



WER IST DER GESCHNIEGELTE KAVALIER?

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

SG Ergebnis

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

Bereich 1 : Blut und Eingeweide

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

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

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

Bereich 2 : Die Tentakelschrecken (HG 7)

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

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

TENTAKELSCHRECKEN (2) HG 5

EP 1.600

TP je 74; Anhang 2, S. 28

TAKTIK

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



Belfor Vittanis

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

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

BARTEUFEL (3) HG 5

EP 1.600

TP 57; Pathfinder Monsterhandbuch 249

TAKTIK

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



BESONDERE FÄHIGKEITEN

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

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

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

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

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

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

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

TEIL 5 : DER MAGIER

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

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

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

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