

## Über die Existenz als Leichnam hinaus

Viele Diener des Todes sehen in einer Existenz als Leichnam den Zustand ultimativer Macht und Unsterblichkeit. Und dennoch muss dies nicht das Ende des Weges darstellen. Die ältesten Leichname mussten bereits entdecken, dass die Verwandlung in Untote sie zwar vor dem Tod schützte, nicht jedoch vor dem Zahn der Zeit. Die meisten unternehmen alles ihnen Mögliche, um ihre Körper zu konservieren, doch einige Leichname treten dem Verfall ihrer Körper tapfer entgegen und unterwerfen sich einer zweiten, finsternen Apotheose – ihre bösen Geister ergreifen von ihren eigenen brüchigen Totenschädeln Besitz und versehen sie mit Edelsteinen, welche mit seelenbindender nekromantischer Magie verzaubert wurden. Auf diese Weise verwandeln sie sich selbst in jene legendären Abscheulichkeiten, welche als Halb-Leichname bekannt sind.



Sample file

## Das kommende Zeitalter der Geheimnisse

Jedes Jahr verschwinden viele von denen, die es wagen, Geschichten in Frage zu stellen, die andere als Tatsachen betrachten, oder die Grenzen des modernen Wissens zu erweitern. Sie lassen kaum Spuren ihrer Existenz oder ihres Lebenswerkes zurück. Akademiker und Gelehrte flüstern sich Warnungen zu, nicht an Geheimnissen zu rütteln, deren Antwort niemand erfahren soll und dass es gefährlich ist, vom Weg des festgelegten Wissens abzuweichen. In Ustalav gibt es eine Bezeichnung für tödliches Wissen: „Anaphexis.“ Allerdings ist nicht das Wissen selbst tödlich, sondern jene, die sich darum kümmern: die Anaphexia, die Hüter der Geheimnisse. In ihren gruftartigen Bibliotheken wandern zungenlose Gelehrte umher, Diener des Herrn der Geheimnisse. Sie sammeln Erkenntnisse, für die eine junge Welt noch nicht bereit ist und bewahren sie für ein Zeitalter, das vielleicht niemals kommen wird.



# PATHFINDER ABENTEUERPfad

## Die Kadaverkrone

ABENTEUERPfad • BAND 6 von 6

# IM SCHATTEN DES GALGENKOPFES

Sample file

# PATHFINDER ABENTEUERPFAD™

## Impressum

**Creative Director** • James Jacobs

**Senior Art Director** • Sarah E. Robinson

**Managing Editor** • F. Wesley Schneider

**Development Lead** • 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

**Cartographers** • Rob Lazzaretti

**Contributing Artists** • Mathias Kollros, Damien Mammoliti, Ryan Portillo, Jean-Baptiste Reynaud,  
Chris Seaman, Craig J. Spearing, Tyler Walpole, and Eva Widermann

**Contributing Authors** • Adam Daigle, Crystal Frasier, Brandon Hodge, and F. Wesley Schneider

**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

**Marketing Director** • Hyrum Savage

**Special Thanks** • The Paizo Customer Service, Warehouse, and Website Teams

**Deutsche Fassung** • Ulisses Spiele GmbH

**Produktion** • Mario Truant

**Originaltitel** • Shadows of Gallowspire

**Übersetzung** • Jan Enseling, Ulrich-Alexander Schmidt

**Lektorat** • Tom Ganz, Mark Lambe, Mario Schmiedel, Oliver von Spreckelsen

**Zweitlektorat und Korrektorat** • Manfred Fischer, Thorsten Naujoks, Christopher Sadlowski, Mario Schmiedel

**Layout** • Matthias Schäfer

„Im Schatten des Galgenkopfes“ ist ein Szenario für den *Pathfinder Abenteuerpfad* „Die Kadaverkrone“ für vier Charaktere der 13. Stufe.  
Zum Ende des Abenteuers sollten die Charaktere die 15. Stufe erreicht haben.

Dieses Produkt verwendet das *Pathfinder Rollenspiel Grundregelwerk*, die *Pathfinder Monsterhandbücher I und II*, sowie die *Pathfinder Expertenregeln*,  
die *Pfadfinder Ausbauregeln – Magie* und das *Pathfinder Spielleiterhandbuch*.

Dieses Abenteuer ist mit der Open Gaming License (OGL) kompatibel und kann für das *Pathfinder Fantasy-Rollenspiel* oder die Edition 3.5 des weltweit  
bekanntesten Rollenspiels eingesetzt werden. Die OGL kann auf Seite 96 dieses Produkts 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](http://www.ulisses-spiele.de)  
Art.-Nr. : US53027PDF  
ISBN 978-3-86889-577-3



Paizo Publishing, LLC  
7120 185th Ave NE, Ste 120  
Redmond, WA 98052-0577  
[paizo.com](http://paizo.com)

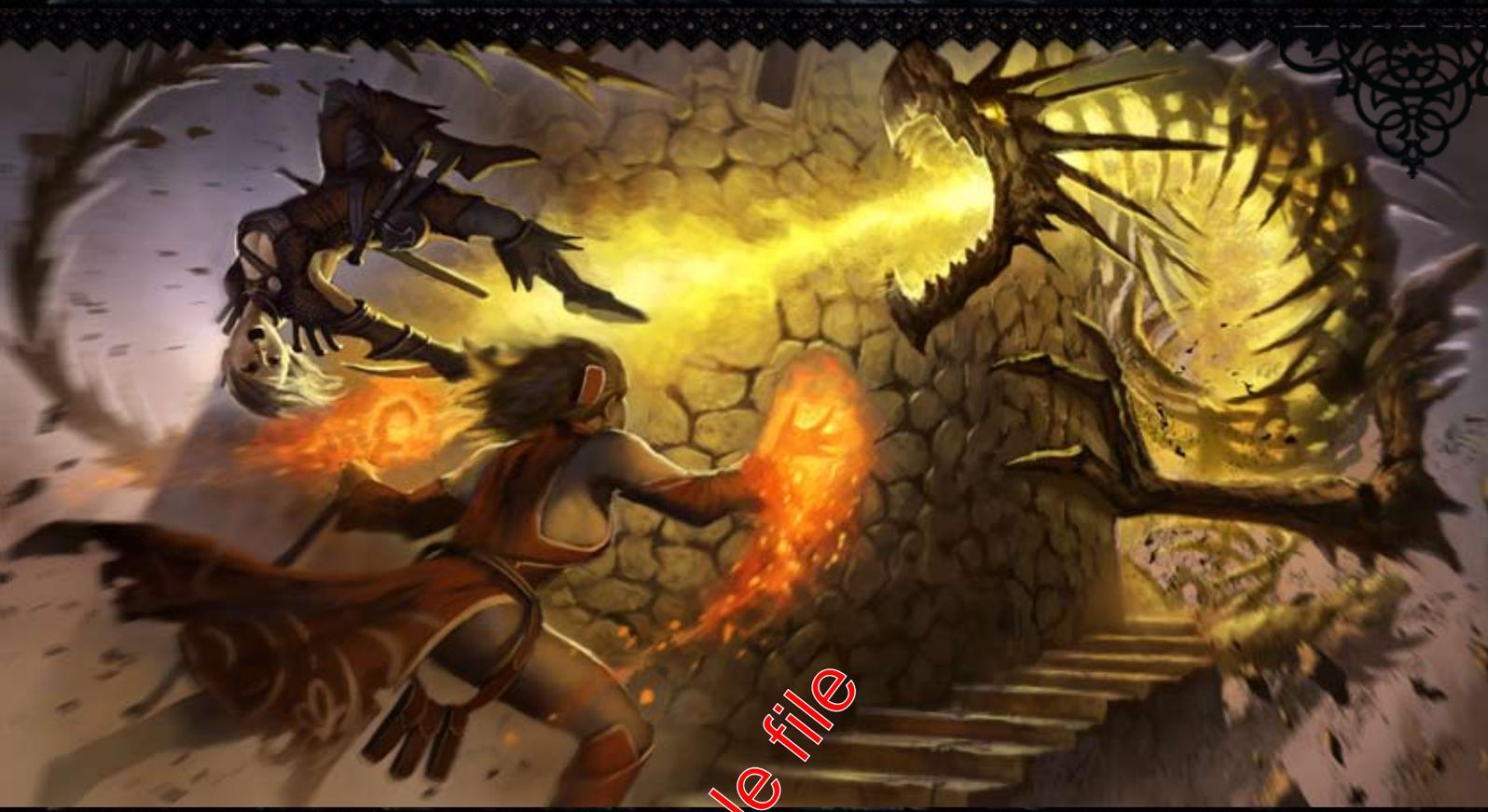
*Pathfinder* © 2011, Paizo Publishing, LLC. All Rights Reserved.

Paizo Publishing, LLC, the golem logo, *Pathfinder*, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Publishing, LLC;

*Pathfinder Adventure Path*, *Pathfinder Campaign Setting*, *Pathfinder Module*, *Pathfinder Player Companion*,

*Pathfinder Roleplaying Game*, *Pathfinder Society*, *Pathfinder Tales*, and *Titanic Games* are trademarks of Paizo Publishing, LLC.

© 2012 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA. Alle Rechte vorbehalten.



**inhaltsverzeichnis**

<b>VORWORT</b>	4
<b>im schatten des galgenkopfes</b> von Brandon Hodge	6
<b>die fortsetzung der kampagne</b> von F. Wesley Schneider	60
<b>finstere unsterbliche</b> von Adam Daigle	68
<b>chroniken der kundschafter: schuldiges blut, teil 6 von 6</b> von F. Wesley Schneider	74
<b>bestiarium</b> von Adam Daigle, Crystal Frasier und F. Wesley Schneider	80
<b>vorschau</b>	96



## Im Angesicht des Bösen

In wenigen Stunden wird dieser Band verschickt und dann ist der Kadaverkrone-Abenteurpfad fertig! Dieses Vorwort ist das letzte Wort zu dieser Kampagne. Jetzt, da ich Gelegenheit hatte alles so zu machen, wie ich wollte, muss ich etwas loswerden – eine Sache hätte ich im Rückblick anders gemacht: Adivion Adrissant.

Er ist ein gelangweiltes Genie, das alles hat und alles hätte werden können – Revolutionär, Erzmagier, König – doch nichts davon war für ihn von Interesse. Die ganze Welt langweilt ihn, weil er alles kann. Er ist die Art Mensch, die jeder hasst, weil er überlegen auftritt und schlimmer noch, dazu berechtigt sein könnte. Er ist ein arroganter Mistkerl, der so sehr von seinem eigenen Genie überzeugt ist, dass er glaubt, ein großwahnsinniger untoter Erzmagier, welcher sich für einen Gott hält, sei die einzige Person, die ihn auch nur im Ansatz verstehen könnte. Und so kommt ihm eine Idee...

Die Idee ist grob die Idee aus Jorge Luis Borges Kurzgeschichte „Pierre Menard, Autor des Quijote“ (treue Leser werden Borges Einfluss auf Pathfinder erkennen, der größtenteils aus seiner wunderbaren Sammlung sagenhafter und fiktionaler Kreaturen,

dem *Handbuch der phantastischen Zoologie* entstammt). Aber würde Adrissants wahnsinniger Plan, den Wispernden Tyrannen aus einem entfernten Abkömmling neu zu erschaffen, auch funktionieren? Am Ende ist das egal – er ist derart davon besessen, dass er an den Erfolg glaubt und sein Charme und seine Ambitionen inspirieren einen ganzen Kult von Nekromanten und Wahnsinnigen dazu, dasselbe zu glauben. Seinen Gefolgsleuten ist es egal, dass Adrissant nur seine eigenen Interessen fördert, dabei aber verbittert und emotional verkrüppelt ist. Sie sehen in ihm und seiner Vision etwas Größeres, Bedeutenderes. Er hat ihren zerstrittenen, disfunktionalen Kult geeint und sie folgen seinem Willen wie wahre Fanatiker. Durch die blinde Treue seiner Gefolgsleute, alles für ihn tun zu wollen, wird Adrissant erst wirklich zu einem gefährlichen Bösewicht.

Schön und gut. Nur leider ist die Wahrscheinlichkeit recht hoch, dass ihr hier erstmals etwas zu den Beweggründen des großen Planers hinter dem Wispernden Pfad und damit der Vorgänge des AP erfahrt, sofern ihr euch nicht im Vorfeld darüber den Kopf zerbrochen habt. Das war zum Teil schon so geplant – Spieler sind

eine schwierige, quengelige Truppe, bei denen man nicht riskieren sollte, den Endgegner zu früh zu präsentieren, damit sie ihn nicht etwa durch einen Glücksfall töten oder der SL die SC frustrieren muss, indem er ihn als unverwundbar präsentiert – und das wäre ziemlich schwach.

Dennoch möchte ich einem SL, der den Kadaverkrone-Abenteuerpfad leiten will oder bereits leitet, empfehlen, eine Beziehung zwischen den SC und ihrem Gegner, Adivion Adrissant, aufzubauen. Adrissant ist gut informiert und kommandiert einen kompletten Kult mit Spionen und uralter Magie, so dass es nicht fern liegt anzunehmen, dass er weiß, wer sich an seine Fersen geheftet hat. Zudem ist er auch noch ein gelangweilter Angehöriger der Elite, der durchaus Vergnügen empfinden könnte, wenn die SC sich als besonders einfallsreich und schlau erweisen, und in ihnen beachtenswerte Kreativität und Entschlossenheit entdecken könnte. Persönlich liebe ich die Idee einer Beziehung zwischen Adrissant und den SC ähnlich jener zwischen Lecter und Starling (*Das Schweigen der Lämmer*), indem er sie auf höfliche Weise verspottet und immer wieder Hinweise auf seine Anwesenheit gibt, während sie versuchen, ihn auszutricksen. Ich könnte mir vorstellen, dass er den SC Nachrichten zukommen lässt, die sie bei besiegten Kultanhängern finden – ich mag die Idee, dass er seinen Gefolgsleuten versiegelte Briefe gibt und sie anweist, diese bei sich zu haben, im Wissen, dass die SC ihren Weg kreuzen werden. Auch andere Gegenstände wie z.B. eine einfache *Feder: Vogel* könnten Adrissant dabei helfen, den Kontakt zu halten, egal wohin die SC sich wenden.

Natürlich liegt es am SL, ob er Adivion Adrissant frühzeitig in die Kampagne einführt – darauf hätten wir wahrscheinlich auch schon eher hinweisen sollen, doch wie heißt es so schön: Besser spät als nie.

Er könnte den SC zu Beginn oder zum Ende jedes Abenteurers eine kurze Botschaft zukommen lassen oder ihnen als Diskussion erscheinen und sie wegen ihrer Fehler, ihrer falschen Sichtweise seiner Pläne oder ihrer Unfähigkeit ihn zu erwischen verspotten. Die Einzelheiten liegen bei euch. SL haben ohnehin eine Flexibilität, welche wir Designer nicht besitzen. Wir müssen uns an die Regeln halten, doch in euren Kampagnen seid ihr die Chefs, die einfach entscheiden können, dass Adrissant ein Auge auf die SC hat und von der Sicherheit seines Versteckes aus stichelt. Ob und wie ihr entscheidet, Adrissant ins Rampenlicht zu rücken, liegt ganz bei euch.

Nachdem dies nun gesagt wurde, können viele SL hoffentlich ein wenig planen, ehe sie Adrissants Rolle in der Kampagne ausdehnen und ihn für die Spieler sichtbar machen. Ich hoffe auch, dass dies für Diskussionsstoff in den Foren sorgt, damit SL ihre Ideen, Erfahrungen und vielleicht sogar Notizen austauschen können.

## musik für das ende der welt

Ein Gutteil der Musik, die ich in den letzten Monaten vorge schlagen habe, eignet sich gut für den Hintergrund. Doch bei Leichnamen brauchst du keine Rücksicht mehr zu nehmen. Die Erkennungsmusik und Themen für Schurken und Bösewichter eignen sich sehr gut, allerdings sollten es eher unbekannte Stücke sein, sonst schwelgen die Spieler erst einmal in Erinnerungen an den Film und verzögern den Auftritt des Bösewichts um eine halbe Stunde. Also sei vorsichtig – oder lass deinen großen bösen Buben beleidigt sein und die Ungläubigen abschlachten, falls dir das mehr liegt.

## auf dem titelbild

Adivion Adrissant, das Genie hinter dem Kadaverkrone-Abenteuerpfad, hat nicht erwartet, dass sein Plan so endet. Entdeckt, was dieses böse Genie dazu bringt, sich dieser monströsen Verwandlung zu unterziehen, im Abenteuer dieses Bandes „Im Schatten des Galgenkopfes“.

Benyacar, Simone, Craig Stuart Garfinkle, Veigar Margeirsson & Daniel Nielsen: *Requiem for a Tower*  
 Brower, Russell, Derek Duke & Edo Guidotti: *World of Warcraft: Wrath of the Lich King*  
 Carpenter, John: *Prinz der Finsternis*  
 Debney, John: *End of Days* (Titelstück)  
 Glass, Philip: *Candyman*  
 Goldsmith, Jerry: *Das Omen*  
 Marzelle, Clint: *The Fountain*  
 Uematsu, Nobuo: *Distant Worlds*  
 Young, Christopher: *Hellraiser, Die Fliege*  
 Zimmer, Hans: *Inception*

Das war's dann! Ich habe meinen offiziellen Teil für den Kadaverkrone-Abenteuerpfad getan. Doch schaut in Foren vorbei, wo die Diskussionen sicher noch die nächsten Monate toben werden. Und haltet euch bereit für den Start des nächsten Abenteuerpfades. Königsmacher schickt die SC in die Wildnis und erlaubt ihnen, ihr eigenes Reich zu erschaffen.

Wes

F. Wesley Schneider  
 Managing Editor  
 wes@paizo.com