

PATHFINDER

ABENTEUERPfad™



DER ZERBROCHENE STERN

IM SCHATTEN
DER GRAUEN JUNGFER
WEBERWEITERUNG

von Mike Shel und James Jacobs



DER ZERBROCHENE STERN

PATHFINDER ABENTEUERPfad™

IMPRESSUM

Creative Director • James Jacobs
Editor-in-Chief • F. Wesley Schneider
Senior Editor • James L. Sutter
Development Leads • Adam Daigle und James Jacobs
Editing • Judy Bauer, Logan Bonner, Christopher Carey und Patrick Renie
Editorial Assistance • Jason Bulmahn, Rob McCreary, Mark Moreland, Stephen Radney-MacFarland und Sean K Reynolds
Senior Art Director • Sarah E. Robinson
Graphic Designer • Andrew Vallas
Production Specialist • Crystal Frasier
Contributing Artists • Dmitry Burmak, Miguel Regodón Harkness und Mike Sass
Contributing Authors • James Jacobs and Mike Shel
Publisher • Erik Mona
Paizo CEO • Lisa Stevens
Vice President of Operations • Jeffrey Alvarez
Director of Sales • Pierce Watters
Finance Manager • Christopher Self
Staff Accountant • Kunji Sedo
Technical Director • Vic Wertz
Senior Software Developer • Gary Teter
Campaign Coordinator • Mike Brock
Customer Service Team • Cosmo Eisele, Erik Keith und Sara Marie Teter
Warehouse Team • Will Chase, Michael Kenway, Matt Renton, Jeff Strand, and Kevin Underwood
Website Team • Ross Byers, Liz Courts, Lissa Guillet und Chris Lambertz

Deutsche Ausgabe • Ulisses Spiele GmbH
Originaltitel • Curse of the Lady's Light – Web Supplement
Übersetzung • Ulrich-Alexander Schmidt
Lektorat und Korrektorat • Tom Ganz, Thorsten Naujoks, Anne-Janine Naujoks-Sprengel
Layout • Christian Lonsing

Dieser Band verwendet das *Pathfinder Grundregelwerk*, die *Pathfinder Monsterhandbücher I - III*, die *Pathfinder Expertenregeln*, die *Pathfinder Ausbauregeln I + II* und das *Pathfinder Spielleiterhandbuch*.

Diese Weberweiterung 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.

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



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

Pathfinder Adventure Path #62: Curse of the Lady's Light Web Supplement © 2012, Paizo Publishing, LLC. All Rights Reserved. Paizo Publishing, LLC, the golem logo, Pathfinder, Pathfinder Society, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Publishing, LLC; Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Module, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, and Pathfinder Tales are trademarks of Paizo Publishing, LLC.
© 2013 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA. Alle Rechte vorbehalten.

Die folgenden Seiten enthalten weitere Spielerunterlagen, Begegnungen und Szenen, mit denen du „Im Schatten der Grauen Jungfer“, erweitern kannst, den zweiten Teil des *Pathfinder Abenteuerpfades* „Der Zerbrochene Stern“. Diese Elemente sollen das Spiel verbessern und den Spielern zusätzliche Hilfe in Form neuer Verbündeter, Hinweise und eines Ausblicks auf kommende Ereignisse in späteren Abenteuern zukommen lassen. Gruppen, die erfahrungspunktetechnisch hinterherhinken, können zudem zusätzliche EP erlangen. Die folgenden Seiten enthalten Informationen, die die SC am besten zu Beginn von „Im Schatten der Grauen Jungfer“ erhalten sollten, ehe sie das Liebfrauenkap erreichen. Sie stellen eine Erweiterung von Teil Eins des Abenteuers dar.

CELIAS SPIELERUNTERLAGE

Du kannst natürlich Celia Heidmarks Diskussion mit den SC zu Beginn des Abenteuers ausspielen, wenn sie ihnen enthüllt, was sie über den *Zerbrochenen Stern* in Erfahrung bringen konnte, jedoch handelt es sich um einen ganzen Berg an Informationen, welche die Spieler sich merken müssen. Daher kannst du die folgende Spielerunterlage als etwas

herausgeben, das Celia für die SC vorbereitet hat. Solltest du aber Hinweise und Enthüllungen zu den Kräften und Eigenschaften der diversen Scherben geheim halten wollen, kannst du die Unterlage schwärzen, kürzen oder natürlich gar nicht erst herausgeben. Indem du den Spielern einen Ausblick auf das Kommende gibst, wenn sie die Scherben bergen, präsentierst du nicht nur eine Vorschau auf spätere Abenteuer, sondern machst die Mission umso spannender.

JASPER KANDAMERUS

Ehe die SC zum Liebfrauenkap aufbrechen, schlägt Celia vor, zusätzliche Hinweise zur Region einzuholen, um eine bessere Vorstellung zu dort lauernden Gefahren zu erlangen. Sollten die SC planen, durch den Sumpf zu marschieren, statt ein Boot nach Süden zu nehmen, werden sie die Hinweise eines Führers sicherlich brauchen. Celia Heidmark empfiehlt den SC daher, Jasper Kandamerus aufzusuchen, einen Exzentriker, der schon öfter in der Moddermarsch war, als jeder andere, und den der weibliche Kundschafterhauptmann kennt. Sie warnt sie aber, dass Jasper „nicht ganz bei sich ist“ und sie einiges an Geduld mitbringen sollten, bis er seinen Verstand sammeln und fokussieren kann, um überhaupt eine Hilfe zu sein.

Der Zerbrochene Stern besteht aus sieben Scherben. Jede dieser Scherben ist auf eine andere Schule der Thassilonischen Magie eingestimmt. Jede besteht aus einem anderen Himmelsmetall. Ferner trägt jede einen einzigen Fluch, dem entgegengewirkt werden kann, indem man eine bestimmte Art von Ionenstein in die Vertiefung der Scherbe einlässt.

Die Scherben sind in einer bestimmten Sequenz miteinander verbunden; jede Scherbe weist den Weg zu einer Scherbe, die auf eine ihrer entgegengesetzten Schulen nach dem System der Thassilonischen Magie eingestimmt ist. Auf diese Weise fungiert jede Scherbe als Wegweiser zur nächsten Scherbe – beachtet aber, dass der Besitzer der Scherbe der Trägheit, der letzten Scherbe, ebenso den Weg zu euch und der ersten Scherbe finden kann. Ich gehe davon aus, dass der Fluch dieser letzten Scherbe aber genügen könnte, den Drang zu unterdrücken, die nächste Scherbe der Sequenz zu suchen, so dass ein gewisses Maß an Sicherheit besteht – sofern denn die letzte Scherbe überhaupt in jemandes Besitz ist und nicht in einer längst vergessenen Schatzkammer verborgen liegt.

Ich konnte jedenfalls die Sequenz der übrigen fünf Scherben in Erfahrung bringen und welche Ionensteine und Himmelsmetalle

mit ihnen assoziiert werden, sowie ihre Kräfte, über die sie angeblich verfügen:

Scherbe der Wollust: Assoziiert mit Verzauberungsmagie; besteht aus Djezet; Rosa und grüne Kugel; gestattet angeblich begrenzte Gedankenkontrolle und erhöht die Reaktionsgeschwindigkeit.

Scherbe der Völlerei: Assoziiert mit Nekromantie; besteht aus Inubrix; Rosa Rhomboid; verleiht angeblich Widerstandskraft gegen Schaden und die Macht, Gegnern die Gesundheit zu rauben.

Scherbe des Neids: Assoziiert mit Bannzauberei; besteht aus Noqual; Mattrosa Prisma; verbessert angeblich die Verteidigung und stärkt Bannmagie.

Scherbe des Zorns: Assoziiert mit Hervorrufungsmagie; besteht aus Siccatit; Tiefrote Kugel; ermöglicht wohl die Erzeugung von Flammenexplosionen und verstärkt Waffenschaden.

Scherbe der Trägheit: Assoziiert mit Beschwörungsmagie; besteht aus Abyssium; Leuchtend blaue Kugel; gestattet den Gerüchten nach die Herbeizauberei Monströser Diener und ermöglicht ein gewisses Verständnis und einen Fokus für das Wirken von Zaubern.

DER ZERBROCHENE STERN

DER STRASSENPROPHET (HG 5)

Jasper hat keine Adresse. Er verbringt seine Zeit hauptsächlich im Lumpenend und predigt den Passanten von der sicherlich bald über Varisia hereinbrechenden Apokalypse. Celia warnt, dass Jasper eigentlich nicht mehr richtig im Kopf sei, seitdem der Runenherrscher Karzoug sich vor einigen Jahren aus seiner Gruft erhoben hat. Auch wenn Karzoug ganz knapp aufgehalten werden konnte, sei Jasper nun davon überzeugt, dass dieses Ereignis nur ein Vorgeschmack auf ein unaufhaltsames Unheil gewesen sei, welches binnen dieses Jahres über Varisia kommen soll. Falls dies den SC Sorgen bereiten sollte, bemerkt Celia trocken, dass Jasper „das Ende Varisia binnen dieses Jahres“ schon seit einigen Jahren voraussagt und er eher ein Irrer als ein Prophet sei. Sein Wissen über die Moddermarsch dagegen sei solide, sollten die SC es also schaffen, seinen Wahnsinn vorübergehend zu unterdrücken, sollte ein Gespräch mit ihm einige wichtige Tipps zum weiteren Vorgehen beschern. Celia kann den SC auch einige Ratschläge geben, wie man Jasper soweit beruhigen kann, dass ein Gespräch mit ihm möglich wird – Zauber wie *Hypnose* oder *Gefühle besänftigen*, aber auch Drogen wie Schinderblatt oder Opium funktionieren (sie hofft aber, dass die SC sich nicht zu solchen Methoden herablassen und erwähnt sie mit gewisser Abscheu).

Es ist recht einfach, Jasper während des Tages zu finden – man muss nur 1W4 Stunden durch Leuchfeuer streifen und einen Fertigkeitwurf für Diplomatie zum Sammeln von Informationen gegen SG 12 bestehen, um herauszufinden, wo der Straßenprediger sich gerade aufhält. Wenn die SC sich „seiner“ Straßenecke nähern, hören sie Jaspers kratzige Stimme wahrscheinlich, ehe sie ihn sehen. Jasper hat einen wilden, ungekämmten Bart und trägt ein Flickwerk aus Lumpen. Er ist mit einem schweren Streitflegel bewaffnet, dessen Köpfe die Form von Totenschädeln haben. Mit überlautem Tenor redet er unablässig auf jeden ein, der ihm zuhört. Hier ein typischer Auszug aus seinen leidenschaftlichen Sermonen:

„Wehe! Wehe über dich, oh, Magnimar! Das Ende naht und dein Klagen wird das Donnern der Wellen übertönen! Die Große Hure besteigt eine zweiköpfige Bestie und sie kommt hierher! Auf ihrem Weg sät sie die befleckte Saat ihrer Blasphemien. Weint! Weint, oh ihr Verdammten, denn keiner wird der gnadenlosen Sense des Endes entrinnen. Hört meine Warnung und wendet euch Groetus zu! Ergreift diese sterbliche Hand, die ich euch biete, und lasst uns gemeinsam in die Leere marschieren!“

Jasper Kandamerus hat seine guten Tage und er hat seine schlechten Tage – heute ist einer seiner schlechten Tage, an denen die Visionen in seinem Kopf zunehmend düsterer und aussichtsloser werden. Gegen diese Visionen kann er nur ankämpfen, indem er die Welt vor dem nahenden Ende zu warnen versucht. Dann predigt und krakeelt er an Straßenecken, bis er vor Erschöpfung zusammenbricht. Dabei ist es sehr wichtig für ihn, nicht der Stadtwache aufzufallen, schließlich predigt er lieber in der Öffentlichkeit statt im Gefängnis. Er hält sich daher in den Teilen der Stadt auf, die von der Wache

meist nicht frequentiert werden. Sein gegenwärtig bevorzugtes Revier ist das Lumpenend und die meisten Bewohner haben gelernt, den exzentrischen Kleriker mehr oder weniger zu ignorieren. Die meisten – aber nicht alle...

Wenn die SC sich Jasper nähern, passieren zwei Dinge rasch hintereinander: Sobald Jasper die SC bemerkt, bricht er seinen Sermon ab und starrt voll freudiger Ehrfurcht in ihre Richtung, ehe er aufgeregt brüllt:

„Sehet! Die Gesegneten Boten der Endzeit! Die Geheiligten Begleiter der Auslöschung! Soldaten der Leere, Streiter des mächtigen Groetus selbst!“

Zugleich nutzen drei Schläger, die nur darauf gewartet haben, dass Jasper kurz abgelenkt ist, den Augenblick, um auf den Unheilspropheten loszugehen. Jeder der Drei trägt rissiges Leder und schwingt einen kräftigen Knüppel. Ihre Lippen und Mundwinkel sind schwarz verfärbt, dabei handelt es sich um Nebeneffekte ihres mit Nachtlotuswurzeln verschnittenem Pesch. Alle drei befinden sich im Drogenrausch und sind von falschem Mut erfüllt. Sie glauben, den Respekt der Nachtmesser, der örtlichen Diebesgilde, zu gewinnen, wenn sie den Priester in der Öffentlichkeit verprügeln. Dass die Nachtmesser diese Zurschaustellung von Gewalt gar nicht bemerken und sich auch nicht dafür interessieren, wird Jasper wenig helfen, sollten die SC sich nicht einmischen.

Die drei Schläger sind Vettern und Peschabhängige, die sich selbst die Schwarzen Lippen nennen. „Hey,“ ruft einer von ihnen, „du dreckiger Bettler! Wir haben genug von deinem dummen Geschwätz. Du machst ehrliche Händler an und vertreibst die Kunden mit deinem unheimlichen Gezeiter!“ Er und seine beiden Kumpane heben ihre Knüppel und treten auf Jasper zu, um diesem eine Lektion zu erteilen. Sollten die SC nicht eingreifen, wird Jasper sich nicht wehren und die Prügel ertragen (er hat aus ähnlichen Begegnungen seine Lektion entsprechend gelernt). In diesem Fall jubeln die Schläger triumphierend, sobald Jasper mit negativen Trefferpunkten am Bode liegt, ehe sie in die nächste Gasse fliehen und darauf warten, dass die Nachtmesser ihnen die Mitgliedschaft antragen – was natürlich nie passieren wird.

JASPER KANDAMERUS

HG 2

EP 600

Kleriker des Groetus 3

CN Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +2; Sinne Wahrnehmung +3

VERTEIDIGUNG

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

TP 23 (3W8+6)

REF +3, WIL +6, ZÄH +4; +1 gegen Verzauberung

Schwäche Schizophrenie

ANGRIFF

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf Schwere Streitflegel +1, +3 (1W10+1/19–20)

Besondere Angriffe Positive Energie fokussieren 6/Tag (SG 12, 2W6), Zerstörerischer Schlag (+1, 6/Tag)

IM SCHATTEN DER GRAUEN JUNGFER - WEBERWEITERUNG

Zauberähnliche Domänenfähigkeiten (ZS 3; Konzentration +6)
6/Tag - Wahnbild (+/-1)

Vorbereitete Zauber (ZS 3; Konzentration +6)

2. – *Energien widerstehen* (SG 15), *Fesseln* (SG 15), *Hauch des Schwachsinn*^D

1. – *Furcht verursachen* (SG 14), *Schwächere Verwirrung*^D (SG 14), *Schild des Glaubens*, *Verfluchen* (SG 14)

0. (beliebig oft) – *Gift entdecken*, *Magie entdecken*, *Stabilisieren*, *Wasser erschaffen*

D Domänenzauber; Domänen Wahnsinn, Zerstörung

TAKTIK

Im Kampf Wenn Jasper von den Schwarzen Lippen angegriffen wird, muss ihm jede Runde ein Willenswurf gegen SG 16 gelingen, um nicht für 1W6 Runden aufgrund seines Wahnsinns Verwirrt zu werden. Sollte er normal handeln, nutzt er Volle Verteidigung. Falls die SC eingreifen und ihn verteidigen, brüllt er die Schläger an und schneidet Grimassen, während er die SC unterstützt, indem er sie heilt. Sollte Jasper sich den SC bei der Reise nach Süden anschließen, behält er diese Rolle bei und zieht es vor, die SC zu heilen und am Leben zu halten. Seine Visionen haben gezeigt, dass das von ihm für Magnimar vorhergesagte Unheil ohne die SC nicht eintreten wird, die SC müssen folglich am Leben bleiben, damit die von ihm fieberhaft erhoffte Apokalypse auch eintritt.

Moral Jasper flieht niemals aus einem Kampf.

SPIELWERTE

ST 10, GE 14, KO 12, IN 8, WE 17, CH 13

GAB +2; KMB +2; KMV 14

Talente Abhärtung, Gezieltes Fokussieren, Zusätzliches Fokussieren

Fertigkeiten Sprachenkunde +4, Überlebenskunst +5, Wissen (Geographie) +1, Wissen (Geschichte) +4, Wissen (Religion) +3

Sprachen Gemeinsprache, Thassilonisch, Varisisch

Kampfausrüstung *Trank: Leichte Wunden heilen* (3x), *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*, *Schriftrolle: Mittelschwere Wunden heilen*, *Schriftrolle: Gift neutralisieren*; **Sonstige Ausrüstung** Waffensack, *Schwerer Streitflegel* +1, *Wispernde Münze* (trägt das Symbol der Lust)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Schizophrenie Jasper leidet unter Schizophrenie (*Pathfinder Spielleiterhandbuch*, S. 249). Er hat einen Malus von -4 auf alle Fertigkeitwürfe, welche auf Weisheit und Charisma basieren, und kann weder 10, noch 20 nehmen. Unter Stress (z.B. im Kampf) muss ihm ein Willenswurf gegen SG 16 gelingen, um nicht für 1W6 Runden Verwirrt zu sein.

SCHWARZE LIPPEN (3)

HG 2

EP 600

Schurke 3

NB Mittelgroße Humanoide (Menschen)

INI +7; Sinne Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 13 (+2 GE, +3 Rüstung)

TP 26 (3W8+9)

REF +7, WIL +0, ZÄH +3; -2 gegen Illusionen und geistesbeeinflussende Effekte

Immunitäten Furcht; **Verteidigungsfähigkeiten** Entrinnen, Fallengespür +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Knüppel [Meisterarbeit] +7 (1W6+3)

Fernkampf Schleuder +4 (1W4+3)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +2W6

TAKTIK

Im Kampf Die Schwarzen Lippen konzentrieren ihre Angriffe auf Jasper, der sich mittels Voller Verteidigung wehrt, statt zurückzuschlagen. Sie verursachen mit ihren Angriffen tödlichen Schaden zu verursachen; sobald Jasper zu Boden geht, lassen sie aber von ihm ab und fliehen von der Straßenecke. Sollten die SC eingreifen, wendet sich immer einer der Schläger den SC zu. Sie lassen nur dann von Jasper ab, wenn alle drei angegriffen werden. Dabei ziehen sie es vor, gemeinsam über kleinere oder schwächer ge-



SCHWARZE LIPPE

DER ZERBROCHENE STERN

rüstete Gegner herzufallen und sie in die Zange zu nehmen, um möglichst hohen Schaden zu verursachen.

Moral Ein Schwarze Lippen-Schläger flieht aus dem Kampf, wenn er unter 8 TP reduziert wird.

SPIELWERTE

ST 16, GE 15, KO 14, IN 12, WE 8, CH 8

GAB +2; KMB +5; KMV 17

Talente Blitzschnelle Reflexe, Kampfreflexe, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Knüppel)

Fertigkeiten Akrobatik +8, Bluffen +5, Einschüchtern +5, Entfesselungskunst +8, Fingerfertigkeit +8, Heimlichkeit +8, Klettern +9, Motiv erkennen +5, Wahrnehmung +5, Wissen (Lokales) +7

Sprachen Gemeinsprache, Varisisch

Besondere Eigenschaften Fallen finden +1, Im Peschrausch, Schurkentricks (Kampfkiff)

Kampfausrüstung 5 Anwendungen Pesch (75 GM); **Sonstige Ausrüstung** Lederrüstung +1, Knüppel [Meisterarbeit], 15 GM

Belohnung: Sollten die SC die Schwarzen Lippen vertreiben oder besiegen, ehe sie Jasper bewusstlos schlagen können, dann belohne sie mit 600 EP, als hätten sie Jasper im Kampf besieht.

JASPERS GESCHICHTE

Jasper ist ein Wahnsinniger mit weit aufgerissenen Augen. Er ist ein beharrlicher Kleriker des Gottes Groetus, der davon überzeugt ist, dass das Ende der Welt gleich hinter der nächsten Ecke lauert. Jasper ist 1,95 m groß, hat stechend blaue Augen und einen großen Kopf mit wildem Haar. Hinzu kommt der Furcht erweckende Streifflügel, den er bei sich trägt und dessen Zwillingsköpfe grinsenden, fast kugelrunden Totenschädeln ähneln. Alles in allem ist er eine recht imposante Erscheinung.

Jasper war aber nicht immer ein unheilverkündender Prediger. Er wurde als Jasper Klienwald im Dorf Abken am Yondabakari geboren. Seine Mutter war eine ketzerische Anhängerin Pharasma's namens Fala. Mit 15 Jahren riss Jasper von zu Hause aus und reiste als blinder Passagier auf einer Flussbarke nach Kaer Maga, um sich dort Pharasma's Priesterschaft anzuschließen. Die Ketzereien, die ihn seine Mutter gelehrt hatte, stießen die dortigen Priester aber derart ab, dass sie ihn schon bald hinauswarfen und anschludigten, er wäre „irre genug, mit Groetus zu tanzen“.

Eine Zeitlang lebte Jasper auf der Straße in Kaer Maga, ehe er unter einer Ruine in Oriat ein neues Zuhause entdeckte. Früher hatte dort ein zurückgezogener Gelehrter der Geschichte Thassilons gelebt. Während des Schismas der Bruderschaft des Siegels waren die oberen Stockwerke des Hauses aber zerstört worden, während die Kellerräume intakt geblieben sind. Dort stieß Jasper schon am Tag nach seinem Einzug auf eine uralte Goldmünze, die im Rücken eines Buchs mit dem Titel *Das Verlangen der Leere und die Schwarze Trompete der Auslöschung* steckte. Dabei handelte es sich um eine Wisperrunde Münze (siehe *Pathfinder Abenteuerpfad Band 26 - „Im Schatten der Grauen Jungfern“*, S. 62). Eine Passage im Buch beschrieb die seherischen Kräfte der Münze. Da Jasper Thassilonisch damals alles andere als perfekt beherrschte, legte er den Text falsch aus und kam zu dem Schluss, dass die Münze wieder

und wieder benutzt werden könnte und sich ihre Enthüllungen nicht auf die unmittelbare Zukunft beschränken würden. Um ihre Macht zu testen, stellte er ihr als erste Frage: „Ist mein Tod nahe?“ Die Münze konnte dies nicht beantworten, drehte sich eine Minute lang und landete dann zufällig so, dass sie ‚Kopf‘ zeigte. Jasper interpretierte dies als ein ‚Ja‘ – so wie der Tod für alle Sterblichen nahe ist. Sofort stellte er die nächste Frage: „Soll ich nun das Ende der Welt verkünden?“ Wieder drehte sich die Münze und wieder landete sie zufällig mit der Kopfseite nach oben. Mehr brauchte Jaspers sich zunehmend verwirrender Verstand nicht ...

In den verborgenen Kammern unter der Ruine fand Jasper einiges, um sich zu beschäftigen, so dass er die nächsten Jahre dort in Frieden verbrachte. Er erlernte Thassilonisch und entfernte sich immer mehr von seinem Glauben an Pharasma. Die Anschuldigung hinsichtlich Groetus klingelte stets in seinem Ohr. Als er auf mehrere alte Bücher über die Anbetung Groetus' im alten Thassilon stieß, weckte dies seine Faszination. Da nur wenige die Lehren Groetus' studieren können, ohne den Verstand zu verlieren, fiel Jasper zunehmend dem Wahnsinn anheim. Besonders besessen war von einem Mann namens Kandamerus, einem Groetuspriester zur Zeit Thassilons, der der Legende nach eine massive Doppeltür tief unter einem Gebiet gefunden hatte, welche als das Reibeisen bezeichnet wurde. In diese Tür waren seltsame Runen gekerbt, die das Ende aller Zeiten prophezeiten. Aus dem Gestein um diese sogenannte „Weltuntergangspforte“ herum errichtete dieser Kandamerus einen Groetustempel, schaffte es aber nie, die Tür zu öffnen. Aufgrund seiner wachsenden Schizophrenie identifizierte sich Jasper immer mehr mit Kandamerus und ließ sein eigenes Selbst zurück. Als er alle Bücher in seinem Versteck studiert hatte und mittlerweile zu einem treuen Gefolgsmann Groetus' geworden war, hielt sich Jasper für Kandamerus, der wiedergeboren worden war, um Zeuge des Endes zu werden... welches sicher in wenigen Jahren eintreten würde! (Notiz für den SL: Im vierten Teil des *Pathfinder-Abenteuerpfad*, „Jenseits der Weltuntergangspforte, können die SC diesen uralten, untoten Groetuskleriker sogar selbst treffen!)

Jasper kehrte auf Kaer Magas Straßen zurück, um die Warnung vor dem bevorstehenden Ende zu verbreiten, stieß aber auf wenig Verständnis. Er verließ die Stadt und wandte sich nach Westen, um die varisische Küste zu erreichen, welche zur Blütezeit Thassilons als Reibeisen bezeichnet wurde, um dort mehr über den Standort der Weltuntergangspforte zu erfahren. Im selben Jahr, in dem Karzoug sich beinahe aus seinem Schlummer erhob, erreichte er Magnimar. In den folgenden Jahren beobachtete er ein merkwürdiges Ereignis nach dem anderen, darunter einen herabfallenden Stern, welcher die Insel Teufelsbogen vor Rätselhaften traf.

Mittlerweile fluktuiert Jaspers Verstand zwischen zwei Extremen: Manchmal ist er wahnsinnig und manchmal klar im Kopf. Als Irrer zieht er durch die Elendsviertel Magnimars und predigt jedem, der ihm zuhört, vom Ende der Welt. Seine klaren Phasen dagegen werden zunehmend kürzer, in dieser Zeit sucht er nach dem möglichen Standort der Weltuntergangspforte. Viele Monate lang war er überzeugt, sie befände sich in einer Höhle unter dem Liebfrauenlicht, daher hat

er die Region im Rahmen mehrerer Expeditionen erkundet. Schließlich stieß er auf einen Beweis, dass der erste Kandamerus für Bakhrakhan gearbeitet hat – daher dürfte sein Tempel nicht in Eurythnia, sondern im Nordwesten gelegen haben. Die Erkenntnis, dass die Weltuntergangspforte möglicherweise unerreichbar in den Tiefen des Golfs von Varisia liegen könnte, hat Jaspers geistiger Gesundheit einen schweren und wohl entscheidenden Schlag zu gefügt.

NEBENQUESTE

Jaspers Schizophrenie ist ein schwerwiegender Nachteil. Man kann sie nicht einfach heilen, da sein Wahn tief liegend ist und er ihn nicht selbst überwinden kann. Daher muss einer der folgenden Zauber gewirkt werden: *Begrenzter Wunsch*, *Heilung*, *Vollständige Genesung*, *Wunder* oder *Wunsch*. In Magnimar könnten *Schriftrollen: Heilung*, *Vollständige Genesung* und sogar *Begrenzter Wunsch* erworben werden. Ebenso könnten die SC die in Bereich **L18** unter dem Liebfrauenlicht zu findende *Schriftrolle: Heilung* verwenden, um Jasper zu helfen.

Belohnung: 2.400 EP, ferner gibt Jasper zum Dank den SC seine *Wispernde Münze* – vielleicht wird er sogar zu einem Gefolgsmann der SC, wenn du dies möchtest.

EINE UNTERHALTUNG MIT JASPER

Um Jaspers Mitarbeit zu gewinnen, ist mehr nötig, als ihn vor ein paar Schlägern zu retten. Er leidet unter Schizophrenie und sein Wahnsinn hat ihn gegenwärtig vollständig im Griff. Bis die SC ihn beruhigen können, bringt es absolut gar nichts, mit ihm ein Gespräch zu beginnen. Ein Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 20 genügt, dass er sich lange genug beruhigt, um mit ihm zu reden. Andere Methoden wären *Hypnose*, *Hypnotisches Muster*, *Fesseln*, *Erschöpfende Berührung* oder *Gefühle besänftigen*, sowie andere Effekte, die ihn faszinieren oder erschöpfen, z.B. Opium oder Schinderblatt. Jasper bleibt nach Ende des Effekts für 1W8 Stunden ruhig, ist aber immer noch schizophren und kann unter Stress Verwirrt werden (z.B. im Kampf oder falls ihn jemand einschüchtern will).

Sobald Jasper sich ausreichend beruhigt hat, um ansprechbar zu sein, bedankt er sich für die Rettung vor den Schwarzen Lippen. Er bestätigt, vieles über die südwestliche Moddermarsch und das Liebfrauenkap zu wissen, da er viele Monate lang in der Region nach etwas gesucht habe. Sollten die SC eindringlich nach Details fragen, brummt er missmutig: „Das ist jetzt egal – die Weltuntergangspforte lag wahrscheinlich in Bakhrakhan und befindet sich jetzt wohl unter Wasser.“ An weitere Informationen zur Weltuntergangspforte, seinem Namensvetter und seiner eigenen Hintergrundgeschichte zu gelangen, sollte schwierig sein. Du solltest solche Informationen im Laufe mehrerer Tage schnipselweise weitergeben, wenn die SC sich mit Jasper befassen und ihnen weitere Fertigkeitswürfe für Diplomatie gegen SG 20 gelingen.

Zum Liebfrauenkap kann Jasper die folgenden drei nützlichen Ratschläge geben:

Marux: Die SC sollten zuerst die Hexe Marux aufsuchen. Jasper kann ihnen eine Wegbeschreibung zu ihrer Hütte geben, warnt sie aber zugleich, dass Marux keine Eindringlinge mag. Wenn sie sich ihrer Hütte nähern, sollten sie rufen:

„Grüße, edle Marux, Jasper schickt uns zu dir. Wir bedürfen deines Rats!“ Ferner rät er, dass die SC ihr ihre Hilfe anbieten, da Marux immer kleinere Aufgaben zu erledigen hätte, zu denen ihr selbst die Motivation oder der Mut fehlen (Jasper warnt die SC aber, es nicht so zu formulieren – und auch nicht weiterzusagen, dass er es so gesagt hat!). Sie weiß viel über die Region und lebt schon lange am Liebfrauenkap, daher sollte sie mehr über die gegenwärtige Lage und die Ereignisse vor Ort wissen als Jasper, dessen Informationen über ein Jahr alt sind.



JASPER

JASPERS PROPHEZEIUNGEN

Jasper Kandamerus neigt dazu, seltsame Prophezeiungen und Vorhersagen auszustoßen. Seine Überzeugung und sein religiöser Eifer mögen diese als göttliche Botschaften Groetus' erscheinen lassen, es sind aber nur Manifestationen seines Wahnsinns. Du kannst immer wieder während des Abenteuers 1W12 würfeln und die folgende Tabelle konsultieren, welche Prophezeiung der wahnsinnige Priester ausspuckt – am besten geschieht dies, wenn Jasper „unverständliche Dinge brabbelt“, während er verwirrt ist.

Wurf Prophezeiung

- 1 „Hütet euch vor der Frau, die die Früchte der Natur trägt, denn sie verbirgt die Viper der Mitternacht an ihrem Busen!“
- 2 „Stahl ist ein dünnes Gras, an das sich deine Hoffnungen klammern – vergiss nicht die Stärke des Steins!“
- 3 „Wähle deine Verbündeten weise, denn der Gepanzerte, welcher beim Reiten die Hände in die Hüfte stemmt, wird sich als dein wertvollster Kamerad erweisen!“
- 4 „Oh, dumme Kinder, ihr müht euch vergebens! Lasst ab vom Pflug und folgt dem Leuten der Glocke des Untergangs!“
- 5 „Wenn ihr vor der Wahl steht, wählt den rechten Pfad, dieser führt in Sicherheit!“
- 6 „Nur mit dem grünen Feuer des Kupfers werdet ihr triumphieren!“
- 7 „Besser einen Finger verlieren, als den Geist, der ihn belebt!“
- 8 „Furcht ist weiser als Narretei, dennoch wird euch die Narretei in den kommenden Nächten drei Mal helfen!“
- 9 „Der blauäugige Rabe markiert eines der drei... der, der meine Warnungen beachtet, glaubt dennoch nicht!“
- 10 „Heißt das Ende in euren Herzen willkommen, ihr Furchtlosen! Es säubert Golarions Antlitz für die nächsten Pläne der Götter!“
- 11 „Die vorletzte graue Tür verbirgt etwas Wertvolleres als Rubine und Mächtigeres als das Wissen der Weisen!“
- 12 „Alle wissen, dass das Dunkle Kind aus dem Salzwind singt. Gebt Acht auf den Chor, welcher vom wässrigen Ende kündigt!“

Die Moddermarsch bereisen: Jasper kann den SC eine Karte zeichnen, die Notizen und Orientierungspunkte enthält. Diese Karte gibt einen Situationsbonus von +4 auf alle Fertigkeitwürfe für Überlebenskunst, um sich auf dem Weg nach Süden zum Liebfrauenlicht in der Moddermarsch nicht zu verirren.

Troglodyten und Boggards: Jasper kann die SC zudem warnen, dass das Liebfrauenkap die Heimat zahlreicher Monster ist. Darunter sind aber keine Kreaturen so zahlreich wie die Troglodyten und Boggards. Die beiden Stämme dieser Völker sind seit langer Zeit zerstritten, was die SC unter den richtigen Umständen zu ihrem Vorteil nutzen könnten.

Die SC begleiten: Sollten die SC es nicht selbst vorschlagen, tritt zum Ende der Unterhaltung ein aufgeregtes Funkeln in Jaspers Augen. Er schlägt ihnen vor, sie als Führer nach Süden zu begleiten. Solange er wahnsinnig ist, stellt Jasper allerdings eher ein Risiko als eine Hilfe dar; andererseits könnte die zusätzliche Heilung, die er mitbringt, durchaus die Momente ausgleichen, in denen er im Kampf völlig durchdreht. Falls die SC Jaspers Angebot ablehnen, ist er dennoch neugierig genug, dass er vielleicht allein zum Liebfrauenlicht aufbricht und dabei den Spuren der SC folgt. Sollten die SC bei einer Begegnung in Schwierigkeiten geraten, könnte er als Retter in Erscheinung treten, er könnte sich aber auch mit den Boggards oder Troglodyten verbünden und dann eher als Gegenspieler auftreten, falls du dies lieber möchtest.

DIE REISE NACH SÜDEN

Egal welchen Weg die SC zum Liebfrauenlicht wählen, es sollte dabei zu wenigstens einer wichtigen Begegnung kommen. Es folgen zwei Beispielbegegnungen, eine für eine Reise zu Fuß, die andere für eine Seereise. Du kannst beliebig weitere Begegnungen einstreuen oder auch die Tabelle für Zufallsbegegnungen auf Seite 83 des zweiten Teils des Abenteuerpfades verwenden. Würfle vier Mal pro Tag für Zufallsbegegnungen (bei Sonnenaufgang, Mittag, Sonnenuntergang und Mitternacht). Mit 20%iger Wahrscheinlichkeit kommt es zu einer Begegnung, wobei es nicht zu mehr als zwei Begegnungen innerhalb von 24 Stunden kommen sollte.

DIE FALLE DES MANTIKORS (HG 5)

Während die SC durch den Sumpf nach Süden trotten, wird die Umgebung niemals eintönig – es gibt immer seltsame Bäume und andere Grünpflanzen, die man sich ansehen kann. Die Moddermarsch besitzt eine merkwürdige, unheimliche Art von Schönheit. Doch auch Gefahren lauern hier, seien es Monster oder von der Umgebung ausgehende Bedrohungen. Zuweilen stößt man auch auf beide gleichzeitig.

Kreaturen: Ein Mantikor namens Neegog hat an einem der öfter genutzten Tierpfade, denen die SC nach Süden folgen, einen cleveren Hinterhalt vorbereitet: Zunächst wäre da ein 4,50 m durchmessender Bereich von Treibsand mitten auf dem Pfad. Wenn die SC sich dem Hinterhalt nähern, können sie möglicherweise den Mantikor in seinem Versteck hinter einem großen, umgestürzten Baum entdecken und auch den Treibsand bemerken – um den Mantikor zu entdecken, müssen sie einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen dessen Wurf für Heimlichkeit bestehen, während der Treibsand mittels eines Fertigkeitswurfs für Überlebenskunst gegen SG 15 bemerkt werden kann, ehe jemand hineinstolpert. Regeln zu Treibsand befinden sich auf Seite 427 des *Pathfinder Grundregelwerks*.

IM SCHATTEN DER GRAUEN JUNGFER - WEBERWEITERUNG

Sobald der Mantikor bemerkt wird oder jemand in den Treibsand tritt, richtet der Mantikor sich auf, um seine Schwanzstacheln zu verschießen. Neegog konzentriert seine Angriffe auf die Gegner, die nicht im Treibsand feststecken. Am liebsten greift er jene an, die versuchen, ihre Verbündeten aus dem Moor zu ziehen. Neegog mag ein Monster sein, ist aber nicht dumm; sollte er unter 16 TP reduziert werden, wirft er sich zu Boden und bittet um Gnade – sollten die SC ihn verschonen, so verspricht er seine Hilfe. Er steht dann auch zu seinem Wort: Er kennt die Region und kann die SC zum Liebfrauenkap führen, wenn sie es wünschen. In diesem Fall erhalten die SC nicht nur einen Bonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Überlebenskunst, um sich nicht zu verirren, sondern genießen zudem die Sicherheit eines monströsen Verbündeten. Wenn du die 20%-Chance auswürfelst, ob es zu einer Zufallsbegegnung kommt, würfle zwei Mal und behalte das höhere Ergebnis. Neegog würde es vorziehen, nur bis zum Liebfrauenkap den Führer zu spielen. Sollten die SC versuchen, ihn mittels Diplomatie dazu zu bringen, ihnen bei der Erkundung des Kaps zu helfen und gegen die dortigen Monster zu kämpfen, so zählt dies als langwierige oder umfassende Hilfeleistung und zugleich als zusätzliche Bitte um Unterstützung. Neegogs Einstellung ist zu Beginn Gleichgültig, so dass der SG für einen Fertigkeitwurf für Diplomatie bei 24 liegt.

Sind die SC Neegog gegenüber nicht gnädig, versucht dieser, in den Sumpf zu fliehen, wobei er seinen Schatz zurücklässt und sich ein neues Nest weiter im Osten sucht.

NEEGOG

HG 5

EP 1.600

Mantikor (PF MHB, S. 177)

TP 57

Schätze: Am Fuß der Sumpfwiden liegt ein kleiner Haufen mit den Besitztümern von Neegogs weniger glücklichen Opfern. Die SC können ein gutgemachtes Fernrohr (Wert 1.000 GM), einen schmutzigen Beutel mit 150 GM, einen Goldring mit einem winzigen Rubin (Wert 400 GM), zwei schlammbedeckte Umhänge, ein Paar kaputter Stiefel, 15 m Seidenseil und einen *Trank: Wasser atmen* finden.

Belohnung: Sollten die SC Neegogs Unterstützung gewinnen, belohne sie mit EP, als hätten sie ihn im Kampf besiegt. Sollten sie ihn sogar dazu bringen, ihnen bei der Erkundung des Liebfrauenkaps zu helfen, dann belohne sie mit weiteren 800 EP.

MORD AN BORD DER LIEDERLICH (HG 6)

Sollten die SC gegenüber Celia zum Ausdruck bringen, dass sie gern mit einem Schiff zum Liebfrauenkap reisen würden, verweist der Kundschafterhauptmann sie an Yarnelle Fessender, die Kapitänin der *Liederlich*. Sie stellt ihnen ein Empfehlungsschreiben aus, so dass die SC für die Reise nichts bezahlen müssen, allerdings läuft das Schiff schon zum nächsten Sonnenaufgang aus. Wenn die SC also trödeln, müssen sie sich selbst um eine andere Passage kümmern.

Die *Liederlich* fährt jeden Monat die Strecke Rätselhafen-Magnimar-Korvosa und hat als nächstes Ziel Korvosa. Kapitänin **Yarnelle Fessender** (N Menschliche Kämpferin 2) befiehlt eine Mannschaft von 30 Seefahrern (N Menschliche Krieger 1). Yarnelle verhält sich gegenüber den SC höflich und professionell, toleriert an Bord ihres Schiffes aber keinen Unfug. Die Gruppe und ihre Reittiere können gerade so an Bord gequetscht werden, da es bereits voller Fracht ist, die für Korvosa gedacht ist. Auf dem schweren Schiff ist kein Zentimeter mehr frei. Schon bei oberflächlicher Betrachtung kann man bemerken, dass der Erste Maat, **Pockenaug Sewel** (N Menschlicher Schurke 3) ein ziemlicher Sklaventreiber ist, den die Mannschaft nicht leiden kann. Sein Bruder, **Schäbbi Sewel** (NB Menschlicher Schurke 2), ein stiller, verschlagener Bursche, ist seine rechte Hand und zudem ein Unruhestifter, der die Mannschaft gerne zu Dingen anleitet, die in Bestrafungen durch Pockenaug ausarten. Kapitänin Yarnelle toleriert die beiden, weil sie für Effizienz auf dem Schiff sorgen. Außer den SC ist noch eine Frau namens Dialla Marteme als Passagier an Bord. Diese ist still und nicht wirklich an einer Unterhaltung interessiert; sie kommt in letzter Minute an Bord, nachdem die SC bereits eingetroffen sind. Sollte dies die SC neugierig machen, gestattete ihnen einen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 20, um zu sehen, dass Dialla der Kapitänin einen kleinen, prallen Beutel nach einem kurzen, aber leise geführten Streitgespräch überreicht. Die Kapitänin nimmt den Beutel rasch an und ändert sofort den Tonfall – offenbar gestattet sie Dialla, das bereits volle Schiff zu betreten. (Im Beutel befinden sich Edelsteine – siehe unten, Schätze.) Sobald das Schiff Segel setzt, bleibt Dialla für sich, verhält sich aber weder besonders geheimnisvoll, noch wirkt sie finster oder böseartig.

Diallas wahrer Grund für ihren Aufenthalt an Bord lautet Rache! – Schäbbi Sewel hat ihre Schwester ermordet. Eigentlich plant sie, ihn zu töten, sobald Korvosa in Sichtweite kommt, doch nun, da sie in seiner Nähe ist, kann sie ihre Wut kaum noch zügeln. Sie ermordet Schäbbi in der ersten Nacht der Reise, während er Wache an Deck hat. Dann wirft sie die Leiche über Bord und schneidet eines der Rettungsboote los, um den Anschein zu erwecken, sie hätte das Schiff verlassen. Als Nächstes nutzt sie ihren *Verkleidungshut*, um Schäbbis Aussehen anzunehmen. Ihr Plan sieht so aus, dass sie sich ab dann im Hintergrund hält, wenn nötig Bluffen einsetzt, und in Korvosa auf ein anderes Schiff überwechselt, so dass der zweite Sewel erst dann auf der *Liederlich* vermisst wird.

Die Reise nach Süden zum Liebfrauenkap dauert einen vollen Tag und die SC können davon ausgehen, am nächsten Morgen das Ziel zu erreichen. Frage sie, was sie am Abend tun. Um Mitternacht schlägt Dialla zu. Sofern ihr kein SC unbemerkt folgt, tötet sie Schäbbi schnell mit einem Hinterhältigen Angriff, während er auf Wache abgelenkt ist. Schäbbi stößt einen kehligen Schmerzensschrei aus, den die SC vernahmen können, wenn ihnen ein Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 5 gelingt (der Rest der Mannschaft hört nichts). Der SG steigt um +10 für einen SC unter Deck und um weitere +10 bei einem schlafenden SC. Sollte jemand den

DER ZERBROCHENE STERN

Schrei hören und sich sofort zum Nachsehen an Deck begeben, kann er noch sehen, wie Dialla Schäbbis blutende Leiche über Bord wirft, deren Kehle von Ohr zu Ohr aufgeschlitzt ist. Angesichts ihres blutigen Dolches kann man sich gut denken, was gerade passiert ist.

Sollten die SC Dialla auf frischer Tat ertappen, nimmt sie eine defensive Kampfhaltung an und spricht zu ihnen. Die SC können sie jederzeit angreifen, sie kämpft dann wie unter Taktik beschrieben.

„Ich habe keinen Streit mit euch. Ich bin Dialla Marteme aus den Balkonen von Bis in Kaer Maga. Der Abschaum, den ich gerade getötet habe, ist für den Tod meiner Schwester verantwortlich. Sie war erst dreizehn und die verfluchten Ardocks haben Schäbbis Schwein von einem Bruder das Alibi abgenommen, das er ihnen geliefert hat. Meine Schwester verdiente Gerechtigkeit, welche Kaer Magas Gesellschaft ihr nicht verschaffen konnte. Daher lag es an mir, mich darum zu kümmern. Ich habe Schäbbi siebzehn Monate lang gesucht und nun ist die Tat vollbracht. Dennoch liegt es nicht in meinem Interesse, mich dem Urteil der Kapitänin zu stellen. Ich bitte euch um euer Stillschweigen – mein Plan ist es, für den Rest der Reise Schäbbis Aussehen anzunehmen. Ich wollte ein Ruderboot losschneiden, so dass es aussieht, als hätte ich das Schiff verlassen, damit ich als Schäbbi auftreten kann. Sobald wir Korvosa erreichen, will ich das Schiff verlassen und heimkehren nach Kaer Maga. Wenn ihr schweigt und mich gehen lasst, werde ich euch meinen Dolch und diesen Ring zum Dank geben – was sagt ihr?“

Falls die SC zustimmen, Dialla zu helfen, gibt sie ihnen ihren magischen Dolch und den ebenfalls magischen Ring. Dann nimmt sie mittels ihres *Verkleidungshuts* Schäbbis Aussehen an. Sie nimmt keinen weiteren Kontakt mit den SC auf. Während das Schiff nach Korvosa weiterfährt, murmelt die Mannschaft leise und dankbar, wie ruhig und umgänglich Schäbbi geworden ist.

DIALLA MARTEME

HG 7

EP 3.200

Menschliche Schurkin 4/Hexenmeisterin 4
CN Mittelgroße Humanoide (Mensch)

INI +2; Sinne Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 18 (+1 Ablenkung, +1 Ausweichen, +2 GE, +3 Rüstung, +4 Schild)

TP 71 (8 TW; 4W8+4W6+36)

REF +7, WIL +5, ZÄH +5

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallengespur +1, Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Dolch +1, +8 (1W4+2/19–20)

Fernkampf Dolch +7 (1W4+1/19–20)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +2W6

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 4; Konzentration +6)

5/Tag – Berührung des Schicksals (+2)

Bekannte Hexenmeisterzauber (ZS 4; Konzentration +6)

1. (4/Tag) - Unsichtbarkeit

1. (7/Tag) - Alarm, Magisches Geschoss, Person bezaubern (SG 13), Schild

0. (beliebig oft) – Aufblitzen (SG 12), Benommenheit (SG 12), Geisterhaftes Geräusch (SG 12), Magie lesen, Magierhand

Blutlinie Schicksal

TAKTIK

Vor dem Kampf Dialla wirkt *Schild* auf sich. Ehe sie Schäbbi angreift, wirkt sie auch *Unsichtbarkeit*.

Im Kampf Dialla versucht die SC zu bezaubern, und ihre Tarnung aufrechtzuerhalten. Sie möchte sie eigentlich nicht angreifen, da Verletzungen oder Leichen der Kapitänin und der Mannschaft ihre wahren Absichten verraten würden.

Moral Sollte Dialla die SC nicht bezaubern können, versucht sie, mit einem der beiden Ruderboote vom Schiff zu entkommen.

SPIELWERTE

ST 12, GE 14, KO 16, IN 8, WE 10, CH 15

GAB +5; KMB +6; KMW 20

Talente Abhärtung, Arkanes Rüstungstraining, Ausweichen, Im Kampf zaubern, Materialkomponentenlos zaubern, Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +10, Bluffen +12, Entfesselungskunst +12, Heimlichkeit +11, Mechanismus ausschalten +12, Wahrnehmung +7, Wissen (Lokales) +6

Sprachen Gemeinsprache, Varisisch

Besondere Eigenschaften Fallen finden +2, Geheimnisse des Blutes (erhält einen Glücksbonus auf Rettungswürfe, wenn sie Zauber mit der Reichweite: Persönlich wirkt), Schicksalsbestimmt (+1), Schurkentricks (Blutende Wunde +2, Schurkenfinesse)

Kampfausrüstung *Trank: Leichte Wunden heilen*; *Sonstige Ausrüstung Lederrüstung +1, Dolch +1, Verkleidungshut, Schutzring +1, 218 GM*

Schätze: Sollten die SC Dialla besiegen und die Kapitänin über das Geschehene informieren, dankt Kapitänin Fessender den SC für ihre Hilfe. Sie hat Schäbbi nicht sonderlich gemocht, aber er hat seine Arbeit erledigt. Wenn seine Mörderin gefangen genommen oder getötet wurde, befriedigt dies Fessenders Bedürfnis nach Gerechtigkeit. Sie gibt den SC den Beutel mit Edelsteinen als Belohnung, mit dem Dialla sich die Passage auf der *Liederlich* erkauft hat – insgesamt ist der Beutelinhalt 1.000 GM wert.



IM SCHATTEN DER GRAUEN JUNGFER - WEBERWEITERUNG

Entwicklung: Am zweiten Tag auf See erreicht die *Liederlich* bei Sonnenaufgang das Liebfrauenkap. Das Liebfrauenlicht erhebt sich majestätisch und unheimlich zugleich aus dem Morgennebel. Kapitänin Fassender lässt vor der Küste nördlich des Kaps selbst Anker werfen und hilft den SC, ihre Ausrüstung und eventuelle Reittiere mit Hilfe des Ruderboots an Land zu bringen. Die *Liederlich* kann sich aufgrund der Riffe dem Kap nicht weiter nähern, daher setzt die Mannschaft die SC etwas nördlich an Land und wünscht ihnen Glück. Kapitänin Fassender wartet nicht auf die SC, den Rückweg werden sie selbst finden müssen. Falls sie ihr 100 GM geben,

verspricht sie den SC, in 26 Tagen hier wieder vor Anker zu gehen, wenn sie sich auf der Rückfahrt von Korvosa befindet. Wenn die SC mitgenommen werden wollen, müssen sie nur am Strand ein Feuer entzünden, dann schickt sie ihnen das Boot, um sie einzusammeln. Allerdings kann man sie mit keinem Geld der Welt zum Bleiben und Warten überreden – ihre Ehre gebietet ihr, ihre Fracht vertragsgemäß pünktlich nach Korvosa zu bringen.

Belohnung: Sollten die SC Dialla bei der Flucht oder Vertuschung des Mordes helfen, dann belohne sie mit EP, als hätten sie sie im Kampf besiegt.

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 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.

Pathfinder Adventure Path #62: "Curse of the Lady's Light" Web Supplement

© 2012, Paizo Publishing, LLC; Author: Mike Shel. Deutsche Ausgabe: *Der Zerbrochene Stern – Im Schatten der Grauen Jungfern – Weberweiterung* © 2013 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.