharrt. Heute liegen die Knochen inmitten des Holz- und Steinschutts am Boden des Teiches, bedeckt von einer dünnen Schicht aus Schlamm und vermischt mit frischeren Knochen – den Knochen der Gefangenen, die im Feuer umkamen.

Kreaturen: Die Knochen der Brandopfer ruhen zwar nicht in

Frieden, doch solange niemand sie stört, bleiben sie am Boden des Teiches liegen. Jede Kreatur der Größenskategorie Klein oder größer, die in den Teich watscht, lässt die Knochen jedoch erwachen: Binnen 1W6 Runden erheben sich drei menschliche Skelette aus dem Schlamm und bewegen sich auf die Eindringlinge zu. Die Skelette sind schlechte Schwimmer, deshalb wanken sie zum Ufer hin.

Sobald sie – schlammig und triefend – aus dem Wasser gestiegen sind, greifen sie umgehend alle offensichtlich lebenden Ziele an. Die Skelette kämpfen bis zum Tod. Sobald ein Skelett das Wasser verlassen hat, beginnen seine Knochen sich zu schwärzen und zu rauchen. Skelette, die nicht innerhalb von 3 Runden nach Verlassen des Wasser zerstört werden, entflammen zu Feuerskeletten (siehe *Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 240).

MENSCHLICHE SKELETTE (3)

HG 1/3

EP je 135

TP je 4 (PF MHB, S. 239)

S1. EINGANGSFOYER

Einst war dies eine breite Halle, die links und rechts jeweils von einem Wartezimmer flankiert wurde. Heutzutage ist das Foyer jedoch ein regelrechter Trümmerhaufen. Da die Decke nur noch wenig Halt hat, krümmen sich die Holzbalken dramatisch. In der Nordwand befindet sich eine große Doppeltür aus Eichenholz.

Selbst eine beiläufige Betrachtung der Decke verrät, dass der Balkon darüber instabil ist. Sollte der Balkon zusammenbrechen (siehe Bereich **R4**), wird dieser Eingang nach Schreckenfels zwar nicht verschüttet, zählt aber als Schwieriges Gelände.

S2. SPUKVERSEUCHTES FOYER (HG 1)

Schimmelflechten überziehen die Wände. Der Fußboden ist ein dichter grauer Teppich aus Pilzen. In jeder Wand befinden sich massive Türen.

In diesem Raum wartet die wahrscheinlich erste von vielen Spukerscheinungen, mit denen es die SC zu tun bekommen werden. Regeln für Spukerscheinungen findest du im *Pathfinder Spielleiterhandbuch* auf Seite 244. Zahlreiche weitere Beispiele sind in diesem Band auf Seite 62 zu finden.

Spukerscheinung: Die Eichentüren sind im Gegensatz zu allen anderen Türen im Erdgeschoss und ersten Stock recht stabil – dies liegt daran, dass sie von der unheiligen Spukerscheinung erfüllt sind, der das Gebäude heimsucht. Eine Runde nachdem ein Charakter eine Tür in der Nord-, West- oder Ostwand geöffnet hat, schießen die abscheulich verbrannten Gesichter kreischender Verbrecher aus allen Türen und lassen anschließend jede dieser Türen kraftvoll zuschlagen. Bei diesen Spukerscheinungen handelt es sich um Zuschlagende Türen, die miteinander verbunden sind – genau genommen handelt es sich bei jeder Tür um eine alleinige Spukerscheinung, allerdings teilen sie sich einen gemeinsamen Auslöser und Rücksetzer und werden auch alle zerstört, sollte nur eine von ihnen vernichtet werden.



RIESENBLUTMÜCKE

ZUSCHLAGENDE TÜR

HG 1

EP 400

TP 2 (siehe Seite 64)

S3. BÜRORÄUME

In jeder dieser kleinen Schreibstuben wurde eine von mehreren wichtigen Verwaltungsaufgaben des Gefängnisses erledigt (u.a. die Verwaltung der Gefangenenakten, Einnahmen, Versorgungsgüter, Terminplanung, Instandhaltungsaufträge). Die noch vorhandenen Unterlagen können in 2W4 Stunden Arbeit sortiert werden, so dass sie dann zu Nachforschungen über Schreckenfels oder die fünf Gefangenen genutzt werden können (natürlich sind hier nur Informationen bis zum Zeitpunkt des Brandes zu finden). Sollten sie zu Nachforschungszwecken verwendet werden, gewähren die Unterlagen einen Bonus von +4 auf alle Würfe für Wissen (in Teil Zwei des Abenteuers findest du die Regeln für Nachforschungen).

S4. BÜRO DES DIREKTORS

In diesem geräumigen Zimmer riecht es nach Moder und Verwesung. Ein großer Schreibtisch mit einem Stuhl steht an der Südwand, während im Nordwesten ein geschlossener Tresor in die Wand eingelassen ist. Alles ist von einer dicken Staubschicht bedeckt.

Das frühere Büro des Direktors ist seit dem Feuer unverändert und nicht heimgesucht worden. Aus einer noch immer vorhan-



denen Furcht vor der Position des Direktors in der Hierarchie des Gefängnisses lassen die bösen Geister diesen Raum in Ruhe. Daher ist dies auch der einzige Raum auf Schreckenfels, in dem man in Sicherheit ausruhen kann.

Schatz: Der Schlüssel zum Tresor in der Wand kann in Bereich **U8** gefunden werden. Das Schloss kann aber auch mit einem Wurf auf Mechanismus ausschalten gegen SG 30 geöffnet werden. Wenn der Tresor aufgebrochen wird (Härte 10, TP 30, SG zum Zerschlagen 28), zerbricht dies die Tränke im Inneren. Im Tresor befinden sich zahlreiche Gesetzestexte (die nun alle nicht mehr aktuell sind), 500 GM (für die Gehälter der Wachen und als „Portokasse“) sowie ein Holzgestell mit einigen Tränken für Notfälle (vier *Tränke: Mittelschwere Wunden heilen*, drei *Tränke: Teilweise Genesung* und zwei *Tränke: Krankheit heilen*).

S5. WASCHRAUM DER WACHEN

Dieser Raum wurde von den Wachen als Waschraum benutzt, der kleinere Raum im Westen war ein Plumpsklo. Es gibt hier nichts von Bedeutung.

S6. BRANDZEICHENKAMMER (Hq 2)

In diesem ansonsten kahlen Raum gibt es eine schmale Steinbank an der Nordwand und einen zusammengebrochenen Schreibtisch an der Westwand unterhalb von drei kleinen, vergitterten Fenstern. Ein altes Kohlenbecken liegt umgestürzt an der Südwand, umgeben von mehreren rostigen Brandeisen.

Ein Teil des Verwaltungsvorgangs auf Schreckenfels stellte die Zeichnung neuer Gefangener mit Brandeisen dar. Ehe ein neuer Häftling zu seiner Zelle gebracht wurde, wurde er in diesen Raum gebracht und mit einem Brandzeichen versehen. Das Brandmal wurde entweder auf dem rechten Unterarm oder im Nacken angebracht und bestand aus einem Buchstaben und einer Zahlenkombination. Die Brandeisen, die um das Kohlenbecken herum liegen, wurden für diesen Zweck verwendet.

Spukerscheinung: Da diese Brandeisen zu den ersten Elementen von Herabwürdigung und Schmerz gehörten, welche neue Gefangene nach ihrer Ankunft auf Schreckenfels erleiden mussten, wurden sie auch zum Fokus für den Zorn der Geister, die im Gefängnis spuken. Die Brandeisen sind nun selbst Spukerscheinungen und stellen eine erschreckende Bedrohung für jeden dar, der sich in diesem Raum aufhält.

GEISTERHAFTE BRANDEISEN

HG 2

EP 600

CB Spukerscheinung (Bereich **S6**)

Zauberstufe 2

Bemerken Wahrnehmung SG 15 (um den aufsteigenden Geruch verbrannten Fleisches zu bemerken)

TP 4; **Auslöser** Nähe; **Rücksetzer** 1 Tag

Schwächen Empfindlichkeit gegen Kälteschaden und Positive Energie

Effekt Die vier Brandeisen erheben sich in die Luft, während ihre Spitzen feuerrot zu glühen beginnen. Wenn die Spukerscheinung zuschlägt, schießen diese Eisen wie *Flammenpfeile* +1 auf jedes Ziel im Wirkungsbereich der Spukerscheinung zu. Die Spukerscheinung greift

mit einem Bonus von +2 auf ihren Angriffswurf an und jedes Brandeisen verursacht bei einem Treffer 2W6+1 Schadenspunkte. Kein Ziel wird von mehr als einem Brandeisen angegriffen. Sollten weniger Ziele als Brandeisen im Raum sein, greifen die überzähligen Eisen nicht an. Am Ende der Runde kehren die Brandeisen in ihre Ausgangslage auf dem Boden zurück und sind dann wieder kalt und dunkel, als hätte es nie einen Angriff gegeben – alle Brandmale und Schäden, die die SC erlitten haben, bleiben jedoch bestehen. Die Brandmale bleiben so lange als Narben zurück, bis die Spukerscheinung zerstört wird (wenn der SL dies möchte, können auch Zauber wie *Genesung*, *Verzauberung brechen* oder *Regeneration* diese Brandmale entfernen).

Zerstörung Diese Spukerscheinung wird vernichtet, sobald die fünf bedeutendsten Geister, die auf Schreckenfels ihr Unwesen treiben, zerstört werden.

S7. VORBEREITUNGSKAMMER (Hq 1)

Diese Kammer ist ein einziges Chaos. Alte Holzbänke liegen zerbrochen an den Wänden, während rostige Ketten und Stücke verrotteten Seils über den Boden verteilt sind.

Die Wachen nutzten diesen großen Raum einst als Sammel- und Verwahrstelle, wenn neue Gefangene nach Schreckenfels gebracht wurden. Hier durchsuchten sie die Häftlinge nach verborgenen Gegenständen und händigten ihnen ihre Sträflingskleidung aus, während ein Wachtmeister den neuen „Gästen“ die Regeln von Schreckenfels eindrücklich erklärte. Nach dieser Prozedur wurden die Gefangenen einzeln von den Wachen nach Bereich **S6** zum Brandmarken und dann in ihre Zellen gebracht.

Kreaturen: Psychische Echos von Scham und Wut erfüllen diesen Raum. Lass die SC beim Eintreten Würfe auf Wahrnehmung machen. Derjenige mit dem höchsten Ergebnis hört ein schwaches Schluchzen und das Rasseln von Ketten, während er zugleich ein leichtes Gefühl von Hoffnungslosigkeit und das Gewicht schwerer Handschellen spürt, die sich um seine Handgelenke legen. Dieser Eindruck vergeht zwar schnell, doch die Geister des Gefängnisses beleben daraufhin ein Paar alter Handschellen und lassen sie in die Luft erheben und angreifen. Obwohl es im Raum mehrere davon gibt, erhebt sich nur ein Paar als belebter Gegenstand.

BELEBTE HANDSCHELLEN

HG 1

EP 400

TP 5 (siehe Seite 78)

S8. KAPELLE (Hq 2)

Die Tür dieses Raumes ist aus ihrem Rahmen gefallen. Die rechteckige Kammer dahinter scheint früher eine Kapelle gewesen zu sein, doch nun bedeckt eine Lage von Spinnweben alles mit seidenen Fäden.

Kreaturen: Diese einst Pharasma geweihte und von der Kirche in Ravengro gepflegte Kapelle ist nun das Nest von drei Riesenspinnen, die in das Gefängnis gekrochen sind.

RIESENKRABBENSPINNEN (3)

HG 1/2

EP je 200

N Kleines Ungeziefer (PF MHB, S. 244; Riesenjagd-spinnenvariante)

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

VERTEIDIGUNG

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

TP je 9 (2W8)

REF +4, WIL +0, ZÄH +3

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Klettern 9 m

Nahkampf Biss +0 (1W4–2 plus Gift)

TAKTIK

Im Kampf Die Spinnen verspüren keine Furcht vor den Spukerscheinungen und ernähren sich größtenteils von kleinerem Ungeziefer. Sie bewegen sich rasch auf jeden zu, der den Raum betritt oder auch nur an der offenen Tür vorbeigeht, und greifen an. Sie verfolgen Gegner so weit und so lange sie können.

Moral Die Riesenkrabbenspinnen kämpfen bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 7, GE 19, KO 10, IN –, WE 10, CH 2

GAB +1; KMB –2; KMW 12 (24 gegen Zu-Fall-bringen)

Fertigkeiten Akrobatik +12 (Springen +16), Heimlichkeit +12, Klettern +22, Wahrnehmung +4

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gift (AF) Biss – Verwundung; **Rettungswurf** ZÄH SG 13;

Frequenz 1/Runde für 4 Runden; **Effekte** 1 Stärkeschaden;

Heilung 1 Rettungswurf.

Schatz: Ein von Spinnennetzen verhangener Schrank in der Nordwestecke, den man mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 15 entdecken kann, enthält immer noch ein paar religiöse Ausrüstungsgegenstände, darunter fünf Phiolen mit Weihwasser, eine *Schriftrolle: Teilweise Genesung* und einen *Zauberstab: Leichte Wunden heilen* (15 Ladungen).

s9. eingestürzte treppe

Diese Treppe muss früher in eine tiefer gelegene Ebene hinab geführt haben, ist nun aber mit großen Steinblöcken und zerschmetternen Balken versperrt.

Ein Wurf auf Wissen (Baukunst) gegen SG 15 oder auf Wahrnehmung gegen SG 20 verrät, dass das Geröll nicht das Ergebnis eines Deckeneinsturzes ist, sondern von einem manuell ausgelösten Einsturz stammt, der rasch die Stufen bedeckte und blockierte. Dabei handelt es sich um den vor langer Zeit durch den Direktor verursachten Einsturz, den dieser veranlasste, als die aufständischen Gefangenen aus den Kerkern zu entkommen drohten. Selbst mit den richtigen Werkzeugen oder Zaubern würde man Wochen brauchen, um das Geröll zu beseitigen. In diesem Fall führt die Treppe nach Bereich **U2** hinunter.

s10. treppe

Diese Treppe führt nach Bereich **T1a** hinauf.

s11. werkstatt (hg 4)

Die Tür dieses Raumes ist verschlossen und der Schlüssel längst fort, allerdings ist die Tür nach den ganzen Jahren ziemlich morsch, so dass sie mit derselben Leichtigkeit eingetreten werden kann wie die anderen Türen in Schreckenfels.

Auf mehreren hölzernen Tischen liegen durcheinander geworfene Haufen mottenzerfressenen Stoffes. Jeder Tisch ist von Werkbänken umgeben. Auf dem Boden verteilt liegt Nähzeug – Scheren, Nadeln, Garnrollen, Schachteln mit Kreide und anderes. Aus einem fleckigen Stoffberg ragt ein Arm, der zu einem Skelett zu gehören scheint.

Ein Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 20 genügt, um die Geheimtür zu entdecken, die diesen Raum mit Bereich **S12** verbindet.

Kreaturen: Der skelettierte Arm, der aus dem Stoffhaufen hervorschaut, gehört zur Leiche der Frau des Direktors, Vesorianna Falkran. Wie schon im Hintergrund des Abenteuers berichtet, kam Vesorianna nach Schreckenfels, um herauszufinden, weshalb ihr Ehemann nicht zum Abendessen erschienen war. Sie wurde daraufhin in dieser Werkstatt eingesperrt und starb schließlich an einer Rauchvergiftung, als das Feuer im Kerker außer Kontrolle geriet. Ebenso wie bei den anderen Todesfällen im Gefängnis, hatte auch Vesoriannas unglücklicher Tod etwas anderes zur Folge: die Erschaffung eines echten Geistes.

In ihrem geisterhaften Nachleben ist Vesorianna gezwungen, weiterhin von ihrem Ehemann getrennt zu sein. In den Jahrzehnten seit der Tragödie konnte sie stets seine Nähe spüren und bildete sich manchmal sogar ein, ihn in den dunklen Kammern des Kerkers schluchzen zu hören; doch ebenso wie sie diesen Raum in den letzten Momenten ihres Lebens nicht verlassen konnte, kann sie dies auch jetzt im Tode nicht. Ihre regelmäßigen Verzweiflungsschreie sind der Hauptgrund dafür, dass die Einheimischen wissen, dass es auf Schreckenfels spukt.

Nach der Entführung des Geistes ihres Ehemannes durch den Wispernden Pfad wandelte sich Vesoriannas Verzweiflung in Entschlossenheit. Zuvor konnte sie den Geist ihres Gatten in der Nähe spüren und die Nähe vergrößerte ihre Traurigkeit noch, doch nun ist er fort und alles was sie nun um sich herum spüren kann, ist der vereinte und wachsende Zorn und die Grausamkeit der anderen Geister von Schreckenfels. Ohne die Nähe ihres Ehemannes, die sie beruhigte, ist sie von einer nebensächlichen Rolle in der übernatürlichen Struktur des Gefängnisses zu einer wahrlich mächtigen Gestalt geworden – konkret hat sie die Rolle ihres Mannes als die Barriere übernommen, welche die Geister vom Entkommen aus Schreckenfels abhält. Andernfalls wären die bösen Geister bereits über die Umgebung und das nahe Ravengro hergefallen. Allerdings ist Vesorianna keine so mächtige Barriere wie es ihr Ehemann war. Sie weiß, dass die Geister von Schreckenfels damit begonnen haben, ihren Einfluss auf Ravengro auszudehnen und dass besonders einer von ihnen, der Zermatscher, augenblicklich dabei ist, genug Macht anzusammeln, um sie zu zerstören. Jedes Mal, wenn er das Schreckenfels-Denkmal in Bereich **O** schändet und einen weiteren Buchstaben ihres Namens hinzufügt, spürt sie seine Macht wachsen und ihre eigene schwinden. Sie weiß, dass es nur eine Frage von Tagen ist, ehe sie das Vermächtnis ihres Gatten nicht mehr bewahren kann und die Geister von Schreckenfels freikommen werden. Daher reagiert sie auf die Anwesenheit der Lebenden nicht mit der für Untote üblichen Erzürtheit.

Wenn die SC diesen Raum betreten, manifestiert sich Vesorianna sofort vor ihnen und erhebt sich aus dem Haufen modriger Stoffe, die als ihre Gruft dienen. Sie erscheint als schöne junge Frau in einem ramponierten, aber dennoch hübschen blauen Kleid. Genau genommen ist das meiste an ihr in bläulichem Ton gehalten, darunter ihr Haar, die Tränen, die aus ihren blassblauen Augen fließen, und die Rauchwolken, die über ihre Lippen tanzen, wenn sie spricht. Ihr Tod und die folgende untote Existenz waren hart für sie, doch abgesehen von der Annahme, dass die SC die „neuen Wachen“ seien, die aus dem Dorf hergeschickt wurden, um die Feiglinge zu ersetzen, die sie einst in der Werkstatt einsperrten, hat sie eine recht gute Vorstellung davon, was auf Schreckenfels vor sich geht. Sie weiß auch, was getan werden muss, um zu vereiteln, dass die Spukerscheinungen freigesetzt werden.

Bemühe dich, Vesorianna als verzweifelte, trauernde Witwe darzustellen, die ihren Tod und ihre Wiederkehr als Geist eher als Unbequemlichkeit denn als Tragödie betrachtet. Ihre Besessenheit und Antriebe besteht nicht mehr darin, mit ihrem Ehemann wiedervereint zu werden, sondern nun dafür zu sorgen, dass die Geister von Schreckenfels besiegt werden. Sie will sicherstellen, dass die Gefangenen nicht entkommen können, schließlich hatte ihr Gatte sein Leben gegeben, um ihre Flucht zu vereiteln. Vesorianna kann den Raum, in dem sie gestorben ist, nicht verlassen, selbst wenn ihre sterblichen Überreste vernichtet oder begraben werden. Sie greift die SC nicht an, denn sie will eine Entschuldigung für und mit dem Tod ihres Mann abschließen und kein Blutbad anrichten. Sollten die SC sie jedoch angreifen, wehrt sie sich wie in ihren Spielwerten beschrieben. Falls die SC mit ihr sprechen, fragt Vesorianna zuerst, was sie wollen. Wenn die SC ihr nicht sagen, dass sie nach Schreckenfels gekommen sind, um den Ort von den Geistern zu säubern, wird sie ihr bestes tun, um die SC davon zu überzeugen, dass sie genau dies tun sollten. Sie kann die Ereignisse, die zu dem tragischen Feuer von 4661 geführt haben, in manchen Einzelheiten beschreiben. Sie kann berichten, dass der Geist ihres Ehemannes, welcher so lange in den Kerkern unter der Hauptebene so nah und doch so fern gefangen war, die Geister festgehalten hatte. Dann sind jedoch beunruhigende Besucher – „Männer und Frauen in dunklen Roben, die sich nur flüsternd unterhielten“ – vor ein paar Wochen nach Schreckenfels gekommen und wirkten merkwürdige Magie auf die Grundfesten des Gebäudes. Sie konnte zwar diesen Raum nicht verlassen, beobachtete aber dennoch durch die Nordwestwand, wie diese seltsamen Leute Runen auf den Boden zeichneten. Sie beobachtete auch das traurige Ende Professor Lorrimors, der durch die finstere Magie des Anführers der Bösewichter in den schwarzen Roben getötet wurde (falls die SC fragen, kann sie diesen Mann beschreiben: ein dürrer, blasser Mensch, welcher eine Brustplatte aus Knochen trug und einen schwarzen Stab mit sich führte, an dessen Spitze sich ein Totenschädel befand, der mit einem schwarzen Tuch geknebelt gewesen war; mehr weiß sie aber nicht. Die SC werden im dritten Band des Abenteurpfades Gelegenheit haben, dem Magier Auren Vruud gegenüberzutreten). Sie kann den SC zudem berichten, wie die Kultanhänger den Kopf des toten Mannes mit einem Stück eines der Wasserspeier von Dach aus zerschmetterten, damit

– so nimmt sie an – der Tod des Mannes mehr wie ein Unfall wirkt. Später in derselben Nacht, in der sie den Mann ermordeten, beendeten die Kultanhänger in den schwarzen Roben ihr Ritual. Was genau sie taten, konnte Vesorianna nicht sehen, sie spürte jedoch augenblicklich die Folgen, die sich wie ein grauenhafter Sturm anfühlten, ohne jedoch den Wind, der normalerweise kalt über das Fleisch streicht. Der Sturm ließ die Seele gefrieren – für Vesorianna fühlte es sich an, als wäre ihr Innerstes auseinandergerissen worden. Der furchtbare Eindruck verschwand jedoch schon nach einem Moment wieder ... und dann sei die Gegenwart des Geistes ihres Ehemannes verschwunden gewesen. Sie nimmt an, dass die Kultanhänger irgendwie seinen Geist entführt haben, da sie seit diesem verhassten Tag weder ein Zeichen ihres Gatten noch der Kultanhänger wahrgenommen hat. Was sie jedoch weiß ist, dass seitdem mit jedem Tag die Geister der gefangenen Mörder und Sadisten innerhalb der Mauern von Schreckenfels mächtiger



geworden sind. Sie weiß nun, dass die Gegenwart ihres Ehemannes die anderen Spukerscheinungen unter Kontrolle gehalten hat, und dass diese ohne ihn entkommen und furchtbare, unvorstellbare Zerstörungen angerichtet hätten, hätte sie nicht die Aufgabe übernommen, die ihr Gatte bis vor kurzem so gut verrichtete.

Vesorianna weiß nicht viel über das genaue Wesen der Gefangenen, ihre Geister oder die Gefahren, die es in Schreckenfels gibt. Sie kann aber unter den hasserfüllten Toten fünf unterschiedliche und mächtige Persönlichkeiten spüren. Sie nimmt an, dass diese zu den fünf gefährlichsten Kriminellen gehören, die zur Zeit des Feuers auf Schreckenfels eingesperrt waren. Sie kennt die Namen dieser fünf und kann den SC von ihnen berichten (als wäre den SC ein Wurf auf eine Wissensfertigkeit gegen SG 20 bei Nachforschungen zu den fünf Gefangenen gelungen – siehe Seite 16-17). Sie weiß auch, dass sie die nicht ruhenden Geister dieser fünf wichtigsten Gefangenen festhalten und verhindern kann, dass sie sich wieder manifestieren, wenn die SC sich ihnen allen entgegenstellen und sie besiegen können. Sollten sie ihr zudem ein Symbol des Amtes ihres Mannes als Direktor des Gefängnisses bringen – seine Dienstmarke würde am geeignetsten sein, von der Vesorianna vermutet, dass sie irgendwo bei seiner Leiche im Kerker sein muss –, wäre sie imstande, die Spukerscheinungen endgültig von Schreckenfels zu verbannen. Dies würde auch sie befreien und so den Spuk auf Schreckenfels beenden.

Sollten die SC sie um weitere Unterstützung bitten, wird sie entschuldigend erklären, dass sie diesen Raum nicht verlassen kann. Jedoch teilt sie den SC mit, dass die Wertgegenstände, die einst den fünf Geistern gehörten, gegen diese eingesetzt werden können, sofern sie ihrer habhaft werden können. Sie schlägt vor, die Asservatenkammer des Gefängnisses im Südosten zu überprüfen, warnt die SC aber auch, dass diese Gegenstände beim Kampf gegen die todlosen Häftlinge zwar hilfreich sein werden, sie aber wahrscheinlich auch durch die unheilige Verbindung zu den längst toten Kriminellen verflucht sein dürften, weshalb man bei ihrer Verwendung Vorsicht walten lassen sollte.

Schlussendlich kann Vesorianna den SC noch mitteilen, wie einer der Fünf Gefangenen, der Zermatscher, allmählich ihre Willenskraft verzehrt. Falls die SC ihr berichten, dass ihr Name Stück für Stück in Blut buchstabiert wird (siehe Ereignis 1), nickt sie grimmig. Sie weiß instinktiv, dass der Zermatscher sie vernichten wird, sobald ihr Name vollständig buchstabiert wurde.

VESORIANNA FALKRAN

HG 4

EP 1.200

Menschlicher Geist Adelige 4 (PF MHB, S. 122)

CG mittelgroßer Untoter (Mensch, körperlos)

INI +5; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +12



VESORIANNA

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 16, auf dem falschen Fuß 15

(+5 Ablenkung, +1 GE)

TP 41 (4W8+20)

REF +2, WIL +4, ZÄH +6

Immunitäten wie Untote; Verteidigungsfähigkeiten Körperlos, Resistenz gegen Fokussieren +4, Wiederkehr

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 9 m (perfekt)

Nahkampf Verderbende

Berührung +4 (4W6; SG 17)

TAKTIK

Im Kampf Vesorianna hofft, dass die SC ihr helfen werden, und greift daher nur an, wenn sie gezwungen wird sich zu verteidigen. Wenn die SC sie angreifen, verwechselt sie sie mit denselben Wachen, die sie 50 Jahre zuvor in diesem Raum eingesperrt haben. Sie kreischt dann vor Wut und fühlt sich in die Stunden vor ihrem Tod zurückversetzt, so dass sie die SC zu beißen und zu kratzen versucht und sie dabei unvermeidbar mit ihrer Verderbenden Berührung angreift.

Moral Vesorianna kann keine Gegner über die Grenzen dieses Raumes hinweg verfolgen, kämpft ansonsten aber bis zur Zerstörung. Sollten die SC gehen und später zurückkehren, hat sie den vorherigen Angriff vergessen und versucht, friedlichen Kontakt zu ihnen aufzunehmen.

SPIELWERTE

ST –, GE 12, KO –, IN 11, WE 10, CH 20

GAB +3; KMB +4; KMV 19

Talente Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Verbesserte Initiative, Wachsamkeit

Fertigkeiten Auftreten (Gesang) +12, Diplomatie +12, Fliegen +9, Heimlichkeit +4, Motiv erkennen +9, Wahrnehmung +12, Wissen (Adel) +7, Wissen (Lokales) +7

Sprachen Gemeinsprache, Varisisch

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Wiederkehr Um Vesorianna zu ihrer ewigen Ruhe zu verhelfen, müssen die fünf wichtigsten Geister von Schreckenfels besiegt werden. Nur dann spürt sie, dass sie ihren Posten endgültig verlassen kann, da sie dann auch akzeptieren kann, dass der Geist ihres Gatten Schreckenfels für immer verlassen hat. Sollte sie vom Zermatscher zerstört werden, kehrt sie nach 2W4 Tagen zurück und ist dann der einzige Geist auf Schreckenfels. Dann kann sie ihren Frieden nur erlangen, wenn der Geist ihres Gatten Frieden erlangt, indem der Plan des Wispernden Pfades, eine Kadaverkrone zu erschaffen zum Ende der Kampagne vereitelt wird.

Belohnung: Sollten die SC friedlichen Kontakt mit Vesorianna aufnehmen und von ihr mehr über die Geschichte und die Geheimnisse von Schreckenfels erfahren, belohne sie mit Erfahrungspunkten, als hätten sie sie im Kampf besiegt.

S12. Wäscherei (Hq 3)

Mehrere rostige Eisenwannen befinden sich in diesem Raum zusammen mit Waschbrettern, Metalleimern und Haufen modriger Wäsche.

Die Wachen von Schreckenfels ließen immer wieder ungefährlichere Gefangene aus ihren Zellen im ersten Stock, so dass diese in Schichten bewacht in der Gefängniswäscherei arbeiten konnten. Die meisten Gefangenen sahen darin die Möglichkeit, als Belohnung für gute Führung arbeiten zu können, um ein wenig dem Gefängnisalltag zu entfliehen. Eine Rutsche aus Zinn führt in der Nordwand aus dem Raum, über die Schmutzwasser in die Sickergrube hinter dem Gefängnis gespült werden konnte.

Kreaturen: Die modrigen Kleidungsstücke enthalten keine Wertgegenstände, sind aber auch alles andere als sicher. Lass die SC ein paar Runden, nachdem sie diesen Raum betreten haben, Würfe auf Wahrnehmung machen. Derjenige mit dem höchsten Ergebnis bemerkt, dass sich etwas innerhalb des Kleiderberges bewegt, als wäre ein kleines Kind oder ein Tier darunter begraben. Tatsächlich ist eines der Kleidungsstücke, eine robuste lederne Zwangsjacke, der Fokus für eine Spukerscheinung – die Zwangsjacke wird von unheiligem Leben erfüllt, sobald sich jemand dem Kleiderberg nähert, und schießt daraus hervor und greift das nächste Lebewesen an. Sie kämpft bis zur Vernichtung. Sollte es kein lebendes Ziel mehr geben, flattert sie leblos zu Boden und wird wieder belebt, sobald eine lebende Kreatur eintritt.

BELEBTE ZWANGSJACKE

HG 3

EP 800

TP 36 (siehe Seite 78)

S13. plumpsklo

Dieses leere Plumpsklo wurde früher von den Wachen benutzt. Heute gibt es hier nichts mehr von Interesse.

S14. krankenzzimmer

Mehrere modrige Feldbetten stehen über den Raum verteilt. Türen zu kleineren und privateren Schlafzellen hängen schief in ihren Angeln in der Westwand. Wenn man von der sonstigen Einrichtung ausgeht, muss dies früher das Krankenzimmer des Gefängnisses gewesen sein.

Kreaturen: Auch wenn im Krankenzimmer des Gefängnisses nach besten Kräften alles getan wurde, was möglich war, um die Schmerzen verletzter Gefangener zu lindern, überlebten viele, die in Kämpfen, Unfällen oder bei anderen Gewalttaten verwundet wurden, gerade lange genug, um den Raum überhaupt erreichen zu können. Da die Macht der Geister anderswo in Schreckenfels beständig wächst, konnten sich diese Schmerzen und Leiden zu einem gefährlichen und zornigen Geist verbinden – einem Poltergeist.

Der Poltergeist ist von Natur aus unsichtbar und wartet, bis mindestens drei Personen das Krankenzimmer betreten haben,

ehe er sich in der Mitte des Raumes erhebt und dabei sichtbar wird. Er sieht aus wie der verzerrte, fast skelettierte Geist eines schwer verletzten Gefangenen und setzt seine Fähigkeit Furchtsäer ein, um die Eindringlinge aus dem Raum zu jagen. Wer diesen nicht verlässt, den greift der Poltergeist mit seinen telekinetischen Fähigkeiten an – es gibt genug gefährliche und scharfe Gegenstände im Raum, mit denen der Poltergeist angreifen kann, und von denen jeder 1W4 Schadenspunkte bei einem erfolgreichen Treffer verursacht. Der Poltergeist verfolgt Gegner im Erdgeschoss, betritt aber weder andere Stockwerke, noch den Gefängnishof, sondern kehrt ins Krankenzimmer zurück, um auf weitere Opfer zu lauern. Dieser Poltergeist kehrt 2W4 Tage nach seiner Zerstörung wieder zurück. Um ihn dauerhaft zur Ruhe zu betten, müssen die fünf Hauptgeister vernichtet werden, die auf Schreckenfels ihr Unwesen treiben.

POLTERGEIST

POLTERGEIST

HG 2

EP 600

TP 16 (PF MHB II)

Schatz: Eine Durchsuchung dieses überfüllten Raumes führt einige Wertsachen zu Tage: zwei volle Heilertaschen, 3 Phiolen mit Gegengift, 2 Phiolen mit Seuchenschutz, 3 Anwendungen Blutungsstiller, 3 Anwendungen Riechsalz, 2 Phiolen mit Magenbalsam und 4 *Tränke: Leichte Wunden heilen* (einige der alchemistischen Gegenstände sind in Kapitel 4 der *Pathfinder Expertenregeln* zu finden).

In jeder Runde, in der der Poltergeist in diesem Raum aktiv ist, besteht eine Wahrscheinlichkeit von 10%, dass seine telekinetischen Kräfte einen dieser Gegenstände zerstören.

s15. Auditorium (HG 3)

Mehrere Reihen von Holzbänken, alle mit Schimmel übersät und verzogen, sind einer Bühne zugewandt, die vom Rest des Raumes durch eine Wand aus eisernen Gitterstäben getrennt ist.

Diese Kammer erfüllte einst mehrere Aufgaben: Die Wachen trafen sich hier zur morgendlichen Besprechung, sie wurde aber bei Bedarf auch als Gerichtssaal genutzt.

Spukerscheinung: Über viele Gefangene wurde in diesem Raum das Todesurteil gefällt, darunter die meisten von denen, die im Kerker während des Feuers starben, als sie auf ihre Hinrichtung warteten. Ein Bereich von 4,50 m Radius direkt nördlich des südlichen Podestes und südlich der mittleren Bankreihe (d.h. genau um den Punkt, an dem der Angeklagte gestanden und sein Urteil erhalten hat) ist der Fokus eines Kalten Flecks, der sich aktiviert, sobald jemand den Raum betritt. Dieser Kalte Fleck kann zerstört werden, sobald mindestens drei der fünf wichtigsten Geister im Gefängnis ihre ewige Ruhe finden.

KALTER FLECK

HG 3

EP 800

TP 13 (siehe Seite 64)

s16. Asservatenkammer

Die Metalltür dieses Raumes ist noch recht stabil (Härte 10, TP 60, SG zum Zerschlagen 28) und zudem verschlossen (der Schlüssel befindet sich in Bereich U8). Das Schloss kann mit einem Wurf auf Mechanismus ausschalten gegen SG 30 geöffnet werden.

Eine bizarre Sammlung alter Gegenstände liegt in den Holzregalen an den Wänden des Raumes. Auf mehreren Gegenständen liegen kleine Zettel mit sorgfältig geschriebenen Notizen.

Ein Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 20 genügt, um die Geheimtür in der Ostwand zu entdecken.

Schatz: Das meiste im Raum ist Müll, bis auf ein paar möglicherweise interessante Gegenstände, darunter ein Satz Diebeswerkzeug [Meisterarbeit], ein bronzenes Kriegsmedaillon aus dem Kreuzzug des Lichts (Wert 40 GM), ein ungerahmtes taldanisches Gemälde von Stavian I. (Wert 100 GM), silberne Haarspangen einer Edeldame (Wert 35 GM), ein Stoßdolch [Meisterarbeit], ein Beutel mit einem Dutzend Shuriken [Meister-

arbeit], ein silbernes Kriegsmesser [Meisterarbeit] und ein Stab: *Teilweise Genesung* (12 Ladungen).

s17. geheime kammer

In dieser kleinen Schatzkammer wurden die wertvolleren oder berüchtigteren Besitztümer der verschiedenen Gefangenen aufbewahrt. Gegenwärtig enthält die Kammer nur fünf Gegenstände, die jeweils einem der fünf Gefangenen gehörten, die nun die bedeutendsten Bewohner von Schreckenfels sind.

Schatz: Die fünf hier gelagerten Gegenstände sind mit Anmerkungen zu ihren früheren Besitzern aufgeführt. Der Besitz dieser Gegenstände kann hilfreich sein, wenn man diesen fünf Geistern gegenübertritt, jedoch trägt jeder dieser Gegenstände aufgrund seiner spirituellen Verbindung zu einem der fünf Gefangenen einen Fluch auf sich. Diese Flüche bleiben aktiv, bis der frühere Besitzer des Gegenstandes zerstört wird. Die einzigartigen Effekte, welche diese Gegenstände auf die mit ihnen in Verbindung stehenden Geister haben, können nicht durch die übliche Untersuchung von Gegenständen in Erfahrung gebracht werden. Wenn man jedoch einen *Seelenschreiber* benutzt, um mit dem Geist im jeweiligen Gegenstand zu kommunizieren, kann dies seinen Zweck offenlegen. Wenn der SL zustimmt, können auch andere Arten der Verständigung mit Geistern zu ähnlichen Ergebnissen führen.

Blutbeflecktes Beil: Dieses Beil +1 war die bevorzugte Mordwaffe des Kopffjägers. Solange der Geist des Kopffjägers in Schreckenfels umgeht, können die Blutflecken auf Klinge und Griff nicht entfernt werden. Diese Waffe verursacht zusätzliche +1W6 Schadenspunkte gegen Flammenschädel und andere Enthauptete (siehe Seite 80-81) sowie gegen den Kopffjäger und jede Kreatur, die mit seinen Spukerscheinungen direkt in Verbindung steht. Gegen den Kopffjäger selbst funktioniert diese Waffe wie ein *Beil der Geisterhaften Berührung* +1. Sobald es einmal erfolgreich im Kampf eingesetzt wurde, manifestiert sich der Fluch: Der Träger kann sich von dem Beil nicht trennen, bis der Fluch gebrochen wird. Solange der Fluch besteht, muss dem Träger täglich ein Willenswurf gegen SG 13 gelingen, um nicht bei Sonnenaufgang 1 Punkt Konstitutionsschaden zu erleiden, während furchtbare Schmerzen seine Halsregion durchziehen.

Matte Silberflöte: Diese Flöte [Meisterarbeit] ist 300 GM wert. Sie gehörte einst dem Mückenfänger von Argmoor. Jedem, der auch nur eine einzelne Note auf ihr spielt, muss ein Willenswurf gegen SG 13 gelingen, damit er nicht zwanghaft beginnt auf der Flöte einen beeindruckenden, aber schmerzhaften Trauermarsch zu spielen. In jeder Runde, in der er die Flöte spielt, muss ihm ein Zähigkeitswurf gegen SG 13 gelingen oder er erleidet 1W4 Schadenspunkte, da seine Augen, Ohren und Fingerkuppen zu bluten beginnen. Sollte der Rettungswurf gelingen, erleidet er nur 1 Schadenspunkt. Der SC kann nicht freiwillig aufhören auf der Flöte zu spielen, bis er in den negativen Trefferpunktbereich fällt, bewusstlos zusammenbricht und die Flöte fallen lässt. Alternativ kann ein anderer Charakter versuchen, die Flöte zu schnappen, indem ihm ein erfolgreiches Kampfmanöver gelingt, um den fraglichen SC zu entwaffnen. Ebenso sorgen Fesseln, wie auch ein erfolgreicher Wurf auf Ringkampf oder *Person festhalten* dafür, dass der Flötenspieler vom Spiel abgehalten wird und aus seiner Trance erwacht. Die von der Flöte erzeugte Musik wirkt auf die Riesenblutmücke im Bereich R8 und die Skelette im Bereich T4, sofern der Flötenspieler sich innerhalb von 3 m befindet – die Kreaturen gelten dann als Wankend, solange die Musik anhält.

Ferner fügt die Musik im Wirkungsbereich der Spukerscheinung des Mückenfängers im Bereich **T4** ihm in jeder Runde 1W6 Schadenspunkte zu.

Modrighes Zauberbuch: Der Einband und die Seiten dieses dicken, in Leder gebundenen Zauberbuches sind von Schimmel bedeckt, aber einiges ist immer noch lesbar. Dieses Buch gehörte einst Professor Frewel Feramin, einem Mann, der sich keinen akademischen, sondern einen mörderischen Ruf aufbaute. In seinen letzten Tagen war er als der Zermatscher bekannt, der seine geistige Gesundheit und Moral durch den Verlust seines Zauberbuches verlor. Dieses Buch trägt nun wie alle anderen Gegenstände in diesem Raum einen Fluch auf sich – jeder, der in ihm herumblättert, stößt an den Seitenrändern auf seinen mit Blut gekritzten Namen. Schlimmer noch, solange jemand das Buch mit sich führt, glaubt dieser immer wieder, seinen Namen ganz oder teilweise in Blut geschrieben an den merkwürdigsten Orten zu erblicken – auf Türen, Grabsteinen, Schriftrollen und anderswo. Niemand sonst kann diese Zeichen sehen und sobald das Opfer blinzelt oder kurz wegsieht, sind die Buchstaben beim zweiten Hinsehen auch schon wieder verschwunden. Die Auswirkungen dieser furchteinflößenden Visionen bestehen in einem Malus von –2 auf alle Rettungswürfe gegen auf Furcht basierende Effekte. Sollte der Träger des Buches zudem imstande sein, arkane Zauber zu wirken, entwickelt er panische Angst davor, nicht mehr zaubern zu können und hortet seine vorbereiteten Zauber und Zauberplätze mit fast schon geiziger Gier. Wann immer er einen arkanen Zauber wirkt, muss ihm ein Willenswurf gegen SG 14 gelingen, um nicht im letzten Moment zu beschließen, den Zauber doch nicht zu wirken (dadurch verliert er seine Aktion in der Runde, aber nicht den Zauber oder Zauberplatz). Dieser Effekt hält noch 1W6 Tage lang an, nachdem der Träger sich von dem Buch getrennt hat. Der Besitz des Buches verleiht jedoch einen bedeutenden Vorteil gegen den Zermatscher: Er kann die Nähe des Buches spüren und greift seinen Träger weder an, noch fügt er ihm direkten Schaden zu, solange dieser ihn nicht zuerst angreift. Doch selbst dann unterliegt der Zermatscher einem Malus von –2 bei seinen Angriffswürfen und den SG aller Zauber, die er auf dieses Ziel wirkt. Zudem kann der Träger des Buches dem Geist Schaden zufügen, indem er Seiten mit Zaubern aus dem Buch herausreißt, solange er sich nicht weiter als 9m vom Zermatscher dabei entfernt aufhält. Seiten aus dem Buch heraus zu reißen ist eine Standard-Aktion. Der Träger muss sich entscheiden, welche Seiten (und damit welche Zauber) er zerstören will. Dabei fügt er dem Geist des Zermatschers jedes Mal 1W6 Schadenspunkte +1 Punkt pro zerstörten Zauber zu. Es ist möglich, alle Seiten auf einmal herauszureißen, um einen größeren Schadensbonus zu erhalten, jedoch dürfte es beim Zermatscher auf lange Sicht mehr von Vorteil sein, wenn immer nur ein Zauber herausgerissen wird. Wie bereits erwähnt, hat der Schimmel zwar den Großteil des Inhaltes zerstört, doch neun Zauber stehen noch zur Verfügung: *Falsches Leben*, *Illusionsschrift*, *Magie bannen*, *Magierrüstung*, *Magisches Geschoss*, *Monster herbeizaubern IV*, *Schweben* und *Windstoß*. Sobald der auf dem Buch liegende Fluch aufgehoben wurde, ist es 1.265 GM wert, vorausgesetzt, es befinden sich noch alle Zauber darin – sollten Zauber zerstört worden sein, dann senke den Wert des Buches um jeweils den halben Preis des entsprechenden Zaubers in Schriftrollenform.

Sammlung Heiliger Symbole: Diese Heiligen Symbole wurden von Vater Scharlatan benutzt, der sich aus seiner Sammlung immer



DER MÜCKENFÄNGER VON ARGMOOR

das zu seinem Opfer passende auswählte, damit er seine guten Absichten unter Beweis stellen konnte. An dünnen Silberketten hängen 12 Heilige Symbole; die ganze Sammlung ist 300 GM wert. Um welche Symbole es sich handelt, ist dem SL überlassen, jedoch sollten alle Glaubensrichtungen, denen die SC angehören, vertreten sein. Die Silberketten, an denen die Heiligen Symbole hängen, können nicht entwirrt werden und die zwölf Symbole selbst haften zusammen, solange Vater Scharlatans Geist existiert. Während sie getragen wird, verursacht die Sammlung Heiliger Symbole bei ihrem Träger eine Chance von 10% bei göttlichen Zaubern auf einen Zauberputzer, ähnlich wie bei einem arkanen Zauberkundigen der beim Zaubern eine Rüstung trägt. Zudem erleidet der Träger der Symbole einen Malus von –1 auf alle Rettungswürfe gegen göttliche Zauber. Was allerdings wichtiger sein mag: Alle Spukerscheinungen auf Schreckenfels neigen weniger dazu, dem Träger der Symbole Schaden zuzufügen, da diese von einem bedeutenden Anteil der Tricksereien von Vater Scharlatan erfüllt sind und dem Träger daher einen Glücksbonus von +2 auf seine RK und alle Rettungswürfe gegen Angriffe oder

Effekte von Spukerscheinungen in Schreckenfels verleihen. Sobald Vater Scharlatan seine ewige Ruhe gefunden hat, entwirren sich die zwölf Silberketten und die Sammlung verliert ihre magischen Effekte. Die Symbole können dann als gewöhnliche Heilige Symbole genutzt werden.

Schmiedehammer: Dieser Schmiedehammer [Meisterarbeit] verleiht einen Kompetenzbonus von +2 bei allen Würfeln auf Handwerk (Grobschmied, Rüstungsschmied und Waffenschmied). Sollte er im Kampf benutzt werden, funktioniert der Hammer wie ein Leichter Hammer [Meisterarbeit]. Die Gegenwart des Hammers genügt, um beim Geist des Mooswassermörders starke Gefühle von Scham, Schuld und Grauen hervorzurufen – solange der Hammer sich nicht weiter als 6 m von der Spukerscheinung des Mooswassermörders entfernt befindet, werden die SG aller Rettungswürfe gegen die Spukerscheinung um –2 gesenkt, ferner erleiden alle ektoplastischen Manifestationen des Mooswassermörders einen Malus von –2 auf die Angriffs-, Rettungs- und Waffenschadenswürfe. Unglücklicherweise muss der Träger des Hammers zugleich in jeder Runde, in welcher eine Spukerscheinung auf diese Weise betroffen ist, einen Willenswurf gegen SG 13 bestehen, um dem Drang zu widerstehen, die nächste lebende Kreatur mit dem Hammer anzugreifen.

Belohnung: Belohne die SC mit 400 EP, wenn sie die fünf verfluchten, aber immer noch nützlichen Gegenstände entdecken.

S18. TRAININGSRAUM (Hq 2)

Die Nordostmauer dieses Raumes ist teilweise eingestürzt und ermöglicht den Blick auf den dunklen, schlammigen Teich vor dem Gebäude. Vermoderte Übungspuppen und andere Ausrüstung deuten darauf hin, dass dieser Raum von den Wachen einst als Übungsgelände benutzt wurde. Im Nordosten des Raumes befindet sich ein dunkles, gezacktes Loch, das von schwarzen Brandflecken umgeben ist.

In diesem Raum brach das Feuer aus, welches zum Untergang von Schreckenfels führte (näher beschrieben im Abenteuerhintergrund). Das Feuer war so heiß, dass der größte Teil des Ostflügels des Kerkers zusammenbrach, nachdem die hölzernen Tragebalken zusammenstürzten. Das kantige, mit Asche umgebene Loch im Boden war früher die Öffnung des Aufzuges, der die beiden Ebenen verband. Die Maschinerie, die den Aufzug angetrieben hat, ist während des Feuers in das darunterliegende Gewölbe gestürzt. Der Schacht ist 6 m tief und führt zum Bereich **U1**. Die Kanten wirken gefährlich, allerdings sind die instabilen Bereiche längst hinuntergestürzt. Der Rand ist stabil genug, um das Gewicht mehrerer Kreaturen zu tragen. Um in den darunterliegenden Raum hinabzusteigen, sind mindestens zwei Würfe auf Klettern erforderlich – zunächst ein Wurf gegen SG 30, um vom Rand des Loches die Decke von Bereich **U1** anzuvisieren, und dann mehrere Würfe auf Klettern gegen SG 10, um die beschädigten Mauern aus Stein und Holzbalken zum Boden 6 m tiefer hinabzusteigen. Die SC können um einiges sicherer hinabklettern, wenn sie zuerst ein verknotetes Seil an einer nahen Mauer oder einem umgestürzten Balken befestigen und dann das Seil in das Loch werfen (es wäre dann nur noch ein Wurf auf Klettern gegen SG 10 erforderlich). Noch sicherer, wenn auch zeitaufwändiger, wäre es, eine 6 m lange Leiter aus Ravengro zu holen.

Kreaturen: Das Feuer, welches die darunterliegende Kammer

verschlungen hat, lodert immer noch in den Schädeln mehrerer untoter Wächter – drei Flammenschädel ruhen im Schutt nahe der Grube nach Bereich **U1**, bis sich lebende Kreaturen ihnen auf weniger als 6 m annähern. Dann erheben sich die Schädel und greifen kreischend an. Die Schädel kämpfen bis zum Tod. Die hier anwesenden drei Flammenschädel gehören nicht zu denen, die während **Ereignis 4** im Rathaus auftauchen. Sollte dieses Ereignis noch nicht eingetreten sein, befinden sich hier deshalb auch keine zusätzlichen Flammenschädel.

FLAMMENSCHÄDEL (3)

HG 1/2

EP je 200

TP je 5 (siehe Seite 80)

S19. BRENNOFEN (Hq 3)

Ein riesiger steinerner Brennofen, groß genug, dass ein Kind hinein klettern könnte, dominiert diesen Raum. Ein uraltes Feuer hat die gesamte Ostwand nieder gebrannt, was einen, wenn auch unheimlichen, Panoramablick auf den dahinter liegenden See ermöglicht, der bereits teilweise in den Raum vorgedrungen ist und seine östliche Hälfte überflutet hat.

Der gewaltige Brennofen in dieser Kammer hat einst ganz Schreckenfels geheizt. Eine aschebedeckte Kupferplakette über dem Brennofen trägt den Schriftzug „Glutmaul“. Obwohl die Wachen Gefangene oft gequält haben, indem sie ihnen drohten, sie lebendig im Alten Glutmaul zu verbrennen, wurde nur ein Gefangener auf diese Weise hingerichtet – ein äußerst problematischer Gefangener namens Benjen Ereska.

Spukerscheinung: Der Alte Glutmaul ist mehr als nur eine ominöse Maschine. Der Ofen ist von den bösen Geistern des Ortes befallen. Er ist mit dem Feuer verbunden, das einst so viele Leben forderte, da viele der Gefangenen mit den Jahren Furcht entwickelten, lebendig verbrannt zu werden. Der Hauptgrund für die hiesige Spukerscheinung ist aber der widerhallende Schrecken und Zorn des einen Gefangenen, der hier von den Wachen tatsächlich hingerichtet wurde.

DAS ALTE GLUTMAUL

HG 3

EP 800

CB anhaltende Spukerscheinung (1,50 m x 4,50 m Bereich vor dem Ofen)

Zauberstufe 3

Bemerken Wahrnehmung SG 15 (um zu bemerken, dass das Gesicht auf dem Ofen sich zu bewegen beginnt und es plötzlich nach verbranntem Fleisch stinkt)

TP 13; Schwäche Empfindlichkeit gegen Kälteschaden;

Auslöser Nähe; **Rücksetzer** 1 Tag

Effekt Wenn die Spukerscheinung ausgelöst wird, bildet sich auf der Vorderseite des Alten Glutmauls ein grinsender, aufbrüllender Totenschädel aus Metall und Eisenstangen. Dann zuckt eine Flammenzunge peitschend aus dem Maul nach einem Ziel innerhalb von 9 m wie ein *Sengender Strahl* (Berührungsangriff im Fernkampf +3, 4W6 Feuerschaden). Die Spukerscheinung greift in jeder Runde solange an, wie sich Ziel im Raum befinden. Diese Spukerscheinung erleidet Schaden durch Kälte und Positive Energie.

Zerstörung Benjens Knochen, oder was von ihnen noch übrig ist (Teile des Schädels, einige Rippen und ein paar

Fingerknochen), müssen aus der Asche tief im Ofen heraus gesiebt werden (Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 20, um sie zu finden). Die Knochen fühlen sich heiß an – wenn man sie in ein größeres Gewässer schleudert, kühlt dies Benjens Zorn ab und vernichtet die Spukerscheinung.

T1. WACHPOSTEN

Dieser Wachposten wird vom Zellenblock durch eine Reihe von Eisenstäben getrennt. Im Inneren befinden sich ein alter Holztisch und ein paar Stühle.

Der Wachdienst hier oben wurde im Vergleich zum Dienst im Kerker fast schon als Spaziergang betrachtet. Die Wachen von Schreckenfels spielten häufig um ihre Schichteinteilung in der Hoffnung, diese hier oben statt im deprimierenden Zellenblock auf der Kerkerebene absolvieren zu können. Die Treppe im Bereich **T1a** führt nach Bereich **S10** hinab.

T2. SPEISESAAL (HG 2)

Früher erstreckten sich Holzbänke durch diesen großen Saal, doch heutzutage liegen sie wild auf einem Haufen oder sind umgestürzt. Durch das Feuer geschwächt, ist die ganze Ostmauer eingesackt, wodurch ein Zugang zu einer etwas tiefer gelegenen hölzernen Plattform entstanden ist. Der Blick auf den dahinter liegenden See wäre ein schöner Anblick, gäbe es nicht diese unheimliche Stille.

Kreaturen: Obwohl dieser Bereich eigentlich jenseits der Wahrnehmung und Reichweite der Spukerscheinung des Mückenfängers liegt (siehe Bereich **T4**), hausen hier dennoch drei seiner geliebten Haustiere. Diese Blutmücken greifen jeden an, der den Bereich betritt – falls die SC diese drei Blutmücken besiegen können, bevor sie die Zellen des westlichen Zellenblockes erforschen (Bereich **T4**), dürfte dies den dortigen Kampf sehr erleichtern. Sollten die Blutmücken bereits auf Kampfhandlungen im Bereich **T4** reagiert haben, sind sie hier nicht mehr anzutreffen.

BLUTMÜCKEN (3)

HG 1/2

EP je 200

TP je 5 (PF MHB, S. 33)

T3. PLUMPSKLO

Dies ist ein leeres Plumpsklo, das früher von den Wachen genutzt wurde. Heute gibt es hier nichts mehr von Interesse.

T4. DER WESTLICHE ZELLENBLOCK (HG 5)

Mehrere Blöcke von 3 m x 3 m großen Zellen erstrecken sich entlang der Wände. Jede Zelle ist vom Gang durch eine Reihe von Gitterstäben getrennt, in der sich eine schmale Eisentür befindet. In vielen Zellen befinden sich Skelette von Gefangenen, deren Knochen von einer Schicht aus uralter Asche und frischen Schimmelflechten überzogen sind und dort verteilt liegen, wo sie einst zusammengebrochen sind.

Die am wenigsten gefährlichen Kriminellen von Schreckenfels wurden in diesem Zellenblock untergebracht. Trotz des „Luxus“, oberirdisch untergebracht zu werden, war das Leben in diesen Zellen kaum angenehm. Als das Feuer ausbrach, drang der Rauch langsam, aber unabwendbar, in diesen Block vor. Keine der Zellen besaß ein Fenster, so dass die Gefangenen einer nach dem anderen an einer Rauchvergiftung erstickten.

Der Bereich **T4a** ist keine Zelle – von dort gelangte man früher auf den höchstgelegenen Beobachtungsort von Schreckenfels (Bereich **R8**). Die aus Holz und Eisen gefertigte Leiter, die zu einer Falltür in der Decke hinauf führt, ist stabil. Allerdings liegt Geröll auf der Luke, so dass sie nur mit einem Stärkewurf gegen SG 22 aufgedrückt werden kann. Sollte die Tür geöffnet werden, prasselt ein Geröllhagel hinab. Alle Kreaturen unterhalb der Tür müssen einen Reflexwurf gegen SG 15 schaffen, um nicht 1W6 Schadenspunkte zu erleiden (jemandem, der auf der Leiter steht, steht kein Rettungswurf zu). Sollte die Riesenblutmücke in **R8** noch nicht besiegt worden sein, stößt sie nach dem Geröll hinab und greift eifrig jeden an, der hinauf kommt.

Der Bereich **T4b** ist ein kurzer Gang, der vor einer verstärkten Tür aus Holz und Eisen endet – im Gegensatz zu den meisten Türen in Schreckenfels ist diese Tür noch ziemlich standfest und verschlossen (Härte 5, TP 20, SG zum Zerschlagen 30). Sie führt auf das südwestliche Schafott (Bereich **R6**).

Die meisten Eisentüren sind festgerostet und schwierig zu öffnen (Härte 10, TP 30, SG zum Zerschlagen 26). Jene, die mit einem „X“ markiert sind, sind im Laufe der Jahre aus ihren Angeln gefallen.

Kreaturen: Obwohl sein Körper während des Feuers im Kerker in einem Zellenblock namens „Heim des Sensenmannes“ (der Todestrakt) zu Asche verbrannte, ist der Geist des Mückenfängers von Argmoor seitdem in den ersten Stock emporgestiegen, von wo aus er die Moorlandschaft draußen sehen und ab und an eine kalte Brise durch die leeren Fenster spüren kann. Hier wartet der Mückenfänger und spielt mit geisterhaften Versionen der Blutmücken, die er zu Lebzeiten aufgezogen hat. Seine Stärke wächst langsam, während Vesoriannas Macht über das Gefängnis schwindet. Mit den Jahren hat die Anwesenheit des Mückenfängers mehrere Blutmücken angelockt (siehe Bereiche **R8** und **T2**) und zusätzlich noch die Geister der Gefangenen, die auf dieser Ebene gestorben sind, gestärkt.

Nur 1W4 Runden, nachdem der erste Eindringling den Westlichen Zellenblock betreten hat, erwacht der Geist des Mückenfängers und aktiviert eine schreckliche Spukerscheinung (siehe unten). Zur selben Zeit erwachen auch die zornigen Geister der Gefangenen und beleben ihre Skelette als Untote. In jeder Zelle befindet sich ein Skelett, doch zum Glück für die SC sind die meisten Zellen immer noch verschlossen – diese Skelette können zwar nicht hinaus, greifen aber mit ihren Klauen immer noch jeden begierig an, der sich benachbart zu ihren Türen aufhält (das Ziel erhält durch die Deckung einen Bonus von +4 auf seine RK). Allerdings sind einige der Zellen offen und aus diesen kommen vier Skelette, welche die SC angreifen. Du kannst die Schwierigkeit dieses Kampfes anpassen, indem du weitere Skelette aus ihren Zellen ausbrechen lässt. Die SC sollten nur EP für Skelette erhalten, die sie außerhalb der Zellen besiegen, da die anderen keine Bedrohung für sie darstellen, welche die Vergabe von EP rechtfertigen würde. Die Skelette verfolgen Gegner auf diesem Stockwerk, steigen aber nicht ins Erdgeschoss hinab oder folgen jemandem nach draußen.

MENSCHLICHE SKELETTE (4)

HG 1/3

EP je 135

TP je 4 (PF MHB, S. 239)

Spukerscheinung: Der Mückenfänger von Argmoor ist eine gefährliche Spukerscheinung mit der Macht, auf ein Gebiet einzuwirken, das größer als gewöhnlich ist. Die Spukerscheinung kann zwar keine Kreaturen direkt verletzen, doch in Verbindung mit anderen Monstern wie Blutmücken oder Skeletten kann sie wahrlich gefährlich werden.

DER MÜCKENFÄNGER VON ARGMOOR

HG 4

EP 1.200

CB Anhaltende Spukerscheinung (Bereich T4)

Zauberstufe 4

Bemerken Wahrnehmung SG 15 (um den schwachen Klang trauriger Flötenmusik und das unheimliche Flattern ledriger Schwingen zu bemerken)

TP 18; Auslöser Nähe; **Rücksetzer** Keiner (siehe unten)

Effekt Einmal aktiv manifestiert sich der Mückenfänger von Argmoor als körperloser, auf einer Flöte gespielter Trauermarsch. Der Trauermarsch kann im ganzen ersten Stock gehört werden, wirkt sich aber nur körperlich auf jene im Westlichen Zellenblock aus – einschließlich der Gänge, die zu den Zellen im Westteil dieses Stockwerkes führen. Alle lebenden Kreaturen (mit der Ausnahme von

Blutmücken) müssen in jeder Runde zu Beginn ihres Zuges ein Willenswurf gegen SG 14 gelingen, oder sie gelten als Erschüttert. Einmal pro Runde zu Beginn des Zuges des Mückenfängers wird zudem ein zufällig ausgewählter Humanoider im Wirkungsbereich zum Ziel von *Person festhalten* (Willenswurf gegen SG 14, keine Wirkung). Derjenige, dem der Rettungswurf nicht gelingt, steht nicht nur verzaubert von der Musik bewegungslos im Raum, sondern hat zudem noch eine Vision des geisterhaften Mückenfängers, wie dieser sich zusammen mit einem Schwarm Blutmücken nähert. Sobald ein Opfer aus dem *Person festhalten*-Effekt ausbricht, zwingt ihn die Furcht vor dem sich langsam und unaufhaltsam nähernden Mückenfänger zu einem Willenswurf gegen SG 14. Bei Misslingen erleidet das Opfer 1W6 Schadenspunkte, während plötzlich Blut aus einem Dutzend winziger Stichwunden hervorschießt, die sich spontan an Armen und Nacken öffnen. Die Spukerscheinung des Mückenfängers kann eine Kreatur mit diesem *Person festhalten*-Effekt nur einmal am Tag betreffen.

Zerstörung Sobald die Spukerscheinung des Mückenfängers auf 0 TP reduziert wurde, verhindert Vesoriannas Geist, dass sie sich wieder manifestiert.

T5. küche

Von dieser einstigen Küche sind nur verbrannte, geschwärzte Überreste geblieben. Früher wurde dieser Raum genutzt, um die tägliche schleimige Suppe der Gefangenen zuzubereiten, doch heute enthält er nichts Besonderes mehr. Die benachbarte Speisekammer, die früher eine Fülle an Nahrungsmitteln enthalten hat, wurde schon vor langer Zeit von Ratten und Eichhörnchen ausgeräumt.

T6. östlicher zellenblock

Auch wenn jede dieser Zellen ein Skelett enthält, liegen sie außerhalb des Einflusses des Mückenfängers. Alle Knochen in diesen Zellen sind daher nicht untot (mit Ausnahme von Bereich T7).

T7. vater scharlatans zelle (hg 5)

Obwohl diese Zelle recht geräumig ist, enthält sie keinen Komfort. Ein Skelett in den verrotteten Überresten der Kutte eines Gefangenen liegt zusammengesunken an der östlichen Wand. Es ist in zahlreiche Ketten gewickelt, an denen mehrere Gewichte hängen, in die unterschiedliche heilige Symbole eingraviert wurden.

Diese Eckzelle war die letzte Heimstatt von Vater Scharlatan, bevor dieser durch eine Rauchvergiftung umkam. Von den fünf bedeutendsten Gefangenen war er der am wenigsten ruchlose, so dass er nicht in den Kerkern im Untergeschoss, sondern hier in dieser recht geräumigen Zelle eingesperrt wurde. Allerdings war die Macht der Kirchen, gegen die er in blasphemischer Weise gehandelt hatte so stark, dass

VATER SCHARLATAN

er als Konzession gegenüber dieser Macht in schwere Ketten gebunden wurde, die mit den Zeichen der Glaubensrichtungen geschmückt waren, an denen er sich versündigt hatte.

Spukerscheinung: Vater Scharlatans ruheloser Geist lauert noch immer in dieser Zelle und ist einer der fünf bedeutungsvollen Geister, die Schreckenfels plagten. Von diesen ist er der vielleicht heimtückischste – daher ist es auch wahrscheinlich, dass die SC nicht gleich erkennen, dass sie die Spukerscheinung ausgelöst haben.

VATER SCHARLATAN

HG 5

EP 1.600

CB Anhaltende Spukerscheinung (Bereich T6)

Zauberstufe 5

Bemerken Wahrnehmung SG 20 (um das Rasseln der sich bewegend Ketten zu bemerken)

TP 22; Auslöser Speziell (siehe unten); **Rücksetzer** Keiner (siehe unten)

Effekt Vater Scharlatans Spukerscheinung ist subtil und ungewöhnlich – wenn sie sich manifestiert, musst du ein wenig tricksen und deine Spieler in die Irre führen. Zunächst macht die Spukerscheinung eine einzelne Person zu ihrem Ziel (entweder die erste Person, die Vater Scharlatans Tagebuch berührt, oder die letzte Person, die die Zelle wieder verlässt), so dass diese Person automatisch Opfer der Spukerscheinung wird, ohne das zunächst etwas geschieht. Die Zauber *Böses entdecken*, *Chaotisches entdecken* oder *Untote entdecken* enthüllen jedoch die Präsenz der Spukerscheinung an dieser Person (der Geist von Vater Scharlatan erscheint hinter der betroffenen Person, wie er ihr die Hand auf die Schulter legt). Ansonsten bleibt die Spukerscheinung passiv, bis der von ihr heimgesuchte SC Schaden durch eine Falle oder eine Kreatur erleidet; in diesem Moment muss der heimgesuchte SC einen Willenswurf gegen SG 15 bestehen, um nicht sofort bewusstlos zu werden. Bei einem Erfolg bleibt er bei Bewusstsein, muss aber jedes Mal wenn er Schaden erleidet erneut einen Willenswurf gegen SG 15 bestehen, um nicht ohnmächtig zu werden.

Sollte ein SC der Spukerscheinung erliegen, teile ihm grimmig mit, dass der Schaden ausgereicht hat, um ihn zu töten, und bitte ihn dann zu einem Gespräch in einem anderen Raum, wo die anderen Spieler nicht mithören können. Sobald dieser Spieler abgesondert wurde, teile ihm mit, dass der Charakter einige Zeit später in der Gegenwart eines freundlich wirkenden, rothaarigen Priesters seines Glaubens „aufwacht“. Der Priester teilt dem SC mit, dass er Auferstehung auf seine aus Schreckenfels geborgene Leiche gewirkt habe, aber schon mehrere Monate vergangen und seine Begleiter weitergezogen seien. Lass den Spieler dir erklären, was er nun tun will – unabhängig von der Handlung (egal ob er den Priester ausfragen, fliehen, angreifen, zaubern, eine Illusion anzweifeln oder sonstiges will) lass ihn einen Willenswurf gegen SG 15 machen. Ein Erfolg bedeutet, dass die Handlung Erfolg hat und die Spukerscheinung dadurch 1W6 Schadenspunkte erleidet. Ein Fehlschlag dagegen hat zur Folge, dass der SC selbst 1W6 Schadenspunkte erleidet, während furchtbare Schmerzen durch seinen Körper schießen. Sei bei der Beschreibung der Ergebnisse des Willenswurfes kreativ – der Umstand,

dass er Willenswürfe machen muss, soll den Spieler verwirren, er soll aber zugleich erkennen, dass erfolgreiche Rettungswürfe offenbar gut und fehlgeschlagene schlecht sind.

Kehre nach jedem Willenswurf (egal wie das Ergebnis aussah) zur Hauptgruppe zurück und teile ihr mit, dass ihr Gefährte nicht tot, sondern nur zu Boden gestürzt ist, allerdings von geisterhaften Ketten umschlungen wird, die mit zahlreichen heiligen Symbolen geschmückt sind. Diese Ketten ziehen sich langsam um den SC zusammen und lassen ihn vor Schmerzen um sich schlagen. Leite eine Kampfrunde mit den SC – führe entweder den Kampf fort, der dazu geführt hatte, dass der SC der Spukerscheinung erlag, oder lass sie versuchen, der Spukerscheinung selbst Schaden zuzufügen. Am Ende der Runde kehre zum betroffenen SC zurück und bitte um eine weitere Aktion seinerseits und einen Willenswurf gegen SG 15, um zu bestimmen, ob der SC oder die Spukerscheinung Schaden erleidet. Führe dies immer so fort, bis entweder der heimgesuchte SC stirbt oder die Spukerscheinung selbst auf 0 TP reduziert wird. Im ersten Fall kehrt Vater Scharlatan zum Bereich T6 zurück und wartet dort auf das nächste Opfer. Im letzteren Fall lösen sich die geisterhaften Ketten, die den heimgesuchten SC gebunden hatten, auf und der SC erwacht (der durch die Spukerscheinung erlittene Schaden bleibt aber).

Die Auswirkungen dieser Spukerscheinung auf die Gruppe können offenkundig variieren – während eines Kampfes können sie sehr gefährlich sein, doch wenn der heimgesuchte SC Schaden durch eine Falle oder einen Unfall erleidet, können die anderen SC sich wahrscheinlich ganz auf das aktuelle Problem, statt einen laufenden Kampf konzentrieren. Sollten die SC die Spukerscheinung bemerken, ehe diese aktiv wird (z.B. durch Erkenntnismagie wie oben beschrieben), können sie versuchen, ihr normal Schaden zuzufügen.

Schwäche Diese Spukerscheinung erleidet Schaden durch Positive Energie. Zudem kann ihr Schaden durch verschiedene Zauber zugefügt werden, die auf den heimgesuchten SC gewirkt werden: *Beistand*, *Furcht bannen*, *Schutz vor Bösem* oder *Schutz vor Chaos* fügen ihr jedes Mal jeweils 1W6 Schaden zu – wenn du willst, können auch ähnliche Zauber diese Wirkung besitzen.

Zerstörung Sobald Vater Scharlatans Spukerscheinung auf 0 TP reduziert wurde, verhindert Vesoriannas Geist, dass sie sich wieder manifestiert.

Entwicklung: Diese Spukerscheinung ist recht ungewöhnlich – bei Gruppen, die einer Spukerscheinung keinen Schaden zufügen können, etwa weil ihnen die Mittel fehlen oder die Fähigkeit, Positive Energie einzusetzen, kann es für die nicht heimgesuchten Spieler recht frustrierend sein, nur zusehen zu müssen. In diesem Fall solltest du erwägen, die nicht heimgesuchten Charaktere den heimgesuchten SC bei seinen Willenswürfen unterstützen zu lassen, indem sie Würfe auf Heilkunde vornehmen, um ihn aufzuwecken, mit Würfeln auf Wissen (Religion) um göttlichen Beistand beten oder vielleicht sogar auf Einschüchtern würfeln, um den bewusstlosen SC derart zu erschrecken, dass er erwacht. Diese Würfe werden alle über die Aktion Jemand-anderem-helfen gegen einen SG von 10 abgewickelt und verleihen dem heimgesuchten SC einen Bonus von +2 auf seinen Willenswurf in der jeweiligen

Runde. Alternativ kann ein Wurf auf Wissen (Religion) gegen SG 15 enthüllen, dass der niedergeworfene SC von einem Geist heimgesucht wird, und zu der Erkenntnis führen, dass Zauber wie z.B. *Schutz vor Bösem*, die auf den heimgesuchten SC gewirkt werden, helfen könnten.

u1. der höllenkeller (hg 3)

Diese höhlenartige Kammer könnte einst ein unterirdischer Zellenblock gewesen sein, der aber vor langer Zeit eingestürzt ist. Die bröckligen Mauern sind dick von Schimmelpilzen überzogen und von Brandflecken übersät. Berge aus herabgestürzten Steinen und verbrannten Holzbalken liegen überall verstreut. Wasser tropft von der Decke, dringt durch die Wände und sammelt sich in der Mitte des Raumes



GURTIS VORTSCH

in einem dunklen, schlammigen Teich. Im Norden liegen die verzogenen Überreste eines Aufzuges aus Holz und Eisen auf einem Haufen in einem seichten Abschnitt des Teiches. Ein kantiges Loch gähnt in der Decke in 6m Höhe. Im Westen scheint eine teilweise versperrte Öffnung sich nach einigen Schritten in einen dunklen, aber stabilen Tunnel zu öffnen.

Dieser Zellenblock war früher dank seiner Lage unter dem Friedhof von Schreckenfels als der „Höllenkeller“ bekannt. Der einst größte Flügel des Kerkers stürzte in Folge des Feuers ein. Dieser Raum ist noch halbwegs frei, aber alle östlich von ihm gelegenen Kammern sind zerstört. Der Aufzugsschacht ist die einzige verbliebene Verbindung zwischen den noch existierenden Bereichen der Kerkerebene und dem Erdgeschoss des Gefängnisses.

Das Loch in der Decke führt nach Bereich S18. Wenn man im Teich und dem Schutt an seinem Ufer sucht, kann man eine große Zahl zerschmetterter Knochen im Schutt finden – Dutzende von Wachen und Gefangenen sind in diesem Raum entweder durch das Feuer oder eingeatmeten Rauch gestorben oder sind zerquetscht worden, als das Kerker einstürzte. Nichts von Wert ist zurückgeblieben.

Der Fußboden in diesem Raum und auch alle anderen Fußböden des Kerkers sind seltsamerweise staubfrei. Dies ist die Folge der regelmäßigen Wanderungen des Grauschicks, der im Bereich U9 haust.

Kreaturen: Der Geist von Direktor Falkran hat früher in diesem Raum gespuht, doch nachdem der Wispernde Pfad den Geist verschleppte, breiteten sich hier die ruhelosen Geister der Gefangenen aus. Wenn die SC zum ersten Mal das Gebiet betreten, sorgt ihre reine Anwesenheit für eine dramatische Reaktion der rastlosen Geister: Sobald der erste SC einen Fuß in diese Kammer setzt, wird der Raum von einer Kakophonie aus Schreien und Heulen erfüllt – dem Echo der Schreie jener, die in diesem Raum lebendig verbrannten. Diese erschreckende Manifestation verursacht keinen Schaden, allerdings wird dafür einen Moment später die Wasseroberfläche des dunklen Teiches rund um den zerstörten Aufzug unruhig. Daraus erheben sich zwei tropfnasse und grässlich anzuschauende ektoplastische Geister und greifen an. Diese ektoplastischen Menschen kämpfen bis zur Vernichtung und verfolgen Gegner durch die ganze Kerkerebene, nicht aber nach S18 hinauf. Sollte ein Eindringling dorthin fliehen, sinken die ektoplastischen Menschengeister in sich zusammen und verschwinden, sobald sie keine Ziele mehr finden.

EKTOPLASTISCHE MENSCHENGEISTER (2)

HG 1

EP je 400

TP je 9 (siehe Seite 82)

u2. hauptkerkerkammer (hg 4)

Vier dunkle Gänge führen in je eine Himmelsrichtung aus dieser großen, leeren Kammer. Über jedem Gang ist ein rußbedecktes Messingschild angebracht. In der Mitte des Raumes führt eine von Schutt und Geröll versperrte Treppe nach oben. Auf dem Boden liegen acht Skelette in verbrannten Gefangenenkuten.

Die Treppe führte früher zum Bereich S9 hinauf, ist durch den Einsturz aber unpassierbar geworden. Ein Wurf auf Wahrnehmung

gegen SG 12 lässt Kratzer an den Steinblöcken erkennen. Dabei handelt es sich um Spuren des zwecklosen Versuches der Gefangenen, sich durch das Geröll zu graben.

Die Messingschilder über den vier Gängen benennen die Zellenblöcke, zu denen diese führen. Wenn die Rußschicht abgewischt wird, können die dahinter verborgenen Namen gelesen werden. Im Norden liegt „Das Loch“, im Westen das „Heim des Sensenmannes“, im Süden „Das Nimmermehr“ und im Osten befand sich früher der „Höllenkeller“.

Kreaturen: Die acht Skelette auf dem Boden sind die Überreste von Gefangenen, die im Osten vom Feuer eingeschlossen wurden – sie schafften es bis hierher, ehe sie ihren Verbrennungen erlagen oder am Rauch erstickten. Die Geister dieser toten Gefangenen suchen diesen Ort immer noch heim. Eine Runde, nachdem die SC den Raum betreten haben, erwachen die Skelette klappernd zum Leben. Gib den SC eine Überraschungsrunde zum Handeln, während die Skelette sich noch zusammenfügen. Nach dieser Runde greifen die Untoten an und kämpfen bis zur Vernichtung.

Im Laufe des Kampfes beginnen die Skelette zu brennen – jedes Skelett, das nach drei Kampfunden noch aktiv ist, wird zu einem Feuerskelett (siehe Seite 239 im *Pathfinder Monsterhandbuch*).

MENSCHLICHE SKELETTE (8)

HG 1/3

EP je 135

TP je 4 (PF MHB, S. 239)

u3. Die kopflose wache (hg 4)

Die Tür zu diesem Wachraum steht leicht offen. Im Raum dahinter befindet sich ein Tisch, um den mehrere wacklige Stühle stehen, sowie zwei modrige, aber noch nutzbare Feldbetten.

Dieser und die anderen Wachräume (Bereiche U5, U6 und U10) wurden als Aufenthalts-, Ruhe- und Wachräume von den Gefängniswachen genutzt. Zu jeder Zeit hielten sich in jedem Raum mindestens drei Wachen zur Verstärkung der Kerkerpatrouillen und der Wachen im Erdgeschoss auf. Die Wachen selbst wohnten in Ravengro, doch wenn sie über Nacht im Gefängnis bleiben mussten und Pause hatten, konnten sie auf diesen Feldbetten eine Mütze voll Schlaf erhalten. Mit einer an der Nordwand befestigten Winde kann das Fallgitter nach Bereich U4 gehoben und gesenkt werden. Wenn es geschlossen ist, kann zudem eine Sperre eingelegt werden, gegenwärtig ist es angehoben.

Kreaturen: Das erste Opfer des Gefangenenaufstandes von Schreckenfels war der Hauptmann der Wachen, ein grausamer Mann namens Gurtis Vortsch, der kaum besser war als die Gefangenen, die er gern quälte und folterte. Er starb während des Aufstandes als erster, ermordet vom Kopfgänger mit seinem eigenen Schwert. Nach seinem Tod wurde Gurtis Vortschs Seele, frei von den Fesseln der Gesellschaft, eins mit der vorherrschenden Grausamkeit des Ortes. Wie die Gefangenen besteht auch er als untoter Wiedergänger weiter – in seinem Fall als brennender, kopfloser Skelettstreiter. Vortsch ist blind und taub und die meiste Zeit in seinem eigenen Wahnsinn gefangen. Seine Fähigkeit, lebende, intelligente Eindringlinge wahrzunehmen, reicht jedoch aus, damit der kopflose Untote in den „aktiven Dienst“ zurückkehrt, sobald sich jemand diesem Raum auf weniger als 9 m nähert.

GURTIS VORTSCH

HG 4

EP 1.200

Feuerskelettstreiter Kämpfer 3 (PF MHB, S. 240, 241)

RB Mittelgroßer Untoter

INI +3; Sinne Totenwache; Wahrnehmung +3

Aura Feueraura

VERTEIDIGUNG

RK 11, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 10

(+1 Ausweichen, –2 Blind, +2 natürlich)

TP 33 (5 TW; 2W8+3W10+8)

REF +4, WIL +4, ZÄH +4

Immunitäten Feuer, wie Untote; SR 5/Wuchtwaffen;

Verteidigungsfähigkeiten Resistenz gegen Fokussieren +4, Tapferkeit +1

Schwächen Empfindlichkeit gegen Kälte, Kopflös

ANGRIFF

Bewegungsrate 4,50 m

Nahkampf Beil +6 (1W6+9/x3 plus 1W6 Feuer), Klaue +0 (1W4+5 plus 1W6 Feuer)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 5; Konzentration +6)

Immer– Totenwache

TAKTIK

Im Kampf Vortsch nutzt stets sein Talent Heftiger Angriff (die Modifikatoren sind bereits in seinen Spielwerten enthalten). Obwohl er den Standort seiner Ziele dank Totenwache bestimmen kann, leidet er aufgrund seiner Blindheit immer noch unter einer Fehlschlagschance von 50%. Sein Talent Blind kämpfen schwächt diesen Nachteil jedoch etwas ab.

Moral Vortsch kämpft bis zum Tod, solange er lebende Kreaturen innerhalb der Reichweite seiner Totenwache wahrnehmen kann. Andernfalls wankt er in seinen Raum zurück und verlässt sich dabei auf sein Gedächtnis bei der Rückverfolgung seiner Spuren.

SPIELWERTE

ST 17, GE 16, KO –, IN 8, WE 10, CH 12

GAB +4; KMB +7; KMV 21

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Blind kämpfen, Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative^a, Waffenfokus (Beil), Waffenspezialisierung (Beil)

Fertigkeiten Einschüchtern +8, Klettern +6, Wahrnehmung +3

Sprache Gemeinsprache (kann nicht hören oder sprechen)

Besondere Eigenschaften Feuertod (2W6, SG 13),

Rüstungstraining 1

Ausrüstung Beil

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Kopflös (AF) Vortsch ist blind und taub, doch seine Fähigkeit Totenwache verringert die Mali, die er durch seinen Zustand erleidet. Diese Abzüge sind bereits in die passenden Spielwerte eingerechnet, darunter Mali von –4 auf Initiative, konkurrierende Würfe auf Wahrnehmung und Würfe auf stärke- und geschicklichkeitsbasierende Fertigkeiten sowie seine reduzierte Bewegungsrate (falls er sich mit 9 m in der Runde fortbewegen will, muss ihm ein Wurf auf Akrobatik gegen SG 10 gelingen, um nicht zu Boden zu stürzen und als Liegend zu gelten).

u4. Das Loch (hg 5)

Das Fallgitter, mit dem der Zugang zu diesem Raum versperrt werden kann, ist angehoben.

Mehrere eiserne Türen sind entlang der Wände dieses großen, leeren Raumes eingelassen. In der Mitte des Raumes deckt ein 3 m x 3 m großes, hochklappbares Metallgitter eine dunkle Grube im Boden ab.

In diesem Zellenblock wurden einst die gewalttätigsten Mörder von Schreckenfels untergebracht, die man nicht einmal mit anderen Gefangenen zusammentun durfte. Das Gitter im Boden wurde früher mit Ketten verschlossen, ist heute jedoch unverschlossen. Die darunterliegende Grube ist ein 9 m tiefer Kerker. In dieser Zelle landete, wer niemals wieder freigelassen werden sollte. Die Wände dieser Einzelzelle sind glatt poliert und mit wenigen Haltegriffe versehen. Um aus dem Loch hinaufzuklettern, ist ein Wurf auf Klettern gegen SG 30 erforderlich. Ein etwa zwei Meter langes, am Ende zerfranstes Seilstück hängt in dem Loch – der Rest des Seiles liegt um die sterblichen Überreste des letzten Bewohners des Loches gewickelt am Boden der Grube.



DER KOPFJÄGER

Kreaturen: Der letzte Bewohner des Kerkers war der Serienmörder, der als der Kopffäger bekannt geworden war. Trotz der unbestreitbar brutalen Art seiner Verbrechen wurde seine Hinrichtung aufgrund einer Zahl bürokratischer Komplikationen immer wieder verschoben. Da der Direktor deshalb nicht imstande war, ein eigentlich einfaches Urteil zu vollstrecken, lochte er den Kopffäger im wahrsten Sinne des Wortes ein. Mit zwei gebrochenen Beinen vegetierte der Kopffäger anschließend monatelang in der Tiefe vor sich hin. Rettung kam erst in Form eines *Trankes: Schweben*, der als Teil des umfangreichen Fluchtplanes des Zermatschers in seine Zelle geschmuggelt wurde (siehe Bereich **U11** für die vollständigen Einzelheiten, wie der Zermatscher den Aufstand organisierte, der zum großen Feuer von 4661 AK führte). Der Kopffäger wartete bis unmittelbar vor seiner täglichen Essenszuteilung, ehe er den Trank zu sich nahm. Dann schwebte er nach oben bis unter das Gitter und als Gurtis Vortsch kam, um seine Tagesration in die Grube zu werfen, verging er sich an ihm: Er ergriff Vortsch durch die Gitterstangen, zog ihn zu Boden, entwarfnete den Wärter flink und trennte ihm mit ein paar sicheren Schnitten den Kopf ab. Nachdem er dann die Schlüssel für das Gitter aus der Gürteltasche des immer noch zuckenden Toten gezogen hatte, war der Kopffäger frei. Anschließend ließ er ebenfalls die anderen Gefangenen aus den nahen Zellen frei. Diese Ablenkung genügte dem Zermatscher, um ähnliches im Südflügel tun zu können. Der Aufstand dehnte sich dann rasch aus, nur um nach sieben Stunden der Gewalt in Feuer und Tod zu enden. Konfrontiert mit der Wahl zwischen Ersticken und Verbrennen, floh der Kopffäger zurück ins Loch und hoffte, dort die Katastrophe aussitzen zu können. Doch obwohl seine Überlegung stimmte und der Rauch nie bis zum Boden des Lochs vordrang, war das Seil, mit dem er sich in die Grube hinab gelassen hatte, durch das Feuer beschädigt worden. Mehrere Stunden, nachdem das Feuer ausgebrannt war, versuchte er, nach oben zu klettern, um zu entkommen. Doch das Seil riss. Der Kopffäger stürzte in die Grube zurück, brach sich erneut beide Beine und musste sodann langsam verdursten. Von den Gefangenen von Schreckenfels mag der Kopffäger zwar das Feuer am längsten überlebt haben, doch nur, um am Ende dennoch zu Grunde zu gehen.

Heutzutage existiert der Kopffäger als untote Monstrosität weiter. Sein Geist hat sich mit der Verwesung seines Leibes und dem kondensierten Schmutz an den Wänden des Loches verbunden und ist zu einem Todesalb geworden. Obwohl er körperlos ist, erscheint der Kopffäger ähnlich wie zu Lebzeiten, sieht man davon ab, dass seine Arme ungewöhnlich gestreckt sind. Er ist zufrieden damit, die meiste Zeit in der Tiefe des Lochs zu lauern, reagiert aber rasch, wenn sich lebende Kreaturen nähern. Dann erhebt er sich mit einem markerschütternden Kreischen aus seinem Loch. Der Kopffäger ist kein wahrer Geist, sondern eine einzigartige Variante eines Todesalben, da er nicht ganz so tödlich ist wie ein gewöhnlicher Todesalb, dafür aber weitaus grässlicher anzusehen. Er vollführt seine körperlosen Berührungsangriffe mit seiner geisterhaften Axt.

DER KOPFJÄGER

HG 5

EP 1.600

Männliche Todesalbvariante (PF MHB, S. 263)

NB Mitteltgroßer Untoter (Körperlos)

INI +7; Sinne Dunkelsicht 18 m, Lebensgespür;

Wahrnehmung +11

Aura Unnatürliche Aura (9 m)

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 18, auf dem falschen Fuß 15

(+5 Ablenkung, +3 GE)

TP 57 (6W8+30)

REF +7, WIL +7, ZÄH +7

Immunitäten wie Untote; **Verteidigungsfähigkeiten** Körperlos,

Resistenz gegen Fokussieren +2, Vampirnebel

Schwächen Furcht vor Feuer, Machtlos im Sonnenlicht

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Körperlose Berührung +7 (1W6 negative Energie plus 1W6 Blutung)

Besondere Angriffe Brut erzeugen, Enthaupten

TAKTIK

Im Kampf Der Kopfkämpfer bewegt sich mit ruhiger Eleganz. Er steht nie still und wechselt in jeder Runde sein Ziel, wobei er Akrobatik nutzt, um Gelegenheitsangriffe zu vermeiden. Er versucht, so viele Gegner wie möglich zu verwunden und blutend zu halten, da er pro blutendem Opfer nur 1W6 Punkte an Heilung erfährt.

Moral Der Kopfkämpfer kämpft bis zum Tod und verfolgt seine Gegner falls erforderlich bis an die Grenzen von Schreckenfels (am Tag folgt er niemandem ins Freie).

SPIELWERTE

ST –, GE 16, KO –, IN 14, WE 14, CH 21

GAB +4; KMB +7; KMV 22

Talente Blitzschnelle Reflexe, Dranbleiben, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Akrobatik +9, Einschüchtern +14, Fliegen +12, Heimlichkeit +12, Motiv erkennen +11, Wahrnehmung +11

Sprachen Gemeinsprache

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Brut erzeugen (ÜF) Vom Kopfkämpfer getötete Kreaturen werden 1W4 Runden nach ihrem Tod zu ektoplastischen Untoten, die aus Blut zu bestehen scheinen. Diese ektoplastischen Untoten stehen unter der Kontrolle des Kopfkämpfers und erlangen ihren freien Willen, wenn der Kopfkämpfer zerstört wird.

Enthaupten (ÜF) Eine Kreatur, die durch die Körperlose Berührung des Kopfkämpfers zu Tode kommt, wird stets enthauptet. Die bei diesem grässlichen Triumph entstehende Blutfontäne heilt beim Kopfkämpfer 2W6 Schadenspunkte.

Furcht vor Feuer (AF) Obwohl der Kopfkämpfer durch seinen untoten Zustand eigentlich gegen Furcht immun ist, erinnert er sich lebhaft voller Schrecken an das große Feuer. Sollte er durch einen auf Feuer basierenden Angriff Schaden erleiden, gilt er für 1 Runde als Wankend.

Vampirnebel (ÜF) Die körperlosen Berührungsangriffe des Kopfkämpfers verursachen Schaden durch negative Energie, jedoch manifestieren sich die Verletzungen als tiefe, blutige Schnitte wie von einem rasiermesserscharfen Beil. Diese Wunden verursachen 1W6 Blutungsschaden – jeder auf diese Weise erlittene Blutungsschaden heilt eine entsprechende Menge Schaden beim Kopfkämpfer, da das aus den Wunden laufende Blut zu Rauch wird, der zum Kopfkämpfer hinüber treibt und mit dessen Gestalt verschmilzt, sofern sich das Opfer nicht weiter als 9 m vom Kopfkämpfer entfernt. Trefferpunkte, die das Maximum des Kopfkämpfers überschreiten, sind verloren.

Gefängniszellen

Drei Flügel der Kerkerebene von Schreckenfels existieren noch, in denen sich jeweils zahlreiche Gefängniszellen befinden. Unabhängig davon, in welchem Flügel sie sich befinden, sind alle Zellen vergleichsweise ähnlich geformt und groß. In jeder befindet sich ein Haufen uralten Stroh, zwei Holzeimer (einer für Essen, der andere für Fäkalien) sowie eine zerlumpte Decke. Die Eisentüren aller Zellen stehen offen, da es für den Zermatscher oberste Priorität hatte, dass die Zellen aufgeschlossen und die Gefangenen freigelassen wurden, sobald er in jener schicksalhaften Nacht vor über 50 Jahren die Kontrolle über das Gefängnis erlangt hatte. Keine der nichtmarkierten Zellen auf der Karte enthält daher irgendeine Gefahr. Natürlich können Kämpfe sich aber auch aus nahen Bereichen in diese ansonsten unauffälligen Räume verlagern.

Schätze: Die Überreste des Kopfkämpfers liegen zusammen mit einem etwa 9 m langen, alten Seilstück am Boden des Loches. Neben den Knochen liegt einiges an Ausrüstung, das von ermordeten Wachen oder aus den Wachräumen erbeutet wurde (ferner liegt dort Gurtis Vortschs Schädel). Es handelt sich um 120 GM, eine zerbrochene Schwere Armbrust [Meisterarbeit], ein Langschwert [Meisterarbeit], einen *Schweren Streitkolben* +1, einen *Alarmstein* und einen Schlüsselbund (dieser gehörte Gurtis Vortsch, mit ihm können alle Türen und Zellen der Kerkerebene aufgeschlossen werden, darunter auch die Geheimtüren in den Bereichen **U6** und **U9**).

u5. westlicher wachraum

Dieser Wachraum ist ähnlich wie die anderen mit einem Tisch, ein paar Stühlen und zwei Feldbetten eingerichtet. Allerdings lauern hier weder Untote, noch Spukerscheinungen. In der Westwand ist eine Winde eingelassen, mit der das Fallgitter hoch- und runtergelassen werden kann, welches gegenwärtig den Zugang nach Bereich **U7** versperrt. Das Fallgitter ist noch blockiert. Mit der Winde kann die Blockade aufgehoben werden (eine Bewegungsaktion) und das Fallgitter gehoben werden (eine Volle Aktion).

u6. Büro des hauptmanns (hç 4)

In diesem Wachraum befinden sich ein großer Tisch mit zwei Stühlen und ein gegen die Ostwand geschobenes, durchhängendes Feldbett. An der Nordwand stehen mehrere aufgebrochene Schränke, vor denen ein paar Pfeile und Stücke von Kettenhemden liegen. Den unheimlichsten Anblick bieten jedoch die drei zerschmetterten Totenschädel auf dem Tisch. Neben ihnen liegt ein Schwerer Hammer. Es wirkt, als hätte jemand die Bruchstücke der Schädel nach einem Muster angeordnet, so als hätte er aus den Fragmenten einen vierten

Schädel zusammensetzen wollen. Die ledrige Leiche eines schon lange toten Zwerges liegt hinter dem Tisch zusammengesunken auf dem Boden. Ihr drahtiges rotes Kopf- und Barthaar wirken selbst im Tod noch merkwürdig lebendig.

Das frühere Büro des Hauptmannes der Wachen auf der Kerker-ebene, Gurtis Vortsch, wurde auch häufig von Direktor Falkran genutzt. Als der Aufstand ausbrach, nahmen die Gefangenen diesen Raum regelrecht auseinander und plünderten die hier gelagerten Waffen und Rüstungen. Sie haben jedoch nicht die geheime Nische im Süden gefunden. Die Tür dieser Nische kann mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 20 entdeckt werden.

Kreaturen: Sobald der Aufstand voll im Gange war, ließen sich nicht alle Gefangenen von der Gewalt und der Stimmung mitreißen. Der verrückte Zwerg, der gemeinhin als Mooswassermörder bekannt war, wollte sich nicht am Aufstand beteiligen oder gar aus Schreckenfelds fliehen. Sobald er aus seiner Zelle im Nordflügel befreit worden war, überwältigte er zwei Wachen und einen Gefangenen und verschanzte sich in diesem Raum, nachdem die anderen Gefangenen alles Brauchbare geplündert hatten.

Der Mooswassermörder tötete seine Opfer, nahm ihre Schädel an sich und machte bei seiner Suche nach dem

richtig geformten Schädelfragment zur Wiederherstellung des Schädels seiner Frau weiter, wo er aufgehört hatte. Doch auch dieses Mal hatte er keinen Erfolg und erstickte schließlich am Rauch des Feuers.

Heute sucht der Geist des Mooswassermörders diesen Ort heim (siehe unten), ist aber nicht die einzige Gefahr die hier lauert. Ein paar Sekunden, nachdem eine lebende Kreatur diesen Raum betreten hat, beginnen die zerschmetterten Schädel zu klappern, erheben sich dann in die Luft und werden zu festen Schädeln, während sie sich in Enthauptete mit der Fähigkeit Kreischen verwandeln. Die drei untoten Köpfe greifen sofort an. Sie kämpfen bis zur Vernichtung und verfolgen Gegner durch die ganze Kerkerebene.

KLEINER KREISCHENDER ENTHAUPTETER (3) HG 1/3

EP je 135

TP je 4 (siehe Seiten 80-81)

Spukerscheinung: Der Geist des Mooswassermörders ist nicht nur die Quelle, welche die drei Geköpften belebt, sondern zudem noch eine lähmende Spukerscheinung, welche sich in diesem Raum manifestiert, sobald jemand ihn betritt und die Kreischenden Schädel sich zum Angriff erheben.

DER MOOSWASSERMÖRDER HG 3

EP 800

CB Anhaltende Spukerscheinung (Bereich U6)

Zauberstufe 3

Bemerken Wahrnehmung SG 15 (um mit stechenden Kopfschmerzen zu bemerken, dass die Schädelbruchstücke auf dem Tisch zu klappern und zu wackeln beginnen)

TP 13; **Auslöser** Nähe; **Rücksetzer** 1 Tag

Effekt Wenn diese Spukerscheinung sich manifestiert, scheint der Geist des Mooswassermörders sich aus seinen Knochen zu erheben. Er erscheint als

schluchzender Zwerg, der einen geisterhaften Hammer schwingt. Neben ihm schwebt in der Luft ein geisterhafter Totenschädel (mit einem Wurf auf Heilkunde gegen SG 20 als Schädel einer Zwergin zu erkennen), dessen Schädeldecke von Rissen durchzogen ist und bei dem an der Seite ein messerförmiges Stück der Schädelplatte fehlt. Wenn die Spukerscheinung am Zug ist, schießt der schluchzende Zwerg in jeder Runde auf ein zufällig bestimmtes Ziel zu und versucht dieses mit dem Hammer auf den Kopf zu treffen (Berührungsangriff im Nahkampf +3). Sollte er treffen, erleidet das Ziel schreckliche Kopfschmerzen, als wäre sein Kopf wirklich von einem Hammer getroffen worden – es erleidet 1W6 Schadenspunkte und ist Wankend vor Schmerzen. Zugleich scheint ein geisterhaftes Schädelfragment sich aus seinem Schädel zu lösen, zum Totenschädel neben dem Mooswassermörder zu fliegen, und zu versuchen, die Lücke zu füllen und löst sich dann auf. Zu Beginn jeder weiteren Runde steht dem Opfer ein Willenswurf gegen SG 13 zu, um sich von dem Wankenden Zustand zu erholen, bei Misslingen besteht der Effekt eine weitere Runde lang.

DER MOOSWASSERMÖRDER

Schwäche Der Mooswassermörder erleidet jedes Mal 1W6 Schadenspunkte, wenn einer der Kreischenden Köpfe zerstört wird.

Zerstörung Sobald die Spukerscheinung des Mooswassermörders auf 0 TP reduziert wird, verhindert Vesoriannas Geist, dass sie sich wieder manifestieren kann.

Schatz: In der geheimen Nische im Süden bewahrten die Wachen Ausrüstung für den Notfall auf – ironischerweise geschahen die Dinge beim Aufstand der Gefangenen so schnell, dass keine der Wachen diese Ausrüstung rechtzeitig erreichen konnte, um das furchtbare Unheil abzuwenden, das alle erwartete.

Die steinerne Geheimtür (Härte 8, TP 60, SG zum Zerbrechen 28) ist bis heute verschlossen – sie kann mit einem Wurf auf Mechanismus ausschalten gegen SG 30 oder dem Schlüssel vom Boden des Kerkerlochs im Bereich **U4** geöffnet werden. Die Nische enthält mehrere Rüstungsstände, Waffenregale und eine Holzkiste, in denen mit Staub übersäte, aber vollkommen funktionsfähige Rüstungen und Waffen sowie ein paar magische Gegenstände lagern. Es handelt sich um sechs Kettenhemden [Meisterarbeit] und sechs Beschlagene Lederrüstungen [Meisterarbeit], vier Langschwerter [Meisterarbeit], vier Schwere Streitkolben [Meisterarbeit], zwei Schwere Armbrüste [Meisterarbeit], 120 Armbrustbolzen, ein Kästchen mit 10 Armbrustbolzen +1, einen *Zauberstab: Person festhalten* (11 Ladungen), vier *Tränke: Mittelschwere Wunden heilen* und ein *Kletterseil* (letzteres ist vielleicht der Gegenstand im ganzen Kerker, der die meiste Ironie in sich birgt; er wurde hier aufbewahrt, um sicherzustellen, dass die Wachen durch den Aufzugsschacht die Kerkerebene verlassen können, falls die Treppe durch einen Einsturz blockiert würde).

u7. heim des sensenmannes

Das Fallgitter zu diesem Bereich ist herabgelassen und blockiert – es kann mit der Winde im Bereich **U5** entsperrt und angehoben werden, andernfalls helfen nur Magie oder rohe Kraft (Härte 10, TP 60, SG zum Anheben 25 falls entriegelt, SG zum Zerbrechen 28).

Eine rußverschmierte Messingplatte hängt oberhalb eines Fallgitters, hinter dem ein großer Zellenblock liegt. Viele der Eisentüren an den Wänden des Zellenblocks stehen offen, die Zellen dahinter sind leer.

Als der Ostflügel zusammenbrach, wurde der zweitgrößte Zellenblock von Schreckenfels zum größten. Im Heim des Sensenmannes waren jene Gefangene untergebracht, bei denen Folterung die einzige Möglichkeit war, darunter gefangene Spione, Verräter oder andere Kriminelle. Von diesen glaubte man, dass sie über wichtige Informationen verfügten, die sie nicht verraten wollten.

u8. folterkammer (hg 5)

Zahlreiche grässliche Folterwerkzeuge schmücken diesen Raum; an Ketten hängen Käfige entlang der Wände von der Decke und in der Mitte des Raumes befinden sich eine Streckbank, ein großer Holzbehälter und eine Feuergrube. An der Ostwand steht eine bedrohlich aussehende Eiserne Jungfrau, die geschlossen ist. Ihre Außenseite trägt das ernste Bildnis einer gefolterten Frau mit traurigem Blick. Auf der Streckbank liegt das zerbrochene, verdrehte Skelett eines Menschen in der zerfetzten Uniform einer Gefängniswache. Um die Leiche herum liegen mehrere

Messer, Brandeisen und Zangen. Neben dem Kopfteil der Streckbank steht ein großer, blutverschmierter Weidenkorb.

Die Leiche auf der Streckbank ist die von Direktor Falkran. Obwohl der Geist seiner Frau immer noch von der Überzeugung, seinen Tod durch das Herunterlassen des Aufzuges verschuldet zu haben, verfolgt wird, war er bereits mehrere Stunden vor Ausbruch des Feuers tot gewesen. Die Gefangenen hatten dies sorgsam vor den Wachen im Erdgeschoss verborgen, da sie dachten, sich ihre Flucht mit dem Versprechen seiner sicheren Rückkehr erkaufen zu können. Die letzten Momente im Leben des Direktors waren alles andere als angenehm, da er vom Kopffäger, dem Zermatscher, dem Mückenfänger von Argmoor und einigen anderen Gefangenen zu Tode gefoltert wurde. Ein Wurf auf Heilkunde gegen SG 15 enthüllt die grausige Wahrheit über seinen Tod, zu der gebrochene Knochen, abgehackte Hände, ausgerenkte Schulter- und Hüftgelenke, ein gebrochener Kiefer und zahlreiche lange, dünne Nadeln gehörten, die ihm in die Ohren, Augenhöhlen, Ellbogen, Hüften und Knie gestoßen wurden.

Die Geheimtür in der Ostwand kann mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 20 entdeckt werden.

Kreaturen: Obwohl der Geist des Direktors aus diesem Kerker entführt wurde, ist diese Folterkammer nicht frei von Untoten. In den blutigen Weidenkorb neben der Streckbank wurden die abgetrennten Hände des Direktors geworfen. Nachdem das Feuer sein Werk beendet hatte und das Gefängnis ein Ort der rastlosen Toten geworden war, wurden auch diese abgetrennten Hände als mordlustige Untote belebt, auch wenn diese einst die Hände eines rechtschaffenen Mannes waren. In ihrem Durst auf Rache an den Lebenden sind sie fast ohne Verstand und beginnen zu zucken, sobald der Deckel des Korbes angehoben oder die Spukerscheinung in diesem Raum ausgelöst wird. Wenn sie aktiv sind, klettern die beiden Kriechenden Hände rasch aus dem Korb und krabbeln wie Spinnen über den Boden, um das nächste lebende Ziel anzugreifen. Die Hände verfolgen Gegner durch die ganze Kerkerebene und sogar in andere Stockwerke, wenn sie im Bereich **U1** einen Weg zum Hinaufklettern finden.

KRIECHENDE HÄNDE (2)

HG 1/2

EP je 200

TP je 9 (PF MHB II)

Spukerscheinung: Der in diesem Raum vorherrschende Schrecken hat sich zu einer besonders erzürnten Spukerscheinung zusammengefunden. Sobald sich jemand der Eisernen Jungfrau auf 4,50 m oder weniger nähert, wird die Spukerscheinung ausgelöst.

TRAUERnde JUNGFER

HG 4

EP 1.200

CB Spukerscheinung (4,50 m Radius um die Eiserne Jungfrau)
Zauberstufe 3

Bemerken Wahrnehmung SG 15 (um zu bemerken, dass sich der Deckel der Eisernen Jungfrau knarrend öffnet)

TP 8; **Auslöser** Nähe; **Rücksetzer** 1 Tag

Effekt Das der Trauernden Jungfer am nächsten befindliche Opfer bei Aktivierung der Spukerscheinung muss einen Willenswurf gegen SG 14 bestehen. Ansonsten sieht es wie die Eiserne Jungfrau aufschwingt und das Antlitz eines geliebten Menschen offenbart (Kendra Lorrimer, falls es keine anderen Optionen gibt), der gefesselt ist und die

Augen vor Entsetzen aufgerissen hat. Der Anblick genügt, um das Opfer zu einem Befreiungsversuch vorwärts stürmen zu lassen, als unterläge es der Wirkung einer *Einflüsterung*. Sobald das Opfer das von der Eisernen Jungfrau belegte Feld betritt, schlägt diese sofort zu und setzt das Opfer in ihrem Inneren gefangen. Das Opfer erkennt, dass das Abbild eines geliebten Menschen nur eine Illusion war, wird zugleich aber von Schmerzen geschüttelt, als würden sich eiserne Nägel an Dutzenden Stellen in sein Fleisch bohren. Obwohl die echten Dornen in der Eisernen Jungfrau fehlen, können diese Phantomdornen sogar noch verheerender sein, da das Opfer, sobald es die Dornen spürt, einen zweiten Willenswurf gegen SG 14 bestehen muss. Bei einem Fehlschlag wird es von der heimgesuchten Eisernen Jungfrau verflucht und verliert 6 Punkte Konstitution (bis zu einem Minimum von 1). Unter der Auswirkung dieses Fluches scheint das Opfer Dutzende tiefe, nicht blutende Stichwunden zu tragen.

Zerstörung Diese Spukerscheinung kann nur durch die Zerstörung sämtlicher Folterwerkzeuge im Raum vernichtet werden – die Foltergeräte einfach hinauszutragen genügt nicht.

Schatz: Das Skelett des Direktors trägt immer noch Fetzen seines uniformartigen Kettenhemdes. Das Kettenhemd ist ruiniert und seine Waffen verschwunden (sie befinden sich im Bereich **U11**), doch für seine Schlüssel hatten die Gefangenen keine Verwendung, da sie bereits alle erforderlichen Türen und Zellen mit Gurtis Vortschs Schlüssel geöffnet hatten. Stattdessen benutzten sie die Schlüssel des Direktors, welche eine Personifikation seiner Kontrolle über die Gefangenen waren, zur Folterung des Mannes. Die Schlüssel stecken im Becken des Skeletts (darunter die Schlüssel für den Tresor im Bereich **S4** und die Tür nach Bereich **S16**). Auch seine Dienstmarke wurde zu einem improvisierten Folterinstrument – die Metallscheibe wurde in seinen Kiefer getrieben und es ist offensichtlich, dass damit Teile seines Gesichtes zertrümmert wurden. Sollte die Marke zu Vesorianna im Bereich **S11** gebracht werden, genügt diese symbolische Gabe, damit sie alle Spukerscheinungen auf Schreckenfels endgültig austreiben kann, nachdem die fünf bedeutendsten Gefangenen von den SC besiegt wurden und ihre ewige Ruhe gefunden haben.

u9. Geheimgang (hg 4)

An den rauen Steinwänden dieser natürlichen Höhle läuft die Feuchtigkeit hinunter und hinterlässt stillstehende Pfützen auf dem unebenen Boden.

Bei der Errichtung von Schreckenfels wurde ein Großteil der Kerkerebene in den Boden getrieben, indem ein kleines, bereits existierendes Netzwerk aus Höhlen ausgebaut wurde. Die Architekten ließen dieses Höhlenstück unberührt und verbargen beide Zugänge hinter geheimen Türen (beide können mit Würfen auf Wahrnehmung gegen SG 20 entdeckt werden). Der geheime Tunnel stellte einen einfachen Transportweg zwischen der Folterkammer (Bereich **U8**) und dem Nimmermehr dar (Bereich **U11**).

Kreaturen: Heute ist die Höhle der Unterschlupf eines Grauschlicks. Der schleimige Jäger rutschte vor vielen Monaten in die Kerkerebene von Schreckenfels, als er bei der Jagd nach Beute durch das Loch in Bereich **S18** stürzte. Da er nicht imstande ist, an Wänden hinaufzuklettern, steckt er seitdem im Kerker fest. Er ist immun gegen Fuchteffekte und hat daher von den Spukerscheinungen nichts zu befürchten. Der Schlick ist recht verstohlen und gleitet mit relativer Leichtigkeit durch den Kerker. Dabei jagt er Ratten, Mäuse, Schnecken und andere kleine Tiere als Nahrung – nach all den kleinen Mahlzeiten ist er nun jedoch ziemlich hungrig. Obwohl der Grauschlick über keine Intelligenz verfügt, verwirrt die spirituelle Energie, welche die Spukerscheinungen und die Untoten im Kerker erfüllt, seine Instinkte, so dass die Kreatur die meisten heimgesuchten Orte der Kerkerebene meidet. Dies verhindert auch, dass er die Untoten zu fressen versucht, und sorgt dafür, dass er immer wieder in diese Kammer zurückkehrt, da hier die von den Spukerscheinungen ausgehenden psychischen Schwingungen schwächer sind als anderswo. Der Schlick greift in jedem Fall jede lebende Kreatur hungrig an, die er bemerkt, und verfolgt sie erbarmungslos, soweit es ihm möglich ist.

TRAUERnde JUNGFER

U10. DER SÜDLICHE WACHRAUM

Wie die Bereiche **U3** und **U5** diente auch dieser Raum früher als Wachraum. Im Gegensatz zu den anderen Räumen drang das Feuer jedoch als Folge mehrerer nach Süden fliehender Gefangener durch den Gang in diesen Raum ein. Das Feuer verursachte nicht genug Schaden, um auch den Zusammenbruch dieses Flügels herbeizuführen, fügte aber der Winde zur Kontrolle des Fallgitters nach Bereich **U11** genug Schaden zu, so dass das Eisentor herabstürzte und sich verkeilte. Die Winde ist nahezu vollständig zerstört. Für *Aussessern* ist sie zu schwer, doch *Reparieren* stellt sie wieder her. Dies kann auch in mehreren Arbeitsstunden mit einem passenden Wurf auf Handwerk und durch den Einbau neuer Zahnräder und anderer Teile erfolgen. Sollte die Winde repariert werden, kann mit ihr das Fallgitter angehoben werden, so dass der Zugang nach Bereich **U11** offen ist.

U11. DAS NIMMERMEHR (HG 6)

Das Fallgitter vor diesem Raum ist heruntergelassen und hat sich verkeilt (Härte 10, TP 60, SG zum Anheben oder Zerschlagen 28). Wenn die Winde in Bereich **U10** repariert wird, kann das Fallgitter wieder angehoben werden, ansonsten wäre rohe Kraft erforderlich, außer die SC betreten das Nimmermehr durch den geheimen Tunnel im Bereich **U9**.

Mehrere Eisentüren befinden sich in den Wänden dieses teilweise eingestürzten Zellenblockes. Die Türen stehen offen, die Zellen sind leer. Teilweise versengte hölzerne Stützpfeiler tragen im Nordteil immer noch die Decke, während sie im Süden zusammengebrochen sind und so auch den Einsturz der Zellenwände herbeigeführt haben. Rinnsäule aus Wasser tropfen aus der südwestlichen Wand und erzeugen einen seichten Teich im eingestürzten Teil des Raumes. Der Überfluss des Teiches hat ein Kerkerloch in der Mitte des Raums fast bis zur Kante gefüllt.

Manchmal wurde die Hinrichtung im Falle wahrlich furchtbarer Verbrechen als zu gnädig erachtet. In diesen seltenen Fällen wurden die nach Schreckenfels geschickten Gefangenen in den Zellenblock gesteckt, der den passenden Namen „Nimmermehr“ trägt. Wer dort in eine Zelle gesperrt wurde, sollte niemals wieder das Tageslicht erblicken und sie auch nur zu kurzen Ausflügen in die Folterkammer verlassen dürfen, um dort immer wieder auf grauenvolle Weise bestraft zu werden. Diese Urteile waren jedoch ziemlich selten, so dass dieser Zellenblock in der Regel kaum belegt war. Zur Zeit des Feuers war Professor Frewel Feramin, der Zermatscher, der einzige Bewohner in Nimmermehr. Die nordwestliche „Zelle“ in diesem Bereich ist keine echte Zelle, sondern ein Vorbereitungsbereich für den Transport der Gefangenen zur Folterkammer. Rostige Handschellen hängen von aus den Wänden ragenden Holzbalken hinab – die Geheimtür kann mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 20 entdeckt werden.

Das hiesige Kerkerloch ist 9m tief, wurde aber im Laufe der Jahre mit Wasser des Teiches an der Oberfläche gefüllt, das durch die Decke gesickert ist.

Dieser Zellenblock ist die letzte Ruhestätte von Frewel Feramin, dem Zermatscher. Zu Lebzeiten war Professor Feramin selbst

nach seiner Korruption und seinem Abstieg in den Wahnsinn ein brillanter Mann. Sein Intellekt ermöglichte es ihm, sich brutale und sadistische Mordmethoden auszudenken. Dieser Verstand konnte zwar seine schlussendliche Festnahme nicht verhindern, half dem Professor aber, sobald er auf Schreckenfels eingesperrt war. Der Verlust seines Zauberbuches war ein bedeutender Rückschlag für den wahnsinnigen Magier, er konnte jedoch den Umstand vor den Wachen verheimlichen, da er dank seines Talentes Zaubermesterschaft jeden Tag einige Zaubere vorbereiten konnte. Obwohl einige dieser Zaubere – besonders *Magisches Geschoss* – ihm die Möglichkeit eröffnet hätten, den Wachen einigen Schaden zuzufügen, war Frewel Feramin klug genug zu wissen, dass er sein Überraschungsmoment verlor, sobald er offenbarte, dass er immer noch Zaubere wirken konnte. Er verzichtete daher darauf, direkt Zaubere zu wirken. Dies führte dazu, dass die Wachen ihn aufgrund des Verlustes seines Zauberbuches für nahezu hilflos hielten und seine Aktivitäten nicht so intensiv beobachteten, wie es erforderlich gewesen wäre.

Unter Nutzung seiner sehr begrenzten Zauberauswahl und guter alter Trickserei und Diplomatie konnte Feramin genug Zauberkomponenten und Materialien auftreiben, um einen gewagten Fluchtplan in die Tat umzusetzen: Zunächst rekrutierte er zur Unterstützung den stärksten und gewalttätigsten Mörder in Schreckenfels – den Kopfsäger. Dann nutzte er den Vorteil der Einsamkeit aus und vermischte die ihm mit dem Essen herein geschmuggelten Komponenten und Materialien, um nach einigen Versuchen und Fehlschlägen in seinem Kerkerloch eine einzige Anwendung eines *Trankes: Schweben* zusammenzubrauen. Da er darauf vertraute, dass der Kopfsäger seiner Natur treu bleiben würde, zauberte er spät in der Nacht einen kleinen Lufterelementar herbei. Diesen wies er an, den *Trank* nach Norden zu bringen, dabei die beiden Fallgitter zu passieren und zu vermeiden, die Aufmerksamkeit der Wachen zu erwecken, indem er langsam und dicht unterhalb der Decke flog, und schließlich den *Trank* im nördlichen Kerkerloch dem Kopfsäger zu übergeben. Der Zermatscher wusste, dass es dann nur noch eine Frage der Zeit sein würde, bis der Kopfsäger aus seinem Loch entkommen und die anderen Gefangenen freilassen würde.

Als das Feuer ausbrach, war der Zermatscher mitten im Getümmel. Ölgetränkt und brennend floh er mit furchtbaren Schmerzen zurück nach Süden und schaffte es, ins Nimmermehr zurückzukehren. Jedoch stolperte er in seinem blinden Schmerz in das offenstehende Kerkerloch und starb an den Folgen des Sturzes. Kurz darauf erfolgte seine Wandlung von einem physischen Gefangenen zu einem übersinnlichen Wesen, als seine frustrierte und böse Seele sich als Geist wieder erhob.

Wie zu Lebzeiten ist der Zermatscher auch im Untod die organisierende Kraft in Schreckenfels – er kann als der „Anführer“ der Spukerscheinungen und Untoten betrachtet werden. Doch solange nicht der Einfluss des Direktors und Vesoriannas über das Gelände beseitigt werden, kann er diese Kammer nicht verlassen. Dies zwingt ihn, stattdessen die Dinge aus der Ferne zu lenken und zu beeinflussen. Sein bisher größter Triumph, der unmöglich war, solange der Geist des Direktors über das Gefängnis wachte, und der selbst heute noch alle Willenskraft des Zermatschers fordert, ist die Besitzergreifung aus der Ferne des vielleicht willensschwächsten Bürgers von Ravengro, des alten Gibbs Hefenuss. Durch Gibbs schwächt der Zermatscher langsam den Willen von Vesorianna, der Witwe des Direktors, mit einer Serie übersinnlichen Terrors, bei der er ihren Namen auf dieselbe Weise mit Blut

buchstabiert, wie er seine lebenden Opfer vor seiner Festnahme gequält hat. Sein Plan schreitet jedoch nur schleppend voran, da er von Gibbs nur alle paar Tage Besitz ergreifen kann. Jedoch ist der Geist geduldig, schließlich ist er vom Erfolg seines Vorhabens überzeugt, was ihn auch weiterhin ermutigt. Sollten die SC es geschafft haben, die Gefahr durch Gibbs auszuschalten und so die Ausführung des Planes verzögern, macht der Zermatscher zwar mit neuen Opfern weiter (siehe Ereignis 1, Seite 20-21), ist nun aber auch zunehmend von dem Vorhaben besessen, auch die SC zu vernichten. Sobald sie in dieser Kammer eintreffen, hat er dazu auch endlich Gelegenheit.

Die Begegnung mit dem Zermatscher in dieser Kammer besteht aus zwei Schritten – zuerst eine Konfrontation mit der Spukerscheinung und dann mit dem Geist selbst. Diese zweiteilige Begegnung ist wahrscheinlich die gefährlichste, mit der es die SC zu tun bekommen, da sie nicht nur beide einen HG von 6 haben, sondern auch unmittelbar aufeinander folgen.

Spukerscheinung: Der erste Teil der Konfrontation mit dem Zermatscher besteht aus einer unheimlichen, die SC vor Angst lähmenden Spukerscheinung, die sie eher dazu bringen will, ihr eigenes Verderben herbeizuführen, als sie direkt zu töten.

IN BLUT GESCHRIEBENE NAMEN

HG 6

EP 2.400

CB Anhaltende Spukerscheinung (Bereich **U11**)

Zauberstufe 6

Bemerkungen Wahrnehmung SG 20 (um die Wände hinauf wandernde Blutstropfen zu bemerken)

TP 27; Auslöser Nähe; **Rücksetzer** 1 Stunde

Effekt: Alle lebenden Wesen, die sich in Bereich **U11**

aufhalten, müssen jede Runde einen Willenswurf gegen SG 16 bestehen. Bei einem Fehlschlag erscheint plötzlich ein mit frischem Blut geschriebener Buchstabe ihres Namens (mit dem Anfangsbuchstaben beginnend und dann fortlaufend) an der Wand und der Charakter erleidet 2 Punkte Weisheitsschaden. Jede Runde müssen alle Charaktere im Raum Willenswürfe gegen SG 16 bestehen, um zu verhindern, dass der nächste Buchstabe an der Wand erscheint und sie 2 Punkte Weisheitsschaden erleiden. Während dies geschieht, wird jeder, dessen Name zu Teilen an der Wand steht, von der Vorstellung übermannt, dass seine Seele oder sein Verstand durch den an der Wand erscheinenden Namen „geraubt“ wird und er die verlorene Weisheit zurückerlangen kann, indem er die blutigen Worte auslöscht. Sobald der Name eines Charakters ausgeschrieben ist, beginnt die Spukerscheinung wieder von vorn, bis der Charakter aufgrund des Weisheitsschadens ohnmächtig wird oder die Spukerscheinung zerstört wird.

Schwäche Diese Spukerscheinung kann durch körperliche Angriffe auf die Buchstaben an den Wänden beschädigt werden. Jeder Angriff, der einem Buchstaben mindestens 1 Schadenspunkt zufügt, zerstört diesen – wenn du als SL damit einverstanden bist, kann ein Flächenangriff auch mehrere Buchstaben zerstören. Führe jedoch Buch über den Schaden, welcher der Spukerscheinung auf diese Weise zugefügt wird, da der physische Schaden weitere Auswirkungen auf den Raum haben kann, wenn die Trefferpunkte der Spukerscheinung auf Null reduziert werden (siehe **Zerstörung**). Ein Charakter, der einen

Buchstaben seines eigenen Namens zerstört, heilt sofort den Weisheitsschaden, den er beim Entstehen dieses Buchstaben erlitten hat.

Zerstörung Wenn die Spukerscheinung der blutschreibenden Namen auf 0 TP reduziert wird, verblasen sofort alle blutigen Worte. Zugleich verblasst aber auch die übersinnliche Energie, die bisher geholfen hat, die Wände dieses Ortes zusammenzuhalten. Mach dann einen Zähigkeitswurf für die Mauern (diese haben einen Bonus von +0), wobei der SG dem Gesamtschaden entspricht, der den Mauern zugefügt wurde bei der Bekämpfung der Spukerscheinung. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf geschieht nichts und die Spukerscheinung ruht für eine Stunde, ehe sie versucht, sich wieder zu manifestieren. Bei einem Misserfolg stürzen Steine und Balken aus Wänden und der Decke in die Kammer. Dies führt nicht zu einem Totaleinsturz, fügt aber jedem im Raum 3W6 Schadenspunkte zu (Reflexwurf SG 16, halbiert) und verwandelt den Raum in Schwieriges Gelände. Sobald dieser Teileinsturz passiert, wird die Spukerscheinung der blutschreibenden Namen völlig zerstört und kann sich nicht länger in diesem Raum manifestieren.

Kreaturen: Wie zu Lebzeiten hofft der Zermatscher, dass die SC ihren eigenen Tod herbeiführen, indem sie die Kammer zum Einsturz bringen oder die Spukerscheinung sie tötet. Sollten die SC die Spukerscheinung überleben, verfällt der Zermatscher in Zorn, da er seine Frustration nicht mehr ertragen kann. Dann erhebt sich sein Geist aus dem dunklen Wasser des Kerkerloches und tritt den SC grässlich kreischend gegenüber.

Zu Lebzeiten war der Zermatscher ein recht mächtiger Magier gewesen. Wäre er bei seinem Tod im Vollbesitz seiner Kräfte gewesen und dann zu einem Geist geworden, würde er sich als weitaus mächtigerer Gegner manifestieren – doch auch ohne vollen Zugriff auf seine Zauberei und sonstige Mittel ist der Zermatscher ohne Zweifel der gefährlichste Gegner, dem die SC in diesem Abenteuer gegenüberstehen. Können die SC den Zermatscher nicht besiegen, kann für sie die Rettung sein, das er die Kammer nicht verlassen kann um seine Gegner zu verfolgen – falls die SC zur Flucht gezwungen werden, haben sie Zeit, bis der Zermatscher Vesoriannas Namen ausgeschrieben hat (siehe Ereignis 1), um sich neu zu formieren, auszurüsten und weitere Anläufe zu wagen.

Obwohl der Zermatscher nicht nur ein Geist, sondern auch ein Magier der 8. Stufe ist, ist sein HG, aufgrund seiner begrenzten Mittel, niedriger als gewöhnlich. Sollte sein Plan, Vesorianna zu vernichten, Erfolg haben und er aus dem Gefängnis entkommen, erlangt er seine vollständigen Zauberkraften zurück (sowie Materialkomponentenlos Zaubern als Bonustalent). Dies erhöht seinen HG auf 9 und macht ihn zu einem weitaus gefährlicheren Gegner, dem sich die SC erst nach ein paar weiteren Stufenaufstiegen entgegen stellen sollten.

DER ZERMATSCHER

HG 6

EP 2.400

Alter Geist Magier 8 (PF MHB, S. 122)

CB Mittelgroßer Untoter (Körperlos, Verbesserter Mensch)

INI +1; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 13

(+3 Ablenkung, +1 GE)

TP 62 (8W6+32)

DER SPUK VON SCHRECKENFELS

REF +3, WIL +8, ZÄH +5

Immunitäten wie Untote; **Verteidigungsfähigkeiten** Körperlos, Resistenz gegen Fokussieren +4, Wiederkehr

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 9 m (perfekt)

Nahkampf Verderbende Berührung +5 (6W6; ZÄH SG 17 halbiert)

Besondere Angriffe Hand des Lehrlings (8/Tag), Metamagische Meisterschaft (1/Tag), Traumflüstern

Vorbereitete Magierzauber (ZS 8; Konzentration +13)

4.– Maximiertes *Magisches Geschoss* (2), Verstärktes *Monster herbeizaubern II*

3.– *Magie bannen*, Verstärktes *Magisches Geschoss* (2)

2.– *Monster herbeizaubern II* (4)

1.– *Magisches Geschoss* (6)

0. (Beliebig oft)– *Licht*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Magierhand*

TAKTIK

Im Kampf Der Zermatscher achtete während seines Aufenthaltes als Gefangener zu Lebzeiten sehr darauf, den wahren Umfang seiner begrenzten, aber dennoch nicht unwesentlichen Fähigkeit zum Wirken von Zaubern geheim zu halten. Als Geist muss er sich diese Beschränkung natürlich nicht mehr auferlegen. Er beginnt den Kampf, indem er versucht, im Fernkampf überlegen zu sein. Dabei bewegt er sich ständig durch die verschiedenen Mauern der Zelle, um die SC zu zwingen, ständig in Bewegung zu bleiben, um mit ihm Schritt halten zu können. Er wirkt als erstes ein Verstärktes *Monster herbeizaubern II*, um 1W3+1 Schreckensratten als Ablenkung herbeizuzaubern. Dann setzt er den SC mit magischen Geschossen nach (beginnend mit den Maximierten und dann weiter über die Verstärkten bis zur normalen Version des Zaubers) – er verteilt dabei die Geschosse in der Regel auf mehrere Gegner, statt einen allein unter Beschuss zu nehmen, da er ihr Leiden gerne soweit verlängert wie ihm möglich ist. Seine Verderbende Berührung ist einer der mächtigsten Angriffe, über die der Zermatscher verfügt; **diesen** hebt er sich jedoch für den gefährlichsten Gegner auf. Der Zermatscher ist zwar ein Geist, doch alte Angewohnheiten wird man nur schwer wieder los, daher versucht er auch, dem Nahkampf aus dem Weg zu gehen. Der Zermatscher ist an diesen Raum gebunden. Er kann Bereich **U11** nicht verlassen, um Gegner zu verfolgen, wird aber später seine Fähigkeit Traumflüstern gegen die SC einsetzen, wenn sie vor ihm fliehen – und da er sie nun kennt, erhalten sie auch keine Boni, um dieser Fähigkeit zu widerstehen.

Moral Der Zermatscher kämpft bis zur Zerstörung.

SPIELWERTE

ST –, GE 13, KO –, IN 20, WE 14, CH 17

GAB +4; KMB +5; KMV 18

Talente Fertigkeitfokus (Sprachkunde), Trank brauen, Im Kampf zaubern, Schriftrolle anfertigen, Zaubereffekt maximieren, Zaubermeisterschaft (*Magie bannen*, *Magisches Geschoss*, *Monster herbeizaubern II*, *Schweben*, *Sprachen verstehen*), Zauber verstärken

Fertigkeiten Bluffen +11, Diplomatie +11, Einschüchtern +14, Fliegen +9, Heimlichkeit +12, Motiv erkennen +13, Sprachkunde +19, Wahrnehmung +10, Wissen (Arkane) +16, Wissen (Die Ebenen) +16, Zauberkunde +16

Sprachen Abyssisch, Aklo, Aural, Azlantisch, Drakonisch, Elfish,

Gemeinsprache, Gnomisch, Halbling, Orkisch, Osirisch, Thassilonisch, Varisisch, Zwergisch

Besondere Eigenschaften Arkane Verbindung (Vertrauter – gegenwärtig keiner)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Traumflüstern (ÜF) Der Zermatscher kann den Bereich **U11**

nicht körperlich verlassen, wohl aber sein Bewusstsein ausdehnen, um die Träume schlafender Sterblicher alle 1W4+2 Nächte heimzusuchen. Dies ermöglicht ihm, einem einzelnen Schlafenden innerhalb von 1,5 km Visionen und furchtbare Träume zu senden. Das Ziel kann diesen Träumen durch einen Willenswurf gegen SG 17 widerstehen, ansonsten wird es durch die Träume wie durch *Albtraum* betroffen (das Opfer erhält dieselben Modifikatoren wie ein Ziel von *Albtraum*, was bedeutet, dass der Zermatscher sich immer dasselbe Ziel vornimmt, sobald eine Kreatur ihren Willenswurf nicht geschafft hat und er dadurch Wissen über diese Kreatur erlangt). Wenn ein Ziel zum zweiten Mal den Effekten des Traumflüsterns nicht widersteht, kann der Zermatscher, statt mit *Albtraum* 1W10 Schadenspunkte zu verursachen, eine *Einflüsterung* in den Geist des Träumenden einpflanzen. Sollte diese Erfolg haben, erhebt sich die Kreatur sofort als Schlafwandler, um die Anweisungen der Einflüsterung auszuführen – dabei muss es etwas sein, was sie bis zum Sonnenaufgang erledigen kann, da dann der Schlafwandler ohne Erinnerungen an den Traum oder sein Tun unter dem Einfluss des Zermatschers erwacht. Sollte es dem Zermatscher gelingen, aus Schreckenfels zu entkommen, wird diese Fähigkeit stärker und wandelt sich zur normalen Geisterfähigkeit Böswilligkeit.

Schatz: Als die Gefangenen die Kontrolle über die Kerkerebene übernahmen, beschlagnahmte der Zermatscher die magische Ausrüstung von Direktor Falkran und schleuderte sie in sein Kerkerloch zu sicheren Verwahrung (und um Falkran zusätzlich zu verspotten). Diese Gegenstände befinden sich immer noch auf dem Boden des vollgelaufenen Lochs in einer Wassertiefe von 9m neben den sterblichen Überresten des Zermatschers. Da der Zermatscher sie bis zu seinem Tod genau genommen noch nicht in Besitz genommen hatte, konnte er auch keine ausreichend starken übersinnlichen und emotionalen Bande zu ihnen aufbauen, damit sich diese als geisterhafte Duplikate zu seiner Verwendung manifestieren. Wenn er jedoch alle seine Zaubere aufgebraucht hat, könnte er als letztes Mittel mit seiner Fähigkeit Hand des Lehrlings wortwörtlich darauf zurückgreifen.

In der Grube liegen ein *Langschwert der Schärfe +1*, ein *Mithraldolch +1* und ein *Schutzring +1*.

ABSCHLUSS DES ABENTEUERS

Die Reihenfolge, in der die SC sich den fünf Hauptgeistern von Schreckenfels entgegenstellen, ist ebenso ihnen überlassen, wie die Zeit, welche sie dafür benötigen, solange sie die besessenen Opfer des Zermatschers davon abhalten können, Vesoriannas Namen fertig zu buchstabieren. Sollte es den SC jedoch nicht gelingen, Schreckenfels rechtzeitig von den Spukerscheinungen zu säubern, ehe der letzte Buchstabe des Namens der Geisterwitwe fertiggestellt wird, dringt ein unheimliches blaues Licht aus allen Fenstern, Türen, Rissen und sonstigen Öffnungen des alten Gefängnisses, während die Geister von Dutzenden gewalt-

tätiger Krimineller entkommen und zu wahren Geistern im regeltechnischen Sinn werden. In diesem Fall fallen die Geister über Ravengro her – wie dies im einzelnen abläuft, bleibt dir überlassen, du solltest die SC aber mit einer ausreichend großen Anzahl besessener Dorfbewohner, schwächeren Geistern von Gefangenen (die größtenteils zu Lebzeiten Kämpfer oder Schurken der 1. Stufe waren) und wenigstens einem der fünf Hauptgeister, die sie noch nicht besiegt haben, konfrontieren. Insbesondere der Zermatscher könnte sie aufsuchen. Es geht dabei nicht darum, die Gruppe mit endlosen Wellen rachsüchtiger Geister zu besiegen, sondern ihnen die Folgen ihres Versagens aufzuzeigen und sie – vielleicht – zu zwingen, aus dem Ort zu fliehen. Höchstwahrscheinlich werden die meisten Dorfbewohner in dieser Nacht getötet. Die Überlebenden fliehen und lassen eine wahre Geisterstadt zurück. Auf Schreckenfels selbst verbleiben einige Spukerscheinungen. Obwohl sie von den untoten Geistern weder erhalten, noch geführt wird, wird die Ruine zu einer Zufluchtsstätte für andere untote Kreaturen, die von der unheiligen Stätte angezogen werden wie Motten vom Licht.

Sollte es aber den SC gelingen, alle fünf der bedeutendsten Geister zu besiegen, haben sie Ravengro gerettet. In diesem Fall bleibt Vesoriannas Geist zurück, um als neue Direktorin des Gefängnisses zu agieren. Die Ruinen werden weiterhin von Spukerscheinungen heimgesucht, doch solange Vesorianna nicht wie ihr Gatte von dem Ort entfernt wird, hat Ravengro nichts von diesen bösen Geistern zu befürchten. Belohne die SC in diesem Fall mit 1.200 EP.

Um wahrhaft erfolgreich zu sein, müssen die SC nicht nur die fünf bösen Geister besiegen, sondern auch die Dienstmarke des Direktors dem Geist seiner Witwe übergeben. Wenn sie dies tun, kann Vesorianna mit ihrer neuen symbolischen Autorität die ganze Ruine von den Spukerscheinungen und den fünf wichtigsten Geistern säubern. Dabei seufzt sie ihren Dank und verblasst ebenfalls. Nur die Dienstmarke fällt leise zu Boden. Von diesem Zeitpunkt an leuchtet die Dienstmarke sanft und funktioniert wie ein *Schwächeres metamagisches Zauberzepter: Ektoplasma* (siehe *Pathfinder Expertenregeln*, solltest du diesen Gegenstand nicht nutzen wollen, funktioniert die Marke stattdessen wie ein *Schwächeres metamagisches Zauberzepter: Ausdehnung*). Der Ruf von Schreckenfels als Gebäude, in dem es spukt, bleibt zwar weiterhin bestehen, könnte aber im Laufe der nächsten Generationen verblassen, während die Wahrheit über die Geschehnisse Teil der örtlichen Legenden wird. Wenn die SC dies schaffen, belohne sie mit 2.400 EP.

Falls die SC die Spukerscheinungen exorzieren oder ihre Kontrolle auf den Geist der Witwe übertragen, bemerken die Bürger von Ravengro diese Veränderung schon in der nächsten Nacht, da die seltsamen Ereignisse und unheimlichen Geschehnisse, die den Ort geplagt haben, unterbleiben. Am nächsten Tag versammeln sich die Bürger des Ortes und sammeln Geld als Geschenk für die SC. Wie viel zusammenkommt, errechnet sich aus dem letztendlichen Vertrauenswert der SC x 10 GM. Egal ob die SC Ravengro triumphierend oder als Unterlegene verlassen, wird es für sie Zeit, den letzten Wunsch Professor Lorrimsors zu ehren und seine Bücher in Lepidstadt abzugeben (und die versprochene Bezahlung abzuholen!). Jedoch sind bereits Agenten des Wispernden Pfades in Lepidstadt ebenfalls am Werke und es wird nicht lange dauern, ehe die SC es wieder mit den Untaten des Kultes zu tun bekommen.

anhang: zusätzliche ereignisse

Falls du nach zusätzlichen unheimlichen Ereignissen suchen solltest, die in Ravengro geschehen, während die SC Nachforschungen anstellen oder sich von ihrem neuesten Vorstoß nach Schreckenfels erholen, könnten die folgenden Ereignisse den SC ein paar weitere Gelegenheiten geben, um in Erfahrung zu bringen, mit welchen Hinterlassenschaften des heimgesuchten Gefängnisses sie es zu tun bekommen.

ein haus in flammen

Dieses Ereignis kann jederzeit in jeder Schenke oder jedem Gasthaus eintreten, in dem die Gäste Karten spielen, beispielsweise im Grenzhof oder im Zum Lachenden Dämon.

Ein paar Einheimische spielen Türme mit einem Deck der Türme in der Nähe. Einer stößt einen Triumphschrei aus, als seine Hand gewinnt. Plötzlich fangen seine fünf Karten Feuer und die Flammen schießen mehr als einen halben Meter hoch. Alle in der Nähe stehenden Einheimischen springen auf und wanken in Panik rückwärts. Alle in einem Radius von 3 m um das Feuer herum (darunter mindestens 1 SC) müssen einen Zähigkeitswurf gegen SG 12 bestehen, um nicht für 1W4 Runden geblendet zu werden. Ein geblendeter Charakter kann einen Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 15 ausführen – bei Erfolg hört er schwache, unterdrückte Schreie zahlreicher Leute unter ihm, als befänden sich brennende Opfer im Keller. Wenn die Flammen erlöschen, liegen die Karten wieder auf dem Tisch ohne irgendwelche Brandspuren, jedoch riecht es für einige Minuten immer noch schwach nach Rauch. Wenn die Karten untersucht werden, kann entdeckt werden, dass die Karte, mit der der Spieler die Flammen „ausgelöst“ hatte, der Aufstand war – eine Karte, die eine kleine Armee aufgebracht Bauern durch ein Feld von Flammen marschierend zeigt. Diese Karte symbolisiert zugleich den Brand von Schreckenfels (während des Gefangenenaufstandes) und das auf Ravengro wartende Chaos, falls es den SC nicht gelingt, das Gefängnis von den Spukerscheinungen zu befreien.

ruhe in frieden

Dieses Ereignis kann jederzeit eintreten, wenn die SC das Ruheland nach dem Begräbnis des Professors betreten.

Die SC kommen an einigen eng zusammenstehenden, wettergezeichneten Grabsteinen vorbei. Lass die SC Würfe auf Wahrnehmung machen. Der SC mit dem höchsten Ergebnis bemerkt etwas Beunruhigendes: Eines der Gräber trägt den Namen eines anderen SC in der Gruppe und eine Inschrift „Komm in meine Welt und sei wie ich – wie ich bin, wirst du auch bald sein. Heiße dein Ende willkommen und folge mir.“ Darunter befindet sich eine kleinere Inschrift: „Verstorben 4661“ – dies ist das Jahr des Brandes von Schreckenfels. Sobald der SC die Aufmerksamkeit der anderen auf das Grab lenkt, scheint die Schrift auf dem zweiten Blick zu verwittern, als ob es die unheimliche Inschrift nie gegeben hätte. Die üblen Einflüsse von Schreckenfels haben diese Nachricht gleichermaßen als Warnung und Einladung geschickt, fast als hätten sie die SC bemerkt und forderten sie heraus, ins Gefängnis zu kommen.

Belohnung: Belohne die SC mit 100 EP, wenn sie die Verbindung zwischen dem Datum und dem Jahr des Brandes von Schreckenfels herstellen.



verschwindende spuren

Dieses Ereignis kann jederzeit eintreten, wenn ein SC allein auf der Straße unterwegs ist.

Geisterhafte Spuren entstehen und führen an einem der SC vorbei in Richtung von Schreckenfels. Ein SC, dem ein Wurf auf Überlebenskunst gegen SG 10 gelingt, kann anhand der Form und Tiefe der Spuren feststellen, dass sie zu einem Wagen zu gehören scheinen, der von Pferden gezogen wird. Die Spuren verschwinden, ehe der SC, der sie bemerkt hat, die Aufmerksamkeit eines anderen auf sie lenken kann.

visionen der gefangenschaft

Dieses Ereignis kann jederzeit des Nachts eintreten, nachdem die SC mit mindestens zwei anderen Ereignissen Kontakt hatten.

Wähle einen SC aus, der noch nicht im Fokus einer Spukerscheinung oder seltsamen Geschehens stand. Während dieser sich zu Bett begibt, enthüllt ihm ein Blick zum Fenster eine überraschende Entwicklung: Das Fenster ist nun vergittert! Während der Charakter sich im Raum umsieht, beschreibe, dass Möbelstücke, die eben noch da waren, plötzlich verschwunden sind oder vielleicht auch durch solche ersetzt wurden, wie man sie in einer Gefängniszelle vorfinden könnte. Wenn der SC z.B. aus dem Bett steigt, um sich das Fenster anzusehen, und dann zum Bett zurückblickt, sieht er nur

ein Lager aus feuchtem Stroh. Ein Teller mit Essensresten, der neben der Tür auf dem Teppich steht, könnte zu einer Schale voll Hafer Schleim und Würmern werden, die auf einem Steinboden steht. Und auch der Ausblick aus dem vergitterten Fenster ist ein völlig anderer als der SC wahrscheinlich erwartet: Er blickt auf einen nebelverhangenen Hügel hinunter und kann in der Ferne die flackernden Lichter eines Ortes sehen. Ein Wurf auf Wissen (Geographie oder Lokales) gegen SG 15 identifiziert den Ort als Ravengro, wenn man das Dorf von einer großen Anhöhe im Süden aus betrachtet – also aus der Richtung, in der Schreckenfels liegt.

Hilferufe führen zu keiner Reaktion und auch gegen die Tür oder die Gitterstäbe zu hämmern, beeindruckt diese nicht. Während der SC immer verzweifelter wird, sieht er, wie sein Name langsam an der Wand oberhalb des Platzes, an dem sein Bett gestanden hat, Buchstabe für Buchstabe erscheint, geschrieben in tropfendem Blut. Ehe der letzte Buchstabe erscheint, sollte der SC in seinem Bett aufwachen wie aus einem schlechten Traum, doch wenn er zur Wand sieht, steht da die blutige Nachricht in voller Pracht. Das Blut selbst ist nichtmagisch und bleibt auf der Wand, bis es abgewaschen wird. Die SC sollten irgendwann erkennen, dass diese Manifestation mit dem Zermatscher in Verbindung steht, von dem es heißt, dass er die Namen seiner Opfer in Blut buchstabiert hat, ehe er sie tötete.

Belohnung: Belohne die SC mit 200 EP, sobald sie die Verbindung zum Zermatscher erkennen.



Ravengro

Zahlreiche kleine Dörfer sind in der nebelverhangenen Landschaft von Ustalav zu finden. Auf den ersten Blick wirken diese Orte freundlich und ähnlich, wie lauschige Ansammlungen malerischer Gebäude, die von Ackerland umgeben sind. Der Schattenwurf eines solchen Dorfes wird von den Türmen der Pharasma-Kirchen oder den steilen Dächern farbenfroher Schenken geschmückt. Doch in Ustalav täuscht das Äussere häufig, denn viele Städte und Dörfer des Landes verbergen dunkle Geheimnisse. Dies ist auch beim idyllischen Ravengro der Fall. Der Ort wurde ursprünglich errichtet, um das berühmte Gefängnis Schreckenfels zu versorgen, doch was heute als selbstversorgende bäuerliche Gemeinschaft fortbesteht, hat selbst jede Menge Geheimnisse.

Die folgenden Seiten beschreiben das Dorf Ravengro und seine Geheimnisse. Das Dorf wird derart detailreich dargestellt, dass dir viele Quellen und Inspirationen zur Verfügung stehen werden, auf die du beim Leiten von „Der Spuk von Schreckenfels“ zurückgreifen kannst. Nicht alle präsentierten Handlungsfäden und NSC dieses Artikels müssen im Laufe des Abenteuers eine Rolle spielen. Das heißt aber nicht, dass sie in deiner Kampagne deshalb keinen Platz hätten. Ravengro ist als Ort vorgesehen, den die SC langsam erforschen. Lass sie dies auf organische Weise tun – die SC besuchen die Geschäfte, wenn sie Ausrüstung benötigen, gehen in das Gasthaus, um sich auszu-ruhen, und zu den anderen Örtlichkeiten, wie ihre Neugierde und Bedürfnisse sie steuern. Das in diesem Band enthaltene Abenteuer schickt die SC an einige dieser Örtlichkeiten, aber lass sie ruhig auch noch andere aufsuchen, wenn sie es wünschen. Ravengro ist ein lebender, atmender Ort – und ebenso von Geistern verfolgt wie das Gefängnis, das auf dem fernen Hügel aufragt.

RAVENGRO

NG Kleines Dorf

Gesellschaft +0; **Gesetz** +1; **Korruption** +0; **Verbrechen** –1, Wirtschaft +0; **Wissen** +0

Eigenschaften Gerüchküche, Isoliert

Makel Verflucht (vom Spuk heimgesucht, Gesellschaft –4)

Gefahr +0

BEVÖLKERUNG

Regierungsform Rat

Einwohner 311 (281 Menschen, 12 Halblinge, 8 Elfen, 7 Zwerge, 3 Halb-Elfen)

Wichtige Persönlichkeiten

Ratsherr Vashian Feuerross (RN Menschlicher Adeliger 1/Ritter 1)

Ratsherr Gharen Murikor (N Alter menschlicher Experte 3)

Ratsfrau Mirta Straelock (NG menschliche Bürgerin 4)

Ratsfrau Schanda Faravan (RG menschliche Expertein)

Konstabler Benjan Keller (N Mensch mittleren Alters Waldläufer 2)

Vauran Grimmgräber (N Menschlicher Kleriker der Phrasma 7)

Professor Petros Lorrimer (NG Alter menschlicher Magier 7; verstorben)

MARKTPLATZ

Verfügbarkeit 1.000 GM; **Kaufkraft** 5.000 GM;

Zauberei 4. Grad

Gegenstände, Schwache Ritterrüstung [Meisterarbeit],

Leichter Stahlschild +1, *Silberner Morgenstern* +1, *Rapier* +1,

Meditationswehrauch, *Ionenstein*, *Mattrosa Prisma*,

Federfallring, *Zauberstab: Katzenhafte Anmut* (13 Ladungen),

Zauberstab: Mittlere Wunden heilen (19 Ladungen);

Durchschnittliche *Handbuch der Golemerschaffung*,

Fleischgolem, *Schriftrolle: Genesung*, *Zauberstab:*

Verlangsamten (6 Ladungen)

RAVENGRO auf einen Blick

Ravengro wurde im Jahre 4594 AK gegründet, um das Gefängnis Schreckenfels zu versorgen, das gebaut worden war, um das wachsende Bedürfnis nach einer zentralen Verwahranstalt für Kriminelle im Land Tamrivena (jetzt als Kanterwall bekannt) zu befriedigen. Graf Eigen Lorres, einer der letzten Grafen, die vor dem Wechsel zur gegenwärtigen Regierungsform über Tamrivena

geherrscht haben, war kein beliebter Herrscher. Um seinen Ruf aufzupolieren und Geld in die Schatztruhen seines Landes zu bringen, gab er die Errichtung von Schreckenfels bekannt, eines Gefängnisses, in dem nicht nur alle Häftlinge des Landes untergebracht werden sollten (wodurch die lokalen Gefängnisse geleert werden würden), sondern wohin gegen Bezahlung gefährliche Gefangene aus ganz Ustalav gebracht werden würden. Graf Lorres' Plan ging perfekt auf; nicht nur wurde der Transfer der Kriminellen aus den örtlichen Gefängnissen nach Schreckenfels im ganzen Land als Segen betrachtet, sondern es reagierten auch andere Länder gut auf die Einladung und schickten Handelszüge mit Zahlungsmitteln nach Tamrivena und Gefangenenkarawanen nach Ravengro. Das Dorf Ravengro war nur dazu gedacht, um das Gefängnis zu versorgen. Nicht nur sollten dort die Angestellten der Haftanstalt wohnen, sondern das Gefängnis sollte von dort auch alle nötigen Ausrüstungsgegenstände erhalten – Nahrung, Wasser, Werkzeuge, Waffen für die Wärter und alles andere, was nötig war.

Die Historiker verweisen oft auf die unglückselige Zerstörung von Schreckenfels bei dem Feuer von 4661 als einen der Auslöser für die unblutige Erhebung der ganzen Region im Jahre 4670. Durch den Verlust des Gefängnisses und die Unfähigkeit der Regierung, das Gebäude wiederaufzubauen (oder eher das fehlende Interesse daran), verloren die Bewohner Ravengros an Rechten und Bedeutung, so dass sie, als die Region die Adelherrschaft abzuwerfen begann, nur zu bereitwillig die neue Demokratie akzeptierten. Seitdem hat sich der Ort bemerkenswert gut erholt, auch wenn Schreckenfels als Erinnerung an dunklere Zeiten immer noch auf dem Hügel im Süden steht. Heute ist der Ort eine recht gesunde bäuerliche Gemeinschaft, die mit fruchtbaren Feldern und Obstgärten gesegnet ist. Die Hauptezeugnisse des Ortes sind Getreide, Gerste und Mais. Da das Dorf in der Nähe des Liassees liegt („Der Große Blaue Flecken“), können die Ravengroer ihre Vorratskammern zudem mit Fisch aufstocken. Allerdings ist die Fischerei nicht erfolgreich genug, um damit Geld zu verdienen. Trotz ihrer Erfolge stellen die Bürger von Ravengro das größte Hindernis für eine Expansion des Ortes da. Aufgrund ihrer isolierten Lebensweise benötigen sie einige Zeit, um mit Fremden warm zu werden und fügen sich bei Handels-gelegenheiten durch ihr reserviertes Auftreten oft selbst Schaden zu. Doch so zögerlich die Dorfbewohner auch sind, mit Fremden zu sprechen, umso eifriger sprechen sie über sie. Die traditionelle Freizeitbeschäftigung der Leute hier besteht im Tratschen und Verbreiten von Gerüchten, besonders über Fremde. Und kämen nicht ständig ungewöhnliche Besucher in den Ort, könnten sie nur über auferhehliche Affären und ungewollte Schwangerschaften flüstern und über den Wohlstand ihrer Nachbarn spekulieren und lästern. Die Ankunft von Fremden im Ort dagegen verursacht ihnen einerseits Unbehagen, da sie Leuten, die möglicherweise Ärger machen könnten, aus dem Weg gehen, wo sie können, lässt sie andererseits aber vor Neugierde fast explodieren. Daher stehen Besucher, die ankündigen, länger als nur einen Tag im Ort bleiben zu wollen, im absoluten Mittelpunkt ihrer Neugier.

VERTRAUEN aufbauen

Während des Abenteuers „Der Spuk von Schreckenfels“ verbringen die SC einige Zeit im Dorf Ravengro. Da sie zu einem besonders schlechten Zeitpunkt als Fremde in den Ort gekommen sind, vertraut man ihnen zu Beginn nicht. Doch im Laufe der Tage gibt es zahlreiche Gelegenheiten, das Vertrauen des Dorfes zu gewinnen

und – möglicherweise – bei den Dorfbewohnern beliebt zu werden. Als Folge können sie Preisnachlässe bei Einkäufen, freie Kost und Logis oder vielleicht sogar noch größere Belohnungen für ihre guten Taten erlangen.

Das Vertrauen des Ortes in die SC wird durch einen Zahlenwert ausgedrückt – den Vertrauenswert. Dieser Wert gilt für die ganze Gruppe. Die Taten einzelner Charaktere beeinflussen den Ruf der ganzen Gruppe ebenso sehr wie Handlungen, an denen alle beteiligt sind. Zu Beginn des Abenteuers verfügen die SC über 20 Vertrauenspunkte. Sie können ihren Vertrauenswert verbessern, indem sie gute Taten vollbringen, den Dorfbewohnern mit Respekt begegnen oder Aufgaben erledigen. In diesem Artikel wie auch im eigentlichen Abenteuer „Der Spuk von Schreckenfels“ sind zahlreiche Aufgaben mit den aus ihrer Erfüllung resultierenden Vertrauenspunkten zu finden.

VERTRAUEN VERLIEREN

Sieht man von bestimmten Ereignissen im Laufe des Abenteuers ab, gibt es drei Möglichkeiten, wie SC im Allgemeinen Vertrauenspunkte verlieren können:

Schreckenfels-Einfluss: Mit jedem Tag bis zum Sieg über die Spukerscheinungen von Schreckenfels verlieren die SC bei Sonnenuntergang 1 Vertrauenspunkt.

Offensichtliches Verbrechen: Gerüchte und Geflüster über von den SC verübte Schandtaten genügen nicht, um den Vertrauenswert zu senken (die Begeisterung der Dorfbewohner am Verbreiten von Gerüchten gleicht den Rufschaden gewissermaßen aus). Jedoch verliert die Gruppe jedes Mal, wenn ein SC offen im Ort ein Verbrechen begeht, 3 Vertrauenspunkte. Dieser Verlust wird verdoppelt, wenn er dabei besonders brutal vorgeht.

Tod von Dorfbewohnern: Jedes Mal, wenn ein Bürger von Ravengro stirbt (außer auf natürlichem Weg), verlieren die SC 1 Vertrauenspunkt. Sollten diese offenkundig und direkt für den Todesfall verantwortlich sein, verlieren sie 6 Vertrauenspunkte.

AUSWIRKUNGEN VON VERTRAUEN

Die folgende Tabelle fasst die Auswirkungen von Vertrauen zusammen, wenn die SC Vertrauenspunkte ansammeln oder verlieren.

VERTRAUEN IN RAVENGRO

Vertrauenswert	Einkaufspreis	Diplomatiemodifikator	Reaktion	EP-Belohnung
0 (Gehasst)	nicht anwendbar	nicht anwendbar	Wütender Haufen	—
1–15 (Verachtet)	+20%	–4	—	—
16–20 (Unbeliebt)	+10%	–2	—	—
21–25 (Neutral)	—	+0	—	—
26–30 (Beliebt)	–5%	+2	Freundliche Einheimische	400
31–35 (Vertrauenswürdig)	–10%	+4	Kostenlose Heilung	800
36 oder höher (Bewundert)	–20%	+6	Gefolgsmann	1.200

Vertrauenswert: Diese Zahl stellt den gegenwärtigen Vertrauenswert dar.

Kaufpreis: Dieser Wert gibt an, wie viel die SC mehr (bei einem positiven Wert) oder weniger (bei einem negativen Wert) bezahlen müssen, wenn sie in Ravengro Einkäufe für mehr als 10 GM tätigen.

Diplomatiemodifikator: Dieser Wert ist der Malus oder Bonus, den die SC bei allen Würfeln auf Diplomatie in Ravengro erhalten, wenn sie mit den Bürgern interagieren.

Reaktion: Diese Spalte führt eine besondere Reaktion oder Belohnung auf, welche der Ort den SC verleiht, wenn sie diese Vertrauensstufe erreichen. Sieht man von „Wütender Haufen“ ab (der nur eintritt, wenn das Vertrauen so tief wie möglich gefallen ist und wieder verschwindet, wenn die SC sich aus der Misere hinaus gearbeitet haben), sind Reaktionen kumulativ. Eine Gruppe, die das höchstmögliche Vertrauen erlangt hat, erhält die Vorteile aus allen positiven Reaktionen.

EP-Belohnung: Belohne die Gruppe mit diesen EP, wenn sie erstmals diese Vertrauensstufe erreichen.

Wütender Haufen: Sollte der Vertrauenswert der SC auf 0 fallen, werden sie in Ravengro verhasst – bis ihnen eine große Tat gelingt (z.B. der Sieg über die Spukerscheinungen von Schreckenfels), oder sie sich vollkommen verkleiden, können sie in Ravengro keine Vertrauenspunkte mehr erlangen. Niemand im Ort wird ihren irgendetwas verkaufen und alle Würfe auf Diplomatie gegenüber Dorfbewohnern scheitern automatisch. Schlimmer noch, wenn die SC nicht rasch aus dem Ort verschwinden, bildet sich ein wütender Haufen, der die SC einfangen und einsperren will. Im besten Fall jagt der Haufen die SC nur aus dem Ort, doch im schlimmsten Fall zwingt er sie, nach Schreckenfels zu marschieren und einer nach dem anderen in das Loch zu springen, das in den Kerker führt – oder vielleicht kürzt der wilde Mob es auch ab und will die SC gleich am nächsten Baum aufknüpfen. Falls erforderlich, kannst du auf die Werte der Schläger auf Seite 11 zurückgreifen.

Freundliche Einheimische: Die meisten Einheimischen lächeln und grüßen die SC beim Namen, wenn sie ihnen auf der Straße begegnen. Kinder tun häufig so, als wären sie Helden wie die SC und Dorfbewohner wollen den SC zuweilen in der Schenke ein Getränk ausgeben, sie zum Essen einladen oder zielen vielleicht sogar auf romantische Zweisamkeit ab. Falls die SC nicht im Lorrimorhaus bleiben wollen, können sie kostenlos im Grenzhof wohnen, solange sie diese Vertrauensstufe bewahren können.



Kostenlose Heilung: Vauran Grimmgräber, der oberste Priester des Dorfes, bietet den SC an, sie kostenlos zu heilen, solange sie im Ort bleiben (vorausgesetzt, sie verlieren das Vertrauen Ravengros nicht wieder). Er wird nur eine Entschädigung für teure Materialkomponenten bei allen Zaubern verlangen, die er für sie wirkt.

Kohorte: Auf der höchsten Vertrauensstufe können die SC die direkte Unterstützung einiger der mächtigeren NSC gewinnen. Konstabler Keller z.B. könnte sie nach Schreckenfels begleiten. Welche Vorteile daraus erwachsen, bestimmt der SL. Allerdings wirst du für diese NSC entweder die Spielwerte selbst erstellen oder ähnliche Werte aus diesem Band oder einem anderen Pathfinderprodukt entnehmen müssen. Kapitel 9 des *Pathfinder Spielleiterhandbuchs* enthält Dutzende von NSC-Spielwerten für genau solche Gelegenheiten.

Gerüchte

Wenn die Ravengroer bei einer Sache richtig gut sind, dann wenn es um Gerüchte geht. Die Einheimischen sind aber nicht automatisch bereit, ihr hart verdientes lokales Wissen mit jedem zu teilen. In der Regel sind ein Wurf auf Diplomatie gegen SG 10 und 1W4 Stunden Interaktion mit Einheimischen auf dem Marktplatz, in den Schenken oder an anderen Orten nötig, um von einem Gerücht zu erfahren. Allerdings steht es dem SL auch frei, einen NSC jederzeit im Laufe des Abenteuers ein zufälliges (oder auch bestimmtes) Gerücht an die SC weitergeben zu lassen. Immer wenn die SC ein Gerücht hören, würfle 1W10 und sieh auf der folgenden Tabelle nach, was sie in Erfahrung bringen. Alternativ kann du das Gerücht wählen, welches für den fraglichen NSC am wahrscheinlichsten wäre. Wie hoch der Wahrheitsgehalt eines Gerüchtes ist, ist beigefügt, doch selbst falsche Gerüchte können die SC veranlassen, Teile des Ortes oder der Umgebung aufzusuchen, an denen Abenteuer oder Ärger auf sie warten. Du kannst diese Gerüchte zudem als Vorlagen benutzen, um weitere, eigene Gerüchte in Umlauf zu bringen.

RAVENGRO-ORTSFÜHRER

Es folgen die Einzelheiten zu verschiedenen Örtlichkeiten im Dorf Ravengro. Jede Örtlichkeit ist mit einem Buchstaben versehen, Teile dieser Örtlichkeiten, welche eine bedeutendere Rolle im Abenteuer spielen, besitzen zudem Zahlen (A1, A2, A3 usw.).

A. Dorfplatz

Ein einfacher hölzerner Pavillon in der Mitte eines grasbewachsenen, runden Platzes dient als Zentrum für die wichtigsten Feste und Versammlungen in Ravengro. Der Dorfrat nutzt den Pavillon zudem als Plattform für wichtige Kundgebungen. Wenn es ihnen die Arbeit gestattet, kommen hier die Bauern mit musikalischer Begabung zusammen und bilden spontane Künstlergruppen. Auf dem Dorfplatz findet auch in jeder Woche am Wohltag (Mittwoch) der lokale Bauernmarkt statt.

Auf dem Dorfplatz kann man am ehesten dem Dorfhund Flussalter begegnen. Flussalter ist seit über einem Jahrzehnt herrenlos, allerdings kümmern sich die Bürger von Ravengro um ihn, da er zu einer Art geliebtem Ortsmaskottchen geworden ist. Flussalter beschützt die Kinder des Dorfes und folgt den kleineren, wenn er sieht, dass diese allein loslaufen. Der Hund schläft fast jeden Abend unter den Stufen des Pavillons.

Gerüchte in Ravengro

W10	Gerücht
1–2	Das Essen im Lachenden Dämon ist nicht ganz koscher – es ist nämlich kein Zufall, dass Zokar mehr von seinem Kadavereintopf serviert, nachdem unbeliebte Händler „den Ort verlassen“ haben, die man dann nie wieder sieht. Sollte Zokar euch also ins Hinterzimmer des Dämons einladen, um vom Kadavereintopf zu kosten, dann passt auf! (Falsch)
3–4	Jominda Fallbrück braut nicht nur Tränke – sie stellt auch Drogen und Gifte her und verkauft sie über Mittelsmänner in anderen Orten. Warum sonst sollte der Konstabler so an ihrem Geschäft interessiert sein?! (Teilweise wahr)
5–6	Wenn ihr Schreckenfels kurz vor Sonnenuntergang besucht, könnt ihr ab und an den Geist der Frau des Direktor weinen und schluchzen hören. Sie spukt nun im Gefängnis, wo sie auf ewig ihren Gatten betrauert und jeden fortzuschleichen versucht, der in das Gefängnis eindringt. (Teilweise wahr)
7–8	Es heißt, dass der Henker von Schreckenfels immer noch die Exekutionsplattform an der Westseite des Gefängnisses bewacht und dass man in manchen Nächten seine Sense auf der Plattform patrouillieren sehen kann, als würde sie von einem unsichtbaren Geist getragen. (Wahr)
9–10	Die Geschichten, dass es auf Schreckenfels spuke, sind genau das – Geschichten! Die Ruinen sind immer noch gefährlich, aber was die Leute für Geister halten, ist nur das dort lebende Ungeziefer. (Teilweise wahr)

B. Die Nachrichtenpfähle

Die besten Quellen für lokale Neuigkeiten in Ravengro sind die fünf Nachrichtenpfähle, die über den Ort verteilt stehen. Hier kann man Dutzende von Botschaften an jedem der großen, in den Boden getriebenen Pfähle finden. In der Regel sind die Nachrichten bei allen fünf Pfählen identisch, doch manchmal fehlen ein oder zwei Botschaften an einem Pfahl. Pevrin Elkarid (NG Junger menschlicher Bürger 1), der älteste Sohn des Eigentümers der Taverne „Zum Lachenden Dämon“, ist seit 3 Jahren für die Pfähle zuständig; für 1 KM fertigt er fünf Abschriften einer Nachricht an und stellt sicher, dass diese wenigstens eine Woche lang aushängen. An den Nachrichtenpfählen hinterlassen die Einheimischen Informationen über anstehende Hochzeiten, Stellenangebote, wenn sie nach Knechten suchen, oder Suchanzeigen, falls sie Haustiere vermissen. Am beliebtesten ist aber das „Wohltag-Pergament“, welches jede Woche der alte Ratsherr Gharen Murikor erstellt. In diesem werden die aktuellen Ereignisse und politischen Entscheidungen in Ravengro zusammengefasst. Manchmal enthält es sogar Neuigkeiten über Geschehnisse jenseits der Ortsgrenzen. Das „Wohltag-Pergament“ kommt in Ravengro einer Wochenzeitung am nächsten.



c. zum lachenden dämon

Zokar Elkarid (NG Menschlicher Experte 3) vertritt die Philosophie, dass man den Schrecken der Welt am besten mit einem Scherz auf den Lippen begegnet, da jemand, der über das Schlimmste, was die Welt zu bieten hat, lachen kann, kaum noch etwas zu fürchten hat. Seine warme und freundliche Schenke bemüht sich, nach dieser bewundernswerten Philosophie zu leben – bis hin zur Speisekarte: Zokar bemüht sich sehr, sich humorvolle Namen für seine Speisen und Getränke auszudenken. Das Ergebnis sind Vampirsteaks (Rindfleisch, das von dicken Holzspießen durchbohrt ist), Wolfsbällchen (Hackbällchen aus Lammfleisch, die auf Tellern im Vollmonddesign serviert werden), Kadavereintopf (ein dicker Eintopf mit roter Brühe und Fleischstücken) und Flüssige Geister (ein süßes, sehr helles Bier mit einem leicht grünlichen Schimmer).

Zokar und seine Stammgäste lieben es, Besuchern einen Bären darüber aufzubinden, was alles wirklich im Essen wäre.



ZOKAR ELKARID

d. das rathaus von ravenegro

Wie in fast allen klassischen Dörfern nutzen die Leute von Ravenegro dieses Allzweckgebäude für nahezu alles: für Ratsversammlungen, Hochzeiten und – falls es regnet – sogar für den jährlichen Kochwettbewerb. Ratssitzungen finden in der Regel am ersten Schwurtag des Monats statt und dauern meist bis in die Nacht hinein.

e. tempel der pharasma

Dieser Tempel ist Pharasma geweiht, der Herrin der Gräber. Als Ravensgro's einziges religiöses Gebäude ist der Tempel auch der kunstvollste Bau der Stadt. In der Ostwand befindet sich ein hochwertiges Wandgemälde aus buntem Glas, welches zeigt, wie die strenge Pharasma über Graf Andachi, einen der berühmtesten früheren Herren Tamrivenas, zu Gericht sitzt. Vauran Grimmgräber ist das offizielle Oberhaupt des Tempels, doch um die Alltagsgeschäfte, die Gläubigen und den Erhalt des Tempels und des Ruhelands kümmert sich ein Dutzend Akolythen (alle Kleriker der 1. – 3. Stufe). Zu deren Verantwortungsbereich gehört auch der Verkauf schwacher magischer Gegenstände (besonders *Tränke: Leichte Wunden heilen*, *Tränke: Teilweise Genesung* und Weihwasser). Gegenwärtig bieten sie zudem eine Anwendung *Meditationsweihrauch*, einen *Silbernen Morgenstern* +1, einen *Zauberstab: Mittlere Wunden heilen* (19 Ladungen) und eine *Schriftrolle: Genesung* an – diese vier Gegenstände liegen in der Schatzkammer des Tempels, zu der nur Vauran einen Schlüssel besitzt. Die Kleriker verkaufen diese Gegenstände nur an die SC, wenn diese einen Vertrauenswert von 28 oder mehr besitzen.

f. ravenegro-gemischtwarenhandel

Waren aller Art können hier erworben werden, in erster Linie Werkzeuge und Alltagsgegenstände wie Töpfe und Pfannen. Luthko und Marta Avernaki (NG Menschliche Bürgerliche 2) betreiben den Laden zusammen mit ihren fünf Töchtern. Obwohl das Geschäft in erster Linie die Bedürfnisse der Einheimischen bedient, haben die Avernakis nahezu jedes Abenteurerausrüstungsteil auf Lager, das im *Pathfinder Grundregelwerk* aufgeführt wird. Waffen, Rüstungen oder gar magische Gegenstände haben die Avernakis nicht im Sortiment, könnten aber einwilligen, eine ausgestellte Ritterrüstung [Meisterarbeit] zu verkaufen (ein Erbstück von Martas Mutter), wenn den SC ein Wurf auf Diplomatie gegen SG 20 gelingt oder sie wenigstens einen Vertrauenswert von 26 erreicht haben.

g. ravenegro-schmiede

Jorfa (RN Zwergin mittleren Alters Kämpferin 2/Expertin 3) gehört zu den am meist gehüteten „Besitzümern“ des Dorfes, da ihre Fähigkeiten an der Schmiede alles übertreffen, was man in einem kleinen Dorf erwarten würde. Jorfa spricht mit ihren Nachbarn nicht über ihre Vergangenheit – aber sie lebt auch schon lange genug in Ravensgro, dass die Einheimischen sie mehr als Institution denn als Nachbarin betrachten. In Wahrheit stand Jorfa eine aussichtsreiche Karriere als Soldatin in den Fünfkönigsbergen bevor, doch bei einer Patrouille wurde sie von Panik erfasst und ließ ihre Einheit bei einem Angriff auf eine Duergar-Enklave im Stich. Sie floh, bis sie das westliche Ustalav erreichte, wo sie der Ruf nach fähigen Handwerkern erteilte, die bei der Gründung eines neuen Ortes helfen sollten – Ravensgro. Jorfa traf einen Monat nach der Beendigung der Bauarbeiten an Schreckenfels im Ort ein und lebt seitdem in Ravensgro. Da sie langsam alt wird, hat sie begonnen, einige vielversprechende Lehrlinge auszubilden, ist aber immer noch verschlossen über den Abschnitt ihres Lebens, bevor sie ihr Volk verlassen hat – sie ist immer noch besorgt, dass auf sie ein Kopfgeld ausgesetzt sein könnte, weil sie ihre Einheit verlassen hat. Jorfa ist nicht die älteste Person im Ort, wohl aber diejenige, die am längsten in Ravensgro lebt. Im Laufe des letzten Jahrhunderts hatte sie nicht viel Kontakt mit anderen Leuten und daher trotz ihres langen Lebens kaum Einblicke in die Geschehnisse auf Schreckenfels. Ihre Arbeit besteht hauptsächlich darin, für die Bauern und Fischer Werkzeuge herzustellen. Jorfa schmiedet allerdings auch Waffen und Rüstungen, die sie meist an Sammler auf der Durchreise verkauft. Sie hat aber stets eine gute Auswahl an Waffen und Rüstungen, darunter auch einige Meisterarbeiten, zur Hand. Sollten die SC einen Vertrauenswert von 28 erreicht oder sich mittels eines Wurfes auf Diplomatie gegen SG 19 mit Jorfa angefreundet haben, verrät sie, dass sie ein paar magische Waffen und Rüstungen verkaufen könnte, darunter ein *Leichter Stahlschild* +1 und ein *Rapier* +1.

h. Jominda's Apotheke

Jominda Fallbrück (N Menschliche Alchemistin 2) unterhält einen gut bestückten, pharmazeutischen Vorrat pflanzlicher wie alchemistischer Waren. Die SC können hier alle besonderen Substanzen und Gegenstände finden, die im *Pathfinder Grundregelwerk* in Tabelle 6–9 aufgeführt werden, sowie die am weitesten verbreiteten Materialkomponenten für Zauber und eine gute Auswahl magischer Tränke. Jominda verkauft letztere aber nur an Leute, denen sie vertraut (Vertrauenswert von 29 oder mehr). Den Gerüchten nach stellt Jominda gefährliche alchemistische Dinge wie Gifte oder Drogen her und verkauft sie. Diese Gerüchte sind die Folge des Umstandes, dass Konstabler Keller häufig mit ihr spricht oder in der Nähe ihres Ladens patrouilliert. In Wahrheit hat der Konstabler eine Schwäche für Jominda – und auch wenn sie ständig frustriert und verwirrt nach seinen Besuchen und verborgenen Fragen zu illegalen Substanzen ist, ahnt sie nicht einmal, dass der Konstabler in Wirklichkeit in sie verliebt ist und sich Sorgen über die Sicherheit ihres Geschäftes macht.

i. RAVENGRO-GEFÄNGNIS

Ravengro hatte niemals Probleme mit Verbrechen (trotz – oder vielleicht auch wegen – der Gegenwart von Schreckenfels) und das recht kleine Gefängnis des Ortes hat stets für die Kriminellen des Dorfes (meist Trunkenbolde, Randalierer und andere kleine Gauner, die selten mehr als ein paar Tage in der Zelle verbringen) genügt. Genaugenommen sind die Zellen meist leer, was für den Ordnungshüter des Ortes, Konstabler Benjan Keller, völlig in Ordnung ist. Trotz des schwachen Verbrechensaufkommens hält der Konstabler die Zügel lieber fest im Griff, indem er vier Teilzeithelfer beschäftigt: Leromar, Riff, Klingenbock und Vrodisch (alle NG Menschliche Kämpfer und Kämpferinnen 1). Jeder dieser Ordnungshüter arbeitet ein paar Tage in der Woche als Knecht oder Magd auf einem der Höfe außerhalb des Dorfes. Die Polizeiarbeit im Ort besteht in der Regel darin, in den Schenken für Ruhe und Ordnung zu sorgen und sicherzustellen, dass alle friedlich und ehrlich bleiben, wenn die Steuereintreiber aus Caliphas durch den Ort kommen.

j. Die Seidenbörse

Die Landwirtschaft ist ein hartes Geschäft. Dürren, Ungeziefer und Überflutungen können die schwere Arbeit eines Jahres in einem Augenblick auslöschen. Jene, die glücklich genug sind, eigenes Land zu besitzen, müssen es oft als Sicherheit einsetzen, um an Kredite zu gelangen, mit denen sie ihre Höfe erhalten. Andere verpflichten einen Anteil an den Einnahmen aus ihrer nächsten Ernte. Zum Glück für Ravengros Bauern ist die Seidenbörse stets bereit, ihnen Geld zu leihen. Zwei Geldverleiher tätigen ihre Geschäfte in diesem Gebäude: Luramin Teig und Kess

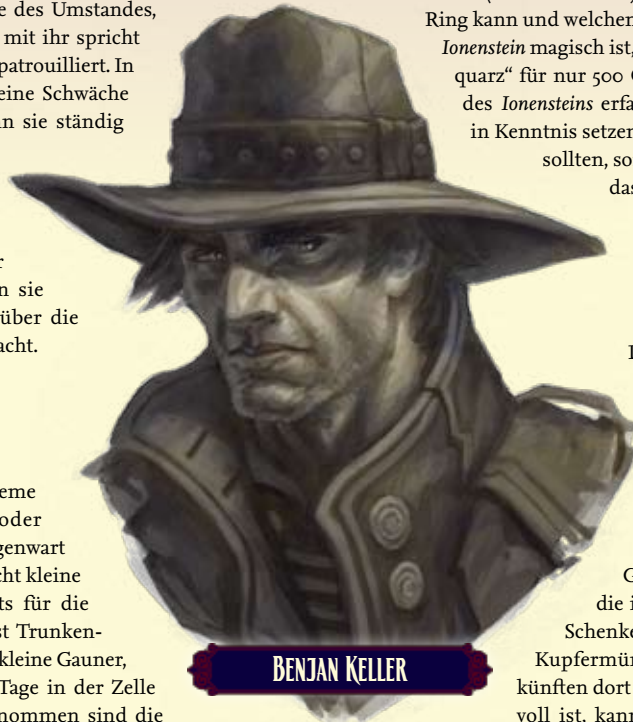
Jahrbrand (RN Menschlicher Experte 4 und menschliche Expertin 4) – für die Sicherheit sorgt eine kleine Gruppe aus acht loyalen, einheimischen Söldnern (alle RN männliche oder weibliche Krieger 4), deren Unterkünfte sich im Gebäude befinden. In der Seidenbörse lagern jederzeit mehrere tausend Goldmünzen für Kredite und Schuldsicherheiten im Wert von ein paar weiteren tausend Goldmünzen im Safe. Die Seidenbörse verkauft auch alte Sicherheiten (meistens Edelsteine und Schmuck), welche von Bauern nicht wieder zurückgekauft werden konnten, nachdem die Laufzeit ihrer Kredite verstrichen war. Eines dieser Schmuckstücke ist ein *Federfallring* und bei einem Edelstein handelt es sich um einen *Ionenstein* (*Mattrosa Prisma*). Die Geldverleiher wissen, was der Ring kann und welchen Wert er besitzt, aber nicht, dass der *Ionenstein* magisch ist, daher verkaufen sie ihn als „Rauchquarz“ für nur 500 GM. Falls die SC vom wahren Wert des *Ionensteins* erfahren und die Geldverleiher davon in Kenntnis setzen, dass sie viel mehr dafür verlangen sollten, sorgt dieses selbstlose Handeln dafür, dass sie im Ort als vertrauenswürdiger behandelt werden – belohne die SC mit 4 Vertrauenspunkten.

k. Der Grenzhof

Diese von Sarianna Wai (NG Menschliche Expertin 2) geleitete Herberge bietet Übernachtungen mit Frühstück an und wird weithin empfohlen. Das Gasthaus hat 10 Zimmer, von denen selten mehr als vier gleichzeitig belegt sind. Örtliche Musikanten und Geschichtenerzähler besuchen oft die im Erdgeschoß und Keller liegende Schenke. Am Abend treten sie für ein paar Kupfermünzen bei den kleinen Zusammenkünften dort auf. Nur wenn die Schenke wirklich voll ist, kann Sarianna dazu gebracht werden, selbst aufzutreten – obwohl sie nun im Ruhestand ist, war sie früher eine recht bekannte Sängerin in Caliphas, und ihre Stimme ist immer noch kräftig und schön anzuhören.

i. Die offene Schriftrolle

Ein paar „glückliche“ Kinder werden hierher geschickt, um bei Alendru Ghoroven (N Alter menschlicher Experte 1/Magier 5), einem im Ruhestand befindlichen, nun als Lehrer arbeitenden Magier, zu studieren, wenn ihre Eltern es sich leisten können, auf den Höfen auf sie zu verzichten. Alendru lehrt Lesen, Geschichte und Mathematik sowie Magietheorie für Anfänger. Er möchte „die Bauern“ zu etwas Besserem machen, aber nur wenigen seiner Schüler macht sein strenger Unterricht Spaß. Um neben dem Unterricht sein Einkommen aufzubessern, kauft Alendru schwache magische Gegenstände an und verkauft sie ebenso wieder, wie jene, die er selbst erschafft (in erster Linie Schriftrollen). Er hat viele Schriftrollen mit Zaubern des 1. – 3. Grades zum Verkauf (du kannst eine Liste mit einem Dutzend Zaubern erstellen oder einfach den Verfügbarkeitswert des Wertes von 1.000 GM nutzen, um zu bestimmen, welches Schriftrollen im Angebot sind) sowie eine Reihe günstiger magischer Gegenstände. Seine gegenwärtig teuersten Angebote sind ein *Zauberstab: Katzenhafte Anmut*



BENJAN KELLER

(13 Ladungen) und ein *Zauberstab: Verlangsamen* (6 Ladungen), zudem besitzt er seit kurzem ein *Handbuch der Golemerschaffung, Fleischgolem*. Letzteres gehört eigentlich einem gewissen Montagnie Krol aus Lepidstadt. Alendru erwarb es von einem seiner unseriöseren Kontakte und vermutet, dass es gestohlen wurde, auch wenn er sich dessen nicht sicher ist. Sollten die SC dieses Buch in die Finger bekommen und es im nächsten Abenteuer Montagnie zurückbringen, können sie so an eine Belohnung von 6.000 GM gelangen, während der Marktwert des Buches bei 4.000 GM liegt.

m. haus eines ratsherren

Der Dorfrat von Ravengro besteht aus vier Personen. Die meisten leben in großzügigen Häusern am Dorfrand.

M1: Vashian Feuerross und seine Familie leben hier. Feuerross ist ein Militäroffizier im Ruhestand, der sich in Ravengro niedergelassen und die Bürde der Anführerschaft auf sich geladen hat, in erster Linie um sich auch im hohen Alter noch bedeutend fühlen zu können. Er ist der erfahrenste Ratsherr und die anderen drei richten sich meist nach ihm.

M2: Ratsherrin Mirta Straelock wurde in Ravengro geboren und ist hier auch aufgewachsen. Früher gehörte ihr die Ortsschenke, aber sie hat sie vor vielen Jahren verkauft, ehe sie ihr öffentliches Amt antrat. Sie ist beliebt und erdverbunden und die Angehörige des Rates, die den meisten Kontakt mit der Öffentlichkeit hat.

M3: Ratsherrin Schanda Faravan ist eine Einheimische, die Außerorts als Königliche Anklägerin gearbeitet hat. Nach einem Skandal mit einem Gefangenen, von dessen Unschuld sie überzeugt gewesen war, der sie jedoch getäuscht hatte, ist sie heimgekehrt. Aus diesem Grund spricht sie nicht viel über ihre Zeit als Königliche Anklägerin.

M4: Ratsherr Gharen Murikor ist nur ein paar wenige Jahre jünger als sein langjähriger Freund Vashian Feuerross, verhält sich aber wie ein Mann, der gerade halb so alt ist. Er ist im Dorf am besten über die Geschehnisse außerhalb Ravengros informiert, sorgt dafür, dass auch der Rat weiß, was alles im Land passiert, und dient als der inoffizielle Geschichtsschreiber des Ortes. Seinen Ruf als Tunichtgut hat er auch im Alter nicht verloren – jedoch gilt er im Dorf bereits als Institution, so dass die meisten Bürger es als „fast harmlos“ abtun, wenn er wieder einmal lüstern einem Mädchen nachstellt.

n. das lorrिमorhaus

Dieses bescheidene Haus war bis vor kurzem noch das Heim von Professor Petros Lorrимor und seiner Tochter Kendra. Nach dem

Tod des Professors hat Kendra das Haus geerbt und die Frage, ob sie in Ravengro bleibt oder nicht, ist immer noch offen, auch wenn sie sich danach sehnt, mehr von der Welt zu sehen. Dieses Gebäude und Kendra selbst werden in „Der Spuk von Schreckenfels“ eingehender vorgestellt.

o. das schreckenfelsdenkmal

Sieht man von den auf einem nahen Hügel aufragenden Ruinen von Schreckenfels ab, ist Ravengros herausragendster Orientierungspunkt eine 7,50 m hohe, moosbedeckte Steinstatue, die den Fluss überblickt. Die Statue stellt einen stolzen, kräftigen Mann dar, der Lederkleidung trägt und einen Schlagstock in der Hand hält – Direktor Falkran. 25 Namen sind in den Steinblock, auf dem die Statue steht, eingemeißelt – die Namen der Wachen, die während des Feuers von 4661 gestorben sind, sowie der Name der Ehefrau des Direktors, Vesorianna. Das Denkmal ist ein beliebter nächtlicher Treffpunkt für Liebespaare, da es genau die richtige Mischung aus tragischer Romanze und unheimlicher Umgebung bietet, ohne sich auf dem angeblich von Spukerscheinungen heimgesuchten Boden von Schreckenfels selbst zu befinden.

p. das ruheland

Jenseits des Funebrial ist ein großes Stück Moorland als Friedhof für Ravengros Verstorbene reserviert. Dank des Einflusses der Kirche der Pharasma im Dorf ist der Friedhof groß und gut gepflegt. Die Tradition gebietet, dass jeder, der am Ruheland vorbeikommt oder sie durchquert, zunächst als Zeichen des Respektes mit dem Finger eine Spirale über seinem Herzen zeichnen muss. Dieses Zeichen soll verhindern, dass der Reisende die Ruhe der Toten stört.

Das Ruheland ist im „Spuk von Schreckenfels“ näher beschrieben.

q. gibbs hefenuss' hütte

Dieses windschiefe Gebäude gehört einem der übelläunigsten früheren Bauern von Ravengro – Gibbs Hefenuss (CN Alter menschlicher Bürger 2). Gibbs spielt in „Der Spuk von Schreckenfels“ eine wichtige Rolle.

r. schreckenfels

Die Überreste von Ravengros früherem Daseinszweck ragen immer noch auf der Spitze eines kahlen Hügels über dem Dorf auf und dienen als ständige Inspiration für Märchen und schlechte Träume. Auch Schreckenfels wird in allen Einzelheiten im Abenteuerteil dieses Bandes präsentiert.






Spukerscheinungen: Die rastlosen Toten

ALS UM UNS HERUM DIE RUHELOSEN GEISTER ZU KLOPFEN BEGANNEN, HOB ICH MEINE HAND UND SCHNIPSTE DREI MAL LAUT MIT DEN FINGERN. DAS KLOPFEN HIELT INNE UND ANTWORTETE DANN EINHEITLICH. WIR STELLTEN UNSERE FRAGEN AN DEN TOTEN HERREN DES MONTALOVHAUSES UND DAS KLOPFEN ANTWORTETE, SO DASS WIR LANGSAM BEGINNEN KONNTEN, DAS GEHEIMNIS UM DEN MORD AN ARNO MONTALOV AUFZUKLÄREN. PLÖTZLICH WURDE ES EISKALT IM RAUM UND ZWEI GEISTERHAFTE HÄNDE LEGTEN SICH MIT EISERNEM GRIFF UM MEINE KEHLE, SO WIE SIE SICH VOR ÜBER ACHTZIG JAHREN UM DEN HALS DES HAUSERHERRN GELEGT HATTEN.

- JOSEFFY CAGLIOSAMO, GEISTERSUCHER IM RUHESTAND

 Spukerscheinungen werden aus Zorn und Verzweiflung geboren. Sie sind vielseitig einsetzbar, um gehaltvolle Begegnungen und unheimliche Geschehnisse am Spieltisch zu erschaffen. Als Kreuzung aus Fallen mit der üblen Gegenwart von Untoten können Spukerscheinungen die Spieler beim Erforschen ausbremsen und frustrieren oder auch als furchterregende Mittel des Geschichtenerzählers dienen. Spielleiter können die Regeln zum Erschaffen und Präsentieren dieser rätselhaften Geistererscheinungen im *Pathfinder Spielleiterhandbuch* vorfinden, so dass sie eigene bössartige Schrecken auf ihre ahnungslosen Spieler loslassen können.

Verfallene Irrenhäuser und vor sich hin gammelnde alte Herrenhäuser sind die typischen Orte von Spukerscheinungen. Die Sagen und Legenden sind voller Geisterbegegnungen auf einsamen Straßen und in nebelverhangenen Mooren. Selbst gutgehende Gasthäuser und Schenken können als Hintergrund für Spukerscheinungen dienen. Kurz gesagt kann jeder Ort, an dem jemand eines ungerechten Todes gestorben ist und wo Mord und Betrug stattgefunden haben, zu einem Platz für rastlose Geister werden.

Es folgen 15 klassische Spukerscheinungen, beginnend mit Manifestationen wie glühenden Kugeln und Kalten Flecken bis hin zu geheimnisvolleren und erschreckenderen Gespenstern wie Gjengängern und Schwarzen Jungfern. Diese Spukerscheinungen bieten eine breite Auswahl an Herausforderungsgraden und Effekten, um die SC zu verängstigen und die Spieler auf den Stühlen hin und her rutschen zu lassen. So lässt das Abenteuer beginnen!

klassische spukerscheinungen

Auch wenn jede der folgenden Spukerscheinungen eine Begegnung mit einem bestimmten Motiv repräsentiert, sollte der SL diese Manifestationen anpassen, wie er oder sie es für nötig hält. Eine Spukerscheinung wird umso effektiver, je besser sie an den Hintergrund oder jene, die sie erschrecken soll, angepasst ist. Die Standardbeschreibung kann daher problemlos durch eine neue ersetzt werden.

klopfer (hg 1)

Die am weitesten verbreiteten Spukerscheinungen sind Klopfer: unruhige Tote mit gerade genug Substanz, um wilde Klopfergeräusche und lautes Rumsen in der Nacht zu erzeugen. Abenteurer können versuchen, mit diesen intelligenten Geistern über Morsezeichen oder ähnliche Codes zu kommunizieren. Auf diese Weise können pro Minute rätselhafte Nachrichten von 1W10 Worten Umfang übermittelt werden, was aber jeweils einen erfolgreichen Wurf auf Sprachenkunde erfordert (der SG ist unterschiedlich – siehe Kasten). Neutralisierte Spukerscheinungen aller Art könnten während ihrer Ruhephase (siehe Kasten) in diesen Zustand verfallen, was es ermöglicht, mit ihnen zu kommunizieren und herauszufinden wie man sie vernichten kann.

KLOPFER

HG 1

EP 400

Gesinnung variiert; Anhaltende Spukerscheinung
(1,50 m-Radius)

Zauberstufe 1

spukerscheinungen untersuchen

SC, die in den Diensten der verängstigten Eigentümer eines heimgesuchten Herrenhauses stehen oder vielleicht auch nur unruhige Geister exorzieren wollen, können versuchen, mit den Spukerscheinungen in Kontakt zu treten um in Erfahrung zu bringen, wie man diese zur endgültigen Ruhe führen kann. Der SL kann entscheiden, dass alle neutralisierten Spukerscheinungen (d.h. jene, die auf o TP reduziert werden) bis zu ihrem Rücksetzer als Klopfer mit HG 1 behandelt werden. Unter dieser Option besitzt der Geist genug Kraft, um in seinem Bereich nachzuhallen, wo er den Lebenden seine Wünsche mitteilen kann. Natürlich sind auch diese Klopfergeräusche noch furchteinflößend, allerdings kann eine Kommunikation mit diesen schwachen Geistern hergestellt werden, wenn eine Reihe von Codes festgelegt wird (z.B. einmal Klopfen für „ja“, zwei Mal Klopfen für „nein“), oder indem Worte, Buchstaben und Zahlen gerufen werden, zwischen denen der Geist eine Auswahl treffen kann. Solche Botschaften können mit einer Geschwindigkeit von 1W10 Worten in der Minute gebildet werden, allerdings muss einem Charakter dazu in jeder Minute ein Wurf auf Sprachenkunde gegen SG 15 + dem ursprünglichen HG der Spukerscheinung gelingen. Diese Art der Verständigung ist in der Regel unzuverlässig und rätselhaft und vermittelt auch niemals Wissen, über das der Geist zu Lebzeiten gar nicht verfügte. Obwohl der Geist sich stets seiner Gesinnung entsprechend verhält, würden nur die bössartigsten Geister die Gelegenheit verstreichen lassen, ihre endgültige Ruhe zu finden. Manche Medien tragen flache, buchstabenbedruckte Bretter mit sich, die als „Geisterbretter“ oder Seelenschreiber bezeichnet werden. Dabei handelt es sich um kleine Scheiben mit Rädern und Kreide oder Kohle an der Unterseite, mit denen man sich besser mit den Geistern verständigen kann. Solche Werkzeuge erhöhen die Geschwindigkeit der Nachrichten auf 3W6 Worte in der Minute und verleihen ihren Benutzern einen Bonus von +4 bei Würfeln auf Sprachenkunde, um die rätselhaften Nachrichten der Spukerscheinungen zu entziffern.

Bemerken Wahrnehmung SG 10 (um schwaches Klopfen an den Wänden, dem Boden oder Möbelstücken zu hören)

TP 4; Schwäche Lässt sich durch *Vor Untoten verstecken* täuschen; **Auslöser** Nähe; **Rücksetzer** 1 Tag

Effekt Wenn diese Spukerscheinung ausgelöst wird, ertönt auf nahen harten Oberflächen ein Chor heftiger Klopfergeräusche und Schläge, während die unruhigen Geister die Lebenden von ihrer Ruhelosigkeit in Kenntnis setzen. Alle, die das übernatürliche Klopfen hören können, fallen *Furcht verursachen* (Rettungswurf SG 11) zum Opfer.

Zerstörung Abhängig von ihrer Gesinnung bitten

Klopfer meist darum, dass ihre sterblichen Überreste bestattet werden oder dass die SC ihren Tod rächen. Wenn diese Wünsche erfüllt werden, verschwinden die Spukerscheinungen.

zuschlagende tür (hg 1)

In der Regel deuten verschlossene oder zuschlagende Türen auf geheimnisvolle Weise darauf hin, dass eine übernatürliche Präsenz sich gegen ein Eindringen wehrt. Sie dienen auch als ernsthafte Erinnerung daran, dass Forscher im Reich der Spukerscheinungen nicht willkommen sind. Diese frivolen Geister sperren die Lebenden nicht nur gern aus, sondern auch ein – meist zusammen mit gefährlichen Verließbewohnern.

ZUSCHLAGENDE TÜR HG 1

EP 400

RB Spukerscheinung (Türen oder Fensterläden in einem Radius von 1,50 m)

Zauberstufe 1

Bemerken Wahrnehmung SG 10 (um zu sehen, wie sich eine Tür o.Ä. schließt)

TP 2; Schwäche Lässt sich durch *Vor Untoten verstecken* täuschen; **Auslöser** Nähe; **Rücksetzer** 1 Minute

Effekt Die heimgesuchte Tür oder das vom Spuk heimgesuchte Fenster schlägt abrupt zu, wenn die Spukerscheinung ausgelöst wird, und leistet Öffnungsversuchen einen übernatürlichen Widerstand als läge *Pforte zuhalten* auf ihr. Nach der Auslösung hält der Spuk die Tür für 1 Minute geschlossen. Wenn der Spuk neutralisiert wird, wird auch die Tür wieder freigegeben.

Zerstörung Ein Fläschchen voll Weihwasser, das über den heimgesuchten Bereich gesprenkelt wird, bannt dauerhaft Spukerscheinungen, die beständig Türen und Fensterläden zuschlagen.

kukeln (hg 2)

Diese intelligenten Geister manifestieren sich häufig als Zeichen geisterhaften Befalls als langsam treibende Wolke durchscheinender, leuchtender Kugeln. Die Gelehrten vermuten, dass es sich um schwächere Geister von Tieren, Geister, die mit der Zeit verblasst sind, oder sogar um die Seelen von Kindern handeln könnte.

KUGELN HG 2

EP 600

CB Spukerscheinung (3 m x 6 m Raum oder Gang)

Zauberstufe 2

Bemerken Wahrnehmung SG 10 (um pulsierende, leuchtende Kugeln zu bemerken)

TP 4; Schwäche Langsam; **Auslöser** Nähe; **Rücksetzer** 1 Minute

Effekt Der Schwarm dahintreibender Stäubchen besteht in der Regel aus 6W6 leuchtenden Kugeln, deren Größe von der winziger Erbsen bis hin zu der großer Melonen reichen kann. Zeugen solcher Manifestationen unterliegen *Erschrecken* (Rettungswurf SG 13), da die neugierigen Kugeln Eindringlinge bedrohen.

Zerstörung Kugeln sind zu schwach und unbedeutend, um nach der letzten Ruhe zu suchen, wie dies bei anderen Spukerscheinungen der Fall ist. Stattdessen nimmt die

Zahl der Kugeln an einem Ort jedes Mal um eins ab, wenn die Spukerscheinung neutralisiert wird, bis sie gänzlich verschwunden sind.

kalter fleck (hg 3)

Kalte Flecken entstehen an Orten, an denen Kreaturen eines traumatischen Todes gestorben sind, welchen die psychische Stärke fehlte, als wahre Geister weiterzubestehen. Diese häufig anzutreffenden Indikatoren des Übernatürlichen durchstreifen häufig große Gebäude auf der ständigen Suche nach der Wärme der Lebenden, um so Erleichterung von der Kälte des Todes zu finden.

KALTER FLECK HG 3

EP 800

NB Anhaltende Spukerscheinung (4,50 m Radius)

Zauberstufe 3

Bemerken Wahrnehmung SG 10 (um den plötzlichen Temperaturabfall zu bemerken)

TP 13; Auslöser Nähe; **Schwäche** erleidet Schaden durch Feuer; **Rücksetzer** 1 Stunde

Effekt Wenn man den Bereich eines Kalten Fleckens betritt, fällt die Temperatur sofort auf den Gefrierpunkt, da der schwache Geist den Lebenden die Körperwärme entzieht. Dies entspricht dem Effekt von *Kalte Hand* (Rettungswurf SG 11) und betrifft automatisch alle Kreaturen in jeder Runde, in der sie sich im Wirkungsbereich aufhalten.

Zerstörung Ein nicht gehaltener Gegenstand aus Metall muss zum Ziel von *Metall erhitzen* werden, während sich der Kalte Fleck manifestiert. Der warme Gegenstand wird die Wesenheit absorbieren und muss dann rasch in heiligem Boden vergraben werden.

würgehände (hg 4)

Diese gefährlichen Gespenster können die nachhallenden Verkörperungen gelynchter Serienmörder sein, die ihre Opfer erwürgt haben, oder auch die traumatische psychische Manifestation einer hysterischen Öffentlichkeit. Sie lauern in dunklen Gassen, um sich dort an den Lebenden zu rächen.

WÜRGEHÄNDE HG 4

EP 1.200

CB Anhaltende Spukerscheinung (4,50 m x 9 m große Gasse)

Zauberstufe 4

Bemerken Wahrnehmung SG 20 (um sich zusammenziehenden Rauch zu sehen)

TP 18; Schwäche Lässt sich durch *Vor Untoten verstecken* täuschen; **Auslöser** Nähe; **Rücksetzer** 1 Tag

Effekt Dieser Geist manifestiert sich als ein Paar geisterhafter Skelethände, welche sich um die Kehlen seiner Opfer legen. Dieser Berührungsangriff +4 dupliziert jede Runde den Zauber *Vampirgriff*. Die so gewonnenen temporären Trefferpunkte werden zu den TP der Spukerscheinung hinzuaddiert und machen die Wesenheit schwieriger zu bannen, je länger sie würgt.

Zerstörung Handschellen, die mit *Waffe weihen* belegt wurden und in den Bereich der Spukerscheinung gebracht werden, fangen ihre Essenz ein. Sie müssen dann in fließendes Wasser geworfen werden, um den mörderischen Geist dauerhaft zu bannen.

VERRÜCKTER MÖNCH (hg 5)

Geistererscheinungen von Mönchen gehören zu den häufigsten Spukerscheinungen. Man findet sie oft in heimgesuchten Kloster-ruinen. Die Geschichten über diese rätselhaften Geister sind recht widersprüchlich – die einen berichten, ihnen seien Kelche mit heilsamen Trunk angeboten worden, während andere erzählen, dass sich die scheinbar wohlmeinenden Gaben des Geistes als giftiger Verrat entpuppten.

VERRÜCKTER MÖNCH

HG 5

EP 1.600

CN Spukerscheinung (7,50 m Radius auf einem Kirchhof)

Zauberstufe 5

Bemerken Wahrnehmung SG 20 (um zu hören, wie Flüssigkeit eingegossen wird)

TP 10; **Auslöser** Nähe; **Rücksetzer** 1 Tag

Effekt Wenn diese Spukerscheinung ausgelöst wird, materialisiert sich der Mönch und bietet der nächsten verwundeten Kreatur einen Trunk aus einem goldenen Kelch an. Manchmal ist die ätherische Flüssigkeit wohltuend und wirkt wie *Kritische Wunden heilen*, wenn sie getrunken wird. Zu anderen Zeit täuscht der Mönch über seine Absichten und der Trinkende erleidet die Auswirkungen von *Vergiften* (Rettungswurf SG 16), während der Mönch zu einem Haufen kichernder, geisterhafter Knochen zerfällt.

Zerstörung Falls der Geist wirklich helfen will, muss das angebotene Geschenk von einem Wesen guter Gesinnung, das wahrhaft in Nöten ist, abgelehnt werden. Ansonsten wird der verräterische Mönch durch das Läuten von Kirchenglocken dauerhaft gebannt.

unheilvolle erscheinung (hg 6)

Blut quillt zwischen den Dielenbrettern hervor, während entsetzliche Bilder von blutigen Klauen oder den nach Luft schnappenden Gesichtern ertrunkener Opfer ins Blickfeld hinein und wieder hinaus schweben. Solche Spukerscheinungen findet man in Folterkammern, Burgruinen und abgeschiedenen, sumpfigen Hainen.

UNHEILVOLLE ERSCHEINUNG

HG 6

EP 2.400

CB Spukerscheinung (9 m x 9 m Kammer)

Zauberstufe 6

Bemerken Wahrnehmung SG 18 (um eine unheimliche Präsenz zu spüren)

TP 12; **Auslöser** Nähe; **Rücksetzer** 1 Stunde

Effekt Die Opfer dieser Spukerscheinung sehen beunruhigende, übernatürliche Bilder. Spiegel zeigen blutüberströmte Gesichter, Schatten verfestigen sich zu furchtbaren Monstern, grässliche Geister heulen oder verwesende Jungfrauen betteln um Hilfe. Die unnatürlichen Vorgänge wirken auf alle Zeugen wie *Furcht* (Rettungswurf SG 16).

Zerstörung Diese Bilder sind meist die Resonanz nachhallendem psychischem Traumas und in der Regel eher ätherische Rückstände statt ruhelose Geister. Daher können sie mittels *Weihen* gebannt werden.

ruheloser geist (hg 7)

Zu den gewöhnlichen Anzeichen für das Vorliegen von Spukerscheinungen gehören Möbel, die sich auf geheimnisvolle Weise bewegen, fliegende Objekte und Angriffe von Unsichtbaren. Dies geschieht gleichermaßen in edlen Villen und feuchten Kerkern. Ruhelose Geister manifestieren sich meist, um gegen das Eindringen der Sterblichen in vergessene Grabstätten oder auf den heiligen Boden eines vergessenen Volkes von Ureinwohnern zu protestieren.

RUHELOSER GEIST

HG 7

EP 3.200

CB Anhaltende Spukerscheinung (bis 10,50 m Radius innerhalb eines Gebäudes)

Zauberstufe 7

Bemerken Wahrnehmung SG 20 (um geheimnisvolle Bewegungen zu sehen)

TP 31; **Schwäche** Lässt sich durch *Vor Untoten verstecken* täuschen; **Auslöser** Nähe; **Rücksetzer** 1 Stunde



Effekt Ruhelose Geister sind mächtige Geister, die zu brutalen kinetischen Ausbrüchen fähig sind. Sie können mit Einrichtungsgegenständen werfen und Eindringlinge sogar mit einem anhaltenden *Telekinese*-Effekt (Rettungswurf SG 17) zerrauen. Man weiß von Ruhelosen Geistern, die alle drei Versionen dieses Zaubers eingesetzt haben, um die Lebenden zu belästigen und ihren Ärger über den sie beleidigenden Haushalt zu zeigen.

Zerstörung Diese Spukerscheinungen sind schwer zu zerstören, da man die meist imposanten Gebäude schlecht vom heiligen Boden entfernen kann. *Zutritt verwehren* versperrt ihnen den Zugang zum Gelände und vertreibt sie.

grausiges flüstern (hq 8)

Jene, die bei ihren Nachforschungen über die finsternen und furchtbaren Dinge den Verstand verlieren, aber auch die Geister verückter Magier, die zu weit in die schwarze Essenz des Dunklen Firmaments reisten, manifestieren sich häufig nach ihrem Tod als solche Spukerscheinungen.

GRAUSIGES FLÜSTERN

HG 8

EP 4.800

CB Spukerscheinung (bis zu 12 m Radius)

Zauberstufe 8

Bemerken Wahrnehmung SG 20 (um lauter werdendes Flüstern zu hören)

TP 16; Auslöser Nähe; **Rücksetzer** 1 Tag

Effekt Wenn diese Spukerscheinung ausgelöst wird, vernehmen alle im betroffenen Bereich ein schwaches, leises Flüstern. Während der Flüstern lauter wird, unterliegen alle Eindringlinge der dauerhaften Verwirrung von *Wahnsinn* (Rettungswurf SG 20). Dieser Zustand ist dauerhaft, kann aber normal geheilt werden.

Zerstörung Ein auf den Bereich gewirkter *Heiliger Schlag* zerstört diese wahnsinnige Spukerscheinung dauerhaft.

ektoplasmisches miasma (hq 9)

Wirbelnde Wolken aus Geistern, die zu einer einzigen ätherischen Masse zusammengezogen wurden, spuken an den Tatorten besonders grauenvoller Morde, bei denen die Opfer abgeschlachtet wurden. Diese im Tode verbundenen Seelen wollen nur noch die Lebenden verletzen. Ihre Gesichter sind zu stummen, heulenden Schreien und wahnsinnigem Gekreische verzerrt.

EKTOPLASMISCHES MIASMA

HG 9

EP 6.400

CB Anhaltende Geistererscheinung (Ätherische Wolke mit 9 m Radius)

Zauberstufe 9

Bemerken Wahrnehmung SG 15 (um sich zusammenziehenden Nebel zu sehen)

TP 40; Schwäche Lässt sich durch *Vor Untoten verstecken* täuschen; **Auslöser** Nähe; **Rücksetzer** 1 Tag

Effekt Dutzende geisterhafter Gesichter vermischen sich in einem wirbelnden Miasma aus zerschmetterten Gliedmaßen und verzerrten, heulenden Gesichtern. Die Erscheinungen schießen rasch durch die Körper aller im Bereich und duplizieren dabei die Effekte von *Fester Nebel*

und *Säurenebel* (Rettungswurf SG 17), fügen dabei aber Schaden ohne Energietyp zu.

Zerstörung Sollten die Namen aller Mordopfer unter den Dutzenden entdeckt und ausgesprochen werden, während die Spukerscheinung sich zurücksetzt, trennen sich die Seelen und finden Frieden.

kopflloser reiter (hq 10)

Egal ob geisterhafte Ritter aus fernen Ländern, die ihre Köpfe in der Schlacht verloren, oder betrogene Reitersleute, die von eifersüchtigen Rivalen enthauptet wurden – Kopfllose Reiter sind gefährliche und tödliche Jäger, denen man mitten in der Nacht auf dunklen Straßen und aufgegebenen Brücken begegnen kann.

KOPFLLOSSER REITER

HG 10

EP 9.600

CB Anhaltende Spukerscheinung (3 m x 15 m langer Straßen- oder Brückenabschnitt)

Zauberstufe 10

Bemerken Wahrnehmung SG 20 (um das Nahen eines Phantompferdes zu hören)

TP 45; Auslöser Nähe; **Rücksetzer** 1 Tag

Effekt Diese Spukerscheinung materialisiert als ein kopflloser, im Sattel sitzender Geist. Er trägt eine uralte Rüstung und sein abgetrennter Schädel hängt am Sattel seines verwesenden, geisterhaften Pferdes. Der Geist galoppiert schnell die Straße hinunter und greift in jeder Runde mit einer furchtbaren, ätherischen Klinge wie mit dem Zauber *Des Magiers Schwert* mit einem Angriffsbonus von +16 an. Von manchen wandernden Erscheinungen weiß man, dass sie ihre Opfer weit über ihr Ausgangsgebiet hinaus verfolgen.

Zerstörung In der Straße muss eine heilige Waffe vergraben werden. Dann muss die Spukerscheinung während einer Vollmondnacht herausgefordert werden. Der Kopfllose Reiter wird zerstört, wenn er über die heilige Waffe hinweg reitet.

geisterkutsche (hq 11)

In vielen Ländern hält sich der Aberglauben, dass die durchscheinenden, von Pferden gezogenen Kutschen die Seelen ins Jenseits bringen. Gelehrte halten dagegen, dass es die sich ständig wiederholenden Manifestationen tragischer Unfälle seien. Was auch immer davon stimmt, die geisterhaften Kutscher dieser Geisterkutschen verspüren jedenfalls keine Liebe für die Lebenden und erscheinen gleichermaßen auf verlassenen Straßen und belebten Boulevards, um die Fußgänger voll Freude niederzureiten und zu überfahren.

GEISTERKUTSCHE

HG 11

EP 12.800

CB Geistererscheinung (4,50 m x 18 m langes Straßenstück)

Zauberstufe 11

Bemerken Wahrnehmung SG 22 (um galoppierende Pferdehufe zu hören)

TP 22; Auslöser Nähe; **Rücksetzer** 1 Stunde

Effekt Sobald diese Spukerscheinung sich manifestiert, rast eine durchscheinende, von Pferden gezogene Kutsche voller lachender Geister in verrotteten, einst feinen Kleidern wild die Straße hinunter und macht dabei Schlenker, um alle in

ihrem Weg zu überrollen. Alle im Bereich unterliegen den Effekten von *Geballte Faust* (Angriff +25).

Zerstörung Wer diese gefährlichen und wilden Geister zerstören will, muss eine Stute an den Ort der Spukerscheinung bringen und das lebende Pferd mittels *Ebenenwechsel* auf die Ätherische Ebene schicken, wo die Geisterhengste der Kutsche sie verfolgen und sich auf ewig verirren werden.

schwarze jungfer (hg 12)

Jene, die einst auf jedem Ball umworben wurden, altern schnell zu von der Zeit zerfressenen alten Jungfern, deren einstige Schönheit nur noch Erinnerung und deren Jugend vergeudet ist. Die Frauen, welche ihre Enttäuschung über diese Beleidigung mit ins Grab nehmen, ruhen meist unsanft und wollen manchmal die Jugend der Lebenden rauben.

SCHWARZE JUNGFER

HG 12

EP 19.200

NB Spukerscheinung (3 m x 6 m Treppenabsatz)

Zauberstufe 12

Bemerken Wahrnehmung SG 26 (um das Knacken alter Knochen zu hören)

TP 24; **Auslöser** Nähe; **Rücksetzer** 1 Stunde

Effekt Die körperlose Gestalt eines weißverschleierte, vertrockneten alten Weibes materialisiert, wenn diese Spukerscheinung ausgelöst wird. Alle Zeugen in Reichweite unterliegen den Effekten von *Verdorren* (Rettungswurf SG 22). Während ihre Opfer vertrocknen und altern, scheint die Schwarze Jungfer Kraft und Jugend zurückzugewinnen, ehe sie mit einem zufriedenen Seufzen wieder verblasst.

Zerstörung Ein Spiegel muss während der Manifestation des verdorrten Geistes in den Bereich der Spukerscheinung geschafft werden. Der Anblick seines wahren Zustandes verbannt den Geist.

gjengänger (hg 13)

Rachsüchtige Selbstmörder oder Gjengänger können sich in den Gefilden der Sterblichen als verzerrte, körperliche Kopien jener manifestieren, die in ihr Revier eindringen, und diese so dann voll brutaler Bösartigkeit angreifen. Diese Wesenheiten verbreiten zudem Krankheiten und die Opfer ihrer Angriffe tragen oft tiefe blaue Abdrücke. Dabei handelt es sich um das „Kneifen des Toten Mannes“ oder *Dødningeknip*. Die Überlebenden eines Angriffes durch einen Gjengänger fallen oft einer hochansteckenden Krankheit zum Opfer, bei der ihre Körper durch den lähmenden Fluch der Spukerscheinung langsam verfallen.

GJENGÄNGER

HG 13

EP 25.600

CB Anhaltende Spukerscheinung (bis zu 19,50 m Radius)

Zauberstufe 13

Bemerken Wahrnehmung SG 28 (um zu bemerken, wie der Spuk Gestalt annimmt)

TP 58; **Auslöser** Nähe; **Rücksetzer** 1 Tag

Effekt Ein Gjengänger manifestiert sich körperlich und nimmt die verzerrte, zusammengepresste Gestalt eines ausgewählten Eindringlings an, als würde er mittels *Simulakrum* erschaffen. Unabhängig von der nachgeahmten Kreatur entsprechen sein TP denen der Spukerscheinung.

Diese Wesenheit verlässt sich auf sein „Kneifen des Toten Mannes“. Dieser Berührungsangriff +13 verursacht eine eingedrückte blaue Wunde, welche *Ansteckung* (Rettungswurf SG 16) nachahmt und sich als Beulenpest manifestiert. Die Krankheit besteht auch fort, wenn die Spukerscheinung neutralisiert wurde, kann aber normal geheilt werden. Diese Spukerscheinung kann stets immer nur einen Doppelgänger manifestieren, wenn sie einen weiteren Doppelgänger erschafft, verschwindet der erste.

Zerstörung Ein mit Teer bestrichenes heiliges Symbol einer rechtschaffen guten Gottheit, welches im Revier der Spukerscheinung platziert wird, verhindert, dass diese sich manifestieren kann. Gjengänger sind aber berüchtigt dafür, dass sie sich nur schwer zur Ruhe legen lassen. Ihre Überreste müssen gefunden, exhumiert und drei Mal um die Kirche einer rechtschaffen guten Gottheit getragen werden, ehe sie über die Mauer des Kirchenhofes zum Wiederbegräbnis gereicht werden.

der sturz des heimgesuchten hauses (hg 14)

Manchmal ist ein Landsitz derart von Spukerscheinungen verseucht, dass das Haus selbst rebelliert. Dieser letzte, verzweifelte Akt bedeutet meist das Ende für Abenteurer, welche zu tiefe Einblicke in die sorgenreiche Vergangenheit des heimgesuchten Heimes erlangt haben. In diesen seltenen Fällen setzen die rachsüchtigen Kräfte im Inneren des Hauses zu einem letzten, verschlingenden Kraftakt an, um jene zu vernichten, die ihre furchtbaren Geheimnisse entdeckt haben.

DER STURZ DES HEIMGESUCHTEN HAUSES

HG 14

EP 38.400

CB Anhaltende Spukerscheinung (21 m Radius um einen Landsitz herum)

Zauberstufe 14

Bemerken Wahrnehmung SG 21 (um die anwachsenden Vibrationen zu spüren und das Knacken im Gebäude wahrzunehmen)

TP 63; **Auslöser** Nähe; **Rücksetzer** Keiner

Effekt Diese Spukerscheinung wird in der Regel durch traumatische Enthüllungen innerhalb uralter Herrenhäuser ausgelöst, die von unruhigen Geistern heimgesucht werden. Der heimgesuchte Landsitz unterzieht sich einem furchtbaren Akt der Selbstzerstörung. Das Wetter um den Landsitz herum wandelt sich zu schwerem Sturm wie durch *Wetterkontrolle*, während das Haus unter den Auswirkungen von *Erdbeben* (Rettungswurf SG 22) zu erzittern und zu knacken beginnt. Es bringt auf diese Weise seine furchtbare Geschichte zu Ende. Die meisten Gebäude werden sofort zerstört, doch beide Effekte halten an, bis der ganze Landsitz von der Erde verschluckt wird.

Zerstörung Solche Handlungen letzter Verzweiflung sind selbstzerstörerisch und die Umstände dieser Ereignisse führen meist zur Freilassung der rastlosen Geister in einem heftigen Finale. Jene Geister, die auf dem zerstörten Gelände verweilen, können mittel *Weihen* ruhiggestellt werden.



Schuldiges Blut (I von 6)

Gewöhnliche Fische

Ich fange hiermit nach den Ereignissen an, weil es immer heißt, dass man es so machen soll. Früher habe ich gedacht, in diesen kleinen Tagebüchern ginge es vor allem um Ruhm und darum, uns unwichtige Leute wissen zu lassen, dass es jenseits unserer grauen Straßen und schützenden Wände weit Größeres in der Welt zu finden gibt. Ich schätze, ich weiß es jetzt besser. Irgendwann habe ich begriffen, dass sie Warnungen darstellen. Wenn mich dieses verdammte Ding also eines Nachts erwischt, kann ich trotzdem immer noch erklären, wie ich mein Ende gefunden habe, und vielleicht kann ich verhindern, dass es nochmal geschieht.

Es ist hier, während ich dies schreibe. Das rote Funkeln verrät seinen Hunger. Nicht nach Essen oder Trinken oder Blut oder irgendetwas halbwegs Verständlichem – darüber ist es weit hinaus. Ich denke, das solltet ihr wissen, erst recht, wenn ich irgendwann

nicht mehr in der Lage bin, selbst jemanden zu warnen.

Egal was sie nun sagt, nachdem alles vorbei ist – es hat nicht so angefangen wie in einem ihrer Romane. An diesem Abend trieb ich mich im Zum Alten Horn herum, der ältesten Kneipe in Ardis, einer schäbigen Absteige, von der der Wirt behauptete, sie sei in einem Zeitalter erbaut worden, als alle Männer Könige waren und die Gänse Gold schissen. Es war überhaupt ein Wunder, dass dieses Wrack aus absackenden Balken und rissigem Mörtel lediglich schäbig aussah, und noch mehr ein Wunder, dass der Schankraum mit den abgewetzten Wandbehängen, dem brüchigen, krummen Weißdorn und dem verstaubten Bärenfell über dem Kamin nachts zu etwas taugte. Die unordentliche Aufmachung, gepaart mit dem Dunst alter Kräuterzigarren, dämpfte unbeabsichtigt und doch effektiv jedes Geräusch in der engen Kneipe und machte dieses

Loch zu einem beliebten Ort für Leute mit dem widersprüchlichen Wunsch, sich zu unterhalten, ohne gehört zu werden.

Damals dachte ich nicht daran, aber der Handlungshintergrund erschien gerade so, als wenn sie ihn sich ausgedacht hätte: eine Heldin, die sich in die Schattenseite der Stadt wagte, um einem mondsüchtigen Schwerenöter, einem rachsüchtigen Toten oder sonst wem hinterher zu jagen. Doch während Zündlers Helden immer eine Menge Tricks und Talismane zur Unterstützung ihrer edlen Absichten dabei hatten, passten meine Absichten anscheinend zu dem Bisschen, was in meiner abgehalfterten Umhängetasche klapperte: ein paar Münzen, die ich früher am Tag hatte mitgehen lassen, einige nützliche Metallsplitter, das eingekerbte Messer eines Kaiarbeiters und ein abgegriffenes Buch. Es war noch immer etwas Farbe auf der Prägung der Worte *Nie bluteten ihre Wunden* und *Ailson Zündler*. Ich erinnere mich, dass ich das Buch aus der Bibliothek meiner Mutter mitgehen ließ, als ich in jener Nacht flüchtete. Einer dieser typischen ironischen Momente, die im Rückblick einen immer stärker prophetischen Charakter annehmen. Wie dem auch sei, in diesem Moment bedeutete es mir nichts, und meine Gedanken drehten sich um dringlichere und weniger romantische Angelegenheiten.

Man musste mindestens ein Getränk bestellen, sonst würde der Wirt mit dem beilförmigen Gesicht es spitzkriegen und einen raus werfen lassen. Ich schlängelte mich zur Theke durch, wobei ich den prüfenden Blick des Wirts ignorierte, der auf meinen vor kurzem geklauten Münzen ruhte, und betrachtete das Publikum, das an diesem Abend zugegen war.

Miese Ausbeute.

Nur zwei Beamte in geflickten Mänteln, ein Peschhändler, der sein eigenes Zittern zu unterdrücken versuchte, einige übermäßig geschminkte Hafendörner bei ein paar Stutzern mit trüben Augen und eine Versammlung von Studenten, die so nahe beieinander standen, als ob sie versuchten, gegenseitig ihre Gedanken zu lesen: zwei Kerle und ein sehr dürres Mädchen. Am sichersten waren die Münzen der Beamten in die Finger zu bekommen, da sie ihr Kupfer bei der zweiten Runde praktisch auf den Präsentierteller legten. Aber am einfachsten würde ich an das Geld kommen, das in einem altmodischen Hüftbeutel am Gürtel des verwahrlosten der Studenten hing. Die Börse sah nicht unbedingt gut gefüttert aus, aber es würde sicher genug drin sein, damit ich damit mein Getränk und, so Desna wollte, ein Essen bezahlen konnte, bevor der letzte Händler für die Nacht zumachte.

Misstrauisch nahm ich meinen geizig gefüllten Humpen mit dem Gebräu aus Wasser und Bier entgegen, suchte mir eine Bank, die den Rücken der Studenten zugewandt war, und nahm Platz. Es gab keinen Grund, mich mit dem Trinken zu beeilen – sie sahen nicht so aus, als würden sie sehr bald irgendwo hingehen.

Durch den Dunst und das träge Murmeln der Gespräche im Raum konnte ich gerade so das Flüstern hinter mir wahrnehmen. Das könnt ihr dem zuschreiben, was mein Vater immer meine „Elfenohren“ nannte, wobei er sich auf einen vermutlich erfundenen Vorfahren in unserem Familienstammbaum bezog.

„... und hat ihn einfach zu Boden gerissen, genau vor seiner Nase. Wenn er das Kontor nur einen Moment früher verlassen hätte, hätte er auf der Straße gelegen statt des alten Parrigd“, sagte der größere der Studenten. Ausgehend von seiner ambossartigen Statur war er möglicherweise auch der Schüler eines Handwerkers.

„Ich hatte gehört, dass es die Tochter der Gräfin war ... die mit den Schweinsäuglein. Opaline, glaube ich. Dieses Mondkalb,

das aus dem Kutschenfenster glotzt und sich hinter ihren fetten Wurstfingern totlacht.“ Das Mädchen mit der scharf geschnittenen Nase betonte jede Silbe mit einem Jammern. „Das ist auch typisch für die. Kümmern sich nicht darum, wen sie überrollen, solange ihre Kassen voll sind und sie aus dieser Jauchegrube heraus watscheln können, wenn es ihnen passt.“

Einen Moment lang war Ruhe, als warteten die Sprechenden darauf, dass der Dritte sich ihnen anschloss und seine Tirade aus Neuigkeiten und Flüchen zum Besten gab, aber diese blieb aus.

„Du steckst das ziemlich gut weg, Garmand“, rumpelte der Amboss. „Er war immerhin dein Meister.“ Es folgte lediglich ein vielsagendes Schweigen.

„Wenn er mir etwas bedeutet hätte, würde ich irgendetwas tun“, prahlte das Mädchen mit schriller Arroganz, als würde sie ihn herausfordern. „Du würdest mich hier nicht vorfinden, wie ich heulend über meinem ...“

„Tue ich das?“, unterbrach der abgehalfterte Geselle mit überraschender Härte in seiner Stimme. „Und wäre ich weniger ein Mann, wenn ich ein oder zwei Tränen vergieße? Ich habe beinahe acht Jahre an der Seite des alten Mannes gearbeitet, habe uns beiden mit dem Geld aus seiner Tasche zu Essen besorgt und habe dank ihm beinahe genug beiseite geschafft, um von hier zu verschwinden. Ist sein Tod – seine Ermordung – nicht ein oder zwei Tränen wert? Oder bereust du dank deiner Erfahrung gar nichts mehr?“

Ich konnte hören, wie die junge Frau sich wand und laut schniefte, weil sie es wahrscheinlich nicht gewohnt war, ihre Zunge im Zaum zu halten, aber sie tat es dennoch.

„Wie auch immer“, fuhr Garmand fort, wobei seine Stimme etwas distanzierter klang, „du hast nicht ganz Unrecht. So etwas schreit nach mehr als nur Tränen und Worten. Ich bin da gewesen, als die Wache Herrn Parrigd von der Straße gekratzt hat – hab sogar die Spuren seines Blutes gesehen, das die Räder fünf Schritte weit hinterlassen haben, bevor sie verblasst sind. Alle sagen, es sei eine von den Kutschen der Gräfin gewesen. Sogar die Wachen, als wenn damit alles geklärt sei. Parrigd hätte genauso gut Krähenfraß auf dem Rinnstein sein können – nur ein Bettler und nicht wert, dass man sich wegen ihm auch nur einen Moment lang schuldig fühlt. Er hatte auch sonst niemanden. Wer weiß, was sie mit seiner Leiche anstellen? Die Wache wird ihn wahrscheinlich einfach in den Fluss werfen, anstatt ihn der Kirche zu übergeben, damit er ehrenvoll verbrannt wird.“

„Also, was soll das dann?“, zeigte die junge Frau nach einer Weile und versuchte, aus dieser Beleidigung einen Teil ihres Stolzes wiederzugewinnen.

„Es ist traurig, aber nicht viel. Weniger als Herr Parrigd verdient, aber ich glaube, ich habe da was im Kopf. Ich muss mit ein paar Leuten reden, wenn es eine Chance gibt, dass es klappen könnte. Und wir brauchen vielleicht Sayns Boot.“

„Ich bringe dich überallhin, wo du willst, solange es nach Sonnenuntergang ist“, sagte der Große, offenbar der Bootsmann Sayn. „Aber ich kann nicht behaupten, dass es reicht, um aus der Stadt zu kommen. Ich kann das Boot nicht vom Tränensee und den Seitenarmen wegfahren.“

„Wir werden nicht lange warten oder weit fahren müssen, hoffe ich“, sagte Garmand. „Ich möchte mich noch heute Nacht darum kümmern, solange ich die Nerven dazu habe. Ich warte nur darauf, dass der Richtige vorbeikommt. Das ist dieser schäbige Typ, von dem ich gehört habe, und ich habe ihn hier auch schon einige Male gesehen. Ich glaube, wir können ein Geschäft mit ihm machen. Aber ich muss es erst noch zu Ende denken.“

Das kleine Drama der Studenten erschöpfte sich in Vorschlägen, Wunschträumen und Flüchen gegen den Namen Venacdahlia. Es sah so aus, als hätten die drei einen harten Tag gehabt, und ich ließ meine Augen zu den Beamten auf der anderen Seite des Schankraums wandern, die gerade ihre dritte Runde bestellten. Aber durch das Gerede vom Geschäfte machen stellte ich mir Silber anstatt Kupfer vor, das Garmands ungeschützte Börse beschwerte. Obwohl ich Mitgefühl wegen ihres schweren Schicksals empfand, war zu jener Zeit eine solche Geschichte nichts Neues in Ardis. Wenn nicht ich ihnen den Tag noch mehr vermieste, würde es jemand Anderes tun. Warum also sollte ich mir ein Essen versagen? Ich machte meinen Zug.

Ich gab vor, nach meinen Stiefeln zu sehen, und hustete, um jegliches Geräusch zu verdecken. Mein Dolch blitzte auf, und die

Münzen landeten ohne viel Geklimper in meiner Hand. Meine Finger hatten diesen Tanz schon so oft getanzt, dass es leicht zu einer übereilten Routine wurde: das Kupfer – verdammt – in den Stiefelschaft rutschen lassen, meine Klinge wegstecken und mich dann gemächlich ausstrecken, so als sei nichts geschehen – all das in dieser halben Sekunde. Ich trank in aller Ruhe aus, und einen Moment später stand ich auf, um zu gehen, wobei ich darauf achtete, nicht breit zu grinsen, sondern das typische niedergeschlagene Gesicht zu machen, das die Kneipengänger erwarten und übersehen würden. Ich trat nicht schwer auf, damit die Münzen unter meiner Ferse nicht klimpten, und dachte daran, was für ein netter Halt das doch gewesen war, und dass ich ihn eventuell meiner wöchentlichen Runde beifügen würde.

In diesem Moment packte mich etwas wie die Zange eines Schmiedes am Handgelenk.

Ich hätte bei meiner üblichen wöchentlichen Runde bleiben sollen.

„Langsam, Fräulein“, sagte die grobe Stimme des Bootsmanns. Ich drehte mich und versuchte meine Nervosität mit Empörung über die raue Hand an meinem Arm zu überspielen. Alle drei am Tisch sahen mich an. Das Mädchen grinste höhnisch, und Sayn war halb aufgestanden, während seine haarige Hand noch immer meinen Unterarm umklammert hielt. „Nicht so gerissen, wie du gedacht hast, hm? Du schuldest uns, glaube ich, eine Runde für die Münzen, die du geklaut hast.“

Ich wusste, dass ich mich nicht herausreden konnte. Vielleicht konnte ich schreien, dass er mich irgendwie belästigte, aber keiner in der Runde sah wie ein Held aus. Vielleicht wenn ich –

„Nein, sie gehören ihr“, sagte Garmand ruhig und vereitelte damit meine Fluchtpläne und überraschte seine Begleiter, die sich zu ihm umdrehten und ihn anstarrten, als sei er verrückt geworden. Er holte seine Börse hervor und steckte einen Finger in die zusätzliche Öffnung, die ich gerade hineingeschnitten hatte. „Setz dich, Fräulein. Wenn du so begabt bist, wie du es gerade demonstriert hast, bist du vielleicht besser als der, auf den ich gewartet habe.“

Er wies auf den unbesetzten vierten Platz. „Hör mir zumindest zu. Ich habe eine Idee, mit der wir uns den Weg aus dieser Stadt ebenen, einen Freund rächen und dem Adel eine fette Ohrfeige verpassen können. Das alles klingt bestimmt besser, als zur Wache geschleift zu werden. Aber sag mir: Kannst du mehr als nur Geldbeutel aufschlitzen?“

Das Boot lief nicht auf Grund, sondern auf ein Grab.

Ein Grabstein, der aus dem Wasser ragte, stoppte unsere Fahrt, und wir zogen das kümmerliche kleine Boot an Land, wobei mit jedem Ruck eine Handvoll weißer Farbflocken abblätterte. Das Geräusch des dunklen Wassers, das gegen die halb versunkenen Grabsteine schlug, klang so, als würde der See versuchen, uns zum Schweigen zu bringen – als würde er nicht wollen, dass wir die unbehüteten Toten weckten, über die er sich ausgebreitet hatte. Mit morbider Neugier blickte ich in die trägen Wellen und fragte mich, ob ich einen hoch treibenden Sarg oder einen untergegangenen Schädel ausmachen könnte, aber die bewölkte Nacht trug dazu bei, dass der See seine Geheimnisse für sich behielt.

Der Blick landeinwärts war kaum dazu angetan, meine Nerven zu beruhigen. Der Friedhof von Corona Aeterna. Hier suchte Garmand nach einem Weg, durch die Toten seine Rache an den Lebenden zu vollziehen.



„Ganz einfach:
Tote für einen
Toten.“

Der Friedhof erhob sich auf einem niedrigen Hügel, auf dem Bäume mit verwelkten Blättern ihre Zweige zum Himmel ausstreckten, die, Fingerknochen gleich, kaum die kleinen Gebilde verdecken konnten, die irgendwie zwischen den Bäumen herumstanden, als seien sie von einer Riesenhand dort hingeworfen worden. Tausende schwer auszumachender Silhouetten wetteiferten mit ihren unheilvollen Nachbarn. Sie hielten Zierschwingen, Urnen oder Obelisken, während größere Gestalten zu sehen waren, die aussahen wie ghulische Riesen, die in der Dunkelheit Knochen einsammelten. Die Bäume und wild wachsenden Gräser raschelten im kalten Wind, ihre Wurzeln schienen den Geruch der Toten hinaufzuziehen, ihre fließenden Bewegungen verdeckte alles, was inmitten der Grabsteine lauern mochte. Ich konnte die Grabsteine ausmachen, die am nächsten standen. Zwar waren ihre Inschriften im Schatten verborgen, doch schienen sie jedem Eindringling ein unheilvolles Schicksal zu prophezeien.

Darauf hoffend, dass meine Phantasie nicht mit mir durchgehen würde, wenn ich zu ersten Mal meinen Fuß auf den Friedhof setzte, blickte ich auf den Weg zurück, den wir gekommen waren. Die wenigen Lichter der schlafenden Stadt spiegelten sich auf der Oberfläche des Tränensees – benannt nach den aufwendigen Begräbnisprozessionen, die den See auf dem Weg zu den Mausoleen der Stadt überquerten. Nur Mitglieder des Königshauses und Adlige, die sich die Ehre solcher kostspieligen Riten leisten konnten, wurden hier beigesetzt. Alle anderen wurden zu Asche verbrannt. Dies war das Schicksal der Armen. Dies war der Schlüssel zu Garmands Plan.

Garmand, ein Fass Öl und zwei Stemmeisen unter dem Arm, ließ uns wenige Schritte vom Ufer entfernt versammeln und sprach schnell und im Flüsterton.

„Ganz einfach: Tote für einen Toten. Wie suchen nach dem Mausoleum der Venacdahlias, brechen ein und verbrennen alles, was wir finden können. Wir halten das Feuer klein. Wir werden versuchen, keinen Großbrand auszulösen, der die Wache alarmiert. Wenn wir genug Zeit haben, sammeln wir die Asche ein und stellen ein hübsches Andenken für die Gräfin zusammen. Klar?“ Genauso hatten wir es besprochen, nachdem wir das Alte Horn verlassen hatten.

„Und morgen früh wachen wir als reiche Männer mit großen Häusern und fetten Ehefrauen auf. So endet die Geschichte, richtig?“ Sayns Tonfall war spitzbübisch. Garmand runzelte die Stirn. Seine Schwester Liscena fluchte.

„Nein“, antwortete Garmand. „Morgen wachen wir auf, als sei nichts gewesen. Was allerdings die Gräfin, ihre Tochter und die Hälfte der inzüchtigen Adligen in der Stadt betrifft: Sie werden aufwachen und feststellen, dass ihre Vorfahren, die sie über zwölf Jahrhunderte zurückverfolgen können – die, denen sie ihr adliges Blut verdanken –, nichts weiter sind als Asche. Alle verbrannt, genau wie wir, wenn wir dahingehen.“ In seiner Stimme erklang erwartungsvolle Heiterkeit. „Und wie man es von Leuten ohne Verstand erwartet, werden die Adligen ihre Toten herausputzen, als gingen sie in die Oper. Dann bedienen wir uns an ein paar Kleinigkeiten, versetzen ein wenig Schmuck und hauen schließlich mit ihrem Geld ab. Das scheint mir nur gerecht zu sein.“

Er nickte mir zu. „All das – aber nur, wenn du so gut bist, wie ich hoffe.“

„Ich finde meine Idee besser!“, lachte der stämmige Bootsmann.

Liscena ließ ihren Kopf kreisen. „Können wir jetzt loslegen?“ Es dauerte beinahe eine Stunde, bis wir die letzte Ruhestätte der

Herrscher über die Grafschaft gefunden hatten: das Mausoleum der Familie Venacdahlia. Wir suchten ohne Licht, weil wir fürchteten, es würde nur Aufmerksamkeit auf den offenen Hügel ziehen. Gehwege mit zerbrochenen Platten, verdrehte Wurzeln und spinnenartige Krabbeltiere, die sich in den Schatten der Grabsteine versteckten, erschwerten uns den Weg durch den Friedhof dermaßen, dass wir an einigen Stellen zwischen den Abbildern von Klagenden und Statuen der Toten hindurch kriechen mussten. Wir fanden unser Ziel am Ende eines Pfades, der sich vom östlichen Tor nach oben wandte, und das sich nahe der Spitze des Hügels befand, hochmütig den Blick über den Tränensee und die Stadt dahinter gerichtet.

Engel beteten an den Ecken des Grabmals. Durch den Schmutz der Jahre sahen ihre Flügel aus wie die von Krähen. Kunstvoll gedrehte Säulen standen im Kreis um das kleine, tempelartige Gebäude, und das tote Auge eines Giebelfensters aus zerbrochenem, verschmutztem Glas starrte auf uns herab. Eine angelaufene Bronzetür versperrte den Weg ins Innere. Auf ihrer Oberfläche war eine Schar verdutzt drein blickender Putten in fleckigen Rüstungen zu sehen, und durch die Brust einer der Putten ging das Schlüsselloch wie eine Speerwunde.

Ohne auf das Stichwort meiner spätabendlichen Arbeitgeber zu warten, holte ich meine behelfsmäßigen Türwerkzeuge hervor und ging vor der Tür in die Knie, wobei ich es vermied, den trauernden Engeln in die Augen zu sehen. Die Venacdahlias verdienten sich in dieser Nacht den Ruf von Geizhalsen – zwei Drehungen mit den Metallsplintern, und das Schloss gab nach. Ich fummelte noch für ein paar Sekunden an dem Schloss herum und unterstrich damit den Wert meiner Teilnahme. Irgendwann stand ich auf und ließ die Tür zum Mausoleum mit einer gelassenen Handbewegung weit aufschwingen.

Obwohl die Grabkammer weit und hoch war, war die Luft drückend und roch nach Staub und altem Moder. Das hatte ich erwartet. Ich hatte sogar die haarigen, schwarzen Spinnen und andere, weniger schwer zu erkennende Schatten erwartet, die vor uns Eindringlingen davon huschten. Aber ich war nicht auf diese bange Vorahnung vorbereitet, dieses Gefühl der Blasphemie, das von der Deckenwölbung hernieder fiel, auf die anklagenden Blicke der augenlosen Höhlen, die uns durch die Lider Dutzender Grabnischen anstarrten. Wir waren in die Heimstatt der Toten eingedrungen, und obwohl sie keine Körper hatten, um uns aufzuhalten, war ihr Zorn doch noch durch den Schleier des Todes spürbar.

Wir hatten kaum innegehalten, um das heruntergekommene Monument einen Moment lang zu betrachten, da ging Garmand bereits auf die Totenbahre in der Mitte der Kammer zu und legte die Stemmeisen und das Ölfass ab.

„Fangt bei den oberen Nischen an und holt alles runter, was drin ist. Wir verbrennen sie in kleinen Haufen.“ Obwohl seine hin und her wandernden Augen seine Unruhe verrieten, klangen seine Anweisungen nüchtern. „Wenn ihr etwas Wertvolles findet, könnt ihr es behalten.“

Ich half ihnen dabei, und zerrte sogar selbst – da man mich am leichtesten hochheben konnte – die Überreste eines der geschichtsträchtigen Herrschers von Ardis herunter. Ich machte mir in dieser Nacht keine Freunde unter den Historikern – ganz zu schweigen von den Adligen des Landes. Glücklicherweise war schon seit langer Zeit keiner aus dem Geschlecht der Venacdahlia hier bestattet worden, so dass wir größtenteils mit trockenen Überresten zu kämpfen hatte, und was wir zu Boden

warfen, hatte so wenig Menschliches an sich, dass wir unser Gewissen einstweilen zum Narren halten konnten. Nur wenige Minuten später kippte Garmand das Öl darüber, und wir hatten ein hübsches Feuerchen in Gang gebracht, und der Rauch der alten Herrscher wurde unsichtbar durch das Fenster und hinaus in die Nacht geweht. Das grauenhafte Leuchten, das durch die Öffnungen der knackenden Schädel schien, minderte kaum die düstere Vorahnung, die schwer in meiner Magengrube lag. Dieses höllische Licht erschien auf unheilvolle Weise prophetisch.

Hier und da fanden wir etwas, das sich einzustecken lohnte – eine Brosche, ein Paar Ohrringe, ein Gehstock mit goldenem Knauf –, aber es war Liscena, die als Erste den Dolch fand.

„Holla“, kam ihr dumpfer Ausruf, der sich ihrem Mund mit solch dummer Überraschung entrang, dass wir uns alle neugierig umdrehten. Sie hatte gerade erst die Abdeckung von einer niedrigen Nische gerissen, die nicht weit von dem Feuer entfernt lag. Im Inneren fing etwas das Licht ein, das von dem Feuer stammte, das die Leichen verzehrte, und wie die Zunge einer Schlange hin und her zuckte.

„Das gehört mir!“, schnappte Liscena, als wir näher heranrückten, zweifellos ohne zu wissen, was „das“ war. Vorsichtig griff ihr Bruder in die Nische und zog eine Leiche hervor, wie wir sie in dieser Nacht noch nicht geschändet hatten.

Auf dem marmornen Boden des Mausoleums lag eine vertrocknete Gestalt in einer grimmig aussehenden Militäruniform, deren Brust anscheinend unter der Last der Medaillen eingesunken war. Auf dem Mantel mit dem hohen Kragen glänzten goldene Fäden, breite Schulterstücke und silberne Spangen. An der Hüfte der Gestalt hing ein vergoldeter Säbel, der aus einer eleganten, ebenholzfarbenen Scheide hervorragte. Obgleich der Tote mit allen Ehren eines Anführers bestattet worden war, war es offensichtlich, dass man ihn in seinen letzten Momenten keine solche Ehrerbietung entgegengebracht hatte. Vier grausame Wunden verunstalteten die Leiche; die geöffneten Knöpfe an Jacke und Hemd offenbarten einen gezackten Pfad, der vom Gesicht über den Hals und den Kragen bis hinunter zur Brust führte, die durch die Fäulnis so eingesunken war wie ein leerer Weinschlauch. Als sei der Mörder mitten in der Tat müde geworden, ragte dort aus dem Brustbein der Griff eines Dolches mit silberner Klinge hervor. Bemerkenswerter noch als die Tatsache, dass die Mordwaffe offensichtlich gemeinsam mit dem Opfer bestattet wurde, war der Dolch selbst.

Obwohl die Klinge in seiner verfallenden Scheide eingebettet war, hatte das, was sichtbar war, in seiner exotischen Eleganz Ähnlichkeit mit einem mit Schätzen gefüllten Palast in Katapesch. Erlesene Verzierungen schmückten das Heft, jedoch schien der Griff aus einem einzigen wundersamen, blutroten Stein gearbeitet worden zu sein, der in ein Netz aus zartem Goldfiligran eingebettet war. Es war eine stolze und tödliche Waffe, die eines Adligen – und, wie es aussah, hatte sie einem Adligen den Tod gebracht.

Liscena, ein impulsives Mädchen, hatte ihre Hand bereits um den Knauf gelegt und zog ihn heraus, bevor irgendjemand sich auch nur rühren konnte. Rückblickend weiß ich nicht genau, ob es die Frau oder die Leiche war, die zuerst schrie.

Der Dolch ließ sich nicht einfach herausziehen, sondern barst aus dem Toten heraus wie ein Pflöpfen, sodass die Diebin nach hinten geschleudert wurde. Etwas, das wie leuchtende Eingeweide aussah, spritzte wie eine Fontäne aus der erneut geöffneten Wunde, ein flüchtiger Auswurf von Körpersäften. Die sich in der Luft über der Leiche sammelnde und windende Flut von Eingeweiden wollte

nicht herabregnen und hing dort, trotzte der Anziehungskraft und dem Verstand. Und die glühenden Eingeweide explodierten mit einem grauenhaften Geräusch, einem unergründlichen Laut, der aus einer undeutlichen Richtung kam. Ein Geräusch, das gleichmäßig lauter wurde, als ob es aus den Abgründen der Welt hinauf in die Gruft sickern würde.

Einen Moment später hing eine groteske Erscheinung über dem leeren Kadaver – ein waberndes, unnatürliches Ding aus Organen, das im unsteten Grün einer Altarkerze glühte. Mit widerstrebender Absicht wand sich die Masse und nahm, als würde sie von den Händen eines unsichtbaren Teufels geformt, eine Gestalt an. Gliedmaßen, Kleidung, eine vertrocknete, von Schnitten entstellte Visage – all dies formte sich, bis das Ding, das dort in der Luft schwebte, ein gespenstisches Abbild der Hülle unter ihr war. Und währenddessen erklang dieser Laut, entrang sich der Gestalt wie ein Schrei, den man durch ein zerschmettertes Fenster hörte und dessen von Schrecken gebeutelte Quelle nicht von dieser Welt war.

Als sich das Phantom bewegte, starteten uns die vier Schnitte, die den entstellten Körper zeichneten, wie senkrecht stehende, leere Augenhöhlen an, schlugen uns in ihren Bann, auch wenn sie dieses schreckliche, stimmlose Geheul von sich gaben.

Ich kann nicht sagen, wer sich zuerst rührte, aber der Schrecken ergriff von jedem von uns auf ganz eigene Weise Besitz.

Garmand stand blitzschnell an der Seite seiner Schwester und schrie etwas, während sie blöd gaffte und mit der langen Silberklinge ihres Preises herumfuchtelte. Ich für meinen Teil bemerkte erst, dass ich rückwärts gegangen war, als der Türrahmen der Gruft in Sicht kam, und ich zwang mich zum Stehenbleiben, bevor meine zitternden Glieder mich noch weiter weg trugen. Der Schrecken, der Sayn erfasste, verwandelte sich in Kühnheit. Er machte kaum einen Schritt von dem Phantom weg, nahm eine geworfene Brechstange zur Hand und schleuderte sie mit Gebrüll gegen das Ding.

Wäre die dunstige Leiche ein Wesen aus Knochen und Fleisch gewesen, hätte der Schwung dieses Wurfes sicherlich ausgereicht, um sie zu zerschmettern. Doch so landete das Eisen klirrend an der gegenüberliegenden Wand des Gewölbes und verschwand in der Dunkelheit.

Wie bei einem Blinden fuhr der Kopf des ätherischen Kadavers in die Richtung herum, in der das Werkzeug einen Splitter aus dem alten Stein des Mausoleums geschlagen hatte. In einer Reihe von Zuckungen wandte er seine Hals dorthin, wo Sayns Geheul hergekommen war, und richtete seinen eigenen Schrei gegen den großen Mann, wobei der Schnitt auf dem Gesicht des Dinges seine leeren Augenhöhlen zu einem einzigen, zyklischen Loch verband. Unbeholfen wie etwas, das nicht an Bewegung gewöhnt war, zerrte das Gespenst den Säbel aus matt glühendem Geisterstahl von seiner Hüfte. Das tote Ding vollführte einen merkwürdigen, wirbelähnlichen Streich und warf sich selbst, Klinge und Körper, auf Sayn.

Im Angesicht des bewaffneten Schattens stolperte der Bootsmann rückwärts und überdachte noch einmal den Impuls, nicht zu fliehen, als die geisterhafte Klinge ihn durchbohrte. Der flüchtige Säbel wurde unblutig aus seiner Brust gezogen – es schien, als habe es sich nur um eine Illusion gehandelt. Als er auf seinen unverletzten Körper hinunterblickte, spiegelte sich Überraschung in Sayns Gesicht, und ein Grinsen begann sich darauf abzuzeichnen, bevor er zusammenbrach.

Liscena keuchte und zog die Aufmerksamkeit des mörderischen Todesalben auf sich. Garmand riss seine Schwester gewaltsam vom

Boden hoch, versuchte zu fliehen, blieb jedoch stehen, als das Gespenst plötzlich einen Schritt zwischen ihnen und der Tür vor ihnen schwebte. Tapfer stellte sich Garmand zwischen das Ding und seine Schwester. Als er das tat, erreichte das Jammern einen heulenden Höhepunkt.

„Ferendri“, hallte ein Name in dem Stöhnen wider, die Silben anklagend langgezogen, erfüllt mit dem Hass bitterer Jahre.

Garmands Augen weiteten sich in verwirrter Erkenntnis, und der Säbel des Schattens fuhr mit langsamen Bewegungen auf seine Stirn nieder, als würde er mit schmerzgefüllter Autorität zum Ritter geschlagen werden. Der junge Mann fiel rückwärts in die Arme seiner Schwester, und das Licht seiner Augen erlosch.

Als der Schrei von Liscenas Verzweiflung das Gewölbe erfüllte, schwand das Geheul des Gespenstes. Irgendwie schien sich das Stöhnen in das Ding zurückzuziehen und wieder dessen dunstige Form anzunehmen. Die vertrocknete Gestalt straffte sich und füllte die zerfledderte Uniform mit einem großen schlanken Körper aus. Lange Beine, nun bestieft und ausgefüllt, wurden in einer militärischen Pose zusammengezogen. Raue Hände bewegten sich mit neu gefundener Geschicklichkeit – eine legte sich auf den Griff des Säbels, der nun wie frisch poliert wirkte, die andere öffnete und schloss sich, als würde das Wesen seine dunstigen Muskeln spannen. Das zusammengesunkene Gesicht heilte, nahm wieder die Form einer Erinnerung eines scharfen Kinns, ernsten Mundes, kantiger Wangenknochen und stahlblauer Augen an – die herrischen Züge eines Gebieters in seinen besten Jahren. Als dies geschehen war, war dieses Ding nicht mehr länger ein Leichnam, sondern ein strenger, schneidiger Mann, dessen Hals und Brust lediglich drei tiefe Schnitte verunstalteten. Seine Augen richteten sich sofort auf Liscena, die plötzlich sehr klein wirkte, da sie ihr Gesicht in den Locken ihres Bruders vergraben hatte. Nur ein Kind, aber ein Kind, das die Waffe trug, die ihn getötet hatte.

Ich begriff nicht, dass ich einen Laut von mir gab, doch da richtete das Phantom seine Augen auf mich.

„Gnädige Frau.“

Das war alles, was der Tote sagte, als er vornehm seine Kopf neigte. Die langsamen Worte hallten in einer Stimme wider, die unpassend zivilisiert klang, bedachte man die toten Lippen, die sie aussprachen, und die erkaltenden Leichen auf dem Marmorboden. Es klang weltlich und sachlich: eine alltägliche Höflichkeit, die durch die Stimme des Todes entsetzlich war.

Daraufhin verlor mein von Schrecken ergriffener Geist die Kontrolle über meine angespannten Glieder, die, nun frei von allen Fesseln, mich wie ein Gespenst im Dunkeln verschwinden ließen.

Zahllose Male war ich nun schon um das hohe, kalkweiße Stadthaus und dessen mit Hecken bewehrten Zaun herumgegangen und hatte oft den Hals gereckt, um einen Blick auf dessen berühmten Bewohnerin zu erhaschen. Ich hatte jedoch keinen Grund gehabt hineinzugehen. Allerdings waren die Dinge auf schreckliche Weise anders, als meine schmerzenden Beine mich in jener Nacht an das Tor trieben.

Kaum ein Geräusch auf dem mit Tau benetzten Gras machend, überwand ich mühelos die mit Eisenspitzen bewehrte Absperrung und war sofort auf den von Löwen flankierten Stufen und hielt auf die knarrende, weiß getünchte Veranda zu. Mein Klopfen schien im Inneren hinter der Eichentür widerzuhallen, und erst dann bemerkte ich, dass meine Knöchel bluteten.

Keine Antwort.

Erneut schlug ich gegen die Tür, härter diesmal. Schneller. Als ob mein dringendes Verlangen das Schicksal dahin lenken könnte, ob die Bewohnerin des uralten Stadthauses daheim war oder nicht.

Noch immer keine Antwort, aber vielleicht das Knarzen einer Bodendiele im Inneren.

„Gnädige Frau? Hallo? Ich brauche Eure Hilfe. Ich heiße Lorbeer Cylphra – ich suche nach Ailson Zündler. Wir haben etwas Schreckliches getan.“



„Es war eine stolze und tödliche Waffe, die eines Adligen – und, wie es aussah, hatte sie einem Adligen den Tod gebracht.“



Bestiarium

NATÜRLICH IST SIE EIN WUNDER. IHR HABT BISHER NOCH NIE ETWAS SO GROSSES GEGEHEN, DASS SICH MIT SOLCHER LEICHTIGKEIT BEWEGT. SEHT EINFACH MAL HINEIN: DORT GIBT ES ZAHNRÄDER, GEWICHTE, WELLEN UND WAS SONST NOCH IN ALLEN FORMEN UND GRÖSSEN. WEITER INNEN WIRD ALLES NOCH GRÖßER, BESONDERS JE WEITER ES NACH OBEN GEHT. UND AUCH STARK. DIESE HOCHGELEGENEN GETRIEBE KÖNNTEN EINEN MANN ZU EINEM UNKENNTLICHEN BREI VERARBEITEN, ODER EINER DIESER HEBEL KÖNNTE EUCH GLATT DEN KOPF ABSCHLAGEN, WENN ER ERST EINMAL IN SCHWUNG GEKOMMEN IST. UND IHR KÖNNT DRAUF WETTEN, DASS DAS SCHON VORGEKOMMEN IST. ICH BIN NICHT DER ERSTE, DER DIESE ARBEIT ANGENOMMEN HAT, ABER ICH KENNE KEINEN, DER VOR MIR HIER GEARBEITET HAT. ICH MEINE NUR, ES GIBT ZEITEN, DA BIN ICH SICHER, DASS DIE SCHRILLEN GERÄUSCHE, DIE MAN BEIM HEBEN UND SENKEN DER BRÜCKE HÖRT, NICHT NUR VON DEN ROSTIGEN KETTEN STAMMEN."

-VALMOR VAGERGAID, HÜTER DES RIESENRIEGELS IN LEPIDSTADT

Mit einer Sammlung von verfluchten Kreaturen und grauenhaften Wesenheiten wendet sich das Pathfinder Bestiarium in diesem Monat dem Makabren zu. Inspiriert durch klassische Horrorgeschichten öffnen neue Schablonen für Untote, wie die Enthaupteten oder die Ektoplasmische Kreatur, neue Pfade für die Begegnungen mit Untoten niedriger Stufen. So senden sie neue Schrecken in die Territorien, die normalerweise als exklusive Domänen von Skeletten und Zombies betrachtet werden. Dazu verbindet parasitärer Schlick grotesken Schleim mit der Gefährlichkeit von Schwärmen, wodurch eine unerträgliche Schmelzmasse geschaffen wird, die sich an den lebenswichtigen Körpersäften seiner Opfer weiden will. Legendenumwobene Kreaturen wie Wechselbälger und der Springende Hans entstammen geradewegs beängstigenden Volksmärchen, die sich auf Jahrhunderte alte Schauergeschichten beziehen, um ihr Publikum erneut in Schrecken zu versetzen. Und mit belebten Gegenständen versuchen wir etwas völlig Anderes ...

platz für Neubetrachtungen

In jeder Ausgabe des Abenteuerpfades Kadaverkrone wagen wir uns an etwas heran, das wir zuvor nie versucht haben. Unter den zahlreichen neuen Biestern findet sich etwas Bekanntes – in diesem Fall belebte Gegenstände. „Aber belebte Gegenstände gibt es doch schon im *Pathfinder Monsterhandbuch*“, könnte man einwenden. „Wozu sie dann hier nochmal vorstellen?“ Nun, wir stellen sie nicht erneut vor. Wir erweitern sie auf einer Grundlage, die reif für weitere Entwicklungen ist. Sicher, die Darstellung der belebten Gegenstände im *Monsterhandbuch* bietet euch die Grundlagen und eine Menge an Optionen zur Erschaffung eurer eigenen beweglichen Spielzeuge und tanzender Möbel, aber die Einschränkung, dass all diese Informationen auf nur einer Seite zusammengezogen werden mussten, hat dazu geführt, dass ein SL entweder den HG 3 für die dargestellten belebten Gegenstände verwenden muss, oder dass er sich sehr intensiv mit den Regeln auseinandersetzen muss, um seine eigenen zu erschaffen. Zwar haben die meisten SL keine großen Probleme damit, doch manchmal ist es schön, wenn einem die Arbeit abgenommen wird. Wenn es um eine belebte Paar Handschellen oder um eine mordgierige Zwangsjacke geht, ist es dann nicht einfacher, die Werte griffbereit zu haben? Genau darum haben wir uns gekümmert. Allerdings sind ein paar bestimmte Spielwerte zusätzlich nicht alles: In einem *Pathfinder Abenteuerpfad* steht uns der Platz zu Verfügung, um uns mit Themen zu beschäftigen, die tiefere Einblicke verdienen. Im Falle der belebten Gegenstände haben wir nicht einfach ein paar neue Werte zusammengeschustert, sondern auch die Regeln und Optionen für Konstruktionspunkte erweitert. Dies hier scheint uns der geeignete Ort dafür zu sein, da es eher unwahrscheinlich ist, dass wir in zukünftigen Ausgaben von *Monsterhandbüchern* eine zusätzliche Seite für belebte Gegenstände aufwenden. Zudem wird es der Zeitplan für die Veröffentlichung unserer Reihe „*Pathfinder Kampagnenwelt*“ in den kommenden Jahren vermutlich nicht zulassen, ein *Monsterbuch* zu veröffentlichen, das Konstrukte zum Thema hat (ein solches Buch hieße *Almanach der Konstrukte*). Hier jedoch haben wir genügend Platz, um solche klassischen Kreaturen näher zu betrachten und sie gleichzeitig im Abenteuer dieses Monats einzusetzen. Es fügt sich alles wunderbar zusammen.

Das hier ist allerdings kein Trick, um zusammenhängende Regelemente auf mehrere Stellen zu verteilen. Informationen

BEGEGNUNGEN IN schreckensfels

W%	Ergebnis	Durchschnitts-HG	Quelle
1–8	1W4 Riesenkrabbenspinnen	1	Seite 32
9–18	Spukerscheinung Klopfer	1	Seite 63–64
19–25	1 Schädelschwarm	1	Seite 80
26–33	1 Schabenschwarm	2	PF MHB II
34–42	1W6 Ektoplasmische Menschen	2	Seite 82
43–55	Spukerscheinung Kugeln	2	Seite 64
56–65	2W4 Skelette	2	PF MHB, S. 239
66–74	1W4 Belebte Handschellen	3	Seite 78
75–83	1W8 Flammenschädel	3	Seite 80
84–90	1W8 Blutmücken	3	PF MHB, S. 33
91–97	1 Belebte Zwangsjacke	4	Seite 78
98–100	1 Grauschlick	4	PF MHB, S. 138

über Kreaturen wie Skelette stehen im *Pathfinder Monsterhandbuch* und im *Almanach der Klassischen Schrecken*.

Beide Bände enthalten wunderbare Ideen, aber sie bieten nicht viel Platz für Spielwerte, die ihr auf die Schnelle nachschlagen und verwenden könnt – nicht einmal für einfache Monster wie das Blutskelett im *Pathfinder Monsterhandbuch*. In den kommenden Monaten werden wir viele dieser Informationen in den *Pathfinder Abenteuerpfaden* zusammenziehen und sie durch neue Regeln und einsatzbereite Spielwerte für eine Reihe klassischer Kreaturen ergänzen. Damit passen wir sie als Herausforderungen für eine Reihe von unterschiedlichen HG an und bieten euch ein wahres Füllhorn voller Informationen über bestimmte Kreaturen, mit denen ihr die grundlegenden Monster ergänzen könnt, die bereits im *Pathfinder Monsterhandbuch* beschrieben sind. Es ist etwas Neues, und wir versuchen es erst einmal mit nur einem Monster pro Monat. Ihr könnt in dieser Ausgabe allerdings auch auf viele neue Kreaturen gespannt sein, während wir gleichzeitig unser verrücktes Experiment durchführen. Und wie immer gilt: Gebt auf jedem Fall eure Meinung in einem unserer Foren auf www.ulisses-spiele.de ab.

schauriger schreckensfels

Im Verlauf des Abenteuers in diesem Monat, „Der Spuk von Schreckensfels“, erforschen die SC ein von tödlichen Gefahren heimgesuchtes Gefängnis, das voll ist an lauerndem Geschmeiß und ruhelosen Toten. Während sie diese Hallen durchstreifen, begegnen sie vielleicht mehr als nur den Wesen und Spukgestalten, die in diesem Abenteuer beschrieben werden. Sollte der SL neue Gefahren einbringen wollen, kann er die Tabelle „Begegnungen in Schreckensfels“ zu Rate ziehen. Neben den üblichen herumirrenden Monstern enthält die Tabelle auch einige der Spukerscheinungen aus dem Abschnitt „Spukerscheinungen: Die Rastlosen Toten“, der sich weiter vorne in diesem Band befindet. SL können solche Phantasmen und freischwebenden Dämpfe genauso einarbeiten wie jedes andere wandernde Monster.

alchemische schlickschwärme

Dutzende kleiner Schleimklumpen, die sich von selbst bewegen, sich wie ein einziges Wesen verhalten und entweder aneinander kleben oder sich in eine Horde fließender Schlicke verwandeln.

SANGUINIKER-SCHLICKSCHWARM HG 1/3



EP 135

N Sehr kleiner Schlick (Schwarm)

INI -5; Sinne Blindsight 18 m; Wahrnehmung -5

VERTEIDIGUNG

RK 7, Berührung 7, auf dem falschen Fuß 7 (-5 GE, +2 Größe)

TP 7 (1W8+3)

REF -5, WIL -5, ZÄH +3

Immunitäten wie Schlicke, wie Schwärme; Resistenzen Feuer 5

Schwächen Empfindlichkeit gegen Kälte

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m, Klettern 3 m, Schwimmen 3 m

Nahkampf Schwarm (1 plus Klebrig)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 0 m

Besondere Angriffe Ablenken (SG 13), Euphorischer Schleim, Klebrig (SG 13)



SPIELWERTE

ST 12, GE 1, KO 16, IN -, WE 1, CH 1

GAB +0; KMB -7; KMV 4 (16 gegen Ringkampf, siehe Text; kann nicht zu Fall gebracht werden)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige unterirdische

Organisation Einzelgänger, Paar oder Gerinnsel (3-5)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Euphorischer Schleim (AF) Sanguiniker-Schlicke bestehen aus geronnenen, euphorisch machenden Giften. Jede Kreatur, die von der Fähigkeit Klebrig des Schwarm betroffen ist, muss zu Beginn seiner Runde einen Zähigkeitswurf (SG 13) schaffen oder sie bricht in unkontrolliertes Gelächter aus und gilt in dieser Runde als wankend. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt. Gegen Gift immune Kreaturen sind auch gegen diesen Effekt immun.

Klebrig (AF) Immer wenn ein Alchemischer Schlickschwarm einen Schwarmangriff gegen eine Kreatur ausführt, die von der Größe her kleiner oder größer ist, muss dieser Kreatur ein Reflexwurf (SG 13) gelingen, ansonsten wird sie von Flechten aus klebrigen Schlickkügelchen überzogen. Misslingt die Probe, wird das Wesen von dem Schlick umhüllt, bis die Flechte entfernt wird. Man kann den Schlick entfernen, wenn man eine Volle Runde dazu aufwendet, die Kügelchen herunterzureißen – wobei diese Aktion durch die Wirkung des Schlicks eingeschränkt sein könnte. Wenn eine Kreatur, die diese Fähigkeit zu spüren bekommt, Kälteschaden erleidet, wird die Schlickflechte auf der Stelle zerstört. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

PHLEGMATIKER-SCHLICKSCHWARM HG 1/2



EP 200

N Sehr kleiner Schlick (Schwarm)

INI -5; Sinne Blindsight 18 m; Wahrnehmung -5

VERTEIDIGUNG

RK 7, Berührung 7, auf dem falschen Fuß 7 (-5 GE, +2 Größe)

TP 8 (1W8+4)

REF -5, WIL -5, ZÄH +4

Immunitäten wie Schlicke, wie Schwärme; Resistenzen Kälte 5

Schwächen Empfindlichkeit gegen Feuer

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m

Nahkampf Schwarm (1 plus Klebrig)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 0 m

Besondere Angriffe Ablenken (SG 14), Verwirrender Schleim, Klebrig (SG 14)

SPIELWERTE

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

GAB +0; KMB -7; KMV 4 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige unterirdische

Organisation Einzelgänger, Paar, Auswurf (3-6), Gallerte (3-5 Phlegmatiker-Schlickschwärme und 1-3 Sanguiniker-Schlickschwärme)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Verwirrender Schleim (AF) Phlegmatiker-Schlicke bestehen aus flüchtigen, geistesverändernden Absonderungen. Jede Kreatur, die von der Fähigkeit Klebrig des Phlegmatiker-

Schlickschwarme betroffen ist, muss einen Zähigkeitswurf (SG 14) schaffen oder sie ist für 1 Runde verwirrt. Gegen Gift immune Kreaturen sind auch gegen diesen Effekt immun.

Klebrig (AF) Wie bei der besonderen Fähigkeit des Sanguiniker-Schlickschwarme, außer dass der SG für den Reflexwurf 14 beträgt und die Flechte zerstört wird, wenn das Opfer Feuerschaden erleidet.

MELANCHOLIKER-SCHLICKSCHWARM HG 1



EP 400

N Sehr kleiner Schlick (Schwarm)

INI -5; **Sinne** Blindsight 18m; Wahrnehmung -5

VERTEIDIGUNG

RK 7, Berührung 7, auf dem falschen Fuß 7 (-5 GE, +2 Größe)

TP 17 (2W8+8)

REF -5, WIL -5, ZÄH +4

Immunitäten wie Schlicke, wie Schwärme; **Resistenzen** Elektrizität 5

Schwächen Empfindlichkeit gegen Säure

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m

Nahkampf Schwarm (1 plus Klebrig)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 0 m

Besondere Angriffe Ablenken (SG 15), Klebrig (SG 15), Lähmender Schleim

SPIELWERTE

ST 14, GE 1, KO 18, IN -, WE 1, CH 1

GAB +1; KMB -6; KMV 6 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige unterirdische

Organisation Einzelgänger, Paar oder Rotz (3-4)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Lähmender Schleim (AF) Melancholiker-Schlicke bestehen aus chemisch hergestellten Beruhigungsmitteln. Jede Kreatur, die von der Fähigkeit Klebrig des Schwarms betroffen ist, muss zu Beginn seines Zuges einen Zähigkeitswurf (SG 15) schaffen, ansonsten wird sie für 1 Runde gelähmt. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt. Gegen Gift immune Kreaturen sind auch gegen diesen Effekt immun.

Klebrig (AF) Wie bei der besonderen Fähigkeit des Sanguiniker-Schlickschwarme, außer dass der SG für den Reflexwurf 15 beträgt und die Flechten zerstört werden, wenn das Opfer Säureschaden erleidet.

CHOLRIKER-SCHLICKSCHWARM HG 2



EP 600

N Sehr kleiner Schlick (Schwarm)

INI -5; **Sinne** Blindsight 18m; Wahrnehmung -5

VERTEIDIGUNG

RK 7, Berührung 7, auf dem falschen Fuß 7

(-5 GE, +2 Größe)

TP 25 (3W8+12)

REF -4, WIL -4, ZÄH +5

Immunitäten wie Schlicke, wie Schwärme; **Resistenzen** Säure 5

Schwächen Empfindlichkeit gegen Elektrizität

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m

Nahkampf Schwarm (1 plus 1W4 Säure und Klebrig)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 0 m

Besondere Angriffe Ablenken (SG 15), Klebrig (SG 15), Korrosion

SPIELWERTE

ST 16, GE 1, KO 19, IN -, WE 1, CH 1

GAB +2; KMB -5; KMV 8

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige unterirdische

Organisation Einzelgänger, Paar, Masse (3-7),

Gatsch (3-5 Melancholiker-Schlickschwärme und 2-4

Cholriker-Schlickschwärme)

Schätze keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Säure (AF) Eine Waffe aus Holz oder Metall, mit der der Cholriker-Schlickschwarm getroffen wird, nimmt 1 Punkt Säureschaden, es sei denn, dem Angreifer gelingt ein Reflexwurf gegen SG 15. Pro Runde verursacht die Berührung des Schlicks 8 Punkte Säureschaden an Gegenständen aus Holz oder Metall. Der Schlick muss jedoch 1 volle Runde lang das Material berühren, um diesen Schaden zu verursachen. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.




Klebrig (AF) Wie bei der besonderen Fähigkeit des Sanguiniker-Schlickschwarme, außer dass der SG des Reflexwurfs 15 beträgt und die Flechte zerstört wird, wenn das Opfer Elektrizitätsschaden erleidet.




Die alchemischen Schlicke sind faustgroße Klumpen, die aus einer Anhäufung flüchtiger Chemikalien bestehen, die von den Abwässern aus arkanen Laboratorien und von magisch verseuchten Gebieten stammen. Obwohl sie aus unberechenbaren Verbindungen und Toxinen bestehen, stellen diese beweglichen Schlickarten einzeln keine Gefahr dar. In verschmutzten Morasten und verpesteten Abwasserkanälen können sie sich allerdings zu Massen zusammenfinden, die groß genug sind, um eine Bedrohung für Kreaturen zu werden, die um ein Mehrfaches größer sind als sie selbst. Schwärme solcher Schleimklumpen lauern in diesen kontaminierten Umgebungen und suchen nach neuen Ansammlungen von lebenswichtigen Flüssigkeiten wie die in den Körpern höher entwickelter Lebensformen, um ihren unregelmäßigen Lebenszyklus voranzutreiben. Diese seltsamen, klebrigen Schlickarten weisen eine Reihe verschiedenster Fähigkeiten auf und werden durch ihre Ähnlichkeiten mit den Körper-säften unterschieden, von denen man sagt, aus ihnen würden die Körper von Lebewesen bestehen.




Auf den ersten Blick erscheinen die alchemischen Schlicke wie eine Ansammlung kleiner Klumpen aus zähflüssigen, durchsichtigen Flüssigkeiten. Sie erscheinen jedoch um ein Vielfaches erschreckender, sobald sie ihr hungriges Wesen zeigen. Jeder Schwarm besteht aus mehreren Hundert handtellergroßen Kugeln aus Schlick, die alle wie eine Einheit umherkriechen.

Belebte Gegenstände

Dieser mundane Gegenstand entwickelt ein unnatürliches Eigenleben, springt von seinem Platz und bewegt sich so, als sei es ein Tier, dass man zu einem Angriff provoziert hat.

BELEBTE HANDSCHELLEN	HG 1	  
EP 400		
N Sehr kleines Konstrukt		
INI +2; Sinne Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung -5		
VERTEIDIGUNG		
RK 16, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 12 (+2 GE, +2 Größe, +2 natürlich)		
TP 5 (1W10)		
REF +2, WIL -5, ZÄH +0		
Immunitäten wie Konstrukte; Verteidigungsfähigkeiten		
Härte 10		
Schwächen Empfindlichkeit gegen Kälte		
ANGRIFF		
Bewegungsrate 4,5 m, Fliegen 4,5 m (unbeholfen)		
Nahkampf Hieb +1 (1W3-2 plus Ergreifen)		
Besondere Angriffe Fessel		
SPIELWERTE		
ST 6, GE 14, KO -, IN -, WE 1, CH 1		
GAB +1; KMB -1 (+3 Ringkampf); KMV 11		
Besondere Eigenschaften Konstruktionspunkte (zusätzliche Bewegungsform [Fliegen], Ergreifen, Metall), Mängel (spröde)		
LEBENSWEISE		
Umgebung Beliebiger		
Organisation Einzelgänger oder Paar		
Schätze Keine		

BELEBTE KÜRBISLATERNE	HG 2	  
EP 600		
N Kleines Konstrukt		
INI +1; Sinne Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung -5		
VERTEIDIGUNG		
RK 12, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 11 (+1 GE, +1 Größe)		
TP 21 (2W10+10)		
REF +1, WIL -5, ZÄH +0		
Immunitäten wie Konstrukte; Verteidigungsfähigkeiten Härte 5		
Schwächen Empfindlichkeit gegen Kälte		
ANGRIFF		
Bewegungsrate 6 m		
Nahkampf Biss (1W6 plus Verbrennen), Hieb +2(1W4)		
Besondere Angriffe Verbrennen (1W6, SG 11)		
SPIELWERTE		
ST 10, GE 12, KO -, IN -, WE 1, CH 1		
GAB +2; KMB +2; KMV 13		
Besondere Eigenschaften Konstruktionspunkte (Verbrennen, Zusätzlicher Natürlicher Angriff [Biss]), Mängel (spröde)		
LEBENSWEISE		
Umgebung Beliebiger		
Organisation Einzelgänger, Paar oder Beet (3-8)		
Schätze Keine		

BELEBTE ZWANGSJACKE	HG 4	  
EP 1.200		
N Mittelgroßes Konstrukt		
INI -1; Sinne Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung -5		
VERTEIDIGUNG		
RK 9, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 10 (-1 GE)		
TP 36 (3W10+20)		
REF +0, WIL -4, ZÄH +1		
Immunitäten wie Konstrukte		
ANGRIFF		
Bewegungsrate 9 m, Fliegen 12 m (unbeholfen)		
Nahkampf 2 Hiebe +5 (1W6+2 plus Ergreifen)		
Besondere Angriffe Würgen (1W6)		
SPIELWERTE		
ST 14, GE 10, KO -, IN -, WE 1, CH 1		
GAB +2; KMB +2; KMV 11		
Besondere Eigenschaften Konstruktionspunkte (Ergreifen, Schneller [Fliegen], Würgen, Zusätzlicher Angriff, Zusätzliche Bewegungsform [Fliegen]), Mängel (Stoff)		
LEBENSWEISE		
Umgebung beliebig		
Organisation Einzelgänger, Paar oder Karzer (3-6)		
Schätze keine		

Belebte Gegenstände gibt es in allen Größen und Formen – oft genug zum Verdruß der unvorsichtigen Abenteurer. Diesen Gegenstände wurde auf magischem Wege künstliches Leben eingehaucht. Sie folgen den Befehlen ihres Meisters und werden häufig als Schutz oder Wachen in einem Gewölbe oder einer Burg erschaffen. Belebte Gegenstände befinden sich auf Seite 31 des *Pathfinder Monsterhandbuchs*. Die folgenden Regeln bieten eine Auswahl zusätzlicher Optionen, um diese anpassungsfähigen Konstrukte noch wandlungsfähiger zu machen.

Konstruktionspunkte

Belebte Gegenstände besitzen eine Anzahl Konstruktionspunkte (KP), die dafür verwendet werden können, zusätzlich zu den Fähigkeiten und Verteidigungsmechanismen, die oben genannt werden, weitere Fähigkeiten zu erwerben. Ein mittelgroßer belebter Gegenstand hat 2 KP. Unterschiedlich große Gegenstände besitzen KP, wie sie auf der Größentabelle auf dieser Seite aufgelistet sind. Falls für einen belebten Gegenstand mehr KP ausgegeben werden, als es seine Größenkategorie erlaubt, steigt sein HG für je 2 ausgegebene KP um 1 (Minimum +1). Viele dieser Fähigkeiten (zum Beispiel Verbrennen, Konstrukt und Ziehen) gehören zu den Allgemeinen Monsterregeln, die im *Pathfinder Monsterhandbuch* ab Seite 297 beschrieben werden.

Zusätzlicher Angriff (AF, 1 KP): Der Gegenstand erhält eine zusätzliche Hiebattacke.

Zusätzliche Bewegungsform (AF, 1 KP): Der Gegenstand erhält eine neue Bewegungsform (Graben, Klettern, Fliegen [unbeholfen] oder Schwimmen) mit einer Bewegungsrate, die seiner Grundbewegung entspricht.

Zusätzlicher Natürlicher Angriff (AF, 1 KP): Der Gegenstand erhält einen zusätzlichen Natürlichen Angriff. Der Gegenstand muss eine passende Gliedmaße oder ein passendes Teil aufweisen, um den Natürlichen Angriff durchzuführen (beispielsweise würde die belebte Trophäe eines Warzenschweinkopfes den Angriff Durchbohren nehmen können, eine Vase jedoch nicht).

Verbrennen (AF, 1 KP): Der Gegenstand erhält Verbrennen (1W6) zu seiner Hiebattacke. Die Fähigkeit kann mehrere Male gekauft werden. Die Wirkung ist kumulativ.

Würgen (AF, 1 KP): Der Gegenstand erhält Würgen zu seiner Hiebattacke. (Der Gegenstand muss Ergreifen besitzen, bevor er mit dieser Fähigkeit ausgestattet werden kann.)

Schneller (AF, 1 KP): Eine der Bewegungsformen des Gegenstandes verbessert sich um 3 m.

Ergreifen (AF, 1 KP): Der Gegenstand erhält den Besonderen Angriff Ergreifen zu seiner Hiebattacke.

Metall (AF, 2 KP): Der Gegenstand besteht aus einer Art Metall. Die Härte eines Gegenstandes aus gewöhnlichem Eisen erhöht sich um 10, und der Natürliche Rüstungsbonus steigt um +2. Gegenstände aus Mithral kosten 4 KP und erhalten Härte 15 und zusätzlich einen Bonus von +4 auf ihre Natürliche Rüstung. Gegenstände aus Adamant kosten 6 KP, weisen eine Härte von 20 auf und erhalten einen Natürlichen Rüstungsbonus von +6.

Ziehen (AF, 1 KP): Der Gegenstand erhält den Besonderen Angriff Ziehen (1,5 m) zu seinen Hiebangriffen. (Der Gegenstand muss Ergreifen besitzen, bevor er mit dieser Fähigkeit ausgestattet werden kann.)

Fernkampfangriff (AF, 1 KP): Der Gegenstand erhält einen Fernkampfangriff. Der Gegenstand muss über einen passenden Feuer- oder Wurfmechanismus sowie über ein Lager für Geschosse verfügen.

Resistenz (AF, 2 KP): Der Gegenstand erhält Resistenz 5 gegen eine Schadensart (Säure, Kälte, Elektrizität oder Feuer), die bei seiner Erschaffung ausgewählt wird. Diese Fähigkeit kann mehrere Male gekauft werden. Die Wirkung ist nicht kumulativ: bei jedem zusätzlichen Erwerb wird eine andere Schadenart gewählt.

Stein (AF, 1 KP): Der Gegenstand besteht aus Stein oder Kristall. Seine Härte erhöht sich auf 8 und sein Natürlicher Rüstungsbonus um +1.

Trampeln (AF, 2 KP): Der Gegenstand erhält den Besonderen Angriff Trampeln (für Schaden und Rettungswürfe, siehe *Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 304).

mängel

Man erhält mehr KP für belebte Gegenstände, wenn man Mängel einbaut, die den Gegenstand beeinflussen, dafür aber zusätzliche KP wert sind, die man für vorteilhafte Fähigkeiten verwenden kann. Wenn die auf diese Weise erhaltenen KP nicht auf die Vorteile verwendet werden, sinkt der HG des Gegenstandes für je 2 eingesparte KP um 1.

Spröde (AF, +1 KP): Der Gegenstand wird empfindlich gegen Kälte.

Stoff (AF, +1 KP): Der Gegenstand besteht aus dickem Stoff. Seine Härte sinkt auf 0.

Klobig (AF, +1 KP): Der Gegenstand wird so behandelt, als wäre er wankend (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 568).

Entflammbar (AF, +1 KP): Der Gegenstand wird empfindlich gegen Feuer.

Heimgesucht (AF, +1 KP): Der Gegenstand ist von einem böartigen Geist besessen. Er nimmt wie eine untote Kreatur Schaden durch positive Energie und kann mit *Untote entdecken* aufgestöbert werden.

Langsamer (AF, +1 KP): Eine der Bewegungsformen des Gegenstandes verringert sich um 3 m.



erschaffung

Magisch begabte Charaktere können auf eine von zwei Arten permanent belebte Gegenstände erschaffen: entweder durch den Zauber *Gegenstand beleben* in Verbindung mit *Dauerhaftigkeit* oder, indem sie von dem Talent *Konstrukt herstellen* Gebrauch machen. Die Anwendung des Talents *Konstrukt herstellen* setzt voraus, dass der Erschaffer den Gegenstand, den er beleben will, entweder konstruiert oder kauft. Anschließend muss er eine bestimmte Menge Goldmünzen für Reagenzien ausgeben. Um den Preis zu ermitteln, addiert man die TW des belebten Gegenstandes zu seinen KP und multipliziert das Ergebnis mit 1.000. Der Erschaffer muss eine Zauberstufe haben, die gleich oder höher der Zahl der Trefferwürfel des belebten Gegenstandes ist.

BELEBTER GEGENSTAND

ZS variabel (gleich den TW des belebten Gegenstandes);

Preis variabel (Kosten des Gegenstandes + [(TW des belebten Gegenstandes + KP) x 1.000])

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Konstrukt erschaffen, *Gegenstand beleben*;

Fertigkeiten optional (abhängig von dem Gegenstand, der erschaffen wird; der Einsatz der Fertigkeit *Handwerk* reduziert die Kosten); **Kosten** verschieden (1/2 Preis)

Die Kadaverkrone



enthauptete

Dieser menschliche Kopf schwebt stumm und unheilvoll herum, wobei Stücke von Fleisch noch immer von seinem Gesicht hängen und seine grauer werdenden Zähne klappern, während er in der Luft auf und ab tanzt.

KLEINER ENTHAUPTETER

HG 1/3



EP 135

NB Sehr kleiner Untoter

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

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 12 (+2 GE, +2 Größe)

TP 4 (1W8)

REF +2, WIL +2, ZÄH +0

Immunitäten wie Untote

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 12 m (perfekt)

Nahkampf Hieb +1 (1W2)

SPIELWERTE

ST 11, GE 15, KO –, IN –, WE 11, CH 10

GAB +0; KMB –1; KMV 11 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Fertigkeiten Fliegen +14

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebiger

Organisation Einzelgänger, Paar oder Patrouille (3–6)

Schätze Keine

FLAMMENSCHÄDEL

HG 1/2



EP 200

NB Sehr kleiner Untoter

INI +1; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

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

TP 5 (1W8+1)

REF +1, WIL +2, ZÄH +1

Immunitäten wie Untote, Feuer

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 12 m (perfekt)

Nahkampf Hieb (1W2–1 plus 1W6 Feuer)

SPIELWERTE

ST 9, GE 12, KO –, IN –, WE 10, CH 13

GAB +0; KMB –3; KMV 8 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Fertigkeiten Fliegen +13

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebiger

Organisation Einzelgänger, Paar oder Patrouille (3–6)

Schätze Keine

SCHÄDELSCHWARM

HG 1



EP 400

NB Sehr kleiner Untoter

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

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 12 (+2 GE, +2 Größe)

TP 9 (2W8)

REF +2, WIL +3, ZÄH +0

Immunitäten wie Untote, Waffenschaden;

Verteidigungsfähigkeiten wie Schwärme

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 12 m (perfekt)

Nahkampf Schwarm (1W6)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 0 m

Besondere Angriffe Ablenken (SG 11)

SPIELWERTE

ST 5, GE 15, KO –, IN –, WE 10, CH 10

GAB +1; KMB +1; KMV 8 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Fertigkeiten Fliegen +14

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebiger

Organisation Einzelgänger, Paar oder Masse (3–5)

Schätze Keine

GROSSER ENTHAUPTETER

HG 2



EP 600

NB Großer Untoter

INI +1; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung –1

VERTEIDIGUNG

RK 13, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 12 (+1 GE, –1 Größe, +3 natürlich)

TP 19 (3W8+6)

REF +2, WIL +2, ZÄH +3

Immunitäten wie Untote

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 9 m (perfekt)

Nahkampf Hieb +4 (1W8+3)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 1,5 m

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 13, **KO** –, **IN** –, **WE** 9, **CH** 15

GAB +2; **KMB** +6; **KMV** 17 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Fertigkeiten Fliegen +5

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger

Schätze Keine

MEDUSENHAUPT

HG 3



EP 800

NB Kleiner Untoter

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

VERTEIDIGUNG

RK 15, **Berührung** 12, auf dem falschen Fuß 14

(+1 GE, +1 Größe, +3 natürlich)

TP 30 (4W8+12)

REF +2, **WIL** +4, **ZÄH** +3

Immunitäten wie Untote

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 12 m (perfekt)

Nahkampf Biss +6 (1W4+2 plus Versteinernder Biss)

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 12, **KO** –, **IN** –, **WE** 11, **CH** 15

GAB +3; **KMB** +4; **KMV** 15 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Angriff im Vorbeifliegen^B

Fertigkeiten Fliegen +11

Sprachen Gemeinsprache

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger, Paar oder Trio

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Versteinernder Biss (ÜF) Lebewesen, die von einem Medusenhaupt gebissen worden sind, müssen einen Zähigkeitswurf gegen SG 14 schaffen, sonst werden sie für 1W4 Runden in Stein verwandelt. Gegen Gift immune Ziele sind auch gegen diesen Effekt immun. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Enthauptete sind schwebende Schädel oder abgetrennte Köpfe, deren Körper sie längst haben fallen lassen, ob nun im Augenblick des Todes oder lange danach. Diese Schrecken wurden durch dunkle Magie wieder zu Leben erweckt und sind als hirnlose Wächter für Gewölbe und Höhlen geschaffen worden. Enthauptete schweben lautlos auf Augenhöhe, so dass sie häufig das Letzte sind, was ein leichtfertiger Wanderer oder sorgloser Dorfbewohner sieht.

enthauptete erschaffen

Zauberkundige können Enthauptete auf mehrere Arten erschaffen und einsetzen.

Enthauptete beleben: Ein zauberkundiger Charakter kann jede Art von Enthauptetem aus einem abgetrennten Kopf von der angemessenen Größe oder von einer passenden Kreatur

schaffen. Der Zauberer muss dazu den Zauber *Tote beleben* wirken und dabei einen Onyxedelstein im Wert von 100 GM verwenden, gefolgt von dem Zauber *Fliegen*, damit der Kopf belebt wird. Der Zauberende kann nur eine Anzahl Trefferwürfel entsprechend der durch den Zauber *Tote beleben* erlaubten Anzahl für den Enthaupteten schaffen. Man kann auch Enthauptete mit verschiedenen Fähigkeiten erschaffen, die weiter unten aufgeführt sind. Für die Ermittlung der Anzahl, wie viele Untote erschaffen werden können, wird eine zusätzliche Fähigkeit wie ein zusätzlicher Trefferwürfel für jede zusätzliche Fähigkeit gewertet. Enthauptete werden mit ihren Trefferwürfeln gegen die Zahl der Trefferwürfel von Skeletten oder Zombies gerechnet, die mit *Tote beleben* erschaffen werden, und umgekehrt.

Enthauptete als Vertraute: Mit Hilfe des Talents Verbesserter Verbündeter kann ein Zauberkundiger einen Kleinen Enthaupteten als Verbündeten erhalten. Der Charakter muss mindestens Zauberstufe 3 erreicht haben, um einen Kleinen Enthaupteten als Vertrauten zu erhalten. Diese Kreatur ist immer Neutral Böse. Obwohl jeder Zauberkundiger, der die Voraussetzungen erfüllt, einen Kleinen Enthaupteten als Vertrauten erlangen kann, setzen Nekromanten und untote Magier sie am Häufigsten ein.

VARIANTEN DER ENTHAUPTETEN

Hier ist eine Liste der Varianten bei den Monsterfähigkeiten, die ein Enthaupteter besitzen kann. Diese Fähigkeiten können beliebig kombiniert und auf jeden der oben genannten Enthaupteten angewendet werden. Jede Fähigkeit erhöht den HG des Enthaupteten um die angegebene Zahl.

Speiend (HG +1): Ein Speiender Enthaupteter erhält die Fähigkeit, rohe Energie aus seinem Mund zu spucken, und erhält dadurch einen Berührungsangriff im Fernkampf, dessen Schadensart (Säure, Kälte, Elektrizität oder Feuer) bei der Erschaffung festgelegt wird und 1W6 Punkte Schaden verursacht.

Brennend (HG +1): Dieser Enthauptete hat Ähnlichkeit mit dem Flammenschädel. Das Feuer umgibt den Schädel jedoch nicht nur, sondern es springt auch auf die über, die er angreift. Obwohl Blau am gebräuchlichsten ist, kann der Erschaffer dem Feuer, das den Schädel verbrennt, jede beliebige Farbe geben. Ein Brennender Enthaupteter erhält die Besondere Fähigkeit Brennen (1W6), wenn er seinen Hieb anwendet, wobei der SG des Reflexwurfes 10 + ½ der Volkstrefferwürfel des Brennenden Enthaupteten + dem CH-Modifikator des Brennenden Enthaupteten entspricht.

Greifend (HG +0): Diese Art von Enthauptetem hat lange Strähnen struppigen Haars. Er erhält die Besondere Fähigkeit Ergreifen, wenn er seinen Hieb einsetzt, und kann somit versuchen, jede mittelgroße oder kleinere Kreatur zu umklammern.

Kreischend (HG +0): Alle 1W4 Runden kann ein Kreischender Enthaupteter seinen Kiefer öffnen und einen das Mark erschütternden Schrei ausstoßen. Alle Kreaturen im Umkreis von 9 Metern müssen einen Willenswurf bestehen, ansonsten sind sie für 1W4 Runden erschüttert. Der SG des Rettungswurfs entspricht 10 + ½ der Volkstrefferwürfel des Kreischenden Enthaupteten + dem CH-Modifikator des Kreischenden Enthaupteten. Ganz gleich, ob die Kreatur den Rettungswurf erfolgreich abgelegt oder nicht, sie ist für die nächsten 24 Stunden immun gegen den Schrei des Enthaupteten.

ektoplasmische Kreatur

Diese schleimige, wabernde Masse hat die Form eines Humanoiden, doch scheint sie aus einer Art klebriger Seile oder Stoffe zu bestehen. Ihr Körper bewegt sich ruckartig, und sie versucht, ihre grauenhafte Gestalt aufrechtzuerhalten.

EKTOPLASMISCHER MENSCH HG 1/2



EP 200

CB Mittegroßer Untoter

INI +0; Sinne Wahrnehmung –1

VERTEIDIGUNG

RK 12, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 12 (+2 natürlich)

TP 9 (1W8+2)

REF +0, WIL +1, ZÄH +0

Immunitäten wie Untote; SR 5/Hieb Waffen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Hieb +3 (1W4+3 plus Entsetzlicher Schlick)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 1)

Immer – Luftweg



SPIELWERTE

ST 16, GE 11, KO –, IN –, WE 10, CH 10

GAB +0; KMB +3; KMW 13

Besondere Eigenschaften Durch den Äther zwingen

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige

Organisation Einzelgänger, Paar oder Spuk (3–6)

Schätze Keine

Ektoplasma wird durch die Energien der Ätherebene erzeugt und ist eine dickflüssige, abscheuliche Substanz, die sich selbst die Gestalt einer untoten Kreatur gibt und somit einen Wirtskörper für eine Seele schafft, die das Pech hat, in ihm gefangen zu sein. Das Dasein von ektoplasmischen Kreaturen ist grausam, und nur wenige Seelen sind gewillt, dieses Schicksal eines schmerzvollen Untodes von sich aus anzunehmen. Ektoplasma ähnelt dicken Strängen aus schleimigen Leinen oder tropfendem Glibber, und bei Berührung fühlt es sich so grotesk an wie es aussieht.

Eine ektoplasmische Kreatur hat ungefähr die gleiche Größe des Körpers, den sie im Leben besessen hat, obwohl sie doppelt soviel wiegt, da die Stränge aus untoter Materie, aus der ihr Körper besteht, wesentlich schwerer als das Fleisch der meisten Lebewesen sind.

Lebensweise

Obwohl das Ektoplasma im Allgemeinen von allen als Mär abgetan wird, die nicht das Pech hatten, seine grauenhafte Gestalt zu erblicken, ist es doch so real, wie es verflucht ist. Sogar noch mehr als andere untote Wesen durchleiden Kreaturen, die aus Ektoplasma bestehen, eine Existenz, die erfüllt ist von der Lust nach Zerstörung und Leid. Sie haben keine körperlichen Bedürfnisse und benötigen keine Nahrung – das Einzige, von dem eine ektoplasmische Kreatur zehrt, ist ihr eigener Hass auf die Lebenden.

Sobald eine Seele ins Jenseits eingegangen ist, hegt sie nur selten den Wunsch, überhaupt zurückzukehren – und erst recht nicht in einen entstellten Körper aus Ektoplasma. Seelen, die nicht mächtig genug sind, um als Geister oder Schreckgespenster zurückzukehren, betreten die Materielle Ebene als ektoplasmische Monster. Besonders dann, wenn es von dem eigentlichen Körper der Kreatur keine Überreste mehr gibt, in die ihre Seele einfahren könnte, um zu einem Skelett oder Zombie zu werden. Manchmal nutzen Geister oder andere starke Untote das Ektoplasma aus der Ätherebene und sehnen sich in ihrem ektoplasmischen Wirtskörper nach noch mehr Macht.

Jene, die dieses unglückselige Schicksal ereilt hat, ob nun durch ein Unglück oder durch eigenen Willen, sitzen normalerweise in ihrem Gefängnis aus Ektoplasma fest, bis der Tod sie erneut ereilt. Der Übergang vom Tod in den ektoplasmischen Untod ist eine qualvolle Tortur, da die Kreatur die grauenhafte Gestalt annimmt, in die sie wiedergeboren wird. Oft genug treibt die ständige Pein das ektoplasmische Wesen in den Wahnsinn und entzündet in ihnen einen unstillbaren Wut, ähnlich der frustrierter Geister und anderer heimgesuchter Seelen.

Eine ektoplasmische Kreatur ist verzweifelt und verbittert und wendet sich dadurch oft der Gewalt zu, so dass sich die meisten dieser Wesen bereitwillig in den Kampf stürzen, um durch das Töten ihren natürlichen Hunger nach dem Leid anderer zu stillen. Gleichzeitig hoffen sie, selbst vernichtet zu werden, damit ihr eigener Schmerz endet.

Ektoplasmische Kreaturen hinterlassen eine Spur aus einer silbrigen Substanz, die Schneckschleim ähnelt; ein Wesenszug, der fast ausschließlich diese Untoten kennzeichnet. Diese glitschige Substanz hat eine gallertartige Konsistenz und ist für ein geübtes Auge unverwechselbar. Die Rückstände trocknen jedoch sehr schnell, so dass ihr Vorhandensein jenen Übles verheißt, die sie erkennen können.

LEBENSRAUM & sozialverhalten

Wesen aus Ektoplasma können sich in so gut wie jeder Umgebung aufhalten, unabhängig von den Umweltverhältnissen oder dem Klima. Die Schrecken durchstreifen häufig die Orte, an denen sie gestorben sind, und wagen sich selten aus ihren häufig begrenzten Gebieten heraus.

Ektoplasmische Kreaturen sind manchmal in Gruppen anzutreffen, und wenn das so ist, dann deswegen, weil sie in ihrem früheren Leben Verbündete oder Gefährten waren und sich entschlossen haben, für ein gemeinsames Ziel zurückzukehren, nur um in dieser unerträglichen Gestalt aus ektoplasmischem Schrecken eingesperrt zu sein.

Obgleich sie von durchschnittlicher Intelligenz sind, koordinieren ektoplasmische Wesen selten komplizierte Aktionen mit Ihresgleichen und planen nur voraus, wenn es ihnen einen Vorteil dazu verschafft, ihre Opfer aus dem Hinterhalt anzugreifen. Ihre überragende Stärke macht die ektoplasmischen Kreaturen zu hervorragenden Kämpfern, was wesentlich erschreckender ist, wenn sie nicht entdeckt werden. Zum Glück für die Wachsamen ist das klebrige Ektoplasma, das diese untoten Monster hinterlassen, ein sicheres Zeichen für ihre Anwesenheit, und erfahrene Kleriker können die Substanz auf einen Blick identifizieren.

eine ektoplasmische kreatur erschaffen

„Ektoplasmisch“ ist eine erworbene Schablone, die auf jedes körperliche Wesen (abgesehen von Untoten) angewendet werden kann, die im Folgenden Basiskreatur genannt wird.

Herausforderungsgrad: Wie Basiskreatur +1

Gesinnung: Normalerweise Chaotisch Böse.

Typ: Der Kreaturentyp ändert sich in Untoter. Jede Unterart, ausgenommen die der Gesinnung (zum Beispiel Gut) und Unterarten, die ihre Gattung anzeigen (zum Beispiel Riese), wird beibehalten. Sie erhält nicht die Unterart Verbessert. Mit Ausnahme der hier angegebenen verwendet die Kreatur alle Werte und Besonderheiten Fähigkeiten der Basiskreatur.

Rüstungsklasse: Der Natürliche Rüstungsbonus ändert sich wie folgt:

Größe des Ektoplasmas	Natürlicher Rüstungsbonus
Sehr klein oder kleiner	+0
Klein	+1
Mittelgroß	+2
Groß	+3
Riesig	+4
Gigantisch	+6
Kolossal	+8

Trefferwürfel: Die TW der Klassenstufen gehen verloren (Minimum 1), und die Volkstrefferwürfel werden in W8 geändert. Eine ektoplasmische Kreatur verwendet ihren CH-Modifikator (anstatt Konstitution), um ihre zusätzlichen Trefferpunkte zu bestimmen.

Rettungswürfe: Die Grundrettungswurfboni bzw. Volkstrefferwürfel sind REF +1/3 TW, WIL +1/2 TW +2 und ZÄH 1/3 TW.

Verteidigungsfähigkeiten: Eine ektoplasmische Kreatur verliert die Verteidigungsfähigkeiten der Basiskreatur und erhält SR 5/Hiebaffen sowie alle grundsätzlichen Immunitäten und Fähigkeiten von untoten Kreaturen.

Bewegungsrate: Ektoplasmische Kreaturen mit Flügeln können immer noch fliegen, doch ihre Beweglichkeit fällt auf ausreichend, wenn sie vorher besser war. Wenn die Basiskreatur auf magische Weise geflogen ist, ist es auch der ektoplasmischen Kreatur möglich. Alle anderen Bewegungsformen bleiben erhalten.

Angriff: Eine ektoplasmische Kreatur behält alle Besonderen Angriffe der Basiskreatur. Sie erhält einen Hiebangriff, dessen Schaden auf der Größe der ektoplasmischen Kreatur basiert.

Besondere Angriffe: Eine ektoplasmische Kreatur behält alle besonderen Angriffe der Basiskreatur. Zusätzlich erhält sie den folgenden Besonderen Angriff.

Entsetzlicher Schlick (ÜF): Jede Kreatur, das vom Hieb der ektoplasmischen Kreatur getroffen wird, muss einen Willenswurf mit einem SG von 10 + 1/2 TW der ektoplasmischen Kreatur bestehen, ansonsten ist sie für 1W4 Runden erschüttert. Der SG dieses Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Attribut: ST +2, CH +2. Eine ektoplasmische Kreatur besitzt keine Werte für KO oder IN, und die Werte sowohl für WE als auch CH betragen 10.

GAB: Der Grundangriffsbonus einer ektoplasmischen Kreatur ist gleich 3/4 ihrer Trefferwürfel.

Fertigkeiten: Eine ektoplasmische Kreatur erhält Akrobatik, Klettern, Wahrnehmung und Heimlichkeit als Klassenfertigkeiten. Die sonstigen Fertigkeiten bleiben die gleichen wie bei der Basiskreatur.

Talente: Eine ektoplasmische Kreatur verliert alle Talente, die die Basiskreatur besessen hat, und erhält Abhärtung als Bonustalent.




Besondere Fähigkeiten: Eine ektoplasmische Kreatur verliert die meisten der besonderen Fähigkeiten der Basiskreatur. Sie behält alle außergewöhnlichen besonderen Fähigkeiten, die ihre Nahkampf- oder Fernkampfangriffe verbessern. Eine ektoplasmische Kreatur erhält die immer aktive Fähigkeit wie mit *Luftweg* auf leerer Luft zu wandeln sowie die folgende besondere Fähigkeit:

Durch den Äther zwingen (ÜF): Eine ektoplasmische Kreatur kann durch Wände oder andere materielle Hindernisse hindurchgehen. Um diese Fähigkeit einzusetzen, muss die Kreatur ihren Zug außerhalb der Wand oder des Hindernisses beginnen oder beenden, das sie durchqueren will. Eine ektoplasmische Kreatur kann mit Hilfe dieser Fähigkeit nicht durch körperliche Wesen hindurchgehen, und ihre Bewegungsrate wird halbiert, während sie durch eine Wand oder ein Hindernis geht. Schleim markiert für 1 Minute die Stelle an der Wand, an der die ektoplasmische Kreatur hindurch gegangen ist

Schätze: Ektoplasmische Kreaturen besitzen in der Regel keine Schätze, es sei denn, die Kreatur behält einige Antiquitäten, die sie in ihrem früheren Leben in Ehren gehalten hat.

der springende hans

Diese spitzbübische Kreatur mit Ziegenbart, pechschwarzer Haut und einem kleinen, aber bedrohlichen Hörnerpaar grinst höhnisch, während sie ein blutiges Messer schwingt.

SPRINGENDER HANS	HG 3	  
EP 800		
CB Kleines Feenwesen		
INI +5; Sinne Dämmerlicht; Wahrnehmung +7		
VERTEIDIGUNG		
RK 16, Berührung 16, auf dem falschen Fuß 11 (+5 GE, +1 Größe)		
TP 26 (4W6+12)		
REF +9, WIL +4, ZÄH +3		
ANGRIFF		
Bewegungsrate 12 m		
Nahkampf Dolch (Meisterarbeit) +9 (1W3+2 / 19–20)		
Besondere Angriffe Odenwaffe (4,5 m Kegel, einmal alle 2W4 Runden, 2W6 Feuerschaden, Reflex SG 14 für halben Schaden), Furcht einflößender Blick, Hinterhältiger Angriff (1W6), Riesensatz		
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 4)		
Immer – Federfall, Spurloses Gehen		
1/Tag – Wände passieren		
SPIELWERTE		
ST 15, GE 21, KO 14, IN 10, WE 10, CH 13		
GAB +2; KMB +3; KMV 18		
Talente Abhärtung, Waffenfinesse		
Fertigkeiten Akrobatik +12 (Springen +20), Bluffen +6, Entfesselungskunst +12, Fingerfertigkeit +10, Heimlichkeit +16, Klettern +9, Wahrnehmung +7		
Sprachen Gemeinsprache, Sylvanisch		
LEBENSWEISE		
Umgebung Beliebiger		
Organisation Einzelgänger		
Schätze Doppelt (Dolch in Meisterarbeitsqualität, andere Schätze)		
BESONDERE FÄHIGKEITEN		
Furcht einflößender Blick (ÜF) In Panik für 1W6 Runden, 3 Meter, bei erfolgreichem Willenswurf (SG 13) keine Wirkung. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.		
Riesensatz (ÜF) Der Springende Hans kann mit einem Sprung große Höhen erreichen und Entfernungen zurücklegen. Zusätzlich zu dem Bonus von +8 auf Akrobatikwürfe fürs Springen besitzt der Springende Hans die Fähigkeit, als Bewegungsaktion 6 Meter in die Höhe zu springen, ohne einen Gelegenheitsangriff zu provozieren. Dies funktioniert genauso wie der Zauber <i>Schweben</i> , nur dass der Springende Hans sich auch horizontal fortbewegen kann, so lange die Gesamtentfernung 6 Meter oder weniger beträgt. Diese Fähigkeit kann nicht erneut eingesetzt werden, bis der Springende Hans auf festem Untergrund landet, aber er kann sie auch zweimal in derselben Runde einsetzen, wenn er zwischen den zwei Bewegungsaktionen landet.		

Halb Märchen, halb Wahrheit, ist der Springende Hans ein beliebtes Thema, wenn es um Gerüchte und mystische Folklore geht. Ihm wird oft nachgesagt, er sei ein Unhold von unbekannter Herkunft, und der nächtliche Schrecken mit den grausamen Augen ist berüchtigt für seine Liebe zur Hinterlist und für

seine plötzlichen Gewaltausbrüche. Diejenigen, die seine Fratze gesehen und überlebt haben, um davon zu erzählen, haben oft ihre Narben als Beweis für die Glaubwürdigkeit ihrer Berichte, denn das bedrohliche Messer vom springenden Hans ist beinahe so berühmt wie er selbst.

Berichten zufolge ist der Springende Hans ein kleiner und schalkhafter Mann mit Hörnern, gekleidet in Lumpen von Weste, Umhang und Hose. So seltsam seine Kleidung auch anmutet, ist man sich im Allgemeinen einig, dass der Anblick seines grässlichen Mantels oder der Schatten seiner scheußlich schnellen Bewegungen selbst das Herz gestandener Männer zum Erstarren bringen kann.

Der Springende Hans ist ungefähr 1,20 Meter groß und wiegt etwa 80 Pfund.

Lebensweise

Der Springende Hans ist ein grausames Wesen mit geheimnisvoller Vergangenheit. Die Geschichten über seine Herkunft sind extrem unterschiedlich, obwohl man gemeinhin glaubt, er sei einst ein Mensch gewesen und habe durch eine unglückliche Wendung des Schicksals und einen Pakt mit dem Bösen seine Menschlichkeit im Austausch für seine teuflischen Kräfte verloren.

Die Wahrheit ist jedoch eine ganz andere. Der Springende Hans ist ein Feenwesen oder vielleicht ein einzelner Name für ein ganzes Volk von Feenkreaturen, die mit den Flitzlingen verwandt sind, und stammt aus der sich ständig verändernden Ersten Welt. Gelangweilt von der wankelmütigen Realität dieses Reiches und seinen eigentlich unverwundlichen Opfern, die sich nach ihrem Tod einfach wieder manifestieren, liebt der Hans das Reisen auf die Materielle Ebene, wo sein Wüten eher gewürdigt wird und die Ergebnisse wesentlich nachhaltiger sind.

Bei seinen Streifzügen auf die Materielle Ebene macht der Springende Hans schnell die Nächte unsicher und verdient sich seinen Ruf durch grausame Mordserien und den Hang, vom Tatort durch einen Sprung auf die Dächer zu fliehen – daher der Name. Durch seine ruchlosen Taten wird er schon bald zum meist gesuchten Verbrecher in einer bestimmten Gegend, und die Gemeinden, in denen er gesichtet wird, handeln schnell und mit Druck, um ihn gefangen zu nehmen. Der Springende Hans weiß genau, wie weit er die Bevölkerung treiben kann, und verschwindet nach einem besonders brutalen Verbrechen für mehrere Wochen, bevor er sich wieder zeigt.

Der Springende Hans ernährt sich vorwiegend von rohem Tierfleisch, da das Fleisch von Menschen für seinen Geschmack zu zäh ist. Sein Geschmack ist jedoch vielseitig, und er frisst genau so gerne Wild, wie er geneigt ist, eine gewöhnlich Hausratte oder einen Käfer zu verschlingen. Fasziniert von seltsamen und oft verstörenden Gegenständen geht diese schalkhafte Kreatur dem Großteil ihrer Aktivitäten in einer skurrilen, grotesken Weise nach und lernt schnell, die Wesen, die sie beobachtet, zu imitieren, wie auch sie zu töten.

Lebensraum & Sozialverhalten

Berichten zufolge hält sich der Springende Hans des Nachts in einer Großstadt oder in der näheren Umgebung auf, wobei selbst die besten Spurensucher Probleme damit haben zu erklären, wo er während des Tages oder über Wochen hingehet, wenn es kaum eine Spur von ihm gibt.

Während der Zeiträume, in denen er untertaucht, lauert der Springende Hans oft in der Wildnis, und entweder ruht er in einem abgeschiedenen Wald oder er beobachtet die Tiere und andere Kreaturen, die in einer solchen Umgebung heimisch sind. Seine ureigene Faszination für die Materielle Ebene steht in krassem Gegensatz zu seiner Vorliebe, anderen Wesen Schmerz zuzufügen. Das Einzige, was er noch mehr genießt, als die Natur zu betrachten, ist sie zu zerstören. Jäger stoßen häufig auf ausgeweidete Tierkadaver und kehren in die Gasthäuser zurück, wo sie Geschichten über eine große und schrecklich starke Kreatur, die in der Wildnis lebt, zum Besten geben. Niemand würde je vermuten, dass ein kleiner Mann mit einem gezackten Messer so eine blutige Sauerei aus Fleisch und Knochen hinterlassen könnte.

Das Messer, das der Springende Hans bei sich trägt, ist häufig sein einziger Gefährte, und die Jahre in selbstauferlegter Einsamkeit treiben ihn dazu, die Klinge als seinen einzigen und besten Freund zu betrachten. Das verruchte Messer – von dem die Überlebenden eines Angriffs berichten, er würde es nur allzu oft seinen „Schatz“ nennen – besitzt keine besonderen Eigenschaften, ist aber hervorragend gearbeitet und stammt auf jeden Fall aus einer anderen Welt. An dem Messer vom Springenden Hans klebt das Blut von Hunderten von Opfern, und die Waffe hinterlässt merkwürdige Narben, die man unmöglich imitieren kann. In den Kneipen finden sich dreiste Säuer, die ihre Hemden hochziehen und ihre alten Wunden präsentieren. Dabei behaupten sie, die Wunden stammten von der geliebten Klinge des Springenden Hans, während die ehrlichen Opfer nicht auf ihre echten Narben hinweisen müssen, da diese für sich selbst sprechen.

Der Springende Hans ist chaotisch und spontan, so dass ihm ab und an zu langweilig ist, seine Opfer einfach zu töten, und er stattdessen entscheidet, dass er seine Beute leben lässt, damit sie ihre Geschichte erzählen kann. Obwohl es seine grausamen Verbrechen nicht der Berühmtheit wegen begeht, weidet sich das Feenwesen an dem Ruf, den es erworben hat, und an der Angst in den Augen der Leute, wenn es sie anspringt. Oft schleicht er den Leuten auch einfach hinterher, um sich die hanebüchenen Gerüchte anzuhören, die ihn umgeben. Der Springende Hans spielt regelmäßig mit diesen seltsamen Gerüchten und Berichten, flüstert seinen Opfern sogar zuvor geschriebene Zeilen zu, bevor er sie umbringt, da er sich selbst als Dichter sieht, der seine Werke einem sehr ausgewählten Publikum vorträgt.

Abgesehen von seinen kurzen Begegnungen mit entsetzten Opfern und der sonderbaren Beziehung zu seiner Waffe ist der Springende Hans bei seinen Taten immer allein. In der Gesellschaft gibt es keinen Platz für ihn, was dem sozio-pathischen Feenwesen aber nichts ausmacht. Nur wenige legen soviel Liebe zu Unglück, Betrug und Hinterlist an den Tag wie er, und kann man ihn weder bestechen oder bequatschen noch überzeugen. Das Einzige, was ihn möglicherweise von der Verfolgung eines Opfers ablenken könnte, ist eine aufregendere Herausforderung an einem anderen Ort. Wenn der Springende Hans einem Feind begegnet, den er als zu mächtig erachtet, schwingt er sich auf die Dächer, sobald er versteht, in welcher Situation er sich befindet – oft zum Ärger von Kopfgeldjägern und Gesetzeshütern gleichermaßen.

DER SPRINGENDE HANS IN UNSERER WELT

Hervorgebracht durch zahlreiche Sichtungen und Berichte über eine mysteriöse, springende Gestalt in einem schwarzen Mantel und enger Kleidung, war die Gesellschaft im England des 19. Jahrhunderts mehrere Jahrzehnte lang durchdrungen von dem Mythos vom Springenden Hans. Die Berichte besagen, der verhüllte Störenfried würde hilflose Bürger angreifen; entweder dadurch, dass er sie mit seinen grausamen Klauen und seiner bestialischen Kraft in Stücke riss oder sie mit Hilfe seines grässlichen Äußeren und seiner erschreckenden Magie einfach ängstigte.




Berichte über das Erscheinen vom Springenden Hans sind von Zeuge zu Zeuge unterschiedlich, doch bestimmte Elemente – wie die dunkle Kleidung und der geschmeidige, schlacksige Körper – waren immer ein fester Bestandteil dieser Geschichten wie auch seine übernatürlichen Kräfte, die beinhalteten, dass er außergewöhnlich hoch sprang, blaues Feuer spuckte und seine Opfer mit seiner grausigen Visage bis zur Bewusstlosigkeit erschreckte.

Nachdem er landesweit in vielen Publikationen anerkannt worden war und nach mehreren prominenten Angriffen wurden Sichtungen vom Springenden Hans immer seltener und schwanden am Ende des 19. Jahrhunderts beinahe gänzlich. Alle paar Jahrzehnte berichten jedoch Menschen in verschiedenen Teilen der Welt immer noch von einem mysteriösen Mann, der die Fähigkeit hat, unglaubliche Sprünge zu vollführen, was viele dazu bringt, sich zu fragen, ob die Geschichte vom Springenden Hans tatsächlich zu Ende ist.



wechselbalg

Diese junge Frau hat eine schwächliche Figur und eine wunderschönes Gesicht, dennoch ist ihre Erscheinung merkwürdig nervenaufreibend. Ihre Haut ist unnatürlich blass, ihr Haar ist schwarz, und ihre Augen haben zwei unterschiedliche Farben.

WECHSELBALG	HG 1/2	  
EP 200		
Wechselbalg Hexe 1		
RN Mittelgroßer Humanoider		
INI -1; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +0		
VERTEIDIGUNG		
RK 10, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 10		
(-1 GE, +1 natürlich)		
TP 5 (1W6+2)		
REF -1, WIL +2, ZÄH +1		
ANGRIFF		
Bewegungsrate 9 m		
Nahkampf Kampfstab (1W6) oder 2 Klauen (1W4)		
Besondere Angriffe Hexerei (Hexentrank)		
Vorbereitete Hexenzauber (ZS 1; Konzentration +4)		
1. – Hypnose (SG 14), Schlaf (SG 14)		
0. (beliebig oft) – Benommenheit (SG 13), Erschöpfende Berührung (SG 13), Licht		
Schutzherr Verwandlung		
SPIELWERTE		
ST 10, GE 9, KO 12, IN 17, WE 10, CH 13		
GAB +0; KMB +0; KMV 9		
Talente Trank brauen, Im Kampf zaubern		
Fertigkeiten Handwerk (Alchemie) +11, Heilkunde +4, Magischen Gegenstand benutzen +5, Wissen (Arkane) +7, Zauberkunde +7		
Sprachen Drakonisch, Elfisch, Gemeinsprache, Zwergisch		
Besondere Eigenschaften Vettel-Wesenszug (Grüne Witwe), Hexenvertrauter (Spinne)		
Kampfausrüstung Kampfstab		
LEBENSWEISE		
Umgebung Beliebige		
Organisation Einzelgänger		
Schätze Normal (Kampfstab, weitere Schätze)		

Ihre Herkunft liegt im Dunkeln, und sie werden von nichtsahnenden Pflegeeltern großgezogen: Wechselbälger sind die Kinder von Vetteln und ihren betrogenen Liebhabern. Die meisten wissen nichts von ihrer monströsen Herkunft, aber im Leben eines jeden Wechselbalgs kommt einmal der Moment, an dem diese Wurzeln nach ihrem Wirt rufen und das verwirrte Mädchen auf einen Weg treiben, den es nicht erkennen kann.

Wechselbälger sind allesamt weiblich, groß und schlank. Das Haar eines Wechselbalgs ist typischerweise dunkel, und ihre Haut ist abnorm weiß. Ansonsten sehen sie wie in allen anderen Belangen aus wie Vertreter des Volkes ihrer Väter. Ein übliches, aber nicht unbedingt universelles Merkmal der Wechselbälger sind die unterschiedlich farbigen Augen. Bei Erreichen der Pubertät und des Erwachsenenalters ist ein durchschnittlicher Wechselbalg ungefähr 1,65 m groß und wiegt 110 Pfund.

lebensweise

Wenn eine Vettel beliebiger Art mit einem Mann ein Kind zeugt, handelt es sich dabei um ein Wechselbalg. Der Vater wird entweder von seiner Partnerin gefressen oder getötet, bevor er den Nachwuchs zu sehen bekommt, oder er flieht aus der Umgebung aus Scham über die Entdeckung der wahren Natur seiner Liebhaberin. Die Vettel hingegen kümmert sich selbst nur so lange um das Kind, bis sie es auf der Türschwelle einer nichtsahnenden Familie oder auf den Stufen eines Tempels ablegt. Abhängig von dem Volk, dem der Vater angehört, kann der Wechselbalg jeder Art von Humanoiden gleichen – auch Zwergen, Gnomen und selbst Orks und Goblins.

Ein Wechselbalg und seine neue Familie wissen nichts über die wahren Eltern des seltsamen Kindes, doch in den meisten Fällen fühlen die Anwesenden deutlich, dass an dem gebrechlichen Kind mit der leichenblassen Haut etwas sonderbar ist. Auch das junge Mädchen selbst erkennt, dass es über Fähigkeiten verfügt, die andere nicht haben – Kräfte, die in jungen Jahren nur subtil zum Vorschein kommen und sich erst beim Erreichen des Erwachsenenalters vollkommen manifestieren. Zu Beginn der Pubertät fängt ein Wechselbalg an, etwas zu hören, das die Vetteln „den Ruf“ nennen – eine hypnotische, geisterhafte Stimme, die nur das Kind hört und die es zum Aufbruch drängt. Wohin es gehen soll, weiß der Wechselbalg nicht, doch allein die Aussicht, etwas über seine wahre Herkunft zu erfahren, treibt das Mädchen dazu, nach der Quelle dieser mysteriösen Stimme zu suchen.

Die Stimme ist in Wirklichkeit die der natürlichen Mutter des Wechselbalgs, die einen Hexenzirkel mit zwei anderen Vetteln bildet, um ihr Kind zu sich zu rufen, da es nun alt genug ist, um sich gänzlich in eine Vettel zu verwandeln. Dieses Wandlungsritual ist barbarisch, und nur die entschlossensten Wechselbälger sind bereit, sich dem Ritual zu unterziehen. Für die meisten Wechselbälger, die meist nur durch Neugier von der Stimmen angezogen worden sind, ist es bei der Ankunft bereits zu spät, um noch kehrt zu machen. Allerdings identifizieren sich die Kinder, die nach Macht streben, mit den Vetteln und unterziehen sich mit Freuden der Prüfung, um die in ihnen schlummernden Kräfte zu wecken. Was immer das Mädchen auch angetrieben haben mag, sobald ein Wechselbalg sich der Verwandlung unterzogen hat, gibt es kein Zurück mehr: Sobald es eine Vettel ist, bleibt es eine Vettel, und seine Gedanken werden so bösartig wie seine Gestalt hässlich.

Ein Wechselbalg, der dem Ruf keine Beachtung schenken, hören ihn irgendwann nicht mehr. In diesem Falle tarnt sich die Mutter manchmal und wagt sich in die Zivilisation, um nach ihrer Tochter zu suchen. Wenn sie sie findet, lockt sie das Mädchen zurück in den Hexenzirkel, wo sie das Wandlungsritual vollziehen kann. Den Ruf aufrechtzuerhalten oder den Wechselbalg auf physischem Weg zurückzuholen, ist jedoch anstrengend, und viele Vetteln erachten es als leichter, einfach einen neuen Gefährten anzulocken und einen weiteren Wechselbalg zu gebären in der Hoffnung, dass dieses dem ständig quälenden Ruf folgen wird.

lebensraum & sozialverhalten

Ein Wechselbalg, der dort großgezogen wird, wo man es akzeptiert, hat keinen Einfluss auf das Umfeld, in dem es aufwächst. Familien, die unwissentlich einen Wechselbalg großziehen, reagieren auf eine von zwei Arten auf die Entwicklung übernatürlicher Kräfte bei dem seltsamen Kind: Entweder sie unterstützen das Kind und

fördern es und seine Kräfte, oder sie wenden sich von ihm ab, weil es eine Abscheulichkeit ist, und verstoßen es in eine Welt voller Einsamkeit und Missgunst. Natürlich haben diese Reaktionen gegenüber seinen Kräften Einfluss auf die Verhaltensweisen des Wechselbalgs im frühen Erwachsenenalter. Wechselbälger, die von der Gemeinschaft, die sie angenommen haben, akzeptiert werden, sehen keinen Sinn darin, der Stimme ihrer Mütter zu folgen, und setzen ihre Kräfte stattdessen zu ihrem eigenen Nutzen ein, wohingegen jene, die ausgestoßen worden sind, fast immer auf den Ruf reagieren und zu heimtückischen Vetteln mit verbitterten Herzen und zerrütteten Seelen werden.

Vetteln paaren sich vorzugsweise mit den weit verbreiteten und fruchtbaren Menschen Golarions und bringen menschenähnliche Wechselbälger zur Welt. Es gibt Wechselbälger bei anderen Völkern, doch ihr Verhalten und ihr Aussehen hängt viel mehr von dem Verhalten ihrer Adoptiveltern als vom Hintergrund des Volkes ab.

Wechselbälger schließen sich selten mit anderen ihrer Art zusammen, da die Vetteln es nur in geringem Maße zulassen, dass ihre Vereinigung zu Nachwuchs führt, und wenn ein Wechselbalg einem anderen seiner Art begegnet, haben beide keine Ahnung von ihrer gemeinsamen Herkunft. Daher sucht sich der zurückgelassene Nachwuchs selbst einen Platz in jeder Gesellschaft, die ihn akzeptiert, und passt sich seiner neuen Rolle mit unglaublicher Leichtigkeit an. Wenn ein Wechselbalg sich dazu entscheidet, dem Ruf zu folgen, der es als junge Frau gequält hat, findet es sich bald in einer völlig anderen Art von Gesellschaft wieder: Obwohl die Vetteln ihre eigene Brut annehmen, ist ihre Kultur doch so primitiv und böse, dass man sie kaum als solche bezeichnen kann. Ein Wechselbalg, der zu einer Vettel geworden ist, folgt dem Beispiel seiner Mutter und anderen Genossinnen: Irgendwann beirzt die junge Vettel einen unwissenden Freier und zeugt einen eigenen Wechselbalg als Nachkommen, womit sie den grausamen Zyklus wiederholt. Da Wechselbälger keine angeborene Neigung zum Bösen haben, sind ihre Wertvorstellungen ein reines Produkt ihrer Umgebung, und jedes einzelne ist in der Lage, sowohl Böses zu tun als auch rechtschaffene Taten zu vollbringen. Jedoch wird ein Wechselbalg durch sein etwas ungewöhnliches Äußeres zum Ziel von Misshandlungen, was möglicherweise dazu führt, dass es den Weg der Rache beschreitet. Einem Wechselbalg ist jedes Mittel recht, um die ihm innewohnende magische Kraft freizusetzen, und viele werden zu Hexen.

wechselbälger als charaktere

Wechselbälger besitzen keine Volkstrefferwürfel und definieren sich durch ihre Klassenstufen. Alle Wechselbälger haben folgende Volksmerkmale:

Konstitution -2, Weisheit +2, Charisma +2: Wechselbälger sind schwächlich, dennoch besitzen sie einen scharfen Verstand und übernatürliche Schönheit.

Vettel-Wesenszug: Ein Wechselbalg besitzt einen der folgenden Wesenszüge, abhängig davon, welcher Art von Vettel die Mutter angehört.

Ungeschlachtetes Wechselbalg: Ein Wechselbalg, der von einer Annis-Vettel zur Welt gebracht wurde, ist anderen Wechselbälgern körperlich überlegen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf jeglichen Schaden, den du mit einem Nahkampfangriff anrichtest.

Grüne Witwe: Als Kind einer Grünen Vettel hat ein Wechselbalg ein angeborenes Talent dazu, potentielle Gefährten anzulocken und sie dazu zu bringen, ihm nachzujagen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Bluffen gegenüber Charakteren, die dich vielleicht sexuell anziehend finden.

Wasserlungen: Ein Wechselbalg mit einer Seevettel als Mutter kann unter Wasser wesentlich länger überleben.

Du erhältst die Fähigkeit, deinen Atem für eine Anzahl Runden anzuhalten, die dem Dreifachen anstatt des Doppelten deines Konstitutionswertes entsprechen.

Klauen: Beim Erreichen des Erwachsenenalters verhärten sich die Finger und Nägel eines Wechselbalgs nach und nach und werden scharf. Dadurch erhält es den natürlichen Angriff Klaue (1W4).

Natürliche Rüstung: Vetteln und ihre Nachkommen haben oft eine ungewöhnliche dicke Haut. Ein Wechselbalg beginnt das Spiel mit einem Natürlichen Rüstungsbonus von +1.

Dunkelsicht: Wechselbälger beginnen das Spiel mit der Hauptsprache des Volkes, in dem sie aufgewachsen sind, und der Gemeinsprache. Wechselbälger, die einen hohen Intelligenzwert haben, können zusätzliche Sprachen aus der folgenden Liste auswählen: Aklo, Drakonisch, Zwergisch, Elfish, Riesisch, Gnoll, Goblinsch und Orkisch.



Die Formel des Schreckens

WARNUNG!

Es folgen der Hintergrund und eine Übersicht über den Kadaverkrone-Abenteurpfad. Falls du als Spieler an dieser Kampagne teilnehmen möchtest, so sei gewarnt! Diese Seiten verraten die Handlung der kommenden Abenteuer und werden dir daher den Spielspaß in absolutem Ausmaß verderben!

Das verfluchte und vom Spuk verfolgte Ustalav ruht auf den Gebeinen des verruchten Imperiums des Wispernden Tyrannen, eines legendären Erzmagier, der später zu einem Leichnam wurde. In den Jahrhunderten seit dem Sieg über den untoten Eroberer wurde das Land zwar neu besiedelt, doch Aberglaube und Schrecken lauern immer noch in seinen Schatten.

Das größte Übel ruht unter den Ruinen des Galgenkopfes. Dort, unter dem früheren Thronsaal des Nekromantenkönigs, liegen die nicht sterbenden Überreste des Wispernden Tyrannen selbst, weggesperrt durch die Magie von Helden und Göttern. Obwohl er an seine Gefängnisgruft gefesselt ist, dringen die Träume des Fürsten der Leichname in das Land selbst ein. Sie erfüllen den Verstand mit Tar-Baphons Korruption und inspirieren Fanatiker, darunter der Nekromantenkult, der als der Wispernde Pfad bekannt ist.

Vor vielen Jahren widmete sich der brillante Gelehrte Adivion Adrissant einer Idee. Gelangweilt von den stumpfsinnigen Herausforderungen, vor die er von seinesgleichen gestellt wurde, stellte sich bei ihm die Überzeugung ein, dass nur der Wispernde Tyrann sich vom Verstand her mit ihm zu messen vermochte. Adrissant verehrte diesen als Höhepunkt dessen, was ein Sterblicher erreichen konnte. Obwohl seine Forschungen bei ihm zu Zweifeln führten, ob er imstande war, den Magierkönig zu befreien, kam er dennoch zu dem Schluss, dass die Rückkehr des Tyrannen auf anderem Weg möglich sein müsste. Wenn jemand, der die richtige Herkunft und Abstammung besaß, denselben Erfahrungen unterworfen werden würde, die auch der Wispernde Tyrann gemacht hatte, und in der direkten Nähe des Leichnams selbst mit derselben Magie konfrontiert werden würde, müsste dann das Ergebnis nicht eine Kopie des großen Zauberers sein? Adrissant hielt dies für möglich und begann, seine Theorie zu testen. Er nahm Kontakt mit dem ruchlosen Wispernden Pfad auf und begann, die Geheimnisse der Verwandlung in einen Leichnam zu erforschen. Dabei widmete er sich aber in nie dagewesener Weise nicht dem eigenen Weg zum Untode, sondern dem eines anderen. Nach Jahren der Arbeit trug seine Suche Früchte: Er entdeckte einen Vorgang von ähnlicher Natur wie jener, mit dem Tar-Baphon sich selbst in einen Leichnam verwandelt hatte. Adrissant benannte die Formel die Kadaverkrone.

Im Laufe eines Lebens voller Forschungen hatte Adivion Adrissant mehrere Ziele ausfindig machen können und skrupellose Verbündete gefunden, die seinen Willen ausführen würden. Und

so begann er mit der Ausführung eines Planes zur Erschaffung eines Erben für den Wispernden Tyrannen. Schlussendlich will er durch die Macht des wiedergeborenen Erzlechnams die Welt zu einem Ort machen, welcher seinem Intellekt und seinen Ambitionen würdig ist.

Ein dunkles Schicksal lässt durch finstere Anwendungen die SC den Weg des Wispernden Pfades und Adrissants genialen Wahnsinns kreuzen. Der Tod eines Freundes führt dazu, dass sie sich mutig gegen die furchtbarsten Schrecken Ustalavs stellen.

Spielleiter können weitere Informationen im *Almanach* zu Ustalav und dem Kadaverkrone-Spielerleitfaden finden.

Der Spuk von Schreckenfels

von Michael Kortés

Band 1 des Abenteuerpfades, Stufen 1–4

Professor Petros Lorrímor, berühmter Forscher und Lehrer, ist tot. Die Kampagne beginnt mit der Teilnahme der SC an der Beerdigung des Arztes im verschlafenen Dörfchen Ravengro. Dort treffen sie seine Tochter Kendra und erben eine gewinnbringende Verpflichtung. Doch schon bald wirken sich geheimnisvolle Ereignisse auf die Dorfbewohner aus und es heißt, dass die Geister, welche in der Brandruine des Schreckenfelsgefängnisses herumirren sollen, die Hand nach den Lebenden ausstrecken. Um Ravengro zu retten, müssen die SC die tragische Geschichte von Schreckenfels aufdecken und den Aufstand der Geister stoppen, welche sonst das Dorf überrennen. Ihre Nachforschungen liefern ihnen aber auch Hinweise auf einen finsternen Plan der vom Tod besessenen Kultanhänger des Wispernden Pfades.

Der Bestienprozess

von Richard Pett

Band 2 des Abenteuerpfades, Stufen 4–7

Zur Erfüllung von Professor Lorrímors letzter Bitte reisen die SC nach Lepidstadt. Sie finden die Stadt in Aufruhr vor, da die berüchtigte Bestie von Lepidstadt endlich gefangen wurde. Dieser Fleischgolem, eine üble Verbindung aus zusammengefügten Schlägern und Mördern, wartet im Stadtgefängnis auf sein Schicksal. Lepidstadts Rat weigert sich jedoch, die intelligente Kreatur ohne ein Gerichtsurteil hinrichten zu lassen. Während ihrer Zusammenarbeit mit Richter Daramid entdecken die SC, dass es in Lepidstadt um mehr geht als die Amokläufe der Schöpfung eines Verrückten. Nicht nur enthüllen sie, dass zwei Körperdiebe die Furcht vor der Bestie zum Schutz ihrer Untaten ausgenutzt haben, sondern stoßen auch auf Beweise, dass die Gefangennahme des angeblich mit freiem Willen ausgestatteten Golems vielleicht nur eine Ablenkung beim Diebstahl eines uralten Gegenstandes gewesen seinkönnte, welcher als *Bildnis des meeresgrauen Schreckens* bekannt ist. Die SC müssen sich entscheiden, ob sie die Unschuld des Monsters beweisen oder es seinem Schicksal überlassen wollen.

Der Ausgang des Prozesses sorgt in Lepidstadt für weitere Unruhen, welche die SC zum Schloss des früheren Herrschers der Region und heimlichen Erschaffers der Bestie führen, Alpon Karomark. Dessen Festung wird von den Experimenten eines verrückten Wissenschaftlers belagert, die der Wispernde Pfad bei

der Suche nach einer Möglichkeit, die Bestie von Lepidstadt zu kontrollieren, losgelassen hat.

Die SC entdecken mehr über das Geheimnis um den Wispernden Pfad, was sie möglicherweise mit der Esoterischen Orden des Pfalzgräflichen Auges zusammenführt, die gegen die Nekromanten arbeitet.

ZERBROCHENER MOND

von Tim Hitchcock

Band 3 des Abenteuerpfades, Stufen 7–9

Die SC folgen den Spuren des Wispernden Pfades durch den berühmten Schauerholzwald bis zu einem abgelegenen Jagdschloss, der Ascanorhütte. Dort entdecken sie, dass der Wispernde Pfad sich nicht nur in die Angelegenheiten des Schlosses einmischt, sondern auch das Gleichgewicht zwischen den gewalttätigen Werwolfstämmen des Waldes stört. Die Werwölfe befinden sich mitten in einem wilden Krieg und sind, ihres Anführers beraubt, auf der Suche nach dessen gestohlenem Herzen. Um dem Wispernden Pfad folgen zu können, müssen die SC dabei helfen, die Angelegenheiten der Bestien des Waldes zu regeln und zugleich die eifrigen Jäger der Ascanorhütte davor bewahren, den Werwölfen oder ihren eigenen Verdächtigungen, wer alles zu den Lykanthropen gehören könnte, zum Opfer zu fallen.

Durch Diplomatie oder Stahl erlangen die SC Zutritt zu einem uralten Treffpunkt der Werwölfe des Schauerholzes und erfahren von den Taten und Plänen des Wispernden Pfades. Dann müssen sie den Kult und mörderische Werwölfe in die von Gräben vernarbten Ödlande der Furchen verfolgen, wo sie einem Anführer des Pfades gegenüberstehen, der eine untote Armee auf einem uralten Schlachtfeld ausheben will. Dabei erkennen sie, dass der Wispernde Pfad weitaus mehr vorhat, als nur eine Armee der Toten zu erschaffen.

WÄCHTERS TOTENWACHE

von Greg A. Vaughan

Band 4 des Abenteuerpfades, Stufen 9–11

Auf der Suche nach dem gestohlenen Bildnis des meeresgrauen Schreckens landen die SC in dem verfluchten Ort Argmoor und stoßen auf Hinweise zur Identität des Boten des Wispernden Pfades. Während sie nach ihrem Ziel suchen, erfahren sie von merkwürdigen Verbrechen, welche den Ort plagten, und Todesfällen, die mit den Ritualen eines anderen uralten Kultes in Zusammenhang stehen.

Die Ermittlungen bei den Morden führen die SC zu einem seltsamen Mörder, dessen Ende eintritt, als ein tentakelbesetzter Manipulator aus seinem Schädel hervorbricht. Auf diese Weise wird die Invasion Argmoors aufgedeckt – ein finsterner Kult des Dagon ist einer Invasion fremdartiger Wesen zum Opfer gefallen.

Ein neues Böses korrumpiert nun das Dorf und experimentiert mit Fremden wie Dorfbewohnern, während es seinem dunklen Herren den Weg bereitet. In einem unter den schwarzen Wellen verborgenen Gebäude finden die SC den Vertreter des Wispernden Pfades, der selbst verraten wurde, sowie eine Zusammenkunft unheimlicher Geschöpfe, die ihre finstere Herrin, Schub-Niggurath, auf die Welt loslassen wollen – und nur die SC können verhindern, dass der fremdartige Gott Golarion erreicht.

ASCHE IM MORGENGRAUEN

von Neil Spicer

Band 5 des Abenteuerpfades, Stufen 11–13

Die Spur des Wispernden Pfades führt nach Caliphas, der Hauptstadt von Ustalav. Bei der Suche nach dem Wispernden Pfad erhalten die SC Unterstützung durch den örtlichen Esoterischen Orden des Pfalzgräflichen Auges, erfahren von einer merkwürdigen Reihe von Serienmorden in der Stadt und erlangen Kunde über das nahegelegene Heiligtum des Kultes. Wenn die SC das Versteck des Wispernden Pfades durchsuchen, finden sie es leer vor bis auf einen seltsamen Alchemisten, der einst in den Diensten der Nekromanten gestanden hat. Dieser merkwürdige Gelehrte, Ramoska Arkminos, behauptet, viel über die Nekromanten zu wissen, und bietet den SC Einsichten in die Organisation an, wenn diese dafür die Identität des Serienmörders aufdecken. Es stellt sich heraus, dass dieser nur Vampire jagt. Allerdings ist es kein bloßer selbsternannter Rächer. Sein Tun stört das Gleichgewicht zwischen den Vampiren der Stadt und er nimmt von jedem Opfer etwas mit, was auf finstere Pläne hindeutet.

Die SC durchstreifen die Stadt und die tieferen Ebenen und lernen dabei viel über die Vampire, ihren mächtigen Anführer und die Intrigen unter dem geheimen untoten Adel. Bei der Untersuchung der Todesfälle decken sie ein Netzwerk aus rebellischen Vampiren, Hexen, die einem von der Unsterblichkeit besessenen Adeligen dienen, und dem Wispernden Pfad auf.

Nachdem sie in das Versteck der Rebellen und das Laboratorium der Hexen eingedrungen sind, kehrt wieder Frieden in Caliphas ein. Zugleich erhalten die Gesandten des Wispernden Pfades aber auch Gelegenheit, ihr letztes Ziel zu erreichen – die Entführung eines Adeligen aus den höchsten Kreisen.

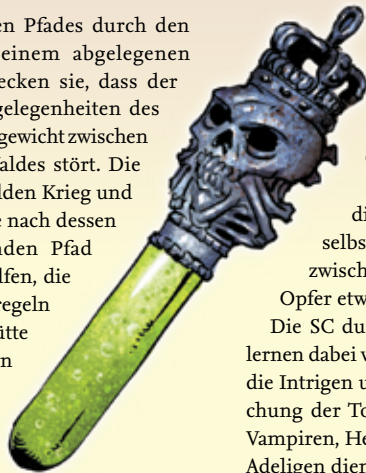
IM SCHATTEN DES GALGENKOPFES

von Brandon Hodge und Jason Bulmahn

Band 6 des Abenteuerpfades, Stufen 13–15

Der Wispernde Pfad flieht aus Caliphas in die Festung des Kultes in Renkirch. Dort bereitet Adrion Adrissant die gesammelten Zutaten zu einem unvollständigen, aber dennoch theoretisch machtvollen Trank der Verwandlung in einen Leichnam zu. Die SC folgen dem Kult durch die von nekromantischer Energie gefluteten Berge von Virlych und stoßen dort auf die Vertreter des Kultes und Schrecken aus der Zeit des Wispernden Tyrannen. Während die SC nach Renkirch vorstoßen, stehen sie den größten Schrecken des Wispernden Pfades gegenüber und können das Opfer befreien, für das die Kadaverkrone vorgesehen war, verlieren dabei aber Adrissant und den Trank.

Der Anführer des Wispernden Pfades entkommt in den spukgeplagten Turm des Galgenkopfes, dem einstigen Thron des Wispernden Tyrannen, der nun als sein Gefängnis dient. In der Hoffnung, dass die Nähe zu seinem gefangenen Herren ihm helfen wird, klettert Adrissant den Turm hinauf und vollzieht das Ritual, um sich selbst in den untoten Erben des Reiches des Wispernden Tyrannen zu verwandeln. Bei seiner Verfolgung stoßen die SC auf uralte Fallen und Wachen des mächtigsten Nekromanten, den Golarion je gesehen hat. Auf der Turmspitze müssen sie Adrissant gegenüber treten. Dieser wurde von der Magie und der Macht der Kadaverkrone in den Wahnsinn getrieben. Die SC müssen ihn besiegen, um zu vereiteln, dass das Reich des Wispernden Tyrannen wiedergeboren wird!



1 Feld = 6 m

X

Petros
Lorrimors Grab

Der Schwarze Weg

Altenweg

Traumhain

Ewiges Ruh

Das ruheland



□ = 3m



Schreckenfels Gefängnishof



BLANDO

Schreckenfels

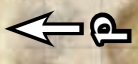
Erdgeschoss

Erster Stock





RAVENGRO





DER BESTIENPROZESS

von Richard Pett

Die Bestie von Lepidstadt, ein mörderischer Fleischgolem, wurde gefangen genommen und wartet im Gefängnis von Lepidstadt auf sein Schicksal. Doch der Stadtrat weigert sich, die Kreatur einfach hinrichten zu lassen, und besteht darauf, über den monströsen Gefangenen zu Gericht zu sitzen. Da die Pflichten der SC sie nach Lepidstadt führen, werden sie in die Umstände um das Schicksal der Kreatur und ihrer Untaten hineingezogen. Allerdings ist in Lepidstadt mehr im Argen als nur der Prozess über ein Monster, da die SC auf Hinweise für Grabraub, Geheimgesellschaften, verrückte Kultanhänger und die Experimente eines eingesperrten, wahnsinnigen Wissenschaftlers stoßen. Und all dies führt die SC auf die Spur eines Planes, der ganz Ustalav bedroht.

DER ORDEN DES PFALZGRÄFLICHEN AUGES

Hinter den Herrschern Ustalavs und vor den Augen des gemeinen Volkes verborgen, formt eine Verschwörung aus Tradition,

Geheimnissen und Privilegien das Schicksal von Nationen. Entdecke den Esoterischen Orden des Pfalzgräflichen Auges, ein geheimnisvoller Orden, dessen Angehörige darauf eingeschworen werden, ihr Heimatland und die uralten Traditionen zu beschützen und die Geheimhaltung zu wahren, egal um welchen Preis.

pharasma

Tauche ein in die Mysterien der Pharasma, Golarions Göttin des Todes, der Prophezeiung und des Schicksals. Erfahre mehr über ihre stoische Philosophie und jene, die ihr Leben dem Dienst am Tod weihen.

und mehr!

Das Schreckgespenst eines vergessenen Mordes erhebt sich erneut in einem weiteren Abenteuer im Journal der Kundschafter. Und Kreaturen aus den heimgesuchten Landen Ustalavs schlurften durch die Seiten des Bestiariums!

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

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

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

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

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

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

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of

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

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

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

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

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

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

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

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE

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

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

Poltergeist from the Tome of Horrors Revised © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Lewis Pulsipher.

Pathfinder Adventure Path #43: The Haunting of Harrowstone. © 2011, Paizo Publishing, LLC; Author: Michael Kortes. Deutsche Ausgabe: *Der Spuk von Schreckensfels* von Ullisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.



ein tödlicher preis

Auf Golarion begraben zahlreiche Kulturen ihre Toten mit Schätzen und Opfergaben, welche die Bedürfnisse der Verstorbenen im Nachleben erfüllen oder als Bezahlung für die Wächter des Totenreiches dienen sollen, damit diese die geliebten Menschen zu ihrer verdienten Belohnung führen. In Ustalav werden die meisten sterblichen Überreste verbrannt, doch jene, die beerdigt werden, erhalten traditionell Münzen in ihre Augenhöhlen, Totenschädel oder Verletzungen gelegt. Jedoch ist dies in diesem Land keine Opfergabe an die Mächte des Todes, sondern vielmehr Bestechungsgeld für die Gefängniswärter, damit diese sicherstellen, dass die Fesseln des Todes sich niemals lockern und die Seelen nicht freikommen, um jene zu stören, die sie zurückgelassen haben.



todesbote

Einige verbreitete Erzählungen in Ustalav berichten, dass Pharasma's Diener auf den Schwingen von Nachtschwalben reisen. Von ihren unergründlichen onyxschwarzen Augen bis zu ihren beängstigenden Rufen, sind diese kleinen Vögel die Quelle für eine große Vielzahl seltsamer Aberglauben.

Den meisten Legenden nach warten sie in der Nähe der Sterbenden, können Seelen wie kleine Käfer schnappen und jenen den Tod bringen, die ihnen in die lichtlosen Augen blicken. Der beunruhigendste Teil dieser Legenden behauptet, dass jene, die solch einen Vogel töten, seine morbiden Pflichten erben, Krankheiten und Leid zu verbreiten, und stets vom Lied der Nachtschwalben verfolgt werden.

Die Toten wandeln!

Als das Schreckenfelsgefängnis niederbrannte, starben Gefangene, Wärter und ein Haufen bösartiger Verrückter einen grausamen Tod. Seitdem meiden die Bewohner des nahen Dorfes Ravengro die Brandruine und erzählen Geschichten über rastlose Geister, die in den verlassenen Zellenblöcken umgehen. Doch als ein geheimnisvolles Böses das zerbrechliche spirituelle Gleichgewicht in Schreckenfels stört, kommt es zu einem Aufstand der Geister, welcher droht, das nahe Dorf mit Wahnsinn und Flammen zu verschlingen. Können die Abenteurer das Geheimnis von Schreckenfels aufdecken und die Rebellion der Toten niederschlagen? Oder werden sie die nächsten Insassen des Geistergefängnisses?

Mit diesem Band des *Pathfinder Abenteuerpfades* beginnt die Kampagne „Die Kadaverkrone“. Enthalten sind:

- „Der Spuk von Schreckenfels“, ein Pathfinder Rollenspiel Abenteuer für Charaktere der 1. Stufe von Michael Kortes.
- Ein Streifzug durch Ravengro, Dorf der Geheimnisse und Verdächtigungen von Michael Kortes.
- Erweiterte Regeln für das Erschaffen und Darstellen von Spukerscheinungen von Brandon Hodge.
- Eine uralte Rache lebt wieder auf im Journal der Kundschafter von F. Wesley Schneider
- Sechs neue Monster von Adam Daigle und Patrick Renie



www.ulisses-spiele.de



www.pathfinder-rpg.de



ISBN 978-3-86889-171-3

Artikelnummer: US53022PDF