Pathfinder®
Abenteuerpfad™



Der zerbrochene Stern

Pathfinder® Abenteuerpfad™

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 Ryan Macklin
Editorial Assistance · Jason Bulmahn, Rob McCreary, Mark Moreland, Stephen Radney-MacFarland und Sean K Reynolds
Senior Art Director · Sarah E. Robinson
Graphic Designer · Sonja Morris und Andrew Vallas
Production Specialist · Crystal Frasier
Cover Artist Wayne Reynolds
Cartographers 99 Lives Design und Robert Lazzaretti
Contributing Artists · Dave Allsop, Helge C. Balzer, Rayph Beisner, Eric Belisle, Dmitry Burmak, Milivoj C´eran, Michele Chang, Miguel Regodón Harkness, Michal Ivan, Kate Maximovich, Roberto Pitturru, Dmitry Prosvirnin, Scott Purdy, Mike Sass, Chris Seaman, Craig J Spearing, Doug Stambaugh, J. P. Targete, Tyler Walpole, Ben Wootten und Kieran Yanner
Contributing Authors · Dennis Baker, Benjamin Bruck, Craig Campbell, Adam Daigle, Jim Groves, Amanda Hamon, Shaun Hocking, Brandon Hodge, James Jacobs, Jason Klimchok, Tito Leati, Rob McCreary, Levi Miles, Richard Pett, Sean K Reynolds, F. Wesley Schneider, Mike Shel, James L. Sutter, Greg A. Vaughan, Jerome Virnich, Bill Ward und James Wilbur
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
Website Team · Ross Byers, Liz Courts, Lissa Guillet und Chris Lambertz
Warehouse Team • Will Chase, Michael Kenway, Matt Renton, Jeff Strand, and Kevin Underwood
Customer Service Team · Cosmo Eisele, Erik Keith und Sara Marie Teter

Deutsche Ausgabe · Ulisses Spiele GmbH
Originaltitel · *Shards of Sin, Curse of the Lady's Light, The Asylum Stone, Beyond the Doomsday Door, Into the Nightmare Rift, The Dead Heart of Xin*
Übersetzung · Peter Basedau, Ulrich-Alexander Schmidt
Lektorat und Korrektorat · Tom Ganz, Anne-Janine Naujoks-Sprengel, Thorsten Naujoks, Mario Schmiedel, Oliver von Spreckelsen
Layout · Nadine Hoffmann, Christian Lonsing, Thomas Michalski

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

This product is compliant with the Open Game License (OGL) and is suitable for use with the Pathfinder Roleplaying Game or the 3.5 edition of the world's oldest fantasy roleplaying game.

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 Game Content: All trademarks, registered trademarks, proper nouns (characters, deities, locations, etc., as well as all adjectives, names, titles, and descriptive terms derived from proper nouns), artworks, characters, dialogue, locations, plots, storylines, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content, or are exclusively derived from previous Open Game Content, or that are in the public domain are not included in this declaration.)

Open Game Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo 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.

Pathfinder Adventure Path #61: Shards of Sin; #62: Curse of the Lady's Light; #63: The Asylum Stone; #64: Beyond the Doomsday Door; #65: Into the Nightmare Rift; #66: The Dead Heart of Xin © 2019, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, Pathfinder Society, Starfinder, and the Starfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Adventures, Pathfinder Battles, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Cards, Pathfinder Combat Pad, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Legends, Pathfinder Map Pack, Pathfinder Module, Pathfinder Pawns, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Tales, Return of the Runelords, Starfinder Adventure Path, Starfinder Combat Pad, Starfinder Flip-Mat, Starfinder Pawns, Starfinder Roleplaying Game, and Starfinder Society are trademarks of Paizo Inc.

INHALT

Kampagnenüberblick 4

Kapitel 1: Scherben der Sünde 6
von Greg A. Vaughan

Kapitel 2: Im Schatten der Grauen Jungfer 58
von Mike Shel

Kapitel 3: Der Asylstein 106
von James L. Sutter

Kapitel 4: Jenseits des Weltuntergangs 150
von Tito Leati

Kapitel 5: Im Inneren des Albtraums 196
von Richard Pett

Kapitel 6: Die Auferstehung des Runenkaisers 244
von Brandon Hodge

Fortführung der Kampagne 291
von Adam Daigle

Anhang 1: NSC-Galerie 298
von Brandon Hodge, Tito Leati, Richard Pett, Mike Shel, James L. Sutter, Greg A. Vaughan

Anhang 2: Schätze 326
von Brandon Hodge, Tito, Leati, Richard Pett, Mike Shel, James L. Sutter, Greg A. Vaughan

Anhang 3: Das Sihedron - Der Zerbrochene Stern 340
von James Jacobs

Anhang 4: Missionen in Magnimar 346
von Jim Groves

Anhang 5: Die Grauen Jungfern 360
von F. Wesley Schneider

Anhang 6: Machtgruppen von Kaer Maga 366
von James L. Sutter

Anhang 7: Die Runenherrscher von Thassilon 374
von Rob McCreary

Anhang 8: Leng 382
von Greg A. Vaughan

Anhang 9: Groetus 388
von Sean K Reynolds

Anhang 10: Lissala 394
von Sean K Reynolds

Anhang 11: Qlippoth - Vor dem Sündenfall 400
von James Jabobs

Anhang 12: Bestiarium 406
von Dennis Baker, Benjamin Bruck, Craig Campbell, Adam Daigle, Amanda Hamon, Shaun Hocking, Brandon Hodge, James Jacobs, Jason Klimchok, Levi Miles, Sean K Reynolds, F. Wesley Schneider, Mike Shel, James L. Sutter, Jerome Virnich und James Wilbur

Anhang 13: Karten 464

QUELLENVERWEISE

Auf die folgenden Bände wird mit den folgenden Abkürzungen verwiesen:

Monsterhandbuch I-VI	*MHB I-III*	Almanach zu Magnimar	*AMGN*
Grundregelwerk	*GRW*	Almanach zu Kaer Maga	*AKAM*
Expertenregeln	*EXP*	Handbuch: Varisia	*HVAR*
Ausbauregeln: Magie	*ABR*	Almanach der Magie Golarions	*AMAG*
Ausbauregeln II: Kampf	*ABR II*		

Die Geheimnisse der Vergangenheit

WARNUNG! Diese Seiten enthalten den Hintergrund und Überblick zum *Pathfinder-Abenteuerpfad* „Der Zerbrochene Stern". Solltest du als Spieler an dieser Kampagne teilnehmen, dann nimm bitte zur Kenntnis, dass diese Seiten die kommenden Abenteuer ausführlich beschreiben.

Vor einigen Jahren entgingen Varisia und der Rest der Welt nur knapp einer gewaltigen Katastrophe, als Karzoug, der Runenherrscher der Gier, aus äonenlangem Schlaf erwachte. Obwohl eine Gruppe fähiger Helden Karzoug schließlich besiegen konnte, befürchten viele der varisischen Machtgruppen und Anführer, was geschehen könnte, wenn einer der anderen sechs Runenherrscher zurückkehren könnte – oder alle sechs gleichzeitig...

Im *Pathfinder-Abenteuerpfad* „Der Zerbrochene Stern" wird eine mögliche Verteidigung gegen ein solches Unheil entdeckt: ein Artefakt, das als der *Zerbrochene Stern* bezeichnet wird. Spielleiter können weitere Informationen und Hilfen für die Kampagne in den folgenden Referenzbänden finden: *Almanach zu Magnimar, Varisia* und der *Pathfinder-Spielerleitfaden: Der Zerbrochene Stern*. Letzterer steht zum Download auf **www.ulisses-spiele.de** bereit.

Kapitel 1: Scherben der Sünde: Stufen 1-4

von Greg A. Vaughan

Die SC beginnen als neu rekrutierte Kundschafter und werden zum Heidmark-Herrenhaus gerufen, um im Auftrag von Kundschafter-Hauptmann Celia Heidmark nach einer vermissten Informantin zu suchen. Wenn ihnen dies gelingt, erfahren sie, dass diese Informantin die *Scherbe des Hochmuts* gefunden hat und ihrem Fluch zum Opfer gefallen ist. In der Kundschafterloge im Heidmark-Herrenhaus erkennt Celia Heidmark die Bedeutung der Scherbe als Teil einer mächtigen Waffe. Diese könnte Varisias einzige Hoffnung gegen ein uraltes Böses sein, das droht, sich aus den Ruinen des Landes zu erheben. Sie zeigt den SC, wie diese sich gegen den Fluch wehren und den Standort der nächsten Scherbe bestimmen können. Auf diese Weise entdecken die SC, dass die zweite Scherbe sich in oder unter dem als die Krähe bezeichneten Pfeiler der Zornspann befindet. Bei der Untersuchung der Krähe stellen die SC fest, dass sich die oberen Ebenen unter der Kontrolle einer Gruppe von Sczarnischlägern befinden. Doch je tiefer sie in das zerfallene Gewölbe vordringen, umso älter, seltsamer und gefährlicher werden seine Bewohner. Sie müssen sich durch eine Kolonie aus Winzlingen und Ungeziefer kämpfen, ein Labor voller höllischer Eindringlinge und eine vergessene Kanalisation, in der Derros merkwürdige Experimente durchführen, ehe sie am Ziel ankommen und mit der *Scherbe der Gier* in einer unterirdischen Kammer die zweite Scherbe finden.

Kapitel 2: Im Schatten der Grauen Jungfern; Stufen 5-7

von Mike Shel

Da die SC nun zwei Scherben des *Zersbrochenen Sterns* besitzen, spüren sie die Anwesenheit der dritten Scherbe irgendwo südöstlich von Magnimar in der Moddermarsch. Zufällig treffen sie auf einen wahnsinnigen Anhänger von Groetus, der sie beschuldigt, dass Ende herbeizurufen, ehe sie sich auf den Weg nach Süden machen. Sie erreichen das Liebfrauenlicht, einen uralten thassilonischen Leuchtturm. Dieser ist leider auch eine heilige Stätte für die nahen Boggard- und Troglodytenstämme. Während die SC sich mit diesen Gefahren beschäftigen, erfahren sie, dass schon andere zum Leuchtturm gekommen sind: eine Gruppe Grauer Jungfern, die nach dem Sturz ihrer Königin aus Korvosa geflohen sind. Unter Führung einer Frau namens Oriana hofften diese, die Schätze des Liebfrauenlichts plündern und nach Korvosa zurückkehren zu können, um Rache zu üben an der Stadt, die ihnen ihre rechtmäßige Königin genommen hat. Die Grauen Jungfern fielen aber unter den Einfluss einer größeren Bedrohung in dem uralten Leuchtturm – einer wahnsinnigen Halb-Sukkubi, welche derart von der *Scherbe der Wollust* korrumpiert wurde, dass sie sich für die Runenherrscherin Sorschen persönlich hält. Angesichts der Boggardstämme, abtrünnigen Grauen Jungfern und einer mächtigen infernalen Kreatur müssen die Charaktere all ihr Können mit Schwert und Magie einsetzen, um lebend zu entkommen und die *Scherbe der Wollust* an sich zu bringen.

Kapitel 3: Der Asylstein; Stufen 8-10

von James L. Sutter

Die *Scherbe der Wollust* dirigiert die SC nach Osten und den Yondabakari stromaufwärts zur geheimnisvollen Stadt Kaer Maga. Während der Reise über den Zwielichtpfad haben die SC Gelegenheit, sich mit einer der vielen Machtgruppen Kaer Magas zu verbünden: der Dämmerwache, einer Gruppe urbaner Krieger, welche ihre Stadt vor Gefahren aus der Tiefe schützt. In der Stadt interagieren die SC mit unterschiedlichen Gruppen bei der Suche nach der nächsten Scherbe. Die SC erfahren, dass die Trollauguren sich weigern, mit Informationen zu handeln, da ein abtrünniges Mitglied der Golembauer der Ardocfamilie einen von ihnen entführt hat. Die Trolle wollen den SC helfen, doch müssen diese zuerst den Entführten aus dem Labor eines wahnsinnigen Konstruktbauers in den berühmten Bal-

konen von Bis retten. Bei Erfolg werden sie zu der großen Therabibliothek geschickt. Diese erweist sich nicht nur als Lagerstätte uralten Wissens sondern auch als Zugang zur Unterstadt – oder genauer zur vergessenen Werkstatt eines der Runenherrscher. Die Bibliothekare haben bereits eine Abenteurergruppe auf die Suche nach dem Artefakt geschickt als Teil eines Handels mit den in der Tiefe lebenden Mnemoiden. Diese Gruppe ist nicht zurückgekehrt, so dass nun die SC eingespannt werden. Über die Werkstatt betreten die SC eine unterirdische Höhle, welche als der Dunkle Wald bezeichnet wird. Dort haust ein kopfloser Reiter, der Dunkle Reiter, in einem bizarren Schloss, in dem er seit Jahrhunderten die *Scherbe der Völlerei* verteidigt. Diese ist in Stasis in einer fremdartigen Maschine weggesperrt.

Kapitel 4: Jenseits des Weltuntergangs; Stufen 11-13

von Tito Leati

Indem die SC den von der *Scherbe der Völlerei* ausgehenden Visionen folgen, machen sie sich auf zum Windliedkloster an der Verlorenen Küste. Das Kloster war einst ein neutraler, heiliger Ort außerhalb der etablierten Nationen, an dem Vertreter der 21 bekanntesten Gottheiten zu philosophischen, politischen und religiösen Debatten zusammenkamen. Als Aroden starb und der lokale Priester Pharasmas wahnsinnig wurde, zerbarsten auch diese hochgreifenden Ideale. Nun wachen nur noch ein paar Priester über den Ort, doch vor kurzer Zeit ist etwas passiert. – Einen Tag vor der Ankunft der SC am Windliedkloster kommt dort Koriah Azmeren, eine berühmte halbelfische Kundschafterin und Adoptivtochter eines der Kleriker an, um nach ihrem Vater zu sehen. Sie muss feststellen, dass das Kloster von mörderischen Rotkappen, Riesen und anderen überrannt wurde. Statt Hilfe zu holen, nimmt sie den Kampf auf und wird von dem zurückgekehrten wahnsinnigen Pharasmapriester gefangen genommen, der das Windliedkloster für sich beansprucht. Koriahs schwer verletzter Vater konnte sich in einer der inneren Kammern verbarrikadieren. Von ihm erfahren die SC, dass die *Scherbe des Neids* sich in den Tiefen der Kellergeschosse der Abtei befindet. Sie können sie haben – sofern sie es überleben, durch die Weltuntergangspforte zu treten und gegen die monströse Armee des wahnsinnigen und mörderischen Beschützers des Klosters zu kämpfen.

Kapitel 5: Im Inneren des Albtraums; Stufen 14-15

von Richard Pett

Die *Scherbe des Neids* schickt die SC nach Nordwesten auf das Storvalplateau in die Ruinen von Schulddorn. Zur Zeit des uralten Thassilon befand sich dort ein Übergang zur Halbebene von Leng. Schulddorn war teils Botschaft, teils Labor und teils ein von Karzougs Dienern gebautes Portal. Die SC stellen fest, dass der Ort sich unter der Kontrolle von Riesen befindet. Diese Riesen haben die Ruinen und die Lavahöhlen um Schulddorn auf Befehl der Blauen Drachin Cadrilkasta freigelegt, die sich ebenfalls auf der Suche nach der *Scherbe der Trägheit* befindet. Die Drachin hat die *Scherbe des Zorns* dem Anführer der Riesen überlassen, einem hünenhaften Schläger namens Jubbek. Die SC müssen sich durch die Ruinen und Lavahöhlen zu Jubbek durcharbeiten und diesen besiegen, um ihm die *Scherbe des Zorns* abzunehmen. Doch damit beginnen die Schwierigkeiten erst: Sobald die SC die Scherbe erwecken, stellen sie fest, dass die *Scherbe der Trägheit* ebenfalls nahe ist und sich irgendwo unter Schulddorn befindet. Die SC müssen das zerstörte Monument betreten und dort gegen einen uralten Kleriker Lissalas, albtraumhafte Eindringlinge aus Leng und eine Gruppe von Drow-Kultanhängern von Zura kämpfen, ehe sie auf Cadrilkasta treffen. Der Drache wurde vom Fluch der Scherbe übermannt und residiert nun in Leng, so dass die SC ebenfalls auf diese bizarre Ebene reisen müssen, um an die letzte Scherbe zu gelangen.

Kapitel 6: Die Auferstehung des Runenkaisers; Stufen 16-17

von Brandon Hodge

Die SC kehren mit der letzten Scherbe nach Magnimar zurück, um den *Zerbrochenen Stern* zum *Sihedron* zusammenzusetzen, das Meisterartefakt des Ersten Kaisers Xin. In einer großen Feier versammeln sich die SC und ihre Verbündeten auf der Zornspann, um Zeugen des historischen Moments zu werden. Doch während sie die sieben Scherben zusammenfügen, werden in der untergangenen Stadt Xin auf dem Grund des Varisischen Golf uralte Notfallzauber aktiv. Die SC und ihre Begleiter beobachten, wie die uralte Stadt sich aus dem Meer erhebt, während Erdbeben die Region erschüttern und ein Teil der Zornspann wegbricht und im Wasser versinkt. Dies erweckt eine mächtige, in der Brücke schlummernde Kreatur, welche die SC angreift. Auch wenn die SC diese vielleicht besiegen können, so liegt Magnimar immer noch auf dem Weg eines verheerenden Tsunami, der nicht nur Wasser mit sich führt. Nachdem die SC ihr Möglichstes getan haben, um Magnimar zu helfen, stoßen sie in sagenhafte Stadt Xin vor, die aus Kristall, Uhrwerken und mechanischen Dingen besteht. Die einstige Hauptstadt Thassilons ist auch als der Verfinsterte Stern bekannt. Hier müssen sie sich dem wiedererweckten Kaiser Xin und seiner furchtbaren Armee aus mechanischen Kreaturen und anderen seltsamen Monstern stellen, die 10.000 Jahre lang auf dem Grund des Meeres geruht haben. In Xins Palast müssen die SC den Gegenstand einsetzen, für den sie ihr Leben riskiert haben, um seinen Schöpfer zu besiegen, der nun eine missgestaltete Abomination ist, um Golarion vor dem Schrecken eines wiederkehrenden Thassilons zu bewahren. Sollten sie versagen, könnte die ganze Welt unter den Sandalen des Ersten Kaisers zermalmt werden.



Scherben der Sünde

Teil Eins: Es beginnt in Magnimar 8
Neue Rekruten der Gesellschaft der Kundschafter erhalten ihre erste Aufgabe: Sucht nach einer vermissten Informantin, ohne dabei umzukommen.

Teil Zwei: Die Jagd nach der Scherbe 17
Die verschwundene Informantin wurde gefunden, ist darüber aber nicht allzu glücklich. Die Helden müssen ihr Versteck infiltrieren und herausfinden, warum sie untergetaucht ist – allerdings sind sie nicht die einzigen, die nach Antworten suchen.

Teil Drei: Ins Nest der Krähe 22
Die Entdeckung eines uralten Artefakts – der Scherbe des Hochmuts – weist den Weg zum zweiten Fragment des Zerbrochenen Sterns. Dieses liegt irgendwo in den Tiefen der Ruine, welche als die Krähe bezeichnet wird.

Teil Vier: Ein Vermächtnis des Zorns 39
Tief unter der Krähe stoßen die Helden bei der Suche nach der Scherbe der Gier auf stetig wachsende Gefahren: Teufel, Derros und uralte Schrecken aus der Zeit Thassilons.

Aufstiegsübersicht

Dieser Abenteuerpfad ist auf vier Charaktere ausgelegt und verwendet die mittlere Aufstiegsgeschwindigkeit.

1 Die Charaktere beginnen dieses Abenteuer auf der 1. Stufe.

2 Die SC sollten die 2. Stufe erreicht haben, wenn sie die Scherbe des Hochmuts gefunden haben und die Krähe betreten.

3 Die SC sollten die 3. Stufe erreicht haben, wenn sie die 1. Gewölbeebene der Krähe erkunden.

4 Die SC sollten die 4. Stufe während der Erkundung der Uralten Labore erreichen.

Zum Ende des Abenteuers sollten die Charaktere kurz vor Erreichen der 5. Stufe stehen.

KAPITELHINTERGRUND

Zur Zeit Thassilons wurden viele Wunder erschaffen, darunter gewaltige Monumente, die Sieben Schwerter der Sünde und seltsame Federwerkkonstrukte, um nur die legendenumwobenen zu nennen. Das herausragendste Wunder könnte aber auch gleichzeitig das in den Überlieferungen am häufigsten genannte sein – das *Sihedron*.

Dieser siebenzackige Stern findet häufig in den thassilonischen Schriften Verwendung und prangt auf etlichen Reliefs der untergegangenen Kultur, da er für mehr steht als nur die sieben Schulen der thassilonischen Magie. Er symbolisiert die sieben Tugenden der Herrschaft, aber auch die sieben Todsünden. Er steht vertretend für die sieben Runenherrscher. Er symbolisiert die sieben Himmelsmetalle. Er verkörpert die Magie selbst.

Der erste dieser Sterne war mehr als nur eine Rune – das erste *Sihedron* war ein Gegenstand aus sieben verbundenen Spitzen, die aus sieben verschiedenen Himmelsmetallen bestanden und von ihrem Erschaffer, dem Ersten Kaiser Xin, dem Gründer Thassilons, mit gewaltigen magischen Kräften versehen worden waren. Xin herrschte elf Jahrzehnte über Thassilon mit dem *Sihedron* als seinem persönlichen Symbol, bis er von seinen engsten Untertanen, den sieben Runenherrschern, verraten wurde. Zum Zeitpunkt des Verrats hatte Xin vorübergehend das *Sihedron* zerlegt, um einen Teil seiner Magie für sein neuestes Vorhaben zu nutzen: die Erschaffung eines Mechanischen Reliquiums, das seinem versagenden Körper eine unsterbliche Hülle gewähren sollte, in welcher er auf ewig existieren konnte. Doch die Runenherrscher stimmten ihren Verrat zeitlich gut ab, da nun Xins mächtigste Verteidigung fehlte, die ihn hätte retten können. Eine gewaltige Explosion tötete Xin mitsamt den von den Runenherrschern entsandten Attentätern und verheerte den Palast des Ersten Kaisers. Die Runenherrscher untersuchten die Ruinen recht bald und fanden die sieben Scherben des *Sihedrons*. Jeder von ihnen beanspruchte eine der Scherben für sich, nachdem sie erkannt hatten, dass man sie nur hätte zerstören können, indem man das *Sihedron* wieder zusammensetzte, was Xin jedoch wieder von den Toten zurückgeholt hätte. Daher verbargen die Runenherrscher die Scherben, um sie auf ewig voneinander zu trennen. Die sieben Fragmente des Artefaktes wurden von diesem Zeitpunkt an als der *Zerbrochene Stern* bekannt.

Als mit dem Erdenfall das Ende über Thassilon kam, waren die Runenherrscher jedoch mit anderen Dingen beschäftigt, als die Splitter zu hüten. Das Imperium zerfiel und die Runenherrscher flohen in einen magischen Schlaf, als das Zeitalter der Finsternis über die Welt kam. In den folgenden Jahrtausenden blieben einige der Scherben in den vergessenen Schatzkammern zurück, in denen sie platziert worden waren, während andere von Entdeckern und Abenteurern gefunden wurden und wieder verloren gingen. Denn selbst als Splitterfragmente sind die Scherben des *Zerbrochenen Sterns* noch immer mächtige Gegenstände und daher begehrte Stücke. Manche ihrer Entdecker fanden sogar heraus, dass man durch das Befestigen eines bestimmten *Ionensteins* in einer Scherbe Visionen zum Aufenthaltsort des nächsten Fragments erhielt. Doch da jede Scherbe sich in den Fängen von gefährlichen Wächtern und im Herzen tückischer Gewölbe befand, endete die Suche nach weiteren Scherben bisher stets auf tragische Weise. Noch öfter aber ergriff ein Fluch vom Träger Besitz. Ein Fluch, welcher auf jeder Scherbe liegt und aus den Sünden und dem Verrat geboren wurde, den die Scherben während ihrer Zeit in der Obhut ihrer Runenherrscher absorbierten. Dieser Fluch ist verantwortlich dafür, dass jeder Träger seinen eigenen Schwächen zum Opfer fällt. Und so blieb der *Zerbrochene Stern* während der Zeitalter der Finsternis, des Zorns, der Thronbesteigung und der Verlorenen Omen zerschmettert und über Varisia verstreut.

Die meiste Zeit über waren Thassilon und seine Hinterlassenschaften nur eine obskure Fußnote in den Geschichtsbüchern. Selbst in den letzten Jahren seit Beginn der Kolonisierung Varisias durch die südlicheren Nationen sind die thassilonischen Ruinen eher Gegenstand der Neugier als begehrte Nachforschungsobjekte der Gelehrten. Doch die Gesellschaft der Kundschafter interessiert sich zunehmend für die Region und mit dem Ruf des Landes, verborgene Geheimnisse zu wahren, wächst auch der Lockruf Thassilons.

Es benötigte aber die beinahe erfolgte Rückkehr eines der sieben Runenherrscher, Karzougs des Forderers, um die thassilonischen Hinterlassenschaften ins Gedächtnis zurückzurufen (siehe die Jubiläumsausgabe des Pathfinder Abenteuerpfades: *„Das Erwachen der Runenherrscher“*).

Varisia entging nur knapp einer Katastrophe, da eine Gruppe fähiger Abenteurer Karzoug aufhalten konnte. Wäre es ihm jedoch gelungen, seine Truppen in Xin-Schalast zusammenzuführen, hätten Armeen aus Riesen, Lamiaartigen, Drachen und uralten Magiern rasch Varisia erobert. Seine fehlgeschlagene Rückkehr war daher ein Weckruf. Die von einem erwachenden Runenherrscher ausgehende Bedrohung ist fatal genug, doch es gibt noch sechs weitere, die an verborgenen Plätzen ruhen. Seitdem erkennen Varisias zahlreiche, zerstrittene Machtgruppen und Regierungen, dass sie alle zusammen dieser Gefahr gegenüberstehen. Sie liefern sich seitdem beinahe ein Wettrennen bei den Vorbereitungen für das Erwachen eines weiteren Runenherrschers – oder, sofern die Götter es verhindern mögen, die Rückkehr aller Runenherrscher. An vorderster Front, um diesem tragischen Schicksal entgegen zu wirken, steht eine einzelne Frau.

Celia Heidmark ist kürzlich als Feldagentin der Gesellschaft der Kundschafter in Ruhestand gegangen und mit ihrem Gatten nach Magnimar gezogen, um bei der Gründung der ersten Kundschafterloge der Region zu helfen. Sie liebt ihr Heimatland zwar sehr, doch aufgrund ihrer Verantwortungen gegenüber der neuen Loge konnte sie nur tatenlos zusehen, wie Karzougs Erwachen Donnerschläge durch Varisia sandte. Voller Dank, dass seine Rückkehr verhindert werden konnte, schwor sie, dass ihr Land künftigen Ereignissen dieser Größenordnung nicht unvorbereitet gegenüberstehen sollte. Jahrelang forschte sie bereits über die ferne Vergangenheit Thassilons und nun hat sie mit der Entdeckung des legendären ersten *Sihedrons* eine Bestimmung gefunden. Sie hofft, die Scherben zu finden und das *Sihedron* wieder zusammen setzen zu können, so dass Varisia über eine mächtige Verteidigungswaffe verfügt, sollten die Runenherrscher wirklich wieder erwachen.

Scheila ist sich auch der Geheimhaltung bewusst die erforderlich ist, denn sollte es zu Streitigkeiten um die Scherben kommen, würde sie wahrscheinlich niemals die Kontrolle über alle sieben erlangen können. Zudem weiß sie auch darum, dass sie in Magnimar und in den Reihen der Gesellschaft der Kundschafter viel zu bekannt ist, als dass sie sich selbst auf die Suche nach den Scherben begeben könnte. Was

sie daher benötigt, sind eifrige, bereitwillige Abenteurer, die bestenfalls noch unbekannt sind. Diese müssen die Aufenthaltsorte der Scherben in Erfahrung bringen und diese zusammenführen, um das *Sihedron* wieder zu erschaffen. Scheila hat bereits damit begonnen, den Scherben nachzuspüren, doch das Schicksal will es, dass eine der ersten von ihr angeheuerten Abenteurerinnen, eine Frau namens Natalya Vancaskerkin, eigene Pläne für die erste Scherbe hat.

Kapitelzusammenfassung

Die frisch von der Gesellschaft der Kundschafter rekrutierten SC erhalten von Celia Heidmark ihre erste wichtige Mission. Sie sollen eine verschwundene Agentin namens Natalya Vancaskerkin ausfindig machen und herausfinden, warum der Kontakt mit ihr abgebrochen ist. Scheila warnt die SC, dass Natalya unter den Einfluss eines verfluchten magischen Gegenstandes gefallen sein könnte – der Scherbe des *Zerbrochenen Sterns*. Die SC gehen daraufhin der Sache nach und finden die verschwundene Kundschafterin schließlich in den Elendsvierteln von Magnimar in Unterbrück. Allerdings haben Angehörige der Sczarniverbrecherbande, welcher sie die Scherbe gestohlen hat, sie ebenfalls aufgespürt, so dass die SC sich mit den Turmschwestern einen Wettlauf liefern müssen. Egal ob die SC Natalya retten oder nicht, an Ende fällt ihnen die gestohlene *Scherbe des Hochmuts* in die Hände. Wenn sie zu Celia Heidmark zurückkehren, verrät diese ihnen, dass man mit Hilfe eines in die Scherbe einzulassenden *Ionensteins* nicht nur den Fluch der Scherbe unterdrücken kann, sondern auch Visionen zum Aufenthaltsort der nächsten Scherbe erhält. Die SC benutzen die Scherbe und erkennen, dass das nächste Fragment ganz in der Nähe ist, verborgen in der Zornspann selbst! Weitere Hinweise führen die SC zum Krähenpfeiler, einem der noch stehenden Pfeiler der einst gewaltigen Steinbrücke. Dort stoßen sie auf die restlichen Turmschwestern sowie auf einen Stamm von auf Ungeziefer reitenden Winzlingen, einen größenwahnsinnigen, winzigen Teufelskönig, einen Kabal von Derro-Entführern sowie alle möglichen uralten thassilonischen Fallen und Wächter. In einer uralten Kammer tief unter der Zornspann finden die SC schließlich das zweite Bruchstück des *Zerbrochenen Sterns*, die *Scherbe der Gier*, welche ihnen den Aufenthaltsort der nächsten Scherbe verrät. Die Jagd nach dem *Zerbrochenen Stern* hat gerade erst begonnen!

Teil Eins: Es beginnt in Magnimar

Zu Beginn des Abenteuerpfades sollten die SC sich bereits in der Stadt Magnimar befinden und irgendeine Verbindung zur Gesellschaft der Kundschafter besitzen. Falls du den *Pathfinder Spielerleitfaden: Der Zerbrochene Stern* verwendest, sind die dort enthaltenen Kampagnenwesenszüge, aus denen die Spieler wählen können, genau darauf zugeschnitten, neuen Charakteren einen Grund zu geben, warum sie sich in Magnimar befinden und warum sie Neuzugänge innerhalb der Gesellschaft der Kundschafter sind – oder zumindest, warum Celia Heidmark sie als Verbündete betrachtet. Es ist eigentlich egal, ob die SC sich bereits kennen oder nicht, da jeder von ihnen eine kurze, aber eindringliche Einladung von Celia Heidmark zu Beginn des Abenteuers erhält – siehe die Spielerunterlage auf Seite 9.



Koriah Azmeren

Gäste der Loge

Gut Heidmark liegt im Alabasterbezirk von Magnimar und ist nicht weit vom östlichen Stadttor entfernt. Der umliegende Garten ist von einer Steinmauer umgeben, doch das vordere Tor ist tagsüber geöffnet – Besucher sind den Heidmarks stets willkommen, zumal ihr Gut seit kurzem zudem als die erste Kundschafterloge Varisias fungiert. Sobald die SC eintreffen, werden sie gebeten, im Foyer zu warten, da Celia Heidmark sich in einer Konferenz mit einer unerwarteten Besucherin befindet, der wohlbekannten Kundschafterin Koriah Azmeren. Dies gibt den SC Gelegenheit, erstmals als Gruppe zusammenzukommen; gib den Spielern etwas Zeit, damit sie ihre Charaktere beschreiben können.

Sobald alle anwesend sind, betreten zwei Frauen den Raum. Bei der ersten handelt es sich um Celia Heidmark, bei der anderen um ihren Gast, Koriah. Scheila begrüßt die SC mit ungewöhnlich tiefer Stimme und einem Auftreten, das klar macht, dass sie nicht zu Späßen aufgelegt ist, und bedankt sich bei ihnen für ihr Kommen. Dann stellt sie Koriah vor, eine attraktive Halbelfin in Lederrüstung, die mit einem einzigartig wirkenden Aklys aus Mithral und Rotholz (einer gekrümmten Keule an einer Schnur) und einem Bastardschwert ausgerüstet ist – beide Waffen befinden sich in ihren Scheiden bzw. hängen an ihrem Gürtel. Ein Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) gegen SG 18 genügt, um Koriah Azmeren als eine der berühmtesten Kundschafterinnen Varisias und wohlbekannte Expertin zu den Finsterlanden zu erkennen. Sollte keiner der SC dies bemerken, fügt Scheila diese Information schon bald hinzu, wenn sie erklärt, dass Koriah gerade von einer Expedition in die Finsterlande unter Varisia zurückgekehrt ist, wo sie erfolgreich eine neue, wenn auch relativ unbedeutende Verbindung zwischen Nar-Voth und den Nebelnarbbergen ausgekundschaftet hat. Scheila erklärt weiterhin, dass Koriah mit einer überraschenden Anzahl thassilonischer Artefakte von ihrer Expedition zurückgekehrt sei, und sie mit ihr noch einen Moment über die Bedeutung dieser Funde sprechen müsse. Sie entschuldigt sich für die weitere Verzögerung und macht dann eine nachdenkliche Pause, ehe sie die SC und Koriah bittet, ihr in einen benachbarten Raum zu folgen. Diese Kammer ist die Bibliothek und das Studierzimmer der Loge, an deren Wänden sich Bücherregale entlang ziehen und deren Tische in der Zimmermitte mit Büchern und Schriftrollen überhäuft sind. Auf einem der Tische allerdings befindet sich nur ein Gegenstand – ein verzierter, mit thassilonischen Runen bedeckter Steinwürfel. Scheila bittet die SC, um den Tisch herum Platz zu nehmen, ehe sie fortfährt.

„Ich entschuldige mich für die Verzögerung, aber bevor ich mich euch widmen kann, muss ich eine Angelegenheit mit Kundschafterin Azmeren noch zu Ende bringen. Aber ich dachte, dass ihr uns in der Zwischenzeit bei einer Kleinigkeit helfen könntet: Dieser Steinbehälter ist ein uraltes thassilonisches Rätsel, ein cleveres Produkt magischer Ingenieurskunst, das auch als Paradoxschachtel bekannt ist. Wie ihr schon bei oberflächlicher Betrachtung feststellen könnt, sind die Nähte an den Seiten nur schwache Vertiefungen. Jede Paradoxschachtel besitzt eine eigene, geheime Öffnungsmethode. Im Grund dienen verborgene Schieber und magische Auslöser als Schlossersatz. Mit genug Zeit kann jeder mit genug Verstand eine Paradoxschachtel öffnen, so wie jeder Schmied mit genug Zeit jedes Schloss öffnen kann. Diese Schachtel hier gehört zu den Gegenständen, die Koriah mitgebracht hat. Und diese Schriftrollen hier sind ihre bisherigen Notizen zu möglichen Auslösern und Öffnungsmethoden – sie hatte aber noch nicht die Zeit, sich in Ruhe mit dem Ding zu befassen. Also… warum steckt ihr nicht die Köpfe zusammen und schaut, ob ihr es nicht schafft? Ich fürchte zwar fast, dass die Schachtel leer ist, aber wenn wir wissen, wie man sie auf bekommt, steigert dies den Wert des Fundes. Ich komme gleich wieder und hoffe, dass diese Schachtel dann offen ist! Betrachtet dies meinetwegen als ein Bewerbungsgespräch, denn ich habe theoretisch eine Aufgabe für euch, die gleichermaßen Kraft wie Köpfchen erfordert!“

Sei gegrüßt Abenteuersuchende!

Ich bin Celia Heidmark, Kundschafter-Hauptmann der neuesten Loge der Gesellschaft der Kundschafter – und der einzigen derzeitigen Loge in Varisia.
Ihr seid mir aufgefallen, da Ihr über bestimmte Fähigkeiten und Interessen verfügt, welche Euch zu einem exzellenten Mitglied einer hochspezialisierten Gruppe machen würden, die ich aus sehr wichtigen Gründen nicht nur im Interesse der Gesellschaft, sondern ganz Varisias zusammenstelle. Meldet Euch bitte eine Stunde vor dem Mittag im Gut Heidmark – Eure Bemühungen sollen nicht unbelohnt bleiben, doch dürfte dieser Ausgleich verblassen im Vergleich zu den Reichtümern, die Euch erwarten, sollten wir zu einer Übereinkunft kommen.
Ich freue mich darauf, Euch in Bälde zu treffen.

- Celia Heidmark

Spieler-Handout

Was ist in der Schachtel? (HG 1)

Die SC stehen vor der respekteinflößenden und zugleich beneidenswerten Aufgabe, das Geheimnis dieser *Paradoxschachtel* (siehe Seite 327) zu lösen und ihre Öffnungsmethode in Erfahrung zu bringen. Scheilas Unterredung mit Koriah dauert noch eine Stunde, so dass die SC eigentlich genug Zeit haben, um herauszufinden, wie die Schachtel geöffnet wird. Sollten sie die Schachtel schütteln, an ihr lauschen oder den Würfel drehen, da die Oberseite nicht erkennbar ist, erlangen sie daraus keine Hinweise.

Koriahs Notizen sind dagegen eine sehr wichtige Hilfestellung, so die SC die Schachtel nicht aufbrechen müssen – dies würde den Behälter zerstören und Scheila sehr enttäuschen. Die Schriftrolle enthält Übersetzungen der auffälligsten Runen auf der Schachtel: Am häufigsten wiederholt sich das Symbol für „Zorn“, welches Koriahs Notizen nach zudem mit Hervorrufungsmagie und in der Frühzeit Thassilons mit dem Wort „Güte“ assoziiert wurde. Die Notizen gehen (richtigerweise) davon aus, dass die Schachtel einst einem Bürger der thassilonischen Nation Bakrakhan gehörte und dass die Rune wahrscheinlich nicht mit dem Öffnungsmechanismus dieser *Paradoxschachtel* in Bezug steht.

Weiterhin führen Koriahs Notizen wichtige Beobachtungen auf: fünf Seiten des Würfels sind identisch, doch auf der sechsten befinden sich weitere Runen. Diese Runen buchstabieren das Wort „GNADENLOS“. Koriah ist daher der Ansicht, dass dieses Wort mit dem Geheimnis der Schachtel in Verbindung stehen müsse. Sie hat auch vermerkt, dass diese Runen umgestellt werden können: Wenn man zwei Runen berührt, tauschen diese für eine Stunde ihre Plätze, ehe sie wieder das Wort „GNADENLOS“ bilden.

Genaugenommen ist diese *Paradoxschachtel* mit einem cleveren Kombinationsschloss geschützt, besitzt aber keine beweglichen Teile und kann nicht mittels Mechanismus ausschalten geöffnet werden. Wenn einem Charakter beim Studium des Wortes „GNADENLOS“ ein Fertigkeitswurf für Sprachenkunde gegen SG 10 oder ein Intelligenzwurf gegen SG 12 gelingt, erkennt er, dass die Lösung ein Anagramm sein könnte. Auf diese Weise kann „GNADENLOS“ zu „GOLDNASEN“ umgestellt werden.

Du kannst den Spielern auch einfach Karten oder Papierschnipsel vorlegen, auf denen du die Buchstaben aufgeschrieben hast, so dass sie diese umstellen können, bis sie auf das Lösungswort stoßen. Sollte dies bei deiner Gruppe nicht funktionieren, kannst du den Prozess auch mit einer Reihe von Fertigkeitswürfen simulieren: Um die Schachtel zu öffnen, müssen die SC insgesamt fünf Fertigkeitswürfe für Sprachenkunde gegen SG 13 und/oder Intelligenz gegen SG 16 bestehen. Jeder Versuch nimmt dabei 10 Minuten in Anspruch. Sobald die SC fünf Würfe erfolgreich durchgeführt haben, stoßen sie auf das Lösungswort „GOLDNASEN“. Ein Charakter, der Thassilonisch lesen kann, erhält einen Bonus von +4 auf alle Würfe in Verbindung mit dem Entschlüsseln thassilonischer Anagramme.

Falle: Leider enthält die Schachtel keine alten thassilonischen Geheimnisse, sondern eine uralte Falle. Beim Öffnen wird ein Paar Pugwampis herbeigezaubert (wie *Monster herbeizaubern I*, ZS 10). Diese Falle wird ausgelöst, egal wie man die *Paradoxschachtel* öffnet. Es gab einst ein Befehlswort, um die Falle zu umgehen, nur verschwand es zusammen mit dem Erschaffer vor über 10.000 Jahren. Diese beiden hundegesichtigen Gremlins werden freigelassen und beginnen sofort damit, in der Kammer für Chaos zu sorgen. Die Pugwampis greifen die SC nur an, wenn sie selbst angegriffen werden, andernfalls verbringen sie eine Runde damit, Schriftrollen zu zerreißen, Obszönitäten in hölzerne Oberflächen zu kratzen, Bücher zu zerfetzen, an Kerzen zu kauen oder den Raum anderweitig zu verunstalten. Sollte einem SC ein Angriffs- oder Fertigkeitswurf aufgrund der Unglücksaura der Pugwampis misslingen – diese Aura füllt den ganzen Raum

aus –, fügt dieser dem Raum geringe Schäden zu (beispielsweise könnte ein Schwert in eine Stuhllehne hacken oder ein SC könnte bei einem fehlgeschlagenen Fertigkeitswurf für Akrobatik gegen ein Regal stolpern und eine Vase hinunterwerfen). Zähle mit, wie oft ein nicht angegriffener Pugwampi Gelegenheit hat, im Raum zu randalieren, und wie oft einem SC ein Angriffs- oder Fertigkeitswurf misslingt – sollte es zu mehr als sechs solcher Vorfällen kommen, dürfte dies Scheila sehr enttäuschen!

Monster herbeizaubern-Falle **HG 1**

Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 15; **Mechanismus ausschalten** SG 25

EFFEKT

Auslöser Berührung; **Rücksetzer** Reparatur

Effekt Zaubereffekt (*Monster herbeizaubern I*, ZSL 10)

Pugwampis (2) **HG 1/2**

EP je 200

TP je 6 (*PF MHB II*, S. 127)

Schätze: Die Kiste ist bis auf drei Granate (Wert je 50 GM), einen silbernen Dolch [Meisterarbeit] und einem *Federfallring* leer. Scheila erlaubt den SC, diese Schätze als Bezahlung für die unerwartete Begegnung mit den Pugwampis zu behalten, will die *Paradoxschachtel* aber selbst behalten.

Entwicklung: Sollte der Kampf gegen die Gremlins länger als 5 Runden dauern, kommen Scheila und Koriah ins Zimmer. Wenn die beiden sich am Kampf beteiligen, sollte der Kampf in einer Runde beendet sein.

Belohnung: Falls die SC die Falle bemerken und entschärfen, dann belohne sie mit EP, als hätten sie die Pugwampis im Kampf besiegt. Sollten sie die Pugwampis besiegen können, ohne sechs oder mehr kleinere Missgeschicke zu erzeugen, dann belohne sie mit zusätzlichen 600 EP. Sollten sie die Hilfe von Scheila und Koriah benötigen, um die Gremlins zu besiegen, erhalten sie nur die Hälfte der normalen EP-Belohnung für diese Begegnung.

Ein besonderer Auftrag

Nachdem die SC die Gremlins besiegt haben (oder während des Kampfes, sollte dieser zu lange dauern), kehren Scheila und Koriah vom Kampflärm alarmiert zurück. Scheila verlangt eine Erklärung und wirkt sichtlich wütend, doch richtet sich ihr Zorn mehr gegen sich selbst, da sie einen möglicherweise gefährlichen Gegenstand unbeaufsichtigt gelassen hat. Sie stellt rasch klar, dass sie sehr erfreut ist, dass die SC die *Paradoxschachtel* öffnen und die Pugwampis besiegen konnten (sofern letzteres auch der Fall war). Sollte es im Zimmer zu wenigen Schäden gekommen sein, ist sie umso glücklicher. Sollten die SC die *Paradoxschachtel* nicht öffnen können, zuckt Scheila mit den Schultern und stellt sie zur Seite, wobei sie anmerkt, dass sie sich später um dieses Rätsel kümmern wird, denn gegenwärtig gäbe es dringlichere Themen.

Scheila verabschiedet sich von Koriah; die Halbelfe verbeugt sich zum Abschied vor den SC und wünscht ihnen Glück bei ihren Abenteuern als Kundschafter.

Sobald Koriah fort ist, bitte Scheila die SC, wieder Platz zu nehmen, und informiert sie über die wahren Gründe ihres Kommens. Lese den folgenden Text vor oder gib ihn mit deinen eigenen Worten wieder (passe ihn an, sofern es den SC nicht gelungen ist die *Paradoxschachtel* zu öffnen):

Zunächst einmal möchte ich mich für die Unannehmlichkeit mit den Gremlins entschuldigen, auch wenn es eine ideale Lehrstunde war. Das Leben eines Abenteurers ist nichts für Feiglinge. Dass ihr euch nicht nur der Gremlings angenommen, sondern zuerst auch die Schachtel auf bekommen habt, sagt mir, dass mein Bauchgefühl richtig lag – ihr seid die perfekte Gruppe für das Unternehmen, das mir vorschwebt.

Seht, ich habe gegenwärtig Probleme mit einer meiner Informantinnen in Magnimar, Natalya Vancaskerkin. Sie ist eine halb-varisische Wanderin, welche sich kürzlich an die Gesellschaft der Kundschafter gewandt und ihre Dienste als Informantin angeboten hat. Sie ist mit den Sczarni unterwegs, aber ich bin nicht sicher, mit welcher Gruppe genau. Vor einer Woche erhielt ich von Natalya einen kryptischen Hinweis, dass ihre Bande kurz davor stünde, einen Gegenstand zu bergen, welcher für die Gesellschaft höchst interessant sein dürfte. Da die Methoden der Sczani hinsichtlich des Bergens von Dingen meist bewaffnete Raubüberfälle oder Einbrüche umfassen, hielt ich es für besser, nicht nachzuhaken und abzuwarten. Sie deutete auch stark an, dass es um das alte Thassion ginge, und versprach, sich mit mir zu treffen, um den Fund zu besprechen.

Unser Treffen sollte vor drei Tagen stattfinden, doch sie erschien nicht. Stattdessen scheint sie spurlos verschwunden zu sein. Zuerst dachte ich, dass es einfach länger dauern könnte, an den Gegenstand zu kommen, doch jetzt habe ich Gerüchte vernommen, dass die Sczarni ebenfalls nach ihr suchen.

Es scheint, als hätte Natalya sich mit dem entdeckten Gegenstand abgesetzt. Und hier kommt ihr ins Spiel, meine Freunde. Ich möchte wissen, was Natalya und die Sczarni gefunden haben. Genau genommen bin ich an dem Gegenstand stärker interessiert als an Natalya selbst. Außerdem möchte ich, dass ihr Stillschweigen bewahrt – wenn ihr es schafft, herauszufinden, was mit Natalya passiert ist, ohne zu viele Leute wissen zu lassen, dass ihr für mich gearbeitet hat, wäre dies sehr wünschenswert. Genau aus diesem Grund wende ich mich an euch als neue Mitglieder der Gesellschaft der Kundschafter – ihr besitzt noch keinen Ruf in Magnimar, so dass die Kriminellen und der Abschaum, dem ihr wahrscheinlich begegnen werdet, eher mit euch reden werden.

Also, macht euch auf den Weg und sucht Natalya. Findet heraus, was mit ihr und dem Gegenstand geschehen ist, den sie und ihre Bande gefunden haben. Wenn ihr den Gegenstand sicherstellen könnt, wäre dies noch besser – bringt ihn mir und auf euch wartet eine Belohnung von 500 GM. Solltet ihr Natalya lebend mitbringen, damit ich mit ihr sprechen kann, verdopple ich diese Summe!“

Celia Heidmark möchte, dass die SC so rasch wie möglich mit ihren Ermittlungen beginnen, hat aber nichts dagegen, wenn sie sich ein wenig Zeit für Vorbereitungen nehmen. Falls sie während des Kampfes gegen die Pugwampis verletzt wurden, gibt sie den SC bis zu vier *Tränken: Leichte Wunden heilen*, um die Verletzungen zu beheben. Sollten die SC um eine Vorauszahlung bitten, händigt sie ihnen 100 GM Vorschuss für benötigte Ausrüstung aus (dieser Betrag kann mittels eines Fertigkeitswurfs für Diplomatie gegen SG 16 auf maximal 250 GM erhöht werden).

Der Beginn der Ermittlungen

Scheila weiß leider kaum etwas über Natalya, nur dass diese sich an die Kundschafter gewandt und ihre Dienste als Doppelagentin bei den Sczarni angeboten hat. Da die

Kundschafter in jüngerer Zeit mit den Sczarni in vielen Städten der Region der Inneren See Bündnisse geschlossen haben, wusste Scheila, dass eine Angehörige einer Sczarnibande eine nützliche Doppelagentin abgeben würde – schließlich besitzen die Sczarni noch nicht das volle Vertrauen der Gesellschaft der Kundschafter. Leider gehörte es zu Natalyas Bedingungen, dass sie über Anonymität und Autonomie verfügen wollte, so dass sie nach eigenem Ermessen handeln könne. Scheila erkennt inzwischen, dass es ein Fehler war, diesen Bedingungen zuzustimmen, doch bis sie mehr weiß, will sie Natalya nicht auch noch als Verräterin abschreiben.

Ehe die SC aufbrechen, kann Scheila ihnen einige Informationen zu den Sczarni geben, die den SC möglicherweise bei ihren Ermittlungen nützen können: Die Sczarni waren schon immer ein Teil Magnimars; sie sind weder die gefährlichste, noch die mächtigste kriminelle Organisation der Stadt, wohl aber die bekannteste und sichtbarste. In der Regel halten sie sich von besonders brutalen Verbrechen fern. In Magnimar helfen sie sogar in vielen Fällen, weniger wohlhabende Viertel zu beschützen und dort für Ordnung zu sorgen, weshalb sie von der Unterschicht meist wohlwollend beurteilt werden. Es gibt in der Stadt sechs große Sczarnibanden: die Kriecher, die Gehängten, die Turmschwestern, die Kielmangler, die Schlitzwasserklingen und Dooluns Burschen. Davon stellen die Gehängten die mächtigste Familie in der Stadt dar.

Als Natalya sich erstmals an die Kundschafter mit ihrem Angebot wandte, als Informantin tätig zu werden, bediente sie sich der Hilfe des Unglaublichen Zograthy, eines Varisiers, der seine permanente Bleibe in Form eines Zeltes, welches er für seine Wahrsagegeschäfte nutzt. Dieses Zelt befindet sich im Wäschereiviertel im Stadtteil Werftweg – genaugenommen am Ende einer schmalen Gasse, welche als ständiger Jahrmarkt fungiert. Ein SC, dem ein Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) gegen SG 14 gelingt, weiß, dass der Unglaublich Zograthy oft als eine Art Mittelsmann zwischen Sczarni und Fremden fungiert, der für seine Dienste aber entlohnt werden will.

Ansonsten besitzt Scheila weitere kleinere Informationen für die SC. Angeblich schleichen seit einiger Zeit Sklavenjäger aus Nidal durch die nächtlichen Straßen – und eine Entführung durch Sklavenjäger würde Natalyas Abwesenheit durchaus erklären. Möglicherweise wurde sie auch aus irgendeinem Grund von der Stadtwache aufgegriffen. In diesem Falle könnte ein Besuch des Arvenstiegs, der Garnison der Stadtwache, vielleicht Hinweise zutage fördern. Ansonsten kann Scheila den SC nur Glück wünschen.

Spur 1: Der Unglaubliche Zograthy

Das Wäschereiviertel ist ein Gewirr offener Waschhäuser, Wäschereien und der Wagen und Zelte varisischer Wanderer. Die meisten, die hier leben und arbeiten, gehen dem Wäscher- und Schneiderhandwerk nach, es sind aber auch ein paar andere Gewerbetreibende darunter wie der Unglaubliche Zograthy. Ein SC, dem ein Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) gegen SG 15 gelingt, weiß, dass das Wäschereiviertel zudem in erster Linie als Tarnung für die Kielmangler gilt; eine der größeren Sczarnibanden von Magnimar. Wenn die SC sich dem Straßenjahrmarkt nähern, lies das Folgende vor oder gib es mit deinen eigenen Worten wieder.

Den Hinweisen folgen

Scheilas Hinweise zu Natalyas Verschwinden führen die SC zu Zograthy, einem angeblichen Sklavenhändlerring und der Stadtwache auf dem Arvenstieg. An jedem dieser Orte stoßen die SC auf neue Hinweise, von denen einige hinsichtlich Natalya nur Enten sind, aber auf andere Elemente anspielen, denen die SC im späteren Verlauf des Abenteuers begegnen. Dazu gehört insbesondere die Präsenz einer Gruppe Derros, die tief unter der Zornspann an ihren aus den Straßen der Stadt entführten Opfern arbeiten. Die „Spur"-Begegnungen können in beliebiger Reihenfolge durchgespielt werden. Sie sollten in der Folge stattfinden, die zu den Ermittlungen der SC passt. Die SC müssen auch nicht allen Spuren folgen, auch wenn dies sie besser auf Kommendes vorbereitet. Die Hinweise sollten sie schließlich zu Wenster die Plage führen, der weiß, wo Natalya sich befindet. Die SC müssen dazu nicht alle Begegnungen erledigen, doch könnten in diesem Fall wertvolle EP fehlen, so dass du möglicherweise die Ereignisse dennoch stattfinden lassen willst.

Am südlichen Ende des Wäschereiviertels hängt über dem Eingang einer kleinen Seitengasse ein zerrissenes Banner und verkündet „Professor Callivarios Atemberaubende Ausstellung des Ungeheuerlichen und Erhabenen". Hinter diesem übermäßig übertreibenden Werbebanner seht ihr eine elende Ansammlung heruntergekommener Jahrmarktsbuden und Wagen mit Glücksspielen und Unterhaltungen der niederen Art. Auf der einen Seite schnipsen Straßenkinder Kupfermünzen nach Seerosenblättern, die auf dem dreckigen Wasser eines schlamm- und abfallgefüllten Brunnens treiben, während ihnen ein gelangweilter Schausteller zusieht. In der Nähe erklingt hinter einem Karren das von Kampfgeräuschen begleitete Fauchen von Katzen, wo eine kleine Gruppe von Tunichtguten zusammengekommen ist, um die Tiere anzufeuern oder Wetten abzuschließen. Überall starren auf euch von Misstrauen oder Hunger gezeichnete Gesichter, egal ob sie zu Schaustellern oder Besuchern des Jahrmarkts gehören. Dies ist kein Ort, an dem man seinen Geldbeutel aus den Augen lassen sollte.

Wenn die SC mit einem der fragwürdigen Schausteller oder einem gebeugten alten Ausrufer mit hackendem Husten reden, wird ihnen schnell der Weg zum Zelt des Unglaublichen Zograthy, Seher des Dunklen, gewiesen. Es handelt sich um ein kleines, vielfach geflicktes Zelt, das grob mit mystischen Symbolen bemalt und mit Hühnerknochen und anderen Seltsamkeiten geschmückt ist. In dem stickigen, engen Zelt steht ein Tisch mit einer blauen Samtdecke, welche mit Monden, Sternen und arkanen Symbolen bestickt ist. Auf dieser steht eine staubige Kristallkugel, neben welcher ein Satz eselsohriger Turmkarten liegt. Hinter dem Tisch sitzt ein alter, glatzköpfiger Varisier in einer abgetragenen Robe, der die SC mit stechendem Blick mustert – dies ist niemand anderer als der einzigartige **Unglaubliche Zograthy** (CN Menschlicher Experte 4). Beim Eintreten der SC gestikuliert er weitausholend und erklärt mit donnernder Stimme: „Der Unglaubliche Zograthy sieht alles und weiß alles. Zwei Hän-



de voll Silber und er legt euch die Karten oder blickt für euch in seinen Kristall, drei Hände voll Gold und er verrät euch die Geheimnisse des Multiversums.“ Der Preis mag hoch erscheinen für einen Straßenwahrsager, doch dies liegt daran, dass Zograthy die SC nicht erkennt. Jeder, dem ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 oder Heilkunde gegen SG 12 gelingt, erkennt, dass Zograthy die verräterischen Anzeichen einer Peschabhängigkeit aufweist.

Für 10 SM täuscht Zograthy vor, dass er die Turmkarten legt oder in seine nichtmagische Kristallkugel blickt. Für 15 GM händigt er den SC eine Anwendung Pesch aus (er verwahrt 10 Anwendungen in seinen Taschen). Regeln für Drogen und Wahrsagerei findest du im *Pathfinder Spielleiterhandbuch*, S. 232-233 und 250-251. Sollten die SC nur reden sollen, lehnt Zograthy sich in seinem wackligen Stuhl zurück und sagt: „Aaaah… Geheimnisse! Vielleicht meine größte Stärke und mein bestes Geschäft.“ Dann verlangt er eine Gebühr von 50 GM – sofern die SC zahlen, beantwortet er ihre Fragen schnell und wahrheitsgemäß. Seine Ausgangseinstellung ist Gleichgültig, sein CH-Modifikator beträgt +1 und jeder Versuch, ihn zum Senken seiner Gebühr zu bringen, zählt als Schwierige Hilfestellung. Damit er seine Gebühr auf das Minimum von 15 GM senkt, denselben Preis wie für eine Anwendung Pesch, ist ein Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 21 erforderlich. Die SC können einmal versuchen, ihn einzuschüchtern, sollte ihn dies nicht Hilfsbereit stimmen, ruft er: „Hey, Jungs!“ – was einen Trupp aus ein Dutzend Schlägern erscheinen lässt, welche die Störenfriede hinauswerfen wollen (verwende die Spielwerte der Schläger auf Seite 19). Sollten diese Schläger besiegt werden, fällt Zograthy auf die Knie und verspricht zu reden, sofern die SC nur sein Leben verschonen.

Sollte er zu Natalya Vancaskerkin befragt werden, weiß Zograthy nichts über eine angebliche „Entdeckung“, bestätigt aber, dass auch die Sczarni nichts von ihr gehört haben. Zograthy fügt hinzu, dass in letzter Zeit viele Leute in den Uferviertel – hier im Leuchtfeuer, wie auch im Werftweg und in Unterbrück – verschwunden sind. Jede Woche verschwinden quasi mehrere aus ihren Betten. Er schätzt, dass auch Natalya zu den Verschwundenen gehört, und fügt verbittert hinzu, dass die Stadtwache niemals eingreifen wird, solange es nur arme Varisier und andere bedürftige Bewohner trifft. Er weiß, dass die Sczarni nichts damit zu tun haben, im Gegenteil, diese scheinen sehr daran interessiert zu sein, dem Verschwinden selbst auf die Spur zu kommen, suchen aber nicht aktiv Unterstützung dabei. Es ist dieser Tage auch schwieriger mit Anführern der Sczarni in Kontakt zu treten. Die am stärksten vertretene Meinung auf der Straße spricht von Sklavenjägern, welche die Verschwundenen nachts an Schiffe aus Nidal verkaufen, Zograthy glaubt aber nicht an diese Gerüchte.

Ehe die SC gehen, räuspert Zograthy sich noch einmal und hält die Hand auf. Sollten die SC ihm wenigstens 1 GM geben, fügt er rasch hinzu, dass Natalya zumindest bis vor kurzem der Sczarnibande der Turmschwestern angehört hat, einer Gruppe von Einbrechern und Fassadenkletterern.

Diese sucht selbst nach Natalya und es heißt, dass es ihr schlecht ergehen wird, sollten sie sie finden. Er weiß zwar nicht genau, was geschehen ist, aber er hat gehört, dass Natalya vor ihrem Verschwinden verrückt geworden sei. Sollten die SC von ihm erfahren wollen, wo die Turmschwestern oder andere Sczarni ihr Versteck haben, starrt er sie nur eiskalt an – solche Informationen werden nicht mit *Gorgios* geteilt (er kennt die Antworten aber ohnehin nicht). Weitere nützliche Informationen besitzt er augenblicklich nicht, dennoch könnte er den SC gegen klingende Münzen später weitere Hinweise zukommen lassen, sollten sie von der Fährte abkommen.

Belohnung: Sofern die SC an alle verfügbaren Informationen von Zograthy kommen, ohne auf dem Jahrmarkt einen Streit vom Zaun zu brechen, belohne sie mit 600 EP.



DER UNGLAUBLICHE ZOGRATHY

Spur 2: Sklavenjäger aus Nidal (HG 2)

Sollten die SC den Gerüchten über nidalesische Sklavenhändler nachgehen, können sie mittels eines Fertigkeitswurfes für Wissen (Lokales) oder Diplomatie zum Sammeln von Informationen gegen SG 12 gerüchteweise erfahren, dass angeblich in genau dieser Nacht Sklaven in einer alten, vernagelten Kaschemme in Werftweg abtransportiert werden . Dabei handelt es sich um die einstige Schenke Zum Aufgeplusterten Pelikan – an der Außenfront des leeren Gebäudes befindet sich immer noch ein verblasstes Bild eines fetten Pelikans. Hinter dem Gebäude befindet sich eine halb eingestürzte Holzveranda, die über der Hochwassermarke liegt. Eine Untersuchung des Gebäudes bei Tag offenbart keine Unregelmäßigkeiten – die Schenke wirkt wirklich verlassen und es gibt keine Anzeichen einer kürzlichen Nutzung.

Sollten die SC in der Nacht oder um Mitternacht zurückkehren, können sie mittels eines Fertigkeitswurfes für Wahrnehmung gegen SG 10 Licht im Gebäude erkennen, das wahrscheinlich von einer abdeckbaren Laterne stammt. Sollten die SC sich dem Gebäude an der Rückseite nähern, ist kein Fertigkeitswurf erforderlich, da dort die Bretter über der vernagelten Hintertür entfernt worden sind.

Kreaturen: In Magnimar sind keine nidalesischen Sklavenjäger am Werk. Die Gerüchte wurden von einem zielstrebigen Mann namens Plivarch Dremis in Umlauf gebracht, einem leicht verrückten Hexenmeister, welcher die örtlichen Vertreter des Aspiskonsortiums beeindrucken will, indem er eine Gruppe Kundschafterrekruten einfängt, um Lösegeld zu erpressen. Plutivarch hat einige Leute gut bezahlt, um die Kunde von den nidalesischen Sklavenhändlern zu verbreiten – und wenn die Stadtwache aktiv wurde, ließ er sie einfach keine Beweise finden. Nur wenn Kundschafterrekruten wie die SC von den Gerüchten angezogen werden, beginnt er mit Phase Zwei seines recht dummen Plans.

Das Licht im Inneren der Schenke sind in Wirklichkeit *Tanzende Lichter*, welche Plutivarch dort platziert hat, um die SC ins Gebäude zu locken. Er lauert in der entgegengesetzten Ecke im Hauptraum der Schenke und wartet darauf, seine Falle zuschnappen zu lassen. Plutivarch ist ein dürrer Mann mit schwacher Kinnpartie und einem selbst angefertigten zerzausten Haarschnitt. Er trägt Kleidung, die früher einmal einem Adeligen gehört haben könnte (gestohlen aus einer Wäscherei und seit Wochen jeden Tag getragen), und einen bösartig wirkenden, gebogenen Dolch (ebenfalls gestohlen, aber in deutlich besseren Zustand als seine Kleidung).

Plutivarch Dremis **HG 2**

EP 600

Menschlicher Hexenmeister 3

NB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +2; **Sinne** Wahrnehmung +2

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung13, auf dem falschen Fuß 14 (+1 Ausweichen, +2 GE, +4 Rüstung)

TP 16 (3W6+3)

REF +3, **WIL** +2, **ZÄH** +2; +2 gegen Schlaf und Bezauberung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Dolch [Meisterarbeit] +2 (1W4/19–20)

Fernkampf Wurfpfeil +3 (1W4)

Bekannte Hexenmeisterzauber (ZS 3; Konzentration +6)

1. (6/Tag)— *Identifizieren*, *Magierrüstung*, *Magisches Geschoss*, *Sprühende Farben* (SG 15)
0. (beliebig oft)— *Benommenheit* (SG 14), *Magie lesen*, *Resistenz*, *Säurespritzer*, *Tanzende Lichter*,

Blutlinie Arkane Blutlinie

TAKTIK

Vor dem Kampf Plutivarch wirkt *Magierrüstung*, wenn er eine Stunde vor Mitternacht in der Schenke eintrifft. Während er auf der Lauer liegt, lauscht er angestrengt – sollte er hören, dass die SC kommen, trinkt er einen *Trank: Unsichtbarkeit*.

Im Kampf Plutivarch wartet, bis die SC auf einem Haufen zusammenstehen, dann springt er auf und wirkt *Sprühende Farben*, um möglichst viele zu erwischen. *Magisches Geschoss* hebt er sich für Gegner auf, die seinen *Sprühenden Farben* widerstehen. Sollte er unter 10 Trefferpunkte fallen, nimmt er einen Heiltrank zu sich.

Moral Plutivarch ergibt sich, wenn er unter 4 TP reduziert wird. Dann fällt er auf die Knie und bettelt um sein Leben.

SPIELWERTE

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

GAB +1; **KMB** +1; **KMV** 14

Talente Ausweichen, Im Kampf zaubern, Materialkomponentenlos zaubern, Wachsamkeit

Fertigkeiten Bluffen +9, Diplomatie +6, Heimlichkeit +5, Motiv erkennen +5, Wahrnehmung +2, Zauberkunde +7

Sprachen Gemeinsprache, Varisisch

Besondere Eigenschaften Arkane Verbindung (Dolch), Metamagischer Adept

Kampfausrüstung *Trank: Leichte Wunden heilen* (2x), *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*, *Trank: Unsichtbarkeit* (2x); **Sonstige Ausrüstung** Dolch [Meisterarbeit], Wurfpfeile (6x), Beutel mit 35 GM und einem Amethyst im Wert von 250 GM

Entwicklung: Sollte Plutivarch gefangengenommen und befragt werden, gesteht er seine Täuschung und dass es keine nidalesischen Sklavenjäger gibt – er hat das Verschwinden zu seinen eigenen Zwecken genutzt, indem er die Gerüchte erfunden hat. Falls die SC ihn über das Verschwinden befragen, antwortet er trocken, sie sollen mit der Stadtwache reden – die soll schließlich die Stadt beschützen, also sollte sie nicht auch wissen, warum Bürger verschwinden?! Diese Antwort mag unehrlich klingen, stellt aber einen brauchbaren Hinweis dar.

Plutivarch wird zudem gesucht – mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) gegen SG 13 erinnert ein SC sich, dass die Stadtwache ein Kopfgeld von 100 GM auf ihn ausgesetzt hat wegen diverser kleinerer Verbrechen (von denen viele die Wache in ein schlechtes Licht gerückt haben). Sollte er der Stadtwache übergeben werden, erhalten die SC die Belohnung und können die Wachen des Arvenstiegs leicht dazu bringen, mit ihnen zu sprechen.

Falls Plutivarch die SC überwältigen kann, fesselt er sie, stapelt ihre Ausrüstung neben der Hintertür auf und lässt sie für die Nacht in der Schenke zurück. Dann eilt er ein paar Häuserblöcke nach Süden zum Bronzehaus, dem Hauptquartier des Aspiskonsortiums in Magnimar, und verkündet, er „hätte ein paar Kundschafter für sie gefangen!“. Glücklicherweise will das Aspiskonsortium gegenwärtig nichts mit unsanktionierter Gewalt gegen ihre Rivalen zu tun haben. Daher wird Plutivarch bewusstlos geschlagen und auf ein Schiff mit Kurs auf Blutbucht am nächsten Morgen verschleppt. Dann lässt das Konsortium Gut Heidmark einen anonymen Tipp hinsichtlich des Verbleibs der SC zukommen – sollten diese bis zum Morgengrauen nicht entkommen sein, erscheint Koriah, um sie zu retten. Koriah erklärt, dass sie die Botschaft abgefangen habe und Scheila nichts davon wissen – sie hatte selbst ihre unglücklichen „Unfälle“ während ihrer Abenteuer gehabt und verhält sich daher sehr diplomatisch hinsichtlich der peinlichen Lage der SC. Sie verspricht, zu niemandem darüber ein Wort zu sagen – denn man kann ja nie wissen, vielleicht sind die SC eines Tages in der Lage, den Gefallen zu erwidern und sie zu retten!

Belohnung: Sollten die SC es schaffen, Plutivarch zu verhören und ihn der Stadtwache zu übergeben, dann belohne sie mit 200 EP.

Spur 3: Ein Ausflug zum Arvenstieg

Irgendwann sollten die SC mit der Stadtwache in Kontakt treten – vielleicht weil sie neugierig sind, was die Wache über das Verschwinden weiß, ob Natalya vielleicht verhaftet wurde oder weil sie für einen Gefangenen wie Plutivarch das Kopfgeld beanspruchen wollen. Sollten sie versuchen, Stadtwachen auf Patrouille zu befragen, führt dies nur zu einem knappen bis unhöflichen Hinweis, sich doch an den Arvenstieg zu wenden, wo die Unterkünfte und die Festung der Wache liegen.

Der Arvenstieg ragt im Südteil der Stadt über den Bezirken Tiefkluft und Naos auf. Der Turm ist 120 m hoch und wurde in die Seekluft gebaut, welche die Stadt teilt. Die dort stationierten Wachoffiziere sind äußerst beschäftigt, so dass es 1W4 Stunden dauert, bis einer von ihnen für die SC Zeit hat, sofern diese nicht Plutivarch in Ketten dabei haben, um sich das Kopfgeld zu holen, oder ihnen ein Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 20 gelingt. Schließlich aber können sie mit einer Frau namens **Kasadei** (NG Varisische Wanderer-Kämpferin 3) sprechen, einer schwerbeschäftigten Wachoffizierin, die sich aber dennoch nach besten Kräften Zeit für besorgte Bürger nimmt. Falls die SC Plutivarch dabei haben, zahlt sie ihnen die 100 GM Kopfgeld aus und beantwortet so gut es geht die Fragen der SC – die wahrscheinlichsten Fragen und ihre Antworten sind nachfolgend aufgeführt.

Wisst Ihr, wo Natalya Vancaskerkin ist? – Kasadei bestätigt, dass Natalya der Stadtwache nicht unbekannt sei – sie ist eine kleine Diebin, die zu den Turmschwestern gehört. Dass sie verschwunden ist, ist der Wache allerdings neu, auf jeden Fall wurde sie nicht festgenommen. Kasadei ist aber auch nicht überrascht, dass ihr Verschwinden nicht gemeldet wurde – die Sczarni neigen dazu, sich selbst um ihre Probleme zu kümmern. Sollte jemand mehr wissen, sind es wahrscheinlich die Turmschwestern.

Wie können wir mit den Turmschwestern in Kontakt treten? – Das könnte schwierig werden. Es ist normalerweise schon nicht einfach, einer der Sczarnibanden auf die Spur zu kommen, doch soweit Kasadei weiß, haben die Turmschwestern sich kürzlich ein neues Hauptquartier gesucht. Nur wo dies liegt, hat noch kein Informant berichtet. Kasadei weiß, dass es vor ein paar Wochen mit den Schlitzwasserklingen Streit gegeben hat. Dann gab es Gerüchte, dass die Turmschwestern ein verlassenes Lagerhaus in Unterbrück nutzen würden, dass sie sich mit einem Einheimischen schlechten Rufs namens Wenster die Plage teilen würden – vielleicht weiß der ja, wo die Turmschwester (oder vielleicht Natalya) jetzt sind. Auf Nachfrage kann Kasadei den SC eine Wegbeschreibung zum Lagerhaus geben.

Was weiß die Stadtwache über das Verschwinden? – Mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Motiv erkennen gegen SG 20 können die SC bemerken, dass Kasadei leicht zusammenzuckt, wenn sie auf die jüngsten Fälle von verschwundenen Personen angesprochen wird. Sollten diese nachhaken, gibt sie zu, dass sie zwar über die anhaltenden Gerüchte frustriert ist, die Stadtwache aber nichts mehr unternehmen würde – schließlich hätte man doch schon bewiesen, dass es keine nidalesischen Sklavenjäger gibt und die meisten Vermissten würden auch wieder auftauchen. Kasadei führt aus, dass die Gerüchteköche offenbar lieber schwatzen, als sich über ein glückliches Ende zu freuen, daher würden sie auch nicht darüber sprechen, dass eigentlich alles aufgeklärt sei. Soweit es die Stadtwache betrifft, sind die Untersuchungen über die Vermisstenmeldungen abgeschlossen.

Warum wurden die Untersuchungen zum Verschwinden abgeschlossen? – Viele der Vermissten wurden gefunden und die noch immer verschwundenen Bewohner sind wahrscheinlich gewöhnlichen Unglücken zum Opfer gefallen. Dass Natalya nicht unter den Gefundenen ist, bedeutet für die Stadtwache kaum etwas, da sie schließlich eine Sczarni ist, wie bereits erwähnt. Ein Fertigkeitswurf für Motiv erkennen gegen SG 20 verrät, dass Kasadei etwas zu verheimlichen scheint; es ist aber ein Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 17 erforderlich, um sie zum Reden zu bringen. Sollten die SC Plutivarch abgeliefert haben, ist Kasadei ausreichend erfreut, um automatisch mehr zu berichten: Viele der Vermissten waren keine Obdachlosen, sondern eigentlich in Lohn und Brot stehende oder gut verdienende Händler, Fischer, Ladenbetreiber und Arbeiter. In vielen Fällen wurden sie Tage oder Wochen nach ihrem Verschwinden als obdachlose Elendsgestalten in den Armenvierteln der Stadt gefunden. Die Befragten leiden

unter Gedächtnisverlust und wissen nicht, wo sie gewesen sind. Sieht man von dem Gedächtnisverlust und den Auswirkungen ihrer Lebensumstände ab, scheinen sie aber keinen weiteren Schaden genommen zu haben. Kasadei ist ratlos, was den Gedächtnisverlust verursacht haben könnte, doch da die meisten ansonsten sicher und gesund zurückgekehrt sind, hat die Wache die Vorkommnisse für erledigt erklärt. Sie senkt die Stimme und fügt leise hinzu, dass sie befürchte, dass es noch nicht vorbei sei. Sollten die SC imstande sein herauszufinden, was hartarbeitende Bürger dazu bringt, ihr Leben aufzugeben und zu Obdachlosen ohne Erinnerungen zu werden, verspricht Kasadei ihnen eine Belohnung von 1.000 GM. Falls die SC nach den anderen Leuten mit Gedächtnisverlust fragen, zögert Kasadei, Namen zu nennen und begründet dies damit, dass die Opfer schon genug durchgemacht hätten und die SC von ihnen auch nicht mehr erfahren würden als die Stadtwache – womit sie Recht hat. Diese armen Geschöpfe sind Opfer der Folter der Derros geworden und wurden mittels finsterer Magie ihrer Erinnerungen beraubt. Auf Seite 54 findest du weitere Informationen über die Ziele der Derros und was die SC von ihren Opfern erfahren können, wen es ihnen irgendwie gelingt, ihre Erinnerungen wiederherzustellen (zu Beginn dürfte dies niedrigstufigen SC nicht möglich sein, doch eventuell am Ende, wenn sie den Derros selbst gegenüberstehen).

Belohnung: Belohne die SC mit 400 EP, wenn sie in Erfahrung bringen, was die Wachen über das Verschwinden wissen, und mit 400 EP, wenn sie von Wenster die Plage erfahren.

Spur 4: Wenster die Plage (HG 2)

Wenster die Plage gehört zu den unappetitlichsten Bewohnern des berüchtigtsten Elendsviertels von Magnimar. Er lebt seit Jahrzehnten in Unterbrück, wobei er aber immer wieder den Unterschlupf wechselt. Gegenwärtig haust er in einem teilweise eingestürzten Lagerhaus am Ufer, wo die Gezeiten oft die Abfälle und Fäkalien der Stadt in stinkenden Klumpen antreiben.

Wensters Heim ist ein zum Teil eingestürztes Lagerhaus mit einer relativ großen, freien Fläche, wobei er sich auf eine Ecke beschränkt. Dort hat er sich einen primitiven Unterstand aus Ruderbooten (von denen eines oder zwei sogar fast noch seetüchtig sind) und Balken errichtet, die gegen die Wand des Lagerhauses lehnen. Den Zugang zu dieser Hütte bilden zwei gegeneinander gelehnte Flöße, die einen dreieckigen „Torbogen" bilden. Von diesem hängen die modrigen Reste eines Segels wie ein Vorhang herab. Neben dem Zugang steht eine alte Seekiste mit zerschlagenem Deckel, gegen die ein Schild mit der Aufschrift: „LAST EINE GABE DA UNT WART DRAUSEN" gelehnt ist. Vor dem Schild steht ein verbeulter Zinnteller.

Kreaturen: Wenster ist eine heruntergekommene, widerwärtige Kreatur, die im Grunde nur aus Haut und Knochen besteht. Seine Haut ist feucht und an verschiedenen Stellen grau, eines seiner Augen ist von einem weißen Film überzogen und seine Kleidung starrt vor Schmutz. Sein Atem ist röchelnd und gurgelnd und stinkt nach fauligem Fleisch, zudem plagt ihn ein feuchter, schmerzhafter Husten. Wenster ist wahrer Abschaum und Überträger mehrerer Krankheiten. Er steht gegen Geld für jede Schandtat bereit. Er hat schon als Müllsammler, Goblinköder, Testsubjekt für Alchemisten und Leichenverwerter gearbeitet. Zuletzt war er quasi der Vermieter der Turmschwestern, denen er erlaubt hat, in seinem Lagerhaus zu kampieren.

Ein Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) gegen SG 20 genügt, um die Prozedur zu kennen: Man legt ein Geschenk auf den Teller und wartet, dass Wenster herauskommt und es sich ansieht. Sollte es ihm gefallen, tut er, was man von ihm will. Sollten die SC einen Gegenstand auf den Teller legen und 2W6 Runden warten, kommt Wenster aus seiner Hütte gekrochen, um die Bezahlung in Augenschein zu nehmen. Sofern der Gegenstand wenigstens 5 GM wert ist, steckt er ihn ein, setzt sich auf die beschädigte Kiste und fragt: „Was soll Wenster für euch tun?"

Falls die SC versuchen, die Kiste zu öffnen oder Wensters Hütte betreten, beginnt dieser rasend vor Zorn zu aufzuschreien und greift die SC an.

Fenster ist immer gern bereit, für alles Mögliche die Verantwortung zu übernehmen, um an Ruchlosigkeit zu gewinnen. Falls die SC ihn nach dem Verschwinden fragt, wirft er sich in die Brust und erklärt stolz, dafür verantwortlich zu sein, droht, die SC ebenfalls verschwinden zu lassen, sofern sie nicht achtgeben – und fällt dann einer langen Hustenattacke zum Opfer, bei der er auf beängstigende Weise um sich spuckt. Präsentiert man ihm Beweise für das Gegenteil, gesteht er bereitwillig, es nicht gewesen zu sein, auch wenn er sich in seiner verrückten Logik wünscht, der Schuldige zu sein. Er behauptet aber, die Verantwortlichen gesehen zu haben. Diese bezeichnet als „Blaue Zwerglein" und erklärt, sie dann und wann in den Gassen am Ufer herumschleichen gesehen zu haben. Er weiß aber nicht, woher sie kommen, noch hat er sie in den letzten Tagen gesehen.

Wird Wenster nach den Turmschwestern gefragt, verkündet er stolz, ihr Vermieter zu sein. Sollten die SC darauf hinweisen, dass die Turmschwestern gar nicht da sind, zuckt er

Ein Gespräch mit den Sczarni

Die SC wissen, dass Natalya mit Sczarnis umherzog. Vielleicht erfahren sie sogar, dass sie zu den Turmschwestern gehört hat. Es mag daher als gute Idee erscheinen, bei den Sczarni von Magnimar nach Informationen zu suchen, doch leider ist das Verschwinden für die Sczarni ebenso verunsichernd wie für die Stadtwache, zumal die meisten Fälle in den Elendsvierteln und anderen Vierteln geschehen, in denen die Sczarni traditionell anstelle der Wache „für Ordnung sorgen". Daher sind die Sczarnibanden untergetaucht und während dieses Abenteuers nur schwer zu kontaktieren – alle Versuche enden in frustrierenden Sackgassen, so dass die SC nach anderen Hinweisen suchen müssen. Sollten die SC jedoch mit ihrer Suche nach Natalya nicht vorankommen, kannst du ihnen einen anonymen Hinweis aus den Reihen der Sczarni zukommen lassen, der sie zur letzten Spur (Wenster die Plage) oder sogar direkt zu Teil 2 führt. Falls die SC sich nicht an die Stadtwache wenden und so viele Informationen nicht erhalten, könnte eine Begegnung mit den Sczarnis ihnen diese verschaffen oder zumindest die Erkenntnis bringen, dass es zwischen den Turmschwestern und Wenster die Plage eines Verbindung gibt.

mit den Schultern und behauptet: „Sie kommen wieder... sie kommen immer zum guten alten Wenster zurück!“ Tatsächlich weiß er nicht, wohin sie gegangen sind – er weiß aber etwas über Natalyas Aufenthaltsort. Falls die SC nach ihr Fragen, wird er vorsichtig, gibt dann aber damit an, zu wissen, wo sie sei, doch würde er dies nicht ohne bessere Bezahlung verraten. Er sucht nach etwas, das zumindest 100 GM wert ist – mit einem Fertigkeitswurf für Bluffen kann man ihm aber auch ein wertloses Objekt als wertvoll andrehen. Ihn anzugreifen oder einzuschüchtern sichert ebenfalls seine Kooperation. Wenn Wenster davon überzeugt wird, sein Wissen über Natalya weiterzugeben, gibt er zu, sie in einem nahen Gebäude gesehen zu haben – und das sie nicht mehr mit den Turmschwestern unterwegs sei. Tatsächlich schien sie sich sogar sehr zu bemühen, nicht gesehen zu dabei – dabei klopft Wenster auf die Wange unterhalb seines guten Auges und erklärt: „Aber nichts entgeht meinem Adlerauge!“ Falls die SC fragen, weist er ihnen den Weg.



WENSTER DIE PLAGE

Wenster die Plage **HG 2**

EP 600

Menschlicher Kämpfer (Waffenloser Kämpfer) 2/Schurke 1 (*PF ABR II*, S. 43)

CN Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +2; **Sinne** Wahrnehmung +3

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 11 (+1 Ausweichen, +2 GE, +1 natürlich)

TP 22 (3 TW; 2W10+1W8+3)

REF +4, **WIL** –3, **ZÄH** +6

Verteidigungsfähigkeiten Hartes Training[ABR II]

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Waffenloser Schlag +5 (1W3+3)

Fernkampf Beschädigter Dolch +2 (1W4+1)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +1W6, Krankheitsüberträger

TAKTIK

Im Kampf Falls Wenster sieht, wie die SC versuchen, seine Kiste zu öffnen, oder sie sein Heim betreten, stürmt er kreischend auf sie zu in der Hoffnung, während der Überraschungsrunde einen Hinterhältigen Angriff erzielen zu können. Nach Möglichkeit konzentriert er sich auf ungerüstete Gegner.

Moral Sollte Wenster auf unter 7 TP reduziert werden, fällt er auf die Knie und bettelt schluchzend um sein elendes Leben.

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 15, **KO** 13, **IN** 10, **WE** 5, **CH** 6

GAB +2; **KMB** +5 (Ringkampf +7); **KMV** 18 (20 gegen Ringkampf)

Talente Ausdauer, Ausweichen, Große Zähigkeit, Tigerstil[ABR II], Verbesserter Ringkampf, Verbesserter Waffenloser Schlag[B]

Fertigkeiten Akrobatik +8, Heimlichkeit +8, Klettern +8, Mechanismus ausschalten +8, Überlebenskunst +3, Wahrnehmung +3

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Fallen finden +1

Sonstige Ausrüstung Rostiger, beschädigter Dolch, *Amulett der natürlichen Rüstung +1*

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Krankheitsüberträger (AF) Wenster ist ein wandelnder Krankheitsherd. Wenn er einer Kreatur einen waffenlosen kritischen Treffer zufügt oder mit einer Kreatur ringt, wird diese Kreatur einer zufälligen Krankheit ausgesetzt (würfle 1W4): 1— Schmutzfieber; 2— Lepra; 3— Rote Qual; 4— Schüttelkrämpfe. Siehe Seite 557 des *Pathfinder Grundregelwerks.*

Schätze: Abgesehen von diversem Abfall, fauligem Fisch und glänzenden Steinen liegen in Wensters Kiste zwei Wertgegenstände: ein Perle im Wert von 100 GM und eine Handarmbrust [Meisterarbeit] (mit letzterer haben die Turmschwestern die Miete für die Tage bezahlt, welche sie in Wensters Lagerhaus gelebt haben, ehe sie zu ihrem neuen Versteck im Krähenpfeiler weitergezogen sind – siehe Teil Drei).

Belohnung: Sollten die SC es schaffen, diese Begegnung friedlich durchzuführen, dann belohne sie mit EP, als hätten sie Wenster im Kampf besiegt.

TEIL ZWEI: DIE JAGD NACH DER SCHERBE

Natalya Vancaskerkins traurige Geschichte wird in ihrem NSC-Eintrag auf Seite 60 ausführlicher erzählt, weshalb an dieser Stelle nur aufgeführt ist, dass sie die *Scherbe des Hochmuts* in der Zornspann fand und sofort dem Fluch der Scherbe zum Opfer fiel, woraufhin sie sowohl die Turmschwestern als auch ihre Pflichten gegenüber den Kundschaftern vergaß. Sie wird nun von einem neuen Hochmut angetrieben, der es ihr nahezu unmöglich macht, eine untergeordnete Rolle auszufüllen. Gegenwärtig versteckt sie sich in einem verlassenen Wohnhaus in Unterbrück und baut mit ihrer Magie und ihrer Silberzunge eine eigene Bande aus Kanalgoblins und Halsabschneidern auf, mit denen sie eines Tages die Turmschwestern angreifen will, um die Sczarnibande selbst zu übernehmen. Ihr größenwahnsinniger Plan ist natürlich zum Scheitern verurteilt, aber aufgrund des Fluchs der Scherbe ist sie blind gegenüber der Realität.

Die SC können in erster Linie von Wenster der Plage erfahren, wo Natalya sich verbirgt, doch wenn sie genug Zeit in Unterbrück verbringen und in den gefährlichen Gassen und Lokalitäten Fragen stellen, können sie auch dort fündig werden. Ein Fertigkeitswurf für Diplomatie zum Sammeln von Informationen gegen SG 30 lässt sie auf einen lokalen Landstreicher stoßen, der ihnen gegen eine Bestechungssumme von mindestens 5 GM verrät, dass er eine auf Natalyas Beschreibung passende Frau in einem alten Haus gesehen hätte. Dieser Fertigkeitswurf erfordert einen ganzen Tag an Nachforschungen und bis zu drei weitere Charaktere können mittels der Aktion Einem anderen helfen den Wurf unterstützen. Sollten die SC viel Zeit in Unterbrück verbringen, kannst du zudem ihren Aufenthalt mit Zufallsbegegnungen bereichern (nutze dazu die Tabelle „Die Schatten“ im *Almanach zu Magnimar* – wahrscheinlich möchtest du jede Begegnung mit HG 4+ neu auswürfeln… oder auch nicht…).

Natalyas neues Versteck hat schon deutlich bessere Tage gesehen. Die Dachschindeln sind dunkel von Mehltau und von Brandmalen gezeichnet. An manchen Stellen ist das Dach eingesackt, doch das Gebäude scheint strukturell intakt zu sein. Es steht nahe der aufragenden Felswand der Seekluft, wo sich an der Südseite des Gebäudes die Überbleibsel von seit Jahrzehnten immer wieder auftretenden kleinen Steinschlägen angehäuft haben. Das Gebäude wurde über einer Anzahl von Sammelbecken der ersten städtischen Kanalisation errichtet und als das Hausinnere ausgeräumt wurde, sackten die Fußböden in das modernde System darunter ein. Natalya haust zwischen den Dachbalken auf dem Dachboden, der noch immer unter dem Dach des Hauses existiert. Die Fenster sind mit dicken Brettern vernagelt und haben entsprechend dieselben Spielwerte wie die Holzwände. Die Türen sind aus Holz und können nicht abgeschlossen werden.

Hinterhalt der Turmschwestern (HG 4)

Die SC sind nicht die einzigen, die an Natalya und ihrem neuen Versteck interessiert sind. Nachdem sie ihre Schwestern verlassen und sich mit der *Scherbe des Hochmuts* davongemacht hatte, war die Anführerin der Turmschwestern, eine Werrattin namens Ayala Javeski, überaus erbost. Fast hätte sie ihre aktuelle Operation in der Zornspann vorzeitig beendet (siehe Teil Drei), um sich persönlich um Natalya zu kümmern, überließ es dann aber doch ihrer Stellvertreterin, Terischa Skiloni, Natalya aufzuspüren. Ayala hat aber auch zur Vorsicht gemahnt – die Turmschwestern wissen schließlich nicht, über welche Kräfte die *Scherbe des Hochmuts* letztendlich verfügt. Terischa hat strikte Anweisungen, Natalya nicht anzugreifen, sondern nur ein paar Tage lang zu beobachten, wenn sie sie gefunden hat, um herauszufinden, was Natalya plant und ob die Scherbe tatsächlich, wie von Ayala befürchtet, alles verändern könnte.

Kreaturen: Da Ayala keine der anderen Turmschwestern für die Mission abstellen wollte, hat Terischa ein paar Gefallen eingefordert und drei Söldner angeheuert, die den Turmschwestern noch Geld schulden – der Lohn der drei Varisischen Wanderer besteht in einer Befreiung ihrer Schuld. Terischa brauchte ein paar Tage, um Natalya aufzuspüren, und entdeckte ihren Unterschlupf daher erst einen Tag, ehe die SC vor Ort eintreffen. Seitdem warten ihre drei Schläger einen Häuserblock weiter östlich in einem etwa 45 m entfernten Schuppen, während Terischa den Unterschlupf vom Dach des Schuppens aus beobachtet und ein Auge auf das sporadische Kommen und Gehen hat. Terischa ist mittlerweile mehr als 24 Stunden am Stück wach, hat aber einen *Trank: Teilweise Genesung* zu sich genommen, um die Auswirkungen der Erschöpfung einzudämmen. Vergiss nicht, dass die SC aufgrund der Entfernung einen Malus von -15 auf ihre Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung erleiden, um zu bemerken, dass Terischa vom fernen Dach aus sie beobachtet. Falls die SC sie dennoch bemerken und ansprechen, versucht sie mit ihren Schlägern zu fliehen; sie kehrt später wieder zurück, um ihre Wache wieder aufzunehmen. Sollten Terischa und ihre Leute in die Ecke gedrängt werden, kommt es zu einem Kampf.

Terischa würde es bevorzugen, wenn die SC sich zuerst mit Natalya befassen. Wenn sie bemerkt, dass sie sich Natalyas Versteck nähern, teilt sie ihren Schlägern mit, dass es wohl bald so weit wäre. Sie wartet, bis die SC das Haus betreten haben, und schleicht dann hinüber, um durch Schlitze in den vernagelten Fenstern hineinzusehen, zu lauschen und sich über die Vorgänge im Inneren zu informieren.

Falls die SC Natalya angreifen, greift Terischa nicht ein, sondern lauert ihnen auf, wenn sie das Gebäude wieder verlassen. In diesem Fall verlangt sie die Herausgabe der *Scherbe des Hochmuts*. Sollte Natalya getötet worden sein, lässt sie die SC ziehen. Doch sollte Natalya noch am Leben sein – als Gefangene oder sollte es schlimmstenfalls zwischen ihr und den SC zu einer friedlichen Einigung kommen –, verschwendet Terischa keine Zeit: Sie will nicht, dass jemand erfährt, dass die Turmschwestern im Pfeiler der Zornspann aktiv sind, daher bläst sie sofort zum Angriff. Sie greift mit ihren Schlägern das Versteck an, um Natalya zu töten – und die SC gleich mit. In diesem Fall könnte es gut sein, dass Natalya und ihre überlebenden Diener die SC im Kampf gegen Terischa und ihre Schläger unterstützen.

Terischa Skiloni **HG 2**

EP 600

Menschliche Schurkin (Akrobatin) 3 (*PF EXP*, S. 138)

CN Mittelgroße Humanoide (Mensch)

INI +7; **Sinne** Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 14 (+3 GE, +4 Rüstung)

TP 26 (3W8+9)

REF +6, **WIL** +2, **ZÄH** +3

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Peitsche [Meisterarbeit] +4 (1W3+1 nichttödlich), Kurzschwert [Meisterarbeit] +4 (1W6+1/19–20)

Fernkampf Handarmbrust [Meisterarbeit] +6 (1W4/19–20)

Besondere Angriffes Hinterhältiger Angriff +2W6

TAKTIK

Im Kampf Terischa eröffnet den Kampf mit ihrer Handarmbrust, falls sie damit in der Lage ist, einen Hinterhältigen Angriff auszuführen. Andernfalls nutzt sie Akrobatik, um in Bewegung zu bleiben und Gegner mit ihren Schlägern in die Zange zu nehmen.

Moral Terischa flieht aus dem Kampf, sollte sie auf unter 10 TP reduziert werden. Sie flieht erst zurück zum Krähenpfeiler, wenn sie ganz sicher ist, dass sie nicht verfolgt wird. Sollte sie in die Ecke gedrängt werden, ergibt sie sich.

SPIELWERTE

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

GAB +2; **KMB** +3; **KMV** 16

Talente Fertigkeitsfokus (Klettern), Umgang mit Exotischen Waffen (Peitsche), Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Akrobatik +9, Bluffen +5, Entfesselungskünstler +8, Fingerfertigkeit +9, Heimlichkeit +9, Klettern +12, Verkleiden +5, Wahrnehmung +7, Wissen (Lokales) +6

Sprachen Gemeinsprache, Varisisch

Besondere Eigenschaften Meisterakrobat[EXP], Schurkentricks (Schurkenfinesse), Zweite Chance[EXP] 1/Tag

Kampfausrüstung *Trank: Leichte Wunden heilen* (3x), *Trank: Teilweise Genesung* (2x), Rauchstab, Verstrickungsbeutel (2x); **Sonstige Ausrüstung** Kettenhemd [Meisterarbeit], Handarmbrust [Meisterarbeit] mit 10 Bolzen, Kurzschwert [Meisterarbeit], Peitsche [Meisterarbeit], Kletterausrüstung, Kletterharnisch, Wurfhaken mit 15 m Seidenseil, silbernes Heiliges Symbol, Diebeswerkzeug, 4 PM, 47 GM



TERISCHA SKILONI

Varisische Schläger (3) **HG 1/2**
EP je 200
Menschliche Krieger 2
N Mittelgroße Humanoide (Menschen)
INI +0; **Sinne** Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG
RK 17, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 17 (+6 Rüstung, +1 Schild)
TP je 18 (2W10+7)
REF +0, **WIL** +0, **ZÄH** +4

TAKTIK
Im Kampf Diese Schläger verteilen sich und greifen jeweils unterschiedliche Gegner an. Sie bevorzugen den Nahkampf.
Moral Die Schläger ergeben sich, wenn sie auf unter 6 TP reduziert werden. Sollte Terischa besiegt werden oder fliehen, versuchen sie auch zu entkommen.

ANGRIFF
Bewegungsrate 6 m
Nahkampf Morgenstern +5 (1W8+2)
Fernkampf Leichte Armbrust +2 (1W8/19–20)

SPIELWERTE
ST 15, **GE** 11, **KO** 12, **IN** 9, **WE** 10, **CH** 8 **GAB** +2; **KMB** +4; **KMV** 14
Talente Abhärtung, Waffenfokus (Morgenstern)
Fertigkeiten Einschüchtern +4, Reiten -1
Sprachen Gemeinsprache
Ausrüstung Kettenhemd, Leichter Holzschild, Leichte Armbrust mit 20 Bolzen, Morgenstern, 12 GM

Entwicklung: Sollten die SC Terischa gefangen nehmen, ist diese zu Beginn Unfreundlich eingestellt. Falls die SC sie befragen, behauptet sie, Natalya hätte den Verstand verloren, so dass ihre Chefin sie geschickt hätte, um die Diebin zu beobachten, zu fangen und zurückzubringen (dieses Geständnis entspricht einem unbedeutenderen Geheimnis und erhöht den SG von Fertigkeitswürfen für Diplomatie um +5). Der Umstand, dass Natalya ein Artefakt entwendet hat oder wie die Bandenchefin heißt sowie das die Turmschwestern nun im Krähenpfeiler hausen, sind dagegen wichtige Geheimnisse, welche den SG von Fertigkeitswürfen für Diplomatie um +10 erhöhen.

A1. Wachkammer (HG 1)

Ein kleiner Bretterverschlag lehnt gegen die Seitenwand des Gebäudes. Wahrscheinlich handelt es sich dabei um einen Werkzeugschuppen oder ein ähnliches Lager. Die Fenster sind zwar vernagelt, aber man kann im Inneren frische Abfälle und andere Spuren von kürzlicher Nutzung ausmachen.

Kreaturen: Natalya hat in diesem Schuppen zwei Schläger stationiert. Wie alle ihre Diener hat sie diese anfangs noch mittels *Person bezaubern* zur Zusammenarbeit gebracht, nun sorgt aber eine Kombination aus Diplomatie und Einschüchtern und der einen oder anderen Münze für ihre Loyalität. Tagsüber halten die Schläger die Straße durch Schlitze zwischen den Brettern der vernagelten Fenster im Auge. Nachts wachen sie in Schichten, während jeweils einer schläft. Sollten sie bemerken, dass jemand sich dem Haus nähert, verlassen sie ihren Schuppen und verlangen lautstark, dass die Eindringlinge verschwinden – damit alarmieren sie auch Natalya und die anderen im Haus. Sie greifen jeden an, der das Gebäude zu betreten versucht, fliehen aber, wenn sie auf unter 5 TP reduziert werden.

Varisische Schläger (2) **HG ½**
EP je 200
TP je 18 (siehe oben)

A2. Eingang

Der Boden dieser Kammer ist in ein Wasserbecken 1,50 m darunter weggebrochen. Aus den Erdwänden dieses Kellers fließen übel stinkende Bäche und der Gestank ist furchtbar. Zwei Kanalrohre ragen knapp oberhalb des Abwassers aus der Ostwand heraus. Ein Teil der Decke der Kammer ist ebenfalls weggebrochen, so dass man in den Dachboden blicken kann; eine wacklige Leiter führt aus dem Wasser zum Kriechspeicher hinauf. Jenseits der Sickergrube befindet sich in der gegenüberliegenden Wand eine Tür; eine Planke führt von der Eingangstür zu dieser Tür und fungiert als wenig vertrauenerweckende Brücke über die Jauchegrube.

Die Planke kann das Gewicht von zwei mittelgroßen oder vier kleinen Kreaturen tragen, ohne nachzugeben. Sie ist 0,20 m breit und erfordert einen Fertigkeitswurf für Akrobatik zum Überqueren. Die Jauche in dieser Grube (und anderswo im Gebäude) ist 0,90 m tief und wird als seichter Sumpf (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 427) hinsichtlich der Bewegungsrate behandelt. Falls jemand von der Planke fällt oder von einer Türschwelle rutscht, erleidet er keinen Schaden, muss beim Erstkontakt mit dem Abwasser aber einen Zähigkeitswurf gegen SG 12 bestehen, um sich nicht mit Schmutzfieber anzustecken. Um die glitschigen Wände zu erklettern ist ein Fertigkeitswurf für Klettern gegen SG 15 erforderlich. Die nach Bereich **A7** hinaufführende Leiter ist in einem furchtbaren Zustand und zerbricht, wenn man versucht, sie hinaufzuklettern – der Hinaufsteigende landet dann in der Jauche. Den Zustand der Leiter kann man mittels eines Fertigkeitswurfs für Wahrnehmung gegen SG 15 erkennen. Um die Holzwände zum Kriechspeicher hinaufzuklettern, ist ein Fertigkeitswurf für Klettern gegen SG 20 erforderlich.

Mittelgroße Kreaturen müssen sich zwischen den nach Bereich **A3** führenden Rohren hindurch quetschen.

Entwicklung: SC, die sich durch diesen Raum bewegen, müssen einen Fertigkeitswurf für Heimlichkeit gegen den Fertigkeitswurf für Wahrnehmung der Kanalgoblins in Bereich **A3** ablegen. Sollten die Goblins die Eindringlinge hören, kommen sie aus den Rohren. Zwei von ihnen bewerfen die SC mit Jauche, während der dritte mittels eines Besenstiels die Planke löst (dies erfordert einen Berührungsangriff gegen RK 10 und einen Stärkewurf gegen SG 12), so dass jeder auf der Planke in die Jauche fällt. Wer im Becken landet, wird sofort von den Kanalgoblins angegriffen, welche sich unbehindert durch die Jauche bewegen können.

A3. Kanalgoblinversteck (HG 1)

Zwei Kanalröhren führen in ein enges, verdrecktes Versteck. Die Luft riecht faulig und der Boden ist gar noch schlimmer – ein seichter Jauchemorast, der sich langsam zu bewegen scheint. Eine große Röhre führt östlich weiter in Magnimars Kanalisation hinein.





Charaktere, die sich in die Kanalröhre im Osten zwängen, erreichen nach 30 m ein festgerostetes Gitter, hinter dem die Kanalisation von Magnimar liegt. Selbst bei oberflächlicher Untersuchung ist offensichtlich, dass diese Route seit Monaten nicht benutzt wurde.

Kreaturen: Eine dreiköpfige Gruppe von Kanalgoblins unter Natalyas Befehl haust hier. Sie lauschen, ob Eindringe Raum **A2** betreten und setzen sich eifrig in Bewegung, um Gegner anzugreifen, wenn sie etwas aus dem Raum vernehmen. Diese Primitivlinge sind dreckig und bösartig und kämpfen bis zum Tod. Im Gegensatz zu typische Goblins sind sie nicht mit Bögen bewaffnet, sondern mit Leinenbeuteln voller Mist und Glassplittern. Diese improvisierten Waffen müssen einen Gegner nur berühren, um ihn zu treffen, wodurch die Glasscherben 1 Schadenspunkt zufügen und das Ziel für 1W6 Runden in den zustand Kränkelnd versetzen (ein Zähigkeitswurf gegen SG 12 reduziert die Dauer auf 1 Runde). Bei einem Kritischen Treffer trifft der Goblin sein Ziel ins Gesicht und blendet es für 1 Runde.

Kanalgoblins (3) **HG 1/3**
EP je 135
TP je 6 (*PF MHB*, S. 128)
Fernkampf Beutel voll Dreck, Berührungsangriff -1 (1 plus Kränkelnd und eventuell Blindheit)

Schätze: In einen ausgetrockneten und halbverspeisten Rattenkadaver wurden 13 KM und ein kleiner Topas im Wert von 15 GM gestopft.

A4. Befestigte Stellung (HG 1/2)

Der Boden dieses Raums ist bis auf einen schmalen, angesengten Vorsprung entlang der Süd- und der Ostwand weggebrochen. Im Nordwesten befindet sich ein Vorsprung, auf dem Kisten und Fässer angehäuft wurden; darüber liegen die Balken des Dachbodens frei, um hinunterblicken zu können.

Man kann auf dem Vorsprung gehen, allerdings ist er an einigen Stellen tückisch uneben und erfordert einen Fertigkeitswurf für Akrobatik gegen SG 10. Hinter der Barriere aus Fässern verborgen befindet sich ein Loch in der Nordwand nach Bereich **A5**, das groß genug ist für eine kleine Kreatur ist, während große Kreaturen sich hindurch quetschen müssen.

Kreaturen: Zwei Kanalgoblins lauern zwischen den Kisten auf dem nordwestlichen Vorsprung. Sie sind mit schweren Armbrüsten bewaffnet, welche für mittelgroße Kreaturen gedacht sind, und verfügen gemeinsam über 12 Armbrustbolzen. Auf ihren Vorsprüngen besitzen sie Vollständige Deckung gegen jeden, der sich auf den anderen Vorsprüngen oder in den Türen befindet. Wenn sie zum Schießen

aufstehen, verfügen sie nur noch über normale Deckung. Ebenso besitzen sie nur normale Deckung gegen jemanden oben auf den Balken in Raum **A8**. Sie schießen abwechselnd jede zweite Runde und schießen mit Priorität auf jemanden über ihnen.

Kanalgoblins (2) **HG 1/3**
EP je 135
TP je 6 (*PF MHB*, S. 128)
Fernkampf Schwere mittelgroße Armbrust +2 (1W10/19-20)

A5. Sackgasse

Diese Kammer hat keinen Boden und führt direkt in den Sumpf aus Kanaljauche unter dem Haus. Ebenso ist auch die verbrannte Decke weggebrochen und enthüllt die vom Feuer geschwärzten Dachbalken darüber. In der südwestlichen Ecke befindet sich ein Loch in der Wand, daneben wurde eine primitive Leiter an der Wand festgenagelt, welche einen Zugang zum Dachboden ermöglicht.

Das Loch führt zur verbarrikadierten Plattform in Raum **A4**. Die Leiter führt nach Bereich **A9**, ist aber wie die Leiter in Bereich **A2** zerbrechlich und fällt auseinander, wenn sie benutzt wird.

A6. Fluchtweg (HG 1)

Dieser Raum hat keinen Fußboden, stattdessen befindet sich in ihm eine stinkende Jauchegrube. Ein trockenes Kanalrohr ragt aus der Wand der Grube. An der Westwand befindet sich ein gewaltiger, gemauerter Kamin, der immer noch an der Wand verankert ist und über der Grube hängt. Eine Leiter führt aus der Jauche zur geschwärzten Feuerstelle; wie in den anderen Räumen auch, ist die Decke hier weggebrochen und man kann in den Dachboden hinaufblicken.

Um das Kanalrohr passieren zu können, muss sich jede Kreatur, die größer als die Größenkategorie Klein ist,n hindurch quetschen. Das Rohr windet sich etwa 200 m weit und endet am Strand in der Nähe des Harpienpfeilers der Zornspann. Im Kamin der Feuerstelle führt eine Leiter nach oben nach Bereich **A10**, diese Leiter bricht nicht auseinander wie die anderen.

Kreaturen: Im dunklen Inneren des Kamins lauert eine Goblinschlange namens Cyvis. Ehe Natalya kam, war Cyvis der Anführer des Kanalgoblinstammes gewesen, der in diesem baufälligen Gebäude haust. Er ist nicht bezaubert, hat sich aber widerwillig mit Natalya verbündet, da sie ihm irgendwie furchteinflößend ist. Er geht Kämpfen aus dem Weg, sofern man ihn hier nicht konfrontiert, und wartet stattdessen auf eine Gelegenheit, die Scherbe zu stehlen wie im Eintrag zu Bereich **A10** beschrieben.

Cyvis **HG 1**
EP 400
Goblinschlange (*PF MHB III,* S. 106)
TP 13

A7. Dachbodenzugang

Ein Loch in der Decke des darunterliegenden Raumes gestattet den Zugang zu diesem Kriechdachspeicher. Die Deckenbalken führen durch den Bereich und zwischen den Balken ist der Boden – die Decke der darunterliegenden Räume – größtenteils weggebrochen.

Der Kriechdachspeicher ist 1,50 m hoch, so dass mittelgroße Kreaturen leicht geduckt gehen müssen, ansonsten aber in ihrer Bewegung nicht eingeschränkt sind. Die Balken sind 20 cm dick und erfordern einen Fertigkeitswurf für Akrobatik gegen SG 10, um sie zu überqueren – sie sind stabil und tragen das Gewicht mittelgroßer Kreaturen. Der Boden dagegen bricht weg, wenn er mit mehr als 25 Pfund belastet wird. Wer durch den Boden bricht, landet 3,90 m tiefer in der Jauche und erleidet 1W6 Punkte nichttödlichen Schaden durch herabfallenden Schutt.

A8. Gefährlicher Übergang (HG 1)

Die Decke des Raumes unter euch ist weggebrochen – wenn ihr vom Balken fallt, geht es direkt in die Jauchegrube. Nach Westen hin sind die Balken vom Feuer geschwärzt, über diese könnte man aber nach Norden oder Süden gelangen.

Wie in Bereich **A7** kann man die Balken hier mit einem passenden Fertigkeitswurf für Akrobatik begehen. Man ist aber auch dem Armbrustfeuer der Goblins in Bereich **A4** ausgesetzt.



Falle: Teile der beiden Balken sind angesägt und entsprechend geschwächt. Sollte eine Kleine oder größere Kreatur einen dieser Balken überqueren, bricht er weg und jeder auf ihm stürzt in die Sickergrube darunter.

Angesägte Balken **HG 1**
EP 400
Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 16; **Mechanismus ausschalten** SG 20

EFFEKT
Auslöser Ort; **Rücksetzer** Reparatur
Effekt 3,90 m Sturz in Klärschlamm und Jauche (1W6 nichttödlicher Schaden, Sturz plus Krankheit – siehe Bereich **A2**); Reflex SG 20, keine Wirkung; mehrere Ziele (alle Ziele auf dem Balken)

A9. Balkenwächter (HG 1)

Die Decke ist hier weggebrochen und gibt den Blick in den darunterliegenden Raum frei. Eine in der Südwestecke an die Wand genagelte Leiter gestattet den Zugang zu den Balken. Große Bereiche der Brandmauern im Süden und Westen wurden eingerissen, um Zugang zu anderen Bereichen zu ermöglichen.



Kreaturen: Ein Mitglied des von Natalya bezauberten Goblinstammes hält sich Blutmücken als Haustiere. Diese Kreaturen sollen hier den Dachboden bewachen, wo sie eifrig herumwandern. Die beiden Blutmücken wurden trainiert, die Goblins und Natalya zu meiden und ignorieren das Geschehen im Raum unter ihnen, greifen aber rasch jeden an, der sich durch diesen Bereich bewegt.

Blutmücken (2) **HG ½**
EP je 200
TP je 5 (*PF MHB*, S. 33)

A10. Natalyas Versteck (HG 3)

Wie an anderen Stellen ist auch hier der Boden weggebrochen. Allerdings fehlen hier auch weite Bereiche der Balken und es klaffen große Löcher im Gebälk. Ein großer Kamin mit breitem Abzug führt nach oben, in dessen gemauerten Kaminabzug jedoch ein Loch geschlagen wurde. Im Inneren existiert eine Aushöhlung mit einem künstlichen Boden aus Brettern und Abfällen.

Kreaturen: Der ausgehöhlte Schornstein ist Natalyas Versteck. Der Zugang zum Dach ist blockiert, es gibt aber eine nach unten führende Leiter, die in der Feuerstelle endet. Die abtrünnige Kundschafterin verbringt ihre Zeit damit, auf dieser Plattform zu hocken, ihren Dienern hochtrabende Befehle zuzurufen und ihre Aufzeichnungen mit Einzelheiten für ihre Pläne zu füllen, wie sie die Turmschwestern zu übernehmen gedenkt. Sie hat immer zwei Goblinbogenschützen als „Ehrengarde“ bei sich, die auf dem Gebälk positioniert sind, um Eindringlinge daran zu hindern, zu ihrem Thron vorzustoßen. Die Goblins kämpfen für ihre Herrin bis zum Tod.

Natalya Vancaskerkin **HG 2**
EP 600
TP 20 (siehe Seite 298)

Kanalgoblins (2) **HG 1/3**
EP je 135
TP je 6 (*PF MHB*, S. 128)

Schätze: Die mageren Schätze, die Natalya für ihre neue „Armee“ gesammelt hat, befinden sich in einem zerlumpten Leinenbeutel im hinteren Bereich ihres Kamin zwischen abgenagten Rattenknochen und anderen Abfällen. Der Hort besteht aus 33 GM, 86 SM, 192 KM, einem Messingkamm (Wert 2 GM), diversen Knöpfen aus Halbedelsteinen (Gesamtwert 30 GM) und einem verblassten, gedruckten Schuldschein, welcher seinen Besitzer zum rechtmäßigen Eigentümer der Großen Mastaba von Korvosa erklärt (eine offenkundige Fälschung, die als neue Attraktion auf Jahrmärkten verkauft wird).

Entwicklung: Sollte es hier zu einem Kampf kommen, schaut die Goblinschlange Cyvis von ihrem Versteck in der Feuerstelle in Raum **A6** zu. Falls Natalya fällt, setzt die Goblinschlange sich sofort in Bewegung, um ihr die *Scherbe des Hochmuts* abzunehmen, welche sie im Maul fortträgt, während sie versucht, durch das Abflussrohr in Bereich **A6** zu entkommen. Entkommt Cyvis, solltest du einen neuen Handlungsfaden entwickeln, wie die SC an die Scherbe kommen – vielleicht begibt sich Cyvis zum Krähenpfeiler und gibt die Scherbe den Turmschwestern zurück im Gegenzug für eine Position innerhalb ihrer Gruppe. Schlussendlich sollten die SC zwar in den Besitz der Scherbe kommen, die Goblinschlange kann sie aber auch erst auf eine wilde Verfolgungsjagd führen.

Belohnung: Wenn die SC die *Scherbe des Hochmuts* bergen, belohne sie mit 1.200 EP.

Teil drei: Ins Nest der Krähe

Die Bergung der *Scherbe des Hochmuts* ist erst der Anfang des Abenteuerpfades *Der Zerbrochene Stern*. Das Abenteuer setzt voraus, dass die SC Natalya Vancaskerkin finden und besiegen oder gefangen nehmen und das seltsame, kupferfarbene Fragment an sich nehmen. Sobald ein SC die Scherbe für sich beansprucht, dauert es nicht lange, bis der Fluch sich zu manifestieren beginnt – du solltest diesen Spieler zur Seite nehmen und ihn davon in Kenntnis setzen, dass seitdem er die Scherbe bei sich hat, er zunehmend davon überzeugt sei, er sollte die Gruppe führen, und dass der Gedanke, die Anweisungen eines anderen zu befolgen, ihm immer mehr zuwiderlaufen. Betone, dass diese Emotionen den SC noch nicht zum Verlassen der Gruppe drängen, ihn aber dazu leiten, mehr und mehr die Rolle des Anführers übernehmen zu wollen.

Genau zu bestimmen, was die *Scherbe des Hochmuts* ist, sollte für niedrigstufige SC schwierig sein – offenkundig ist es ein magischer Gegenstand (insbesondere, wenn Natalya sie benutzt hat, um ein *Mächtiges Trugbild* eines Feuers zu erschaffen – siehe ihre Taktik auf Seite 60). Ein Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes oder Natur) bestätigt, dass sie aus Horacalcum besteht (ein misslungener Fertigkeitswurf gibt immerhin an, dass sie zwar aussieht, als wäre sie aus Kupfer, es aber kein Kupfer ist). *Magie entdecken* verrät eine überwältigende Aura von Illusionsmagie, doch zum Identifizieren des Artefakts ist ein Fertigkeitswurf für Zauberkunde gegen SG 40 erforderlich, so dass die SC wahrscheinlich nicht mehr in Erfahrung bringen können. Das Beste, was sie tun können, ist daher, Celia Heidmarks Rat im Gut Heidmark zu suchen – das Abenteuer geht davon aus, dass sie dies tun. Sollten sie den weiblichen Kundschafter-Hauptmann nicht von sich aus aufsuchen, wird diese sie bald aufspüren, um herauszufinden, was sie über Natalya in Erfahrung gebracht haben.

Wissen über die Scherbe

Wenn Scheila die Scherbe gezeigt wird, weiten sich ihre Augen und sie öffnet erschrocken den Mund. Offenbar erkennt sie, was die SC da bei sich haben, dennoch teilt sie ihr Wissen nicht sofort den SC mit. Stattdessen lädt sie die SC ins Wohnzimmer des Guts Heidmark ein und formuliert ihre Einladung sorgfältig, um den Hochmut des Trägers der Scherbe anzusprechen. Dort enthüllt sie den SC, dass sie zu wissen glaube, worum es sich bei der Scherbe handle, doch würde sie gern einen *Ionenstein* in der Vertiefung auf der Oberfläche der Scherbe einsetzen, um sicherzugehen. Sie erklärt, dass sie glaube, dass die Scherbe auf azlantischer Magie basiere, die der Machart einem *Wegweiser* der Kundschafter ähnle – sollte die Scherbe genauso auf den *Ionenstein* reagieren, würde ihre Vermutung stimmen. Scheila entschuldigt sich kurz und kehrt dann mit einem *Ionenstein: Scharlachrote und blaue Kugel* zurück (die mit dem *Ionenstein* verbundene Fertigkeit ist Wissen [Geschichte]). Sie überreicht den *Ionenstein* dem gegenwärtigen Träger der Scherbe, bittet ihn aber nicht, den Stein einzusetzen – sie hofft, dass er von selbst erkennt, dass sie dies von ihm möchte, und will daher nicht riskieren, dass er es als Befehl auffasst. Sobald der *Ionenstein* platziert wird, blitzt er in einem kupferfarbenen Licht auf und verschmilzt mit der Scherbe, wobei sein Äußeres nun so wirkt, als bestünde er aus demselben Material wie die Scherbe. Der *Ionenstein* funktioniert noch immer, doch was noch wichtiger ist: Durch die Verschmelzung mit der Scherbe unterdrückt er den Fluch und bestätigt Scheilas Hoffnung – die SC haben eine Scherbe des *Zerbrochenen Sterns* gefunden. Informiere den SC, dass die seltsame Anwandlung von Hochmut vorüber ist. Zugleich räuspert sich Scheila und wendet sich an die SC.

„Meine Freunde, was ihr gefunden habt, kommt einem Wunder gleich. Varisia hat in letzter Zeit einige Wunder erlebt – die Entdeckung von Xin-Schalast und der Sieg über den Runenherrscher Karzoug oder auch die Befreiung Korvosas von der Herrschaft der wahnsinnigen Ileosa. Doch diese Entdeckung wird schon bald als diesen Ereignissen gleichbedeutend eingestuft werden. Dies ist ein mächtiges thassilonisches Artefakt, ein Fragment aus Horacalcum und ein Splitter des Zerbrochenen Sterns von Xin – die Scherbe des Hochmuts, um genau zu sein. Ich schätze, ihr gegenwärtiger Träger weiß bereits mehr über sie als ich...“

Natalyas Schicksal

Für den weiteren Verlauf des Abenteuers ist Natalyas Schicksal nicht von Interesse und sie muss auch keine weitere Rolle in diesem Abenteuerpfad spielen. Sollte sie getötet werden, können die SC mit dem nächsten Kapitel des Abenteuers weitermachen, nachdem sie die *Scherbe des Hochmuts* aktiviert und erfahren haben, dass die nächste Scherbe sich irgendwo in Magnimar nahe oder unter der Zornspann befindet.

Wenn Natalya überlebt und befragt wird, endet der von der *Scherbe des Hochmuts* verursachte Wahnsinn, sobald die Scherbe mittels eines *Ionensteins* aktiviert wird. Sie ist niedergeschlagen und deprimiert – nicht nur wegen ihrer jüngsten Taten, sondern auch, weil ihr Traum von Größerem gescheitert ist. Sie ist mürrisch und äußert sich nur widerwillig, doch wenn man hartnäckig bleibt, gibt sie zu, die Scherbe bei einem Skelett in einer geheimen Kammer der Krähe gefunden zu haben. Sie bestätigt, dass die Turmschwestern ihr Versteck in den Krähenpfeiler verlegt haben. Sollte jemand danach fragen, kann sie eine grobe Karte der ihr bekannten Teile der Krähe anfertigen und Informationen über Anzahl und Aufenthaltsorte ihrer früheren Bandenmitglieder liefern. Sie weiß, dass die Turmschwestern hoffen, bei der Erkundung der Krähe auf weitere seltene und mächtige Gegenstände zu stoßen. Die wichtigste Information, welche sie den SC geben kann, ist aber möglicherweise, dass die Anführerin der Bande, Ayala Javeski, eine Werratte ist und einige ihrer Lieblingsgefolgsleute ebenfalls in Werratten verwandelt hat. Sollten die SC sich also mit ihr befassen wollen, sollten sie sicherheitshalber Silberwaffen mitnehmen.

Wenn die SC Natalya fragen, wo sie die *Scherbe des Hochmuts* gefunden hat, informiert sie sie über einen geheimen Raum (Bereich **B23b**) in der Krähe und dass es dort noch weitere Schätze gegeben hätte, die sie aber nicht hätte einsammeln können – der Fluch der Scherbe zwang sie dazu, sofort ihre Verbündeten im Stich zu lassen.

Informiere den Träger der Scherbe nun darüber, dass mit dem Platzieren des *Ionensteins* sich auch das Wissen um die Fähigkeiten der *Scherbe des Hochmuts* in seinem Geist manifestiert hat. Du kannst ihm eine entsprechende Liste aushändigen oder es ihm auch einfach nur mitteilen, wozu das Artefakt in der Lage ist.

Die SC haben nun wahrscheinlich viele Frage, von denen einige mitsamt Scheilas Antworten nachfolgend aufgeführt werden.

Was ist der Zerbrochene Stern? – Der *Zerbrochene Stern* war ein mächtiger Gegenstand, den der Gründer des Thassilonischen Reiches, ein verbannter Azlanti namens Xin, vor über 10.000 Jahren zur Verteidigung erschuf. Damals war der Gegenstand als das *Sihedron* bekannt, ein siebenzackiger Stern aus den sieben Himmelsmetallen, der mit mächtiger Magie aufgeladen war. Als die Runenherrscher gegen Xin rebellierten, wurde der Stern der Legende nach in sieben Teile zersplittert und jeder von ihnen beanspruchte fortan eine dieser Scherben für sich. In den zehn Jahrtausenden seit dem Erdenfall und dem Untergang Thassilons haben die Scherben so manchen Standortwech-

sel vollzogen, wurden aber nie zum *Sihedron* wieder zusammengefügt.

Woher wusstest du, was die Scherbe ist? – In den letzten Jahren ist Scheila quasi zu einem Experten für Thassilon geworden – die Hinterlassenschaften des alten Reiches und seine Monumente und Magie sind schließlich der Hauptgrund dafür, dass die Kundschafter an Varisia interessiert sind. Die Geschichte des *Zerbrochenen Sterns* gehört zu den am häufigsten zitierten Legenden unter denen, die über alte thassilonische Artefakte schreiben – noch beliebter sind nur die *Sieben Schwerter der Sünde*. Doch auch die Legende vom *Zerbrochenen Stern* ist noch vergleichsweise obskur, auch wenn Scheila seit langem hofft, über eine der Scherben zu stolpern. Doch hätte sie niemals zu hoffen gewagt, einfach so an eine der Scherben zu kommen.

Wie können wir die anderen Scherben finden? – Das Wichtigste, das Scheila den SC mitteilen kann, ist dass der *Zerbrochene Stern* eine machtvolle Verteidigung gegen die Gefahren darstellt, welche sich gegen Varisia zusammenzubrauen scheinen. Das Artefakt zusammenzufügen, würde folglich der Region eine mächtige Verteidigung verschaffen in Form des Gegenstandes selbst, aber auch der Helden, welche die Queste der Suche nach den anderen sechs Fragmenten zweifelsohne hervorbringen wird. Zum Ende des Gesprächs bittet Scheila einen der SC, die *Scherbe des Hochmuts* zu halten und sich auf die Form des *Sihedrons* zu konzentrieren. Auf diese Weise erhält der SC eine mächtige Vision der Zornspann und Magnimars Hafen, die sich auf einen der Pfeiler der Brücke richtet: die Krähe. Scheila erklärt sodann, dass jedes Fragment des *Zerbrochen Sterns* in einer bestimmten Sequenz mit einem anderen Fragment verbunden sei. Wenn man sich auf das *Sihedron* konzentriere, während man eine „erwachte" Scherbe mit dem richtigen *Ionenstein* hält, erhalte man eine Vision der Region, in der sich die nächste Scherbe der Sequenz befinde. Leider sei die Angabe ungenau, sollte aber dennoch ausreichen, um den richtigen Weg einzuschlagen.

Was bedeutet dies alles? – Scheila erklärt den SC zum Abschluss, dass sie die Möglichkeit hätten, großen Ruhm zu erlangen. Indem sie die sechs übrigen Teile des *Zerbrochen Sterns* suchen, könnten sie das *Sihedron* neu erschaffen und Varisia einen mächtigen Schutz gegen zweifelsohne kommende, künftige Gefahren verschaffen – und zugleich zu den größten Verteidigern des Landes werden! Die Suche nach den Scherben gestattet es den SC, ihren Ruf innerhalb der Gesellschaft der Kundschafter zu verbessern. Scheila kann ihnen zwar keine bestimmten Belohnungen in Aussicht stellen, merkt aber an, dass der wachsende Ruhm seinen eigenen Lohn mit sich bringen wird.

Kannst du uns noch etwas erzählen? – Scheila verspricht, weitere Nachforschungen zu den anderen Scherben und dem *Sihedron* selbst zu betreiben. Ihre Ergebnisse sollten in ein paar Tagen oder Wochen vorliegen (sie sind zu Beginn des nächsten Abenteuers vorhanden, sobald die Kampagne Magnimar als Schauplatz verlässt). Fürs erste rät sie den SC, über ihr Vorhaben zu schweigen – je länger die Absicht, den *Zerbrochenen Stern* neu zu erschaffen, ein Geheimnis bleibt, umso mehr Vorsprung haben sie gegenüber möglichen anderen Interessenten an dem Artefakt!

Die Eigenschaften der Krähe

Egal ob die SC sich für die Krähe aufgrund Natalyas Informationen interessieren oder wegen der Vision, die die *Scherbe des Hochmuts* ihnen gezeigt hat, der Rest dieses Abenteuers spielt in und unter diesem bekannten Brückenpfeiler, welcher aus dem Wasser der Bucht der Ausgestoßenen ragt. Die Krähe und die darunter liegenden Gewölbe sind recht groß angesichts einer Anzahl von über 80 Begegnungsbereichen. In dem Komplex hausen mehrere unterschiedliche Gruppen und Machtgruppen; da diese aber untereinander wenig bis keinen Kontakt haben, eignet sich die Örtlichkeit für zahlreiche Vorstöße. Lass die SC daher selbst ihr Tempo festlegen – sie sollten imstande sein, das Gewölbe zu verlassen und nach Magnimar zurückzukehren, so oft es erforderlich ist, um Schätze zu verkaufen, Ausrüstung zu erwerben, Nachforschungen zu Rätseln anzustellen und sich von den Strapazen zu erholen.

Der zerstörte Krähenpfeiler der Zornspann liegt knapp 0,75 km vom Werftweg entfernt und kann am besten mit einem Boot erreicht werden. Scheila kann den SC ein großes Ruderboot oder ein Floß für vier Personen zur Verfügung stellen. Selbst ohne Erfahrungen in Beruf (Seefahrer) kann man vergleichsweise problemlos zum Pfeiler hinausrudern, auch wenn es aufgrund der Strömungen gut 30 Minuten dauert. Ein Fertigkeitswurf für Beruf (Seefahrer) gegen SG 12 halbiert diese Zeit.

Die Krähe ist ein gewaltiges Steinmonument, das aus dem Wasser des Hafens von Magnimar ragt. Einst war sie ein tragender Pfeiler der Zornspann, doch seit deren Einsturz ist sie nur noch ein gewaltiger, freistehender Pfeiler. Wie alle anderen Säulen der Zornspann ist auch die Krähe kunstvoll mit uralten Statuen und Reliefs mit dem Motiv eines bestimmten Tiers oder Monsters geschmückt – in diesem Falle handelt es sich um hunderte krähenartiger Gargylen und Reliefs und anderer Schmuckwerke. Wie alle noch stehenden Pfeiler ist die Krähe in ihrem mittleren Abschnitt 60 m breit und verbreitert sich nach oben zu mehr als 75 m, wo einst die Brücke auflag. Die Krähe ragt 66 m hoch aus dem Wasser und weitere 15 m liegen unter Wasser. Dass sich in den Pfeilern der Zornspann Kammern befinden, ist keine Neuigkeit, doch weisen die meisten Pfeiler nur wenige Räumlichkeiten auf. Es gibt daher keine Erfahrungen mit einem derart umfangreichen Komplex, wie er in der Krähe existiert. Bis Natalya eine gut verborgene Geheimtür gefunden hat, war die Allgemeinheit auch der Ansicht, dass die Krähe, wie manch andere Pfeiler auch, nicht einmal über Zugänge verfüge oder diese im Laufe der Jahre eingestürzt seien.

Im Inneren der Krähe bestehen alle Wände, Böden und Decken aus sorgfältig gefertigtem Mauerwerk; die Kammern sind über 10.000 Jahre alt, aber immer noch in bemerkenswert gutem Zustand, da überall dort, wo die Struktur nicht eingestürzt ist, noch immer uralte, selbsterhaltende Magie am Werke ist. Die Deckenhöhe beträgt in den Gängen 3 m und in den Kammern 4,50 m. Die meisten Türen in der Krähe bestanden aus Holz und sind mittlerweile verrottet; die noch existierenden Türen wurden aus Stein angefertigt und lassen sich wie gewöhnliche Türen öffnen, besitzen aber keine Schlösser, außer es wird speziell darauf hingewiesen.

Die Turmschwestern

Die Hauptgruppe an Gegnern, mit denen die SC es im ersten Abschnitt der Krähe zu tun bekommen, sind die Turmschwestern. Diese Sczarnibande kontrolliert die Bereiche **B1-B23** des Krähenpfeilers. Die Turmschwestern bemerken tagsüber automatisch jedes Boot, das sich der Krähe nähert. Alle Versuche, sich heimlich der Krähe zu nähern, z.B. in der Nacht oder während der Zeit des morgendlichen oder abendlichen magnimarischen Nebels, erfordern Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit gegen SG 12. Sollten mehr SC dabei versagen als erfolgreich sein, wird ihre Annäherung bemerkt. Falls die Turmschwestern bemerken, dass die SC sich ihrem Versteck nähern, gehen sie in Alarmbereitschaft. Was dies bedeutet, ist in den jeweiligen Begegnungsbereichen vermerkt. Diese Alarmbereitschaft besteht, bis die Turmschwestern die SC aus der Krähe vertrieben haben oder 12 Stunden ohne ein Zeichen der SC verstrichen sind. Dann bricht ein Spähtrupp der Turmschwestern nach Bereich **B1** auf, um festzustellen, ob die Eindringlinge noch da sind oder ob der Alarm aufgehoben werden kann.

Offenkundig sollten die SC vermeiden, dass Alarm geschlagen wird, da sie ansonsten schnell in Schwierigkeiten stecken könnten. Die Turmschwestern verfolgen aber keine fliehenden Eindringlinge, da sie eine Falle befürchten, daher sollten die SC entkommen können, um später einen neuen Anlauf zu starten, wenn dies erforderlich werden sollte. Falls die Turmschwestern einen SC lebend gefangen nehmen sollten, bringen sie ihn nach Bereich **B20**, wo er gefesselt und geknebelt wird. Sie verkaufen ihn dann gegen ein Lösegeld von 500 GM an die anderen SC oder die Gesellschaft der Kundschafter zurück.

B1. Bootsanleger

Ein hoher, torbogenartiger Eingang in Höhe des Wasserspiegels führt in eine Kammer ins Innere der Krähe. Dort steht das Wasser bei einer einstigen Stufenterrasse bis zur obersten Stufe. Drei Ruderboote sind an schweren Steinen festgebunden, die auf dieser Stufe liegen. Die Decke reicht fast bis zur Spitze des Monuments; in der Nähe der Decke führt eine Öffnung nach Westen. Am westlichen Ende dieses Raumes befindet sich eine kleine Nische, deren Boden die Spuren zahlloser Lagerfeuer aufweist. In der Rückwand dieser Nische befindet sich ein Durchbruch zu einem dahinterliegenden Gang.

Die Bewohner von Magnimar wissen schon lange von dieser Kammer, allerdings war die Nische einst mit einer festen Steinmauer versiegelt, so dass jeder, der den Pfeiler erkunden wollte, die Wände erklimmen musste, um an die obenliegenden Öffnungen zu gelangen (beide führen in einzelne Kammern mit gut verborgenen Geheimtüren). In der Nische gab es früher auch eine Geheimtür, welche aber im Laufe der Zeit beschädigt wurde – diese Tür hat Natalya entdeckt und die Turmschwestern wechselten ihr Versteck, nachdem sie und ein paar andere mit Hacken nach Bereich **B2** durchgebrochen waren.

Die Asche und die Rußspuren in der Nische stammen von Generationen an Entdeckern, die gelagert haben, ohne zu wissen, dass der Zugang zum Pfeiler direkt neben ihnen war. Ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 16 verweist auf Dung auf dem Boden und an den Wänden als Beweis, dass Fledermäuse diese Kammer nutzen. Weitergehende Einzelheiten zum oberen Bereich dieser schachtartigen Kammer, welche die Fledermäuse als Ausgang nutzen, findest du unter **B8**. Die Fenster zu den Bereichen **B19** und **B23** sind von *Illusionswänden* verdeckt (Willen SG 18, ZS 15).

Einem SC muss ein Fertigkeitswurf für Klettern gegen SG 20 gelingen, um die Wände des Schachtes zu erklimmen. Die Turmschwestern nutzen in der Regel die Seile in Bereich **B9**, um sich die Kletterpartie zu erleichtern – der SG beträgt bei Nutzung dieser Seile nur 5.

B2. Eingangshalle

Geröll der eingestürzten Wand wurde in diese Kammer geschoben. Hier und da sind Spuren einer kürzlichen Nutzung in Form von Abfällen, Kleidungs- und Ausrüstungsgegenständen zu finden. Gegenwärtig wirkt der Raum aber unbenutzt.

Diese Kammer diente den Turmschwestern als Basislager während der Erkundung des Pfeilers. Sie haben sie aber aufgegeben und andernorts Quartier bezogen und postieren hier nicht einmal mehr Wachen. Ein Fertigkeitswurf für Überlebenskunst gegen SG 15 enthüllt anhand allerlei unschöner Hinweise, dass ein Dutzend oder mehr Personen hier gehaust haben. Dies sollte zu dem Schluss führen, wie viele Turmschwestern den Pfeiler ihr Zuhause nennen, auch wenn gegenwärtig nicht alle anwesend sind.

B3. Aufgegebenes Plumpsklo

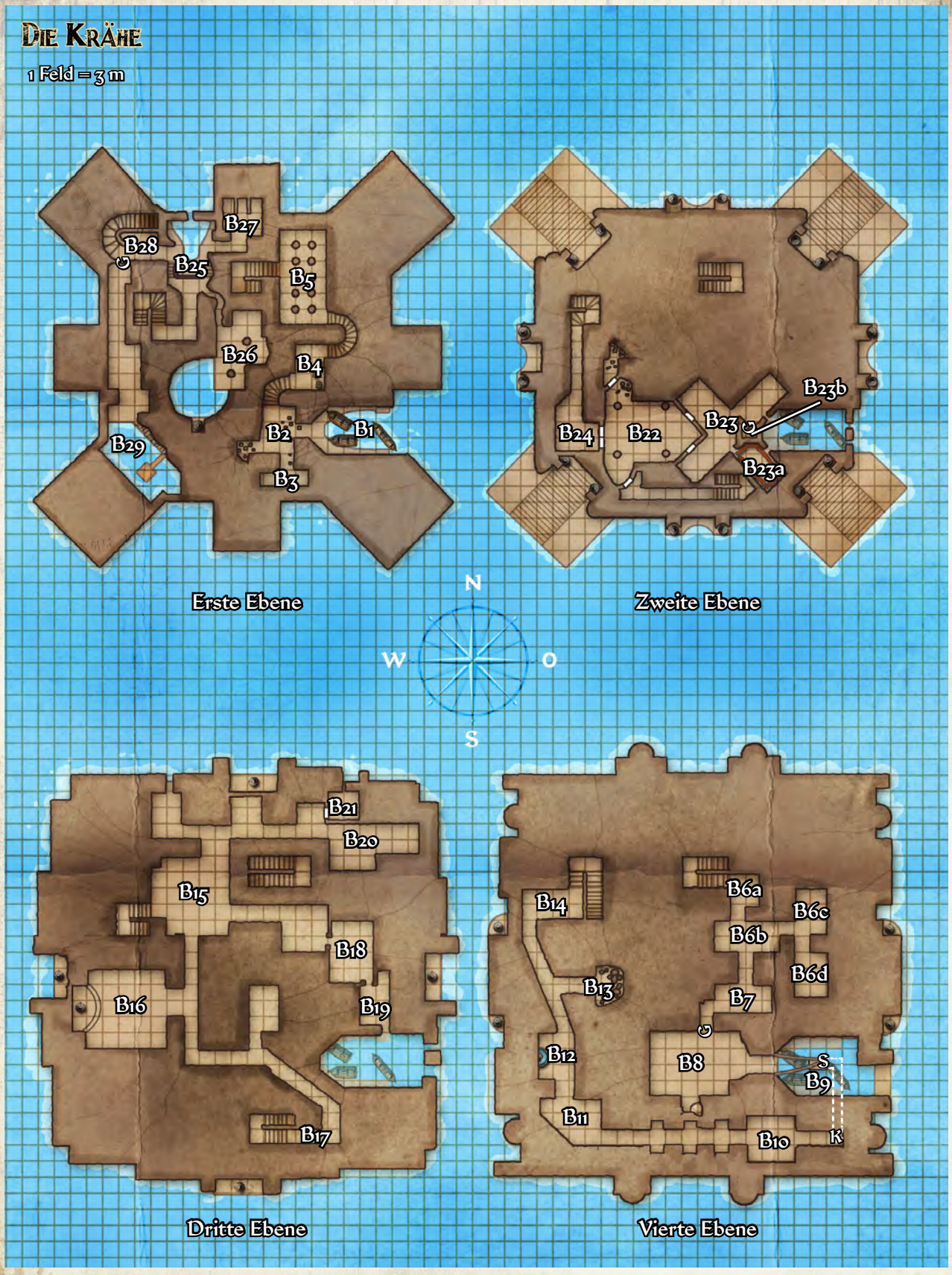
Der üble Geruch und die verdächtigen Flecken auf dem Boden verraten, dass diese Kammer in den letzten Wochen als Abort genutzt wurde. In einer Ecke zusammengerollt liegen die Überreste eines kleinen Hundes.

Die Turmschwestern nutzen diese Kammer einst, tun es aber seit einiger Zeit nicht mehr. Eine Untersuchung des „Hundes“ enthüllt, dass es sich in Wirklichkeit um eine Eselsratte handelt, ein großes, in der Region heimisches Nagetier mit langen Beinen und einem buschigen Schwanz. Die Turmschwestern halten sich mehrere Eselsratten als Haustiere – diese wurde krank und schlich sich zum Sterben hierher. Jeder, der den Kadaver untersucht, wird Schmutzfieber ausgesetzt (Zähigkeit SG 12, keine Wirkung; *Pathfinder Grundregelwerk*, S. 557).

B4. Treppenabsatz

Zwischen zwei gewundenen Treppenaufgängen befindet sich dieser kleine Absatz. Drei Steinkisten mit offenen Deckeln stehen entlang der Ostwand. Auf dem Boden wurde um die Kisten herum feines gelbes Pulver verstreut.

Die Turmschwestern haben diese Truhen gefunden und die sie schützenden Ungolstaubfallen entschärfen können. Der Staub auf dem Boden kann mittels eines Fertigkeitswurfs für Handwerk (Alchemie) gegen SG 15 als verdorbener Ungolstaub identifiziert werden, wirkt für das ungeübte Auge aber wie Gelbschimmel. Die Kisten wurden geplündert.


Die Krähe
1 Feld = 3 m
B27
B28
B25
B5
B26
B4
B29
B2
B1
B3
Erste Ebene
B23b
B24
B22
B23
B23a
Zweite Ebene
N
W
O
S
B21
B20
B15
B18
B16
B19
B17
Dritte Ebene
B14
B6a
B6c
B6b
B6d
B13
B7
B12
B8
S
B9
B11
B10
K
Vierte Ebene

B5. Halle mit Rednerbühne (HG 2)

Säulen flankieren das Zentrum dieser langen Halle. Am entgegengesetzten Ende befindet sich ein niedriges Podest, auf dessen Rand die staubigen Stummel uralter Votivkerzen stehen. Zwei davon wurden umgeworfen. Die Wände sind von farbigen Wandmalereien bedeckt, welche thassilonische Pilger und Riesen beim Marsch über eine intakte Zornspann zeigen.

Die westliche Treppe führt nach Bereich **B6** in die oberste Ebene der Krähe hinauf.

Kreaturen: In der Nordwestecke des Raumes lauert Sascha, eine der Turmschwestern, die von Ayala mit der Gabe der Lykanthropie gesegnet wurde, in Schreckensrattengestalt. Als Schreckensratte hat sie einen Bonus von +12 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit; sobald die SC 6 m tiefer in den Raum vorstoßen (oder sofort, sollte sie früher entdeckt werden), beginnt sie zu quieken und flieht nach Westen die Treppe hinauf, um die Turmschwestern oberhalb zu warnen. Sollte sie in die Enge getrieben werden, versucht sie, ihre Mischgestalt anzunehmen, um zu kämpfen – da sie keine wahre Lykanthropin ist, benötigt sie dazu eine Volle Aktion und einen Konstitutionswurf gegen SG 15. Sofern sie nicht nach oben zu ihren Gefährtinnen fliehen kann, kämpft sie bis zum Tod.

Sascha Vidaxus **HG 2**
EP 600
Menschliche Werrattenschurkin 2 (*PF MHB*, S. 175)
TP 18

Schätze: Sascha trägt zusammen mit ihrer anderen Ausrüstung 18 GM in einer Gürteltasche.

Entwicklung: Sollte Alarm gegeben worden sein, flieht Sascha nach Bereich **B6**.

B6. Geplünderter Raum

Teile von Möbeln, altem Geröll und zerbrochenen Waffen und Rüstungsgegenständen bedeckten den Boden dieses Raumes.

Alle vier Räume in diesem Bereich dienten früher als Wachräume und wurden von den Turmschwestern umfassend geplündert. In Bereich **B6a** gibt es eine nach **B5** hinabführende Treppe. Bereich **B6b** enthält nur einen umgestürzten Tisch in der Zimmermitte. Bereich **B6c** wurde bis vor kurzem von den Turmschwestern als Lagerraum benutzt, bis sie ihre Sachen nach unten gebracht haben. Bereich **B6d** wurde als Abort und Abfallgrube benutzt.

Entwicklung: Sollten die Turmschwestern alarmiert sein, befinden sich die Bewohner der Bereiche **B5** und **B7** hier. Sie haben sich um den umgestürzten Tisch versammelt, um weitere Vorstöße in die Krähe zu verhindern. Die Turmschwestern geben eine Warnung, ehe sie angreifen, so dass vorsichtige Gruppen dieser schwierigen Begegnung entgehen, sich zurückziehen und für einen späteren Angriff neu gruppieren können. Der Tisch, hinter dem sie sich verbergen, ist alt und hält nichts mehr aus – er besitzt keine Härte und nur 10 TP, gibt aber den Verteidigern Deckung, bis er zerstört wird.

B7. Oberes Lager (HG 1)

In der Mitte des Raumes befindet auf dem Boden ein Kochfeuer. An Bratspießen brutzeln die Leichen zweier Eselsratten. Neben dem Feuer warten die Trümmer einer Holzkiste darauf, als Brennmaterial in die Flammen zu wandern, und mehrere Decken wurden zu einer großen Lagerstatt zusammengeschoben.

Die Geheimtür im Süden wird von einem Stück Brennholz offengehalten, so dass man sie mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 8 entdecken kann. Während sie so blockiert ist, kann man sie mit einer Freien Aktion passieren, da sie keinen Riegel besitzt und frei schwingt. Sollten die Turmschwestern im Alarmzustand sein, fehlt das Brennholz und der SG zum Entdecken der Tür steigt so auf 20.

Kreaturen: Bereich **B7** war früher das Hauptlager der Turmschwestern, doch nun können hier nur zwei von ihnen angetroffen werden: die nervöse Embyr, die sich in den Zähnen stochert, und die stets fluchende, vorzeitig ergraute Nayven. Beide haben die Gunst der Anführerin verloren und müssen daher Wache schieben. Sie waren noch nicht im unteren Lager und könnten daher keine Informationen darüber liefern. Gegenwärtig rösten sie zwei von Ayalas Haustierratten als Rache für ihre Behandlung.

Turmschwestern (2) **HG 1/2**
EP je 200
Menschliche Schurkin 1 (Akrobatin) (*PF EXP*, S. 138)
CN Mittelgroße Humanoide (Menschen)
INI +3; **Sinne** Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG
RK 16, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 13 (+3 GE, +3 Rüstung)
TP je 11 (1W8+3)
REF +5, **WIL** +1, **ZÄH** +2

ANGRIFF
Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Kurzschwert +1 (1W6+1/19–20)
Fernkampf Handarmbrust +3 (1W4/19–20)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +1W6

TAKTIK
Im Kampf Ein Turmschwester nutzt Akrobatik, um während eines Kampfes in Bewegung zu bleiben und ihre Position zu ändern, damit ihre Verbündeten Möglichkeiten erhalten, Gegner in die Zange zu nehmen.
Moral Eine Turmschwester flieht tiefer in die Krähe hinein, um ihre Schwestern zu warnen und sich einer größeren Gruppe bei der Verteidigung anzuschließen, sofern sie auf unter 4 TP reduziert wird oder es anderweitig vermerkt ist.

SPIELWERTE
ST 12, **GE** 17, **KO** 14, **IN** 10, **WE** 13, **CH** 8
GAB +0; **KMB** +3; **KMV** 14
Talente Fertigkeitsfokus (Klettern), Flinke Manöver
Fertigkeiten Akrobatik +7, Bluffen +3, Entfesselungskunst +6, Fingerfertigkeit +7, Heimlichkeit +7, Klettern +10, Mechanismus ausschalten +6, Wahrnehmung +5, Wissen (Lokales) +4
Sprachen Gemeinsprache, Varisisch
Besondere Eigenschaften Meisterakrobat[EXP]
Kampfausrüstung Rauchstab, Verstrickungsbeutel (2x); **Sonstige Ausrüstung** Beschlagene Lederrüstung, Handarmbrust mit 10 Bolzen, Kurzschwert, Kletterausrüstung, Wurfhaken mit 15 m Seidenseil, Kletterharnisch (siehe Seite 327), Abdeckbare Laterne, Öl, Diebeswerkzeug, 15 GM

B8. Oberer Eingang

Die Wandmalereien in diesem Raum sind zerkratzt und verblasst. Mehrere Teile der Wände und des Bodens weisen die Spuren von Werkzeugen auf. Neben einer kleinen Nische befindet sich ein leeres Podest, auf dem früher wohl eine Statue gestanden hat.

Vor den Turmschwestern haben schon andere Entdecker diesen Raum der Krähe untersucht, geplündert und dabei auseinandergenommen. Von dieser Seite kann man mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 30 die Geheimtür in geschlossenem Zustand entdecken – bis vor einiger Zeit war diese unbemerkt geblieben.



TURMSCHWESTER

B9. Schachtspitze

Ein Vorsprung voller alter Vogelnester überblickt einen fast 60 m tiefen Schacht, der bis zur Höhe des Meeresspiegels hinabführt. Auf dem Boden liegt eine große Seilrolle; ein Ende des Seils ist mit einem großen Kletterhaken in einer Ritze nahe der Wand verankert. Auf der anderen Seite des Schachtes befindet sich ein ähnlicher Vorsprung mit einem Fenster, durch das man auf Magnimars Hafen hinausblicken kann. Die Decke ist knapp drei Meter über euch. Sie wird von einem komplexen Gewirr steinerner Bögen getragen. Zwischen den beiden Vorsprüngen hängt an vier dicken Seilen eine Holzplattform mit 1,50 m Seitenlänge an den Bögen. Die Plattform ist durch zwei dicke Seile weiter gesichert, die mittels Kletterhaken an den Wänden am Rand des westlichen Vorsprunges gesichert sind. Ein anderes Paar Seile hängt von der Decke und ist mit einem Haken verankert, der in der Wand nahe demselben Vorsprung steckt.

Ein Sturz von 54 m aus dieser Höhe nach Bereich **B1** hinab, sollte mit 2W3 + 14W6 Schadenspunkten die meisten niedrigstufigen Charaktere töten. Ein vorsätzlicher Sprung erfordert einen Fertigkeitswurf für Akrobatik oder Schwimmen gegen SG 30, um den Fallschaden zu verhindern.

Um tiefer in die Krähe vorzustoßen, muss man zu der in der Mitte des Schachtes hängenden Plattform gelangen. Über dieser befindet sich eine verborgene Falltür in der Decke – eine weitere Entdeckung, die Natalya während ihrer ersten Vorstöße in die Krähe gemacht hat. Auch wenn es zunächst wie ein großes Wagnis wirkt die Plattformen zu erreichen, ist es in Wahrheit nicht ganz so gefährlich – die Konstruktion der Turmschwestern wirkt waghalsig, ist aber recht stabil. Die beiden Seilrollen können bis nach Bereich **B1** herabgelassen werden, um jemandem zu helfen, den Schacht hinaufzuklettern, während die von der Decke hängenden Seile jemandem gestatten, mittels eines Fertigkeitswurf für Akrobatik gegen SG 5 auf die Plattform hinüberzuschwingen. Alternativ könnte ein SC auch hinüberspringen oder auf dem Seil balancieren. Die Seile, an denen die Plattform befestigt ist, sind bestens an den Steinbalken verankert, welche selbst Meisterwerke thassilonischer Baukunst darstellen. Die Plattform beginnt ab einer Belastung von 400 Pfund unheimlich zu knacken und bricht bei einer Belastung von mehr als 800 Pfund auseinander.

Auf der Plattform liegt ein langer Bootshaken mit hölzernem Schaft, der an einem der Seile befestigt ist, damit er nicht bis nach ganz unten bis Bereich **B1** stürzt, sollte er fallengelassen werden.Die Geheimtür war früher besser versteckt, doch nun haben die Turmschwestern einen gebogenen Kletterhaken hineingetrieben, um sie leichter mit dem Bootshaken aufstemmen zu können. Man bemerkt die Falltür mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 15. Wenn sie aufklappt, hängt sie nach unten und bildet quasi eine Leiter, so dass man mittels eines Fertigkeitswurfs für Klettern gegen SG 0 in den 1,50 m breiten Gang darüber gelangen kann. Dieser führt nach Bereich **B10**.

B10. Leere Grüfte

Die Wände dieses kurzen Ganges tragen Wandmalereien, die seltsam gekleidete thassilonische Priester zeigen, welche Leichen in Grüften platzieren. Mehrere Nischen in den Wänden könnten einst Bestattungsgrüfte gewesen sein, doch mittlerweile ist der Gang mit Knochen übersät und die Nischen leer.

Dieser Gang und der Raum an seinem Ende dienten früher als Gruft für mehrere der Architekten der Krähe. Die Knochen auf dem Boden sind die Überreste der Skelette, welche einst diesen Bereich bewacht haben, ehe sie von den Turmschwestern besiegt wurden.

B11. Alarm

Dieser Raum wirkt leer, aber die Turmschwestern haben einen dünnen Faden auf Knöchelhöhe am Eingang von Bereich **B10** gespannt. Jeder, der den Raum betritt, stößt gegen den Faden und bringt eine Messingglocke in der Nordostecke zu läuten. Dies alarmiert sofort die Turmschwestern in Bereich **B12**. Ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 15 verrät den Stolperfaden, ehe er ausgelöst wird. Man kann dann leicht über ihn hinweg treten oder ihn durchschneiden.

B12. Wachposten (HG 1)

Eine abdeckbare Laterne steht auf dem Rand eines Wasserbeckens in der Westwand. Aus einem Dämonenkopf an der Wand tröpfelt Wasser in das Becken. Nördlich des Beckens liegen ein Schlafsack und mehrere Beutel mit Rationen auf dem Boden.

Das Becken gibt schwache Beschwörungsmagie ab. Das Dämonengesicht erschafft beständig Wasser, um das Becken zu füllen, welches seinerseits das Wasser mit ausreichender Geschwindigkeit wieder auflöst, um ein Überlaufen zu verhindern. Das Becken dient den Turmschwestern als Hauptwasserquelle.

Kreaturen: Zwei weitere Turmschwestern wachen an diesem Ort und schlafen in Schichten von jeweils acht Stunden. Die größere der beiden ist Yazlenda, die hofft, als Einbrecherin genug Geld zusammenzubekommen, um sich eines Tages im Rahmen einer arrangierten Ehe in die höhere Gesellschaft einkaufen zu können. Tellewi dagegen ist eine verbitterte Frau, die nur den Mund aufmacht, wenn sie Gemeinheiten auszusprechen hat. Die beiden haben miteinander ihre Probleme, so dass bei Erklingen des Alarms in Bereich **B11** die gerade Wachhabende der beiden hastig nach Bereich **B15** im Norden eilt, um die Turmschwestern zu alarmieren, während sie die Schlafende ihrem Schicksal überlässt (sofern ihr kein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 0 gelingen sollte, um die Glocke zu hören – beachte, dass schlafende Charaktere einen Malus von -10 auf ihre Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung erleiden). Sollten die Turmschwestern hier überrascht werden, ziehen sie sich kämpfend nach Bereich **B15** zurück.

Turmschwestern (2) **HG ½**
EP je 200
TP je 11 (siehe Seite 27)

B13. Eingestürzte Kammer

Die Ostwand dieses Raumes ist unter einem uralten Geröllhaufen verschwunden. Neben dem Eingang stehen eine Holzkiste und eine stumpfgraue Amphore.

Während Thassilons Blütezeit existierte über dieser Ebene eine weitere Etage in der Krähe, die direkt mit der Zornspann darüber verbunden war. Als die Zornspann jedoch einstürzte, brach auch die komplette oberste Ebene ein. Dieser Raum führte einst zu einer in diese Ebene hinaufführende Treppe, endet heute aber an einer Wand aus soliden Trümmern.

Schätze: Die Turmschwestern haben hier ein paar Gegenstände gelagert, die sie im Pfeiler geplündert, aber noch nicht zum Verkauf in die Stadt gebracht haben. Die Amphore ist 35 GM wert und enthält zudem alte thassilonische Münzen (insgesamt 98) im Wert von 486 GM. Im Stroh der Kiste liegt eine Bronzestatue eines Runenriesen in voller Kampfmontur im Wert von 300 GM.

B14. Treppe

Die Treppe windet sich nach Bereich **B15** hinab.

B15. Besprechungsraum

Entwicklung: Dieser große, aber leere Raum wurde von den Turmschwestern vollkommen ausgeräumt und geplündert. Hier versammeln sie sich nun im Falle eines Alarms, um die Krähe gegen Eindringlinge zu verteidigen. Sofern Alarm geschlagen wurde, kommen die NSC aus den Bereichen **B12**, **B16** und **B20** hier zusammen und verbergen sich in den Ecken in den Schatten oder neben der nach **B14** führenden Treppe. Karisa (aus Bereich **B21**) postiert sich in der Raummitte und fordert jeden heraus, der die Treppe hinab kommt. Sie warnt Eindringlinge und fordert sie auf, umzukehren und die Krähe den Turmschwestern zu überlassen – diese Warnung gibt sie nur einmal. Sollte es zu einem Kampf kommen (eine HG 6 Begegnung), versuchen die Turmschwestern, die SC lebend zu fangen, um sie nach Möglichkeit gegen Lösegeld zu verkaufen. Falls die SC fliehen, nehmen die Turmschwestern nicht sofort die Verfolgung auf, sondern gruppieren sich ein paar Minuten lang neu, ehe sie als Gruppe nach oben vorstoßen, um sicherzugehen, dass die SC aus der Krähe verschwunden sind.

B16. Speisezimmer (HG 2)

Zwei Tische aus Brettern und Böcken stehen hier. In einer großen, verrußten Nische liegt die Asche vieler in letzter Zeit gebrannter Feuer vor einer Steinstatue einer wunderschönen Frau, welche einen Ranseur schwingt. Eine abdeckbare Laterne brennt auf einem der Tische.

Die Turmschwestern nutzen diese Kammer als Gemeinschaftsraum für Mahlzeiten und Versammlungen. Die Statue kann mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes oder Geschichte) gegen SG 25 als Darstellung von Alaznist, Runenherrscherin des Zorns, identifiziert werden.

Kreaturen: Auf Bänken an den Tischen sitzen drei Turmschwestern bei einer Mahlzeit aus dünnem Haferschleim

und altem Brot, welches mit feurigem varisischem Whiskey heruntergespült wird. Diese drei, Cassa, Derru und Lisimandy, sind enge Freunde und spielen gerne das Turmspiel mit einem zerfransten Turmkartensatz. Sollten sie überrascht werden, brüllen sie Alarm und ziehen sich kämpfend nach Bereich **B20** zurück, sobald eine von ihnen fällt.

Turmschwestern (3) **HG ½**
EP je 200
TP je 11 (siehe Seite 27)

B17. Abwärtsführende Treppe

Diese Treppe führt nach Bereich **B22** hinab.

B18. Speisekammer (HG 1/2)

Mehrere Kisten, Fässer und Säcke lagern hier geordnet und aufgereiht in der Mitte des Raumes.

Die Turmschwestern lagern ihre Nahrung hier. Dabei handelt es sich um Fässer mit gesalzenem Fisch, getrockneten Bohnen und trockenem Brot, Säcke mit Mehl, zwei Kisten Varisischen Whiskeys und Schachteln mit traditionellen varisischen Gewürzen.

Kreaturen: Zwei Eselsratten treiben sich gegenwärtig bei einem umgestürzten Roggenmehlsack herum. Sie kreischen wütend, wenn sie gestört werden, wurden aber abgerichtet, nur Männer anzugreifen. Sollte die Gruppe also nur aus Menschenfrauen bestehen, ignorieren die Ratten sie und wenden sich wieder dem Fressen zu. Wenn sie aber angreifen, kämpfen sie bis zum Tod. Eselsratten ähneln Schreckensratten, haben aber kürzere Schwänze und längere Beine, außerdem besitzen sie nicht die Fähigkeit Krankheit.

Eselsratten (2) **HG ¼**
EP je 100
Schreckensrattenvariante (*PF MHB*, S. 215)
TP je 5

Schätze: Die beiden Kisten mit Whiskey sind jeweils 10 GM wert, während die Gewürzschachteln zusammen 35 GM wert sind.

B19. Alaznists Sieg

Auf den ersten Blick scheint es sich bei dieser Kammer nur um einen weiteren leeren Raum zu handeln, doch ein erfolgreicher Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 15 verrät eine kühle, aus Süden kommende Brise – eine Öffnung in den vorhandenen Schacht ist mittels einer *Illusionswand* (Willen SG 18, ZS 15) verborgen.

Schätze: Die Turmschwestern haben hier etwas Wertvolles übersehen: An der Ostwand befindet sich ein Fresko einer großen, rothaarigen Frau mit einem Ranseur. Sie steht über einem kleinen, buckligen Mann, ihr Ranseur ist in seinen Bauch gerammt und seinen dämonischen Krallenhände umklammern den Schaft der Waffe, während schwarzer Rauch von seinem Gesicht und aus seinen Wunden aufsteigt. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Geschichte) gegen SG 25 kann ein SC die Frau als Runenherrscherin Alaznist identifizieren. Sollte der Fertigkeitswurf den SG um 10 oder mehr übertreffen, erkennt er zudem in dem Mann auf dem Boden Thybidos, den Runenherrscher des Zorns, der Alaznists Vorgänger gewesen ist. Bilder von Thybidos sind recht selten, sollten die SC eine gute Kopie des Bildes anfertigen (Fertigkeitswurf auf entsprechende Berufs- oder Handwerksfertigkeit gegen SG 25) und Scheila aushändigen, belohnt diese die Entdeckung mit 1.000 GM. Die Belohnung wird halbiert, wenn die SC lediglich von ihrer Entdeckung berichten.

B20. Schlafsaal (HG 3)

Ein Dutzend Schlafsäcke, dazwischen ein paar krude gefertigte Holzmöbel – ein paar erbeutete Stühle, ein kleiner Tisch und eine Bank –, füllen diese große Kammer. An jeder Wand brennen Fackeln in Halterungen fröhlich vor sich hin.

Diese Kammer ist der Hauptschlafsaal der Turmschwestern. Da die Diebinnen in Schichten schlafen, sind weniger anwesend als Schlafstätten existieren. Zudem lagern sie hier geplünderte Schätze in Kisten und Beuteln, welche sie zu verkaufen gedenken.

Kreaturen: Drei Turmschwestern namens Ulandia, Lerrisien und Sadja beschäftigen sich gegenwärtig damit, zwei Eselsratten Brotkrumen zuzuwerfen. Die drei sind recht gutaussehende Frauen, doch Ulandia steht mit dem Waschzuber auf Kriegsfuß und verströmt einen entsprechenden Geruch, was zu ständigem Spott der anderen beiden führt. Sie reagieren auf Eindringlinge mit Gewalt. Ihre Schreie rufen nach 2 Runden Karisa aus Bereich **B21** auf den Plan.

Turmschwestern (3) **HG ½**
EP je 200
TP je 11 (siehe Seite 27)

Eselsratten (2) **HG ¼**
EP je 100
Schreckensrattenvariante (*PF MHB*, S. 215)
TP je 5

B21. Raum der Rudelführerin (HG 3)

Dieser Raum stinkt stark nach Ratten – es ist eine Mischung aus verdorbenem Essen, nassem Fell und dem stechenden Gestank von Rattenfäkalien, die auch ein durchdringender Lavendelgeruch nicht übertünchen kann. Auf dem Boden liegt eine ausgebreitete Decke, auf der sich eine antike Messingplatte mit angenagten Essensstücken befindet.

Kreaturen: Ayalas Rudelführerin, die Frau, welche die von Turmschwestern gehaltenen Eselsratten abrichtet und kontrolliert, bewohnt diesen Raum. Karisa hat von ihrer Anführerin ebenfalls das Geschenk der Lykanthropie erhalten, welches ihr sehr bei ihrer Aufgabe als Rattenmeisterin hilft. Gegenwärtig ruht sie sich in ihrer Mischgestalt aus und weicht ihre Füße in einem Becken mit warmen, nach Lavendel duftenden Wasser ein, während zwei Eselsratten neben ihr schlummern. Sie seufzt tief, wenn sie ihr Fußbad beenden muss, um zu kämpfen, kämpft aber dennoch bis zum Tod.

Karisa Kemadandus **HG 2**
EP 600
Menschliche Werrattenschurkin 2 (*PF MHB*, S. 175)
TP 18

Eselsratten (2) **HG ¼**
EP je 100
Schreckensrattenvariante (*PF MHB*, S. 215)
TP je 5

Schätze: Die Messingplatte ist thassilonisches Machwerk und 100 GM wert, während das gut Porzellanbecken, in dem Karisa ihre Füße einweicht, 250 GM wert ist.

B22. Die Siccatittür (HG 2)

Eine mächtige Doppeltür dominiert die Westseite dieser speerspitzenförmigen Kammer. Die Türen bestehen aus einem silbrigen Metall, das mit Bildern brennender Augen dekoriert ist, welche auf zwei Gruppen von Runen gerichtet sind, die in die Außenseiten der Türen geritzt wurden. Die Wände waren wohl einmal mit komplexen Mosaiken bedeckt, doch nun liegen nur noch Haufen bunter Stücke und Splitter in den Winkeln des Raumes.

Bei dieser Doppeltür handelt es sich um Steintüren, die von einer Schicht heißen Siccatits umhüllt sind, eines der sieben Himmelsmetalle (siehe Artikel Der Zerbrochene Stern). Körperkontakt mit der Tür verursacht 1 Punkt Feuerschaden pro Runde. Auf den Türen befinden sich thassilonische Runen in einem Muster, welches die SC wiedererkennen sollten – sie ähneln den Runen der *Paradoxschachtel*. Wenn zwei Runen gleichzeitig berührt werden, tauschen sie die Plätze (sie können aber nicht von einer Tür zur anderen bewegt werden). Die Turmschwestern hatten bisher kein Glück mit dem Rätsel und Ayala ist sehr frustriert, da die „Türen" bis zur Lösung des Rätsels nur ein siccatitummantelter Steinblock in der Wand sind. Da keine der Turmschwestern bisher darauf gekommen ist, dass die Runen Anagramme darstellen, steht Ayala kurz davor, den Einsatz von Hacken anzuweisen, um durch die Tür zu brechen.

Jede Tür hat ihre eigene Runengruppe. Die linke Seite liest sich „SCHATTENWURF", die rechte „DUNKELHEIT". Um die Türen zu öffnen, müssen die Runen der linken Seite zu „WARNT SCHUFTE" und der rechten Seite zu „KUNDE HEILT" umgestellt werden. Wie bei der *Paradoxschachtel* kannst du Zettelchen mit Buchstaben benutzen, um das Rätsel zu lösen, oder es die SC mittels einer Reihe von Fertigkeitswürfen für Sprachenkunde gegen SG 13 oder Intelligenzwürfen gegen SG 16 versuchen lassen. Bei letzterem benötigen sie 13 Erfolge, um die Tür zu öffnen. Wenn eine Person zwei Runen austauscht, fügt das Siccatit ihr 1 Punkt Feuerschaden zu. Die Runen verändern sich nur, wenn sie von lebender Haut berührt werden, aber kreative Spieler sollten sich Möglichkeiten ausdenken können, um die Tür nicht zu oft berühren zu müssen – ihre SC könnten z.B. die Runen innerhalb des Spieles kopieren und mit diesen Notizen Kombinationen probieren.

Belohnung: Belohne das Öffnen der Siccatittür mit 800 EP.

B23. Ayalas Unterkunft (HG 4)

Mehrere Möbelstücke moderner Machart schmücken diesen Raum, wobei diese sich mit den uralten Reliefs thassilonischer Magier, welche aus Leichen missgestaltete Monster erschaffen, an den Wänden beißen. Über einem Durchgang im Südosten wurde ein luxuriöser, blutroter varisischer Vorhang angebracht.

Durch schmale Fenster in der Ostwand, durch die man nach Bereich **B1** hinaus blicken kann, dringen die Geräusche des Windes und der Wellen – wie anderswo auch, sind diese Fenster mittels einer dauerhaften *Illusionswand* (WIL SG 18, ZS 15) getarnt. Die Möbel wurden von den Turmschwestern hergebracht – in Bereich **B23a** steht ein großes, bequemes Bett mit blutroten Vorhängen.

Die Geheimtür nach Bereich **B23b** ist gut versteckt und erfordert einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 30. Sollten die SC Natalya befragt haben, wo sie die *Scherbe des Hochmuts* gefunden hat, wissen sie um die in diesem Raum vorhandene Geheimtür und erhalten einen Situationsbonus von +4 auf ihre Würfe für Wahrnehmung, um sie zu entdecken. Sollte Natalya bei ihnen sein, kann sie die Tür für sie öffnen.



Kreaturen: Dieser Raum dient gegenwärtig Ayala Javeski, der Anführerin der Turmschwestern, als persönliches Quartier. Zwei loyale Eselsratten tollen im Hauptraum herum, welche quieken und kreischen, wenn jemand eintritt, egal ob es sich um weibliche Menschen handelt oder nicht, so dass Ayala weiß, dass jemand eingetreten ist. Sie verbringt ihre Zeit damit, die Relikte und Schätze zu studieren, welche ihre Mädchen anschleppen, zu trainieren, ihre Pläne in Tagebüchern niederzuschreiben oder (25% der Zeit) in Raum **B23a** zu schlafen. Sollte Alarm gegeben worden sein, verbirgt sie sich in Bereich **B23a**, um Eindringlinge anzugreifen.

Ayala Javeski ist eine von einem Dutzend Werrattenjungen eines Klans von Werrattensczarni, der früher in Rätselhafen gelebt hat. Verrat und Machtkämpfe haben den Klan aber zerstört und mehrere der Geschwister flohen aus Rätselhafen, statt sich von ihresgleichen abschlachten zu lassen. Heute lebt von der Familie nur noch der Verbrecherfürst Ziphras in Rätselhafel. Ayala verschlug es nach Magnimar, wo sie mehrere Jahre als Schläger für die Schlitzwasserklingen arbeitete. Durch Manipulation, Verführung und Bezirzen konnte sie bei einem lokalen Einbrecher in die Lehre gehen, der ihr die Feinheiten des Gewerbes beibrachte. Sie bedankte sich bei ihm, indem sie ihm ein Messer in den Rücken rammte und ihn in einer mondlosen Nacht im Rinnstein zurückließ. Danach gründete sie eigene Bande, die nur aus weiblichen Einbrechern bestand und welche sie die Turmschwestern taufte.

Die Turmschwestern gediehen alsbald unter Ayalas unnachgiebiger Führung. Doch als der Versuch, einen Teil des Reviers der Schlitzwasserklingen zu übernehmen, scheiterte, müsste Ayala aus dem Werftweg fliehen und sich eine Zeitlang mit ihrer Bande in Unterbrück verstecken. Das Glück schien die Turmschwestern verlassen zu haben, bis es zur Entdeckung der Kammern im Krähenpfeiler kam. Nun hofft sie, mit Hilfe der gefundenen Schätze ihrer Bande wieder zu einer Machtposition in der städtischen Unterwelt verhelfen zu können. Natalyas augenscheinlicher Verrat hat Ayala in eine denkbar schlechte Stimmung versetzt und sie ändert ihre Pläne zunehmend: Statt die neuen Geldmittel zu nutzen, um ihrer Bande wieder einen Platz in der Bandenhierarchie zu sichern, will sie lieber eine großangelegte Jagd finanzieren, um Natalya zur Strecke zu bringen.

Ayala verbringt ihre Zeit in der Krähe meist in Mischgestalt. Sie weiß, dass Werratten die Stadtwache auf den Plan rufen würden, und hat daher darauf geachtet, in der Stadt keine Lykanthropie zu verbreiten. Nur ihre engsten Verbündeten wurden von ihr mit ihrem Zustand belohnt. Da sie die SC als unwürdig des Geschenks der Lykanthropie erachtet, setzt sie ihren Bissangriff nicht gegen sie ein.

Ayala Javeski **HG 3**

EP 800

Menschliche natürliche Werrattenkämpferin 1/Schurkin (Akrobatin) 2 (*PF MHB*, S. 175, *PF EXP*, S. 138)

RB Mittelgroße Humanoide (Gestaltwandler, Mensch)

INI +8; **Sinne** Dämmerlicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 15 (+1 Ausweichen, +4 GE, +2 natürlich, +3 Rüstung)

TP 27 (3 TW; 1W10+2W8+8)

REF +7, **WIL** +2 **ZÄH** +4

SR 10/Silber; **Verteidigungsfähigkeiten** Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Klingenschal +1*, +8 (1W6+2)

Fernkampf Kompositbogen (kurz) [Meisterarbeit] +7 (1W6+1/×3)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +1W6

TAKTIK

Vor dem Kampf Ayala nutzt ihre 2 Phiolen Blutwurzgift, um ihren Klingenschal und einen Pfeil zu vergiften.

Im Kampf Sollte Ayala die Initiative gewinnen, beginnt den Kampf mit einem Hinterhältigen Angriff mit ihrem Bogen. Andernfalls nimmt sie mit ihren Eselsratten Gegner in die Zange. Sollten beide Eselsratten getötet werden, zieht sie sich in die Krähe zurück und setzt Verstrickungsbeutel ein, um Verfolger zu verlangsamen. Falls sie keine anderen Turmschwestern finden kann, die ihr beistehen könnten, sucht sie sich ein Versteck und lauert im Hinterhalt auf die SC. Dieses Katz-und-Mausspiel hält sie so lange durch, wie sie kann, und vertraut darauf, dass ihre Schadensreduzierung schwerere Verletzungen vereitelt.

Moral Sollte Ayala auf unter 5 TP reduziert werden, flieht sie in ein sicheres Versteck, nimmt Schreckensrattengestalt an und zieht sich nach Magnimar zurück. Sie ist sehr nachtragend, schluckt aber ihren Stolz herunter und sucht sich Verbündete bei anderen Sczarnibanden. Irgendwann später aber wird sie sich an den SC rächen und sie möglicherweise mit einer Bande frisch infizierter Werratten aus dem Hinterhalt angreifen.

SPIELWERTE

ST 12, **GE** 19, **KO** 15, **IN** 10, **WE** 15, **CH** 11

GAB +2; **KMB** +3; **KMV** 18

Talente Ausweichen, Umgang mit Exotischen Waffen (Klingenschal), Verbesserte Initiative, Waffenfinesse, Waffenfokus (Klingenschal)

Fertigkeiten Akrobatik +10, Einschüchtern +6, Heimlichkeit +10, Klettern +9, Mechanismus ausschalten +12, Wahrnehmung +8, Wissen (Lokales) +6

Sprachen Gemeinsprache, Varisisch

Besondere Eigenschaften Gestaltwechsel (Mensch, Mischgestalt und Schreckensratte; *Gestaltwechsel*), Meisterakrobat[EXP], Lykantrophische Empathie, Schurkentricks (Kampfkniff)

Kampfausrüstung Blutwurzt (2x), Verstrickungsbeutel (3x); **Sonstige Ausrüstung** Beschlagene Lederrüstung [Meisterarbeit], *Klingenschal +1*, Kompositbogen (kurz) [Meisterarbeit] mit 20 Pfeilen, Kletterausrüstung, Wurfhaken mit 15 m Seidenseil, Diebeswerkzeug [Meisterarbeit], Kletterharnisch (siehe Seite 327)

Eselsratten (2) **HG ¼**

EP je 100

Schreckensrattenvariante (*PF MHB*, S. 215)

TP je 5

Schätze: Auf einem Tisch gehäuft liegen Stücke von Fresken, uralte Münzen, Schmuckstücke, Edelsteine, Töpferscherben und anderes, das für den Verkauf auf den Märkten von Magnimar bestimmt ist – alles Schätze, welche die Turmschwestern in der Krähe zusammengerafft haben. Insgesamt sind die Gegenstände 900 GM wert. Dazu kommen mehrere Tagebücher auf Varisisch, welche Ayalas Geschichte und ihre Pläne mit den Turmschwestern erzählen sowie von ihrem zunehmenden Frust hinsichtlich Natalyas Verrat berichten.

Eine kleine Kiste unter dem Bett in Bereich **B23a** enthält 87 GM und 175 SM.

In Bereich **B23b** liegt ein von Ayala noch nicht bemerktes Skelett. Es handelt sich um die sterblichen Überreste des früheren Marktfürsten Nazir Kalmeralm, der im Jahre 4685 AK verschwand. Nachdem er von einem seltsamen Händler die *Scherbe des Hochmuts* erlangt hatte, war Nazir dem Fluch der Scherbe zum Opfer gefallen und verfiel der Obsession, die nächste Scherbe der Sequenz finden zu wollen. Er kam bis hierher, ehe er von einem Hungrigen Nebel (*Pathfinder Monsterhandbuch III*) angegriffen wurde, der früher in Bereich **B23b** lebte. Er zog sich in diesen Raum zurück, um ihm zu entkommen, doch der Nebel ihm durch die Türritzen und tötete ihn. Seitdem gehört sein Verschwinden zu den großen ungeklärten Rätseln Magnimars. Natalya Vancaskerkin stolperte über diese Kammer und fand die *Scherbe des Hochmuts* neben Nazirs Leiche, musste sich aber beeilen, da ihre Gefährtinnen sich näherten, so dass sie die Überreste nicht plündern könnte. Ehe sie zurückkehren konnte, erlag sie dem Fluch der Scherbe, so dass der Raum seitdem unbemerkt blieb. Eine Untersuchung von Nazirs Knochen fördert sein Kettenhemd [Meisterarbeit], ein Rapier [Meisterarbeit], einen *Basaranhänger* (siehe Seite 326), 15 Seidenseil und einen Lederbeutel mit 250 GM zutage.

B24. Aufgegebenes Foyer

Die thassilonischen Wandmalereien sind hier noch so farbkräftig, als wären sie erst gestern angefertigt worden. Ein staubiger, spinnwebenverhangener Gang führt nach Norden.

Dieser Raum wurde seit dem Erdenfall nicht mehr betreten, enthält aber nichts von Interesse. Die Treppen im Norden führen nach Bereich **B25** hinab.

B25 Uraltes Bad (HG 4)

Ein grünes, von Algen bedecktes Becken erstreckt sich auf der anderen Seite des Raumes. An den Seiten befinden sich Ausgänge und Wendeltreppen führen zu einem Balkon über dem Südteil des Raumes hinauf. Die Wände und der Boden sind von dicken Schichten Fledermausdung gezeichnet.

Ein Riss in der Ostwand – für Kreaturen, die größer als Sehr Klein sein sind ist er unpassierbar – fungiert als Durchgang für die Fledermäuse in Bereich **B27**. Der Balkon im Süden liegt 6 m über dem Boden, während die Decke in 12 m Höhe einen Dom bildet. Wie anderswo auch, ist das Fenster im Norden mittels einer *Illusionswand* (Willen SG 18, ZS 15) verborgen. Das Becken war früher ein beheiztes Bad, enthält nun aber nur noch 0,90 m tiefes, algenbedecktes Schmutzwasser – und noch etwas anderes.

Kreaturen: Das Becken ist die Heimat zweier Riesenamöben, die sich von Fledermäusen ernähren, welche sie ab und an morgens und abends einfangen können. Beide tauchen aber rasch auf und gleiten aus dem Becken, wenn größere Beute dieses innerhalb von 3 m zum Rand passiert. Die Schlicke folgen Gegnern nicht weiter als 18 m aus dem Raum hinaus.

Riesenamöben (2) **HG 1**
EP je 400
TP je 15 (*PF MHB II*, S. 25)



B26. Zisterne (HG 3)

Dieser Raum ist mit vertrockneten Fischkadaver und ein paar größeren Leichen übersät. Der Boden ist von einer dicken Schicht klebrigen Netzes bedeckt. Ein schmaler Tunnel führt nach Norden aus der Kammer, während er sich nach Südwesten zu einer 12 m durchmessenden, siloartigen Kammer öffnet, aus der das Geräusch fließenden Wassers zu hören ist.

Der Boden dieses Raumes liegt 3 m über dem Meeresspiegel, wie das wogende Wasser in der siloförmigen Zisterne im Südwesten belegt. Dieser Raum dient als Jagdrevier und Behausung der Wasserspinnen, die unten in Bereich **B37** hausen. Unter den Überresten diverser Fischkadaver befinden sich auch die Reste von ein paar Fleckenhaien sowie die Leiche eines glücklosen, schon lange toten Fischers. Aufgrund der Spinnennetze auf dem Boden gilt der Raum als schwieriges Gelände.

Die Zisterne hat eine Deckenhöhe von 9 m über dem Meeresspiegel. In einer Nische in der Südwand befinden sich mehrere alte Bleirohre, die früher Abfälle und Abwasser aus anderen Räumen von oben in die Zisterne eingeleitet haben. Die Zisterne ist 9 m tief und unter Bereich **B37** näher beschrieben (siehe die Karte der Katakombe auf Seite 38).

Kreaturen: Wenn die SC erstmals diesen Raum betreten, stoßen sie auf zwei riesige Wasserspinnen, die sich gerade an einem frisch erlegten Delphin laben – die Spinnen ziehen es vor, ihre Beute an diesem Ort zu verspeisen. Riesenwasserspinnen ähneln größtenteils normalen Riesenspinnen, haben aber eine Bewegungsrate (Schwimmen) von 6 m. Die vorliegenden Exemplare besitzen eine schwarze Färbung mit blutroten Markierungen auf dem Rücken. Wenn sie untertauchen, sorgen die Haare auf ihren Leibern dafür, dass ihre Unterseiten mit vielen hundert Luftblasen bedeckt sind, welche es ihnen gestatten, bis zu 8 Stunden lang unter Wasser zu atmen. Diese Spinnen besitzen eine symbiotische Beziehung zu dem Winzlingstamm, der tiefer im Pfeiler lebt, indem sie ihnen als Reittiere dienen. Ein auf einer Wasserspinne reitender Winzling kann sich derselben Luftblasen bedienen – die Winzlinge nutzen die Spinnen, um die Krähe zu verlassen und zu betreten, wenn sie sich in seltenen Fällen nach Magnimar schleichen müssen. Beide Spinnen können sich problemlos über die Netze in diesem Raum fortbewegen.

Riesenwasserspinnen (2) **HG 1**

EP je 400

Riesenspinnenvariante (*PF MHB,* S. 244)

TP je 16

B27. Umkleideraum (HG 2)

Dicker Dung bedeckt den Boden dieses Raumes. An der Westwand gibt es mehrere Trennwände und an der östlichen Seite stehen eine Steinbank und ein Wasserbecken.

Kreaturen: Dieser Raum war früher ein Umkleideraum für die benachbarte Badekammer, wird nun aber tagsüber von einem Fledermausschwarm bewohnt – nachts ist der Raum verlassen. Der Schwarm ist immer hungrig und zieht sich nicht aus einem Kampf zurück.

Fledermausschwarm **HG 2**

EP 600

TP 13 (*PF MHB*, S. 116)

Schätze: In dem dunggefüllten Becken befindet sich ein verlorener matter Silberarmreif im Wert von 45 GM, um ihn zu finden ist ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 16 erforderlich.

B28. Treppenstufen und Geheimnisse (HG 1/4)

Die nach Osten führende Treppe führt nach Bereich **B30** hinab. Die Geheimtür im Süden kann mittels eines Fertigkeitswurfes für Wahrnehmung gegen SG 22 entdeckt werden.

Kreaturen: Dieser unauffällige Raum ist bis auf einen elenden wachhabenden Winzling leer. Er leidet unter einer Erkältung und wurde von seinen Artgenossen, aufgrund seiner ewigen Nieserei, in den Eingangsbereich ihres Reviers verbannt. Nun hockt er auf der sechsten Stufe und beobachtet voller Verlangen den Zugang zu den tieferen Kammern. Sollte es in Bereich **B25** zu einem Kampf kommen, schleicht er hinauf, um zuzusehen, doch sobald die SC hereinkommen, kreischt er vor Furcht auf und rennt nach unten, um Alarm zu schlagen.

Winzling **HG ¼**

EP 100

TP 3 (*PF MHB*, S. 277)

B29. Gehege

Von einem Vorsprung aus kann man eine lange, mit 3 m tiefem Meereswasser gefüllte Kammer überblicken. Der Vorsprung windet sich nach Südwesten und führt zu einer Holzplanke, welche als Brücke zur Spitze einer Steinsäule fungiert. Auf der Säule steht ein Eimer mit einem zweiten Brett darüber.

Wozu auch immer diese Kammer einst verwendet wurde, nun nutzen die weiter unten hausenden Winzlinge sie, um ihre Wasserspinnenreittiere herbeizurufen. Um sich auf der schmalen Kante des Vorsprungs zu bewegen oder über das durchgeweichte Brett zu kriechen, ist ein Fertigkeitswurf für Akrobatik gegen SG 12 erforderlich – das Brett ist verrottet und bricht, sobald eine mittelgroße Kreatur es betritt. Der Eimer auf der Plattform ist mit übelriechenden, toten Fledermäusen gefüllt – wenn die Winzlinge Spinnen zum Reiten rufen wollen, werfen sie ein paar Fledermäuse ins Wasser. Sollten die SC dies tun, tauchen die Spinnen aus Bereich **B37** auf und klettern sofort die Wände hinauf, um anzugreifen.

B30. Ameisenhügel (HG 5)

Diese große Katakombenkammer hat Steinwände, die reihenweise mit Bestattungsnischen versehen sind. Alle wurden ausgeräumt. Ein halbes Dutzend 3 m hoher Haufen aus Erde und Trümmern dominiert die Kammer und reicht fast bis zur Decke in 4,50 m Höhe.

Diese Ebene fungierte einst als Kerker und Gruft, wird heute aber größtenteils von einem Winzlingstamm bewohnt, der auf den Rücken von Riesenwasserspinnen vor

der gnadenlosen Verfolgung durch die Goblins aus Magnimars Abwasserkanälen geflohen ist. Im Laufe des letzten Jahres haben sie sich an ihrem neuen Wohnort jedoch recht gut eingelebt. Der Stamm wird von dem etwas größeren Winzling Zuuga angeführt und hat alle Arten monströsen Ungeziefers als Wächter, Haustiere und Nahrung in die Krähe geschmuggelt. Die meisten dieser insektoiden Kreaturen schlüpfen hier und werden seit dem Madenstadium großgezogen. Die Winzlinge füttern sie, wenn auch nur gerade ausreichend, so dass sie nicht fortziehen und immer hungrig genug sind, um Eindringlinge anzugreifen.

In den Wänden befinden sich jeweils vier Reihen an Begräbnisnischen, von denen jede etwa 0,60 m tief und ebenso hoch ist. In der untersten Nische in der Südwand befindet sich eine Geheimtür, die mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 gefunden werden kann. Mit einem Fertigkeitswurf für Überlebenskunst oder Wahrnehmung gegen SG 17 stößt man auf die dreizehigen Spuren von Winzlingen, die an den Seiten des südlichsten Ameisenhügels hinaufführen. Dieser Hügel führt in einen 0,90 m breiten Tunnel nach Bereich **B31**.

Kreaturen: Die Winzlinge versuchen, diesen Raum in ein Riesenameisennest umzuwandeln, benötigen aber immer noch eine Königin – auch Drohnen oder Soldaten fehlen ihnen noch. Während der südlichste Hügel leer ist, befinden sich in den anderen fünf Haufen jeweils eine Riesenameise; der größte und nördlichste Hügel ist das Heim einer Heeresameise, die anderen von Arbeiterameisen. Die Ameisen kommen eine nach der anderen heraus – eine pro Runde –, um jeden Gegner im Raum anzugreifen, den sie mittels eines Fertigkeitswurfs für Wahrnehmung bemerken – oder automatisch, sofern die Eindringlinge Lichtquellen mitbringen.

Riesenarbeiterameisen (5) **HG 1**
EP je 400
TP je 18 (*PF MHB*, S. 12)

B31. Ausbauprojekt (HG 2)

Diese unregelmäßig geformte Kammer scheint erst kürzlich aus dem Fels gemeißelt worden zu sein.

Kreaturen: Die hier hausenden Winzlinge haben unter dem Befehl ihres Königs Zuuga begonnen, einen größeren Bau zu meißeln. Ihre Fortschritte sind jedoch bescheiden – und das ist auch gut so, da sie eigentlich bisher nur Glück gehabt haben, nicht nach Bereich **B37** durchzubrechen und das ganze Gewölbe zu überfluten. Gegenwärtig mühen sich sechs Winzlinge mit stumpfen Meißeln und sehr kleinen Hämmern ab. Sie spucken und kreischen, wenn sie gestört werden sollten, doch sobald einer von ihnen zu Boden geht, flieht der Rest erst nach **B32** und dann nach **B35**, um mit ihren Artgenossen eine letzte Verteidigungslinie zu bilden.

Winzlinge (6) **HG ¼**
EP je 100
TP je 3 (*PF MHB*, S. 277)

B32. Spinnenhinterhalt (HG 3)

Die Decke des grob achteckigen Raumes ist von dicken Schichten verstrickter Spinnennetze verhüllt.

Die Geheimtüren im Westen und Osten repräsentieren das Beste, was die Baukunst der Winzlinge zu bieten hat – man benötigt einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 12, um eine zu bemerken.

Kreaturen: Während die Befähigung der Winzlinge zum Bau von Geheimtüren recht fragwürdig ist, gilt dies nicht für ihren Rapport mit Ungeziefer: Sie haben eine Riesige Schwarze Witwe als Wächter aufgezogen und das aufgequollene Monster haust nun in den dicken Netzen unter der Decke. Die Schwarze Witwe lässt sich herab, um jeden Nicht-Winzling anzugreifen, der diese Kammer betritt; sie verfolgt Gegner, so weit sie kann.

Riesige Schwarze Witwe **HG 3**
EP 800
TP 37 (*PF MHB II*, S. 239)

B33. König Zuugas Halle (HG 1/3)

Eine Säulenreihe führt quer durch diese Halle, an deren beiden Enden sich auf Brusthöhe jeweils eine Nische befindet. Die westliche Nische enthält eine silberne Statue und die östliche einen auf dem Kopf stehenden Ogertotenschädel.

Kreaturen: Diese Halle ist der Thronsaal des selbsternannten Königs der Winzlinge. König Zuuga sitzt in der westlichen Nische auf einem Thron aus dem Schädel eines Ogers und verbringt seine Zeit damit, die von seinem Volk dargebrachte Nahrung zu verspeisen und königliche Anweisungen in den leeren Raum zu verkünden. König Zuuga ist nicht sonderlich gefährlicher als ein normaler Winzling, auch wenn er vielleicht ein paar Fingerbreiten größer und auch etwas kräftiger als die meisten anderen Winzlinge ist. Zudem ist er völlig dem Wahnsinn verfallen. Die anderen Winzlinge lassen ihn daher meist in Ruhe und bringen ihm zwischendurch nur sein Essen. Er trägt eine für eine mittelgroße Kreatur gefertigte Armschiene auf dem Kopf.

König Zuuga besitzt wenig Verständnis für das Konzept relativer Macht und hält sich für einen unbesiegbaren Herrscher. Sobald die SC eintreffen, zirpt er vor Begeisterung und weist sie an, näherzukommen und sich zu verbeugen, ehe er sie in nasalem Finsterländisch anspricht. Der König fragt, ob sie die Helden seien, nach denen er geschickt habe. Sollten die SC dies bejahen, klatscht er in die Hände und erklärt ihnen, dass sein geliebtes Haustier Klickerbeine verschwunden sei. Er möchte es zurückhaben, scheint sich aber nicht erinnern zu können, welcher Spezies es angehört. Es geht ihm auch nicht um die Zuneigung zu diesem Wesen, sondern um den Umstand, dass er seine „Ersatzkrone“ in einem Beutel an eines seiner Beine gebunden hat. Zuuga kann den SC keine weiteren Informationen geben, verspricht ihnen aber einen winzlingkopfgroßen Diamanten, falls sie ihm seine Schlafkrone zurückbringen (dabei handelt es sich um das Gegenstück zu der Armschiene, die er auf dem Kopf trägt). Egal ob die SC diese „Queste“ annehmen oder nicht,





wird König Zuuga sich bei ihrer Rückkehr nicht mehr an sie erinnern und seine imaginäre „Henkertruppe" auffordern, ihnen die Köpfe abzuschlagen und die Ersatzkrone abzunehmen. Es muss wohl nicht sonderlich erwähnt werden, dass König Zuuga keinen kopfgroßen Diamanten besitzt.

König Zuuga **HG 1/3**
EP 135
Verbesserter Winzling (*PF MHB,* S. 277, 294)
TP 5

Schätze: Die Silberstatue stellt eine Sphinx dar und hat einen Wert von 175 GM. Zuugas Krone ist in Wirklichkeit eine *Rüstungsarmschiene +2*, das Gegenstück befindet sich in Bereich **B45**.

B34. Geheimtür
Wie bei den Geheimtüren in Bereich **B32** ist nur ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 12 erforderlich, um die Geheimtür in der Wand hier zu bemerken.

B35. Winzlingbau (HG 5)
Dicke Spinnweben hängen von der Decke und den Wänden dieses schmutzigen, von Geröll und Müll übersäten Raumes. An manchen Stellen wurden Schutt und Abfall zu Hügeln und Formen aufgeschichtet, welche fast wie kleine Möbelstücke aussehen – wie Betten, Tische und Stühle für kleine Humanoide.

Kreaturen: Der Großteil des Winzlingsstammes haust hier mit zwei Riesenspinnen, die als Reittiere genutzt werden. Wenn sie mit Eindringlingen konfrontiert werden, springen zwei Winzlinge auf die Spinnen und führen den Angriff gegen die SC. Sobald eine der Riesenspinnen oder drei der Winzlinge zu Tode gekommen sind, kreischen die übrigen auf und beginnen zu fliehen. Die entkommenden Winzlinge verteilen sich anschließend über das tieferliegende Gewölbe und können dort an der Seite der unterschiedlichen Ungeziefer angetroffen werden – ganz nach deinem Belieben. Auf diese Weise können die Ungeziefer komplexere Taktiken einsetzen als normal.

Winzlinge (8) **HG ¼**
EP je 100
TP je 3 (*PF MHB*, S. 277)

Riesenspinnen (2) **HG 1**
EP je 400
TP je 16 (*PF MHB,* S. 244)

B36. Abwärtsführende Treppe
Diese Treppe führt 9 m weit nach unten nach Bereich **B38**.

B37. Unterwassereingang (HG 4)
Dieser überflutete Bereich stellt einen alternativen, aber relativ gut verborgenen Eingang in die Krähe dar – der südliche Ausgang ist 3 m breit und mit dickem Seetang verhan-

gen, der an den Seiten des Pfeilers wächst. Um die Öffnung von außen zu bemerken, ist ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 15 erforderlich. Der Eingang liegt 6 m unter der Wasserlinie. Der Bereich ist mit den Bereichen **B26** und **B29** darüber verbunden.

Kreaturen: Die SC begegnen bei ihrem ersten Besuch an diesem Ort drei Riesenwasserspinnen, sofern sie deren Aufmerksamkeit nicht bereits in Bereich **B29** erlangt und sie besiegt haben.

Riesenwasserspinnen (3) **HG 1**
EP je 400
Riesenspinnenvariante (*PF MHB,* S. 244)
TP je 16

B38. Kerkereingang

Nach Süden hin ist dieser feuchte Steinkorridor zunehmend von Spinnenweben versperrt, während sie nach Westen hin rasch nachlassen.

Diese Treppe führt 9 m nach Bereich **B36** hinauf. Die Kammern dahinter dienten einst als Kerker, um Gefangene festzuhalten und zu befragen, die an Bakrakhans Grenze gefangen wurden, doch heute werden sie von gewaltigem Ungeziefer bewohnt, welches in den letzten Jahren dem Einfluss der Winzlinge auf der höhergelegenen Ebene entkommen konnte.

B39. Zellenblöcke (HG 4)

Von einem zentralen Wachraum aus führen drei lange Zellenblöcke mit jeweils zahlreichen Eisentüren fort.

Kreaturen: Obwohl es in den Zellen die allgegenwärtigen Spinnennetze nicht gibt, hausen auch hier Ungeziefer. Insgesamt sind es vier blassgelbe Krabbenspinnen, welche jeden Eindringling rasch angreifen. Diese Jäger spinnen keine Netze.

Riesenkrabbenspinnen (4) **HG ½**
EP je 200
TP je 11 (*PF MHB III*)

B40. Folterkammer (HG 2)

Von Norden her führen Stufen in diesen Raum hinab. Eine schwere Steintür versperrt den Durchgang nach Westen. Nach Osten führt ein Gang fort, an dessen Seiten sich je eine rostige Eisentür befindet. Im Raum verteilt liegen Folterinstrumente aus vergangenen Tagen, die nicht mehr zu gebrauchen sind.

Die Zellentüren sind verrostet und erfordern einen Stärkewurf gegen SG 22, um sie aufzubrechen.

Kreaturen: Der Insasse der südlichen Zelle ist schon lange tot und seine Knochen sind zu Staub zerfallen. Die nördliche Zelle dagegen ist noch belegt – sie enthält eine Sündenbrut, ein missgestaltetes, vage menschenförmiges Monster aus der Zeit des alten Thassilon. Früher diente die unsterbliche Sündenbrut als lebendes Folterinstrument, haust aber seit Thassilons Untergang in dieser Zelle. Sie hat ihr früheres Leben längst vergessen, verfällt beim Anblick der SC aber in mächtigen Zorn und wirft sich gegen die Eisenstangen ihrer Zelle, um diese zu verlassen. Falls die Zellentür geöffnet wird, greift sie die SC schlurfend an – als Kreatur des Zorns besitzt sie kein Verständnis für Dankbarkeit und auch keine Möglichkeit, solche auszudrücken.

Sündenbrut **HG 2**
EP 600
TP 19 (*PF MHB II*, S. 241)



B41. Versammlungshalle (HG 4)

Diese breite Halle ist von Säulen gesäumt, welche schwer von Spinnweben umgeben sind. Dies scheinen nicht die alten, trockenen Spinnweben zu sein, wie sie in den Gängen hängen, sondern eher frische Netze. Zwischen ihnen hängen die zerbrechlichen Kadaver mehrerer hundegroßer Albinogrillen.

Aufgrund der Spinnennetze auf dem Boden gilt dieser Bereich als Schwieriges Gelände.

Kreaturen: Diese Kammer diente einst als Truppenunterkunft, wurde aber von einer Kolonie Riesenspinnen übernommen. Die drei gewaltigen Arachniden bewegen sich sofort auf jeden eintretenden Eindringling zu, um ihn mit ihren Netzangriffen einzufangen. Wenn eine Spinne einen Gegner in ihrem Netz verstricken kann, ignoriert sie dieses Ziel solange, wie andere Opfer noch beweglich sind. Erst wenn alle Gegner bewegungsunfähig sind, versuchen die Spinnen, sie zu töten.

Riesenspinnen (3) **HG 1**
EP je 400
TP je 16 (*PF MHB*, S. 244)

B42. Heilendes Becken

Dieser kreisrunde Raum enthält nur ein 3 m durchmessendes Becken mit klarem Wasser. Die Wassertiefe beträgt etwa 15 cm und es ist so klar, dass man das Fliesenmuster in Form eines Wasserstrudels mühelos erkennen kann.

Dieses Becken strahlt schwache Beschwörungsmagie aus. Nach über 10.000 Jahren füllt es sich immer noch beständig mit frischem Wasser und reinigt sich selbst. Das Wasser besitzt sogar heilende Eigenschaften: Wer von ihm trinkt, heilt 1W8+3 Schadenspunkte und unterliegt *Teilweise Genesung*. Allerdings kann eine Kreatur nur einmal am Tag diese Vorteile genießen. Das Wasser behält seine Eigenschaften für 8 Stunden bei, wenn es aus dem Becken entfernt wird.

B.43 Küche (HG 4)

Die Kammer bildet einen weiten Halbkreis. In die Wand sind riesige, gemauerte Öfen eingelassen, neben denen sich mehrere Feuerstellen mit Bratspießen befinden.

Kreaturen: Seit Jahrtausenden ist diese Küche nur noch ein Unterschlupf für Ungeziefer. Gestatte den SC jede Runde, die sie hier verbringen, einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20, um ein seltsames Rascheln aus dem südlichsten Ofen zu bemerken. 1W4+1 Runden nach dem Eintreten der SC strömt dann ein Schwarm blassgelber Tausendfüßler heraus, der in den Ritzen und Rissen des Ofens haust. Die Tausendfüßler greifen alle lebenden Kreaturen an und verfolgen sie, bis sie getötet werden.

Tausendfüßlerschwarm **HG 4**
EP 1.200
TP 31 (*PF MHB*, S. 247)

B44. Hauptlagerraum (HG 3)

Uralte Regal enthalten nur den Staub der Nahrungsmittel, die hier einst aufbewahrt wurden. In den Nischen im Süden hängen Eisenhaken von der Decke, um daran Fleisch aufzuhängen.

In diesem Raum wurden früher die Nahrungsmittel für den Kerker gelagert, welche aber längst zerfallen sind. Die Geheimtür im Westen kann mittels eines Fertigkeitswurfs für Wahrnehmung gegen SG 20 entdeckt werden.

Kreaturen: Vor langer Zeit nutzten die hier beschäftigten Köche mehrere untote Dienstboten als Unterstützung zur Essensverteilung an die Gefangenen und Wachen. Sechs dieser Skelette sind noch übrig und warten auf Anweisungen, die nie kommen werden. Wenn sie andere lebende Kreaturen sehen, ergreifen ihre mörderischen Triebe die Oberhand und sie greifen an. Die Untoten verfolgende lebende Kreaturen bis zu ihrer Vernichtung.

Menschliche Skelette (6) **HG 1/3**
EP je 135
TP je 4 (*PF MHB*, S. 239)

B45 Versammlungshalle (HG 3)

Eine natürliche, feuchte Grotte im Fels öffnet sich vor euch mit einer Deckenhöhe von ungefähr 12 m. Dicke Ziegelsäulen tragen die Nordseite des Raumes, während am Südende ein kleines Podest aus dem Stein gehauen wurde, auf dem eine von Schimmelpilzen überzogene Statue einer wunderschönen Frau mit einem Ranseur steht.

Die schützende Magie, welche die Krähe seit Jahrtausenden erhält, wirkt hier nicht mehr, so dass die frühere Versammlungshalle der Kerkerwachen zunehmend zerfallen ist und das Aussehen einer immer natürlicheren Höhle annimmt. Die Geheimtür in der Südwand hängt schief in ihrem zerbrochenen Rahmen, so dass die SC sie mittels eines Fertigkeitswurfs für Wahrnehmung gegen SG 10 entdecken können.

Kreaturen: Ein besonders großer Höhlenfischer lauert in diesem Raum. Früher war dieses Monster König Zuugas liebstes Haustier, doch während eines längeren Anfalles von Halluzinationen hat er die Kontrolle über es verloren, so dass es in diese tieferliegenden Höhlen zog. Es ist ziemlich hungrig und greift die SC an, sobald es sie sieht. Der Höhlenfischer kämpft bis zum Tod.

Klickerbeine **HG 3**
EP 800
Verbesserter Höhlenfischer
TP 28 (*PF MHB*, S. 150)

Schätze: An einem der Beine des Höhlenfischers ist ein kleiner Lederbeutel festgebunden. Dieser enthält ein Dutzend polierter Steine, 23 winzige Zähne und eine *Rüstungsarmschiene* +2, das Gegenstück zu König Zuugas „Krone“ in Bereich **B33**.

B46. Leere Unterkünfte

Es scheint, als hätte es sich bei diesem Raum früher um Unterkünfte für die Wachen gehandelt, doch sind die Betten und anderen Möbelstücke längst zu fast nicht erkennbaren Trümmern zerfallen.

Der südliche Gang führt zu einer Treppe, welche nach Bereich **C1** hinabführt.



TEIL VIER:
EIN VERMÄCHTNIS DES ZORNS

Unter der Krähe verborgen befindet sich ein kleiner, geheimer Komplex, der nur Runenherrscherin Alaznist und Angehörigen ihres inneren Kreises bekannt gewesen ist. Er wurde direkt auf der Grenze zu Schalast und Eurythnia errichtet und besteht aus einer befestigten Garnison und Laboratorien zur Entwicklung aller Arten entsetzlicher, lebender Waffen für den Einsatz gegen Bakrakhans Feinde. Im Pfeiler über dem Komplex vermittelten Arkanisten und Wachen den Eindruck, es handle sich nur um eine Garnison. Doch in der Tiefe arbeiteten Alaznists begabteste Arkanisten nicht nur an der Erschaffung neuer Monster für ihre Armeen, sondern zogen zudem finstere Energien aus den unteren Ebenen über eine große, labyrinthartige Kammer, welche als der Kluftbruch bezeichnet wurde. Als Thassilon unterging, gaben diese Arkanisten das Labor auf und nahmen ihre Geheimnisse und magische Ausrüstung mit sich nach Xin-Bakrakhan, während sie die meisten ihrer Monster gegen Schalast im Rahmen eines letzten Angriffes aussandten.

Die Armeen und Berater der Runenherrscherin Alaznist gingen während Thassilons Untergang verloren, aber das Labor bestand weiter und der Kluftbruch stellt immer noch eine Verbindung zu einer abgelegenen Ecke der Hölle dar. Das Portal ist nur stabil genug, um den schwächsten aller Teufel die Passage zu ermöglichen – dies genügt aber, so dass diese Ebene von zwei zerstrittenen Gruppierungen höllischer Eindringlinge befallen ist – die eine wird von einem Imp geführt, die andere von einem Anklägerteufel.

C1. Uraltes Willkommen (HG 3)

Die rote Statue einer wunderschönen Frau mit einem Ranseur steht in der Mitte dieser Kammer. Der Boden ist schleimverkrustet.

Ein SC, dem ein Fertigkeitswurf für Wissen (Geschichte) gegen SG 25 gelingt, erkennt in der Statue die Runenherrscherin Alaznist. Einst konnte die Runenherrscherin diese Statue aus der Ferne aktivieren, um das Labor zu beobachten und mit ihren Dienern zu kommunizieren. Seit dem Erdenfall ist die Verbindung zwischen Alaznist und dieser Statue unterbrochen und die Statue selbst strahlt nur noch schwache Erkenntnismagie aus. Ein Fertigkeitswurf für Zauberkunde gegen SG 20 enthüllt zudem, dass die Statue früher Beobachtung aus der Ferne ermöglichte und sogar als Wächter diente, doch nun nicht mehr funktioniert.

Kreaturen: Die Schleimspuren auf dem Boden sind das Werk des Bewohners dieser Kammer, einer aufgequollen

Made von der Farbe alten Eiters mit einem vage humanoiden Kopf, gewundenen Hörnern und einem Maul voller Reißzähne. Bei der Kreatur handelt es sich um eine Abysslarvae, einen Bittsteller aus dem Abyss, der vor langer Zeit bei einem Experiment beschworen und beim Verlassen des Komplexes zurückgelassen wurde. Normalerweise wird eine Larvae im Abyss entweder gefressen oder von der Umgebung in einen Dämonen oder Qlippoth verwandelt, doch wenn sie von dieser Ebene entfernt wird, kann sie aufquellen und mit der Zeit gewaltige Größe erreichen, wie diese 3 m lange Schreckensgestalt beweist. Die Larvae hat Jahrtausende in diesem Raum eingesperrt verbracht, da sie nicht versteht, wie Türen funktionieren, und ist sinnlos Jahrtausende lang im Kreis herumgekrochen. Das Monster reagiert auf die Ankunft der SC mit instinktivem Zorn und stößt aus seiner halbgeformten Kehle feuchte Belllaute aus. Diese genügen vollkommen, um die Bewohner von Bereich **C2** über das Eindringen Fremder in Kenntnis zu setzen.



Abysslarvae **HG 4**

EP 1.200

CB Großer Externar (Böse, Chaotisch, Extraplanar)

INI –1; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 8, auf dem falschen Fuß 17 (-1 GE, -1 Größe, +9 natürlich)

TP 42 (5W10+15)

REF +3, **WIL** +1, **ZÄH** +6

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte; **Resistenzen** Feuer 5, Kälte 5, Säure 5

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Biss +8 (1W6+6 plus 1W6 Säure)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Madenspucken

TAKTIK

Im Kampf Die Larvae verfügt kaum über Intelligenz, weiß aber, dass Gegner mit großen Waffen ihr größere Schmerzen zufügen können – sie konzentriert sich daher auf das Ziel mit der größten Waffe. Sie verfolgt Gegner gnadenlos, kann aber keine Türen öffnen. Ebenso macht sie keinen Unterschied zwischen den SC und anderen Gewölbebewohnern, so dass die SC sie theoretisch zum Angriff auf andere Kreaturen verleiten könnten.

Moral Die Larvae kämpft bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 8, **KO** 15, **IN** 3, **WE** 10, **CH** 7

GAB +5; **KMB** +10; **KMV** 19 (kann nicht zu-Fall-gebracht werden)

Talente Abhärtung, Dranbleiben, Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung)

Fertigkeiten Schwimmen +9, Wahrnehmung +11

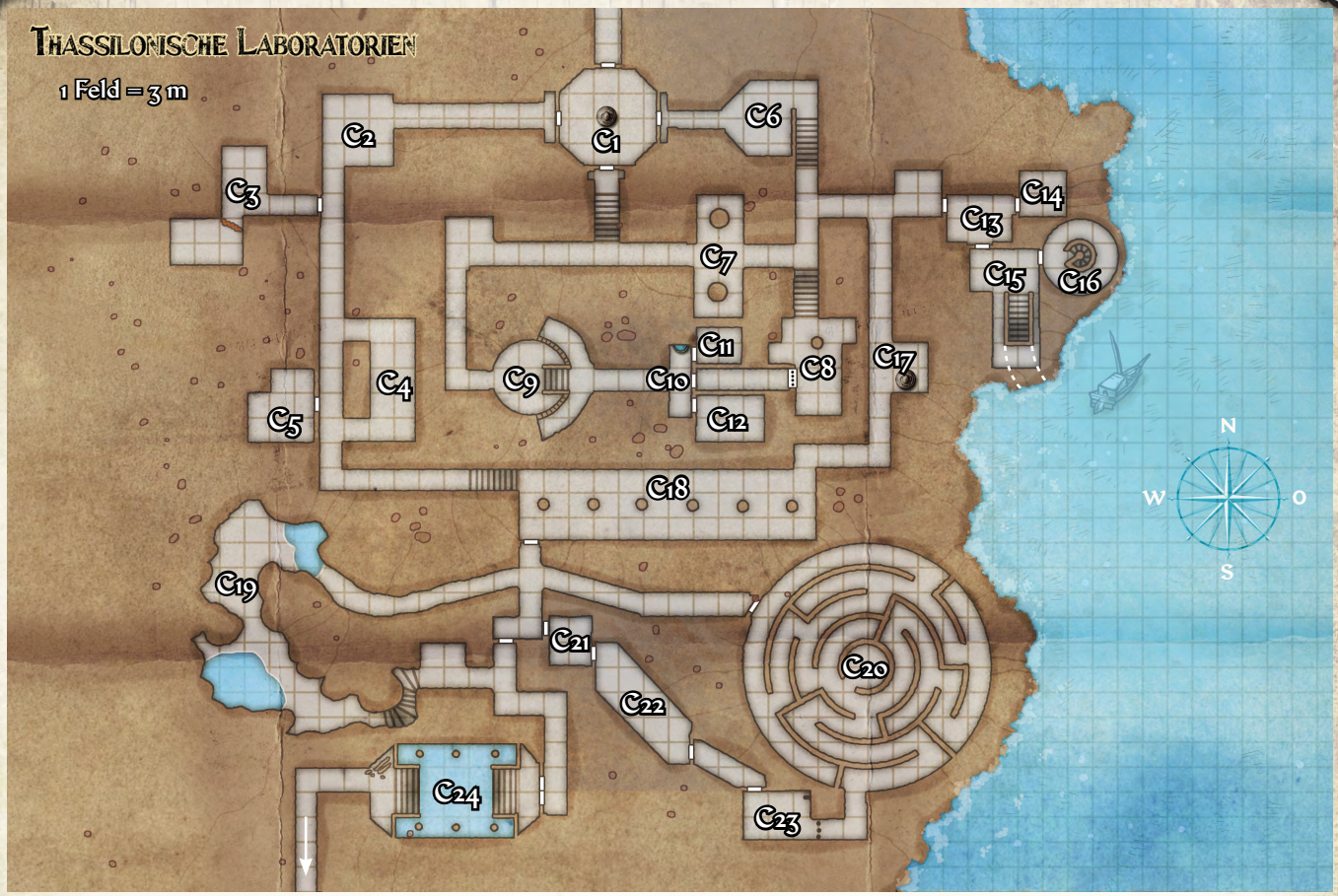
Sprachen Abyssisch

Besondere Eigenschaften Gequälter Verstand

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gequälter Verstand (AF) Eine Abysslarvae ist gegen geistesbeeinflussende Effekte immun, da ihr Verstand ein Wirbel aus Schmerz und Chaos ist. Sollte jemand versuchen, mittels eines geistesbeeinflussenden Effekts oder Zaubers mit einer Abysslarvae Kontakt aufzunehmen, muss ihm ein Willenswurf gegen SG 18 gelingen, um nicht für 1 Minute verwirrt zu sein. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution und enthält einen Volksbonus von +4.

Madenspucken (AF) Eine Abysslarvae kann einmal täglich einen Madenstrahl nach einem Gegner innerhalb von 6 m spucken. Die Larvae führt dazu einen Berührungsangriff im Fernkampf +3 aus. Bei einem



erfolgreichen Treffer kränkelt das Ziel für 1W4 Runden (REF SG 16 reduziert die Wirkungsdauer auf 1 Runde). Der SG des Rettungswurfes basiert auf Stärke.

Schätze: Der Ranseur der Statue ist nicht Teil der Figur und kann mittels eines Stärkewurfs gegen SG 18 entfernt werden oder indem man die Hand zertrümmert (Härte 10, 20 TP). Es handelt sich um einen *Ranseur aus Kaltem Eisen +1*.

C2. Elementarwachen (HG 3)

Auf dem Boden schimmert ein 9 m durchmessender Ring aus sanft leuchtenden Runen. In der Mitte des Raumes scheint eine einzelne Flamme zu flackern, die über keine ersichtliche Brennstoffquelle verfügt.

Dieser Runenkreis funktionierte früher als machtvolle Falle, welche eine kleine Armee von Elementaren herbeizauberte, um jeden anzugreifen, der den Raum zu betreten versuchte. Die Falle ist aber den Tücken der Zeit zum Opfer gefallen und funktioniert nur noch als dauerhafter, übergroßer *Schutzkreis gegen Ordnung* (ZS 15) – und damit als mächtiger Schutz, den die Teufel auf dieser Ebene nicht passieren können. Ein Fertigkeitswurf für Zauberkunde gegen SG 23 enthüllt die Natur des Kreises und dass in ihm einst, vor langer Zeit, eine mächtige Feuerkreatur festgehalten wurde. Der Raum würde sich daher bestens zum Rasten und Erholen eignen, doch zuerst müssten die im Kreis gebundenen Wächter besiegt werden.

Das Feuer im Zentrum ist echt – es ist das Resultat eines stecknadelgroßen Portals zur Ebene des Feuers. Es kann nicht bewegt werden und verursacht bei Berührung 1W6 Punkte Feuerschaden.

Kreaturen: Diese Runen banden einst einen Adeligen Ifrit an diesen Raum, den die Arkanisten als Wächter und aufgrund seiner Fähigkeit, Wünsche zu verleihen, einsetzten. Als die Magie des Kreises während des Erdenfalls nachgab, floh der Ifrit. Nur zwei kleine Feuerelementare sind zurückgeblieben, die nahe der Flamme im Zentrum lauern. Sie schießen heran und greifen jeden an, der es wagt, den Raum zu betreten, können Gegner aber nicht über den Rand des Runenkreises hinaus verfolgen.

Kleine Feuerelementare (2) **HG 1**
EP je 400
TP je 11 (*PF MHB*, S. 98)

C3. Der Suzerän (HG 5)

Eine Nische im Süden dieses leeren Raumes wird teilweise von einem Vorhang aus rotem Kettengewebe verhüllt – dieser besteht aus feinen Stahlketten, welche nach all der Zeit rostig sind.

Sobald man sich dem Vorhang auf 3 m nähert, erkennt man, dass dieser in Wirklichkeit die gesamte Südhälfte des Raumes versperrt. Jenseits des Vorhanges sind die

Wände von primitiven Holzkohle-Inschriften verunstaltet. Diese Kritzeleien sind auf Infernalisch und wiederholen ständig, dass dieses „Reich“ dem „Suzerän von Klein-Erebus“ gehöre.

Kreaturen: Die innere Hälfte dieser Kammer ist das Reich einer der beiden zerstrittenen Teufelsfraktionen. Hier herrscht ein freier Imp, der sich selbst als den Suzerän von Klein-Erebus bezeichnet – so nennt er dieses Gewölbe. Im äußeren Raum hat der Suzerän zwei Lemuren postiert; diese Wachen stoßen ein röhrendes Bellen aus, sollte jemand anders als Lemuren den Raum betreten, und gehen dann zum Angriff über. Der Suzerän macht sich daraufhin unsichtbar und schlüpft 1 Runde später hinter dem Vorhang hervor. Der Imp schließt sich nicht sofort dem Angriff an, sondern beobachtet zunächst und ist von den SC beeindruckt, sollten sie gewinnen. In diesem Fall verkündet er mit hoher Stimme, sie hätten „den ersten Test bestanden“. Immer noch unsichtbar stellt er sich sodann den SC als der Suzerän von Klein-Erebus vor und verspricht ihnen bedeutende Rollen in seinem Reich und große Reichtümer, sollten sie für ihn zwei Aufgaben erfüllen: Sie sollen zwei Lemuren befreien, die sein Feind entführt hat (diese werden in Bereich **C11** festgehalten), und zudem seinen verhassten Gegner, Fürst Baz, töten. Sollten die SC sich weigern, setzt er *Einflüsterung* gegen den am schwersten gerüsteten SC ein, um ihn zur Ausführung der Mission zu zwingen – dabei wird er natürlich sichtbar und wahrscheinlich nun von den SC angegriffen. Er wehrt sich, ergibt sich aber, wenn er auf unter 4 TP reduziert wird, und bettelt dann um sein Leben. Sollten die SC sich als gnädig erweisen, beginnt er zu kichern, sich unsichtbar zu machen und flieht in das Gewölbe, um seine Wunden zu heilen und seine Rache zu planen.

Sollten die SC zustimmen, die Aufträge für ihn zu erledigen und später zurückzukehren, verlangt er als erstes die Befreiung der Geiseln (seiner Lemurensoldaten, die in Bereich **C11** eingekerkert sind), geschieht dies nicht, verfällt er in Wut und greift an. Retten die SC die Lemuren und berichten, Fürst Baz getötet zu haben, gackert der Imp voller Freude auf und verkündet, dass sie sich so lange in diesem Raum aufhalten können, wie sie wollen, denn er würde in Fürst Baz‘ schönere Räume umziehen. Die den SC versprochenen ‚Reichtümer‘ bestehen aus dem Inhalt des Lederbeutels, den er bei sich trägt – siehe Schätze.

Der Suzerän von Klein-Erebus **HG 3**
EP 800
Verbesserter Imp (*PF MHB*, S. 256, 294)
TP 22

Lemuren (2) **HG 1**
EP je 400
TP je 13 (*PF MHB*, S. 259)

Schätze: Der Suzerän trägt einen alten Lederbeutel mit 117 SM und einer *Schriftrolle: Tote beleben*.

C4 Uralte Destille (HG 3)

Dieser Raum scheint früher ein alchemistisches Labor gewesen zu sein, doch wurden die meisten Ausrüstungsgegenstände zertrümmert.

Eine Fertigkeitswurf für Handwerk (Alchemie) oder Wissen (Arkanes) gegen SG 18 bestätigt, dass dieser Raum nicht nur ein alchemistisches Labor gewesen ist sondern speziell ausgestattet war, um Tränke zu destillieren und zu veredeln – insbesondere Tränke, welche den Körper in seltsamer Weise verbessern und stärken sollten. Ein Teil der zerstörten Ausrüstungsgegenstände ähnelt denen, welche Alchemisten zur Herstellung ihrer Mutagene nutzen. Die alten Thassilonier nutzten dieses Labor, um seltsame Elixiere und Mutagene zu entwickeln, um damit Sündenbruten und andere, in den Fleischschmieden (Bereich **C18**) geschaffene Kreaturen zu verbessern.

Kreaturen: Zwei Lemuren kriechen ziellos in diesem Raum umher, während sie ein waches Auge auf den Gang im Westen halten, ob Fürst Baz sich nähert. Sie greifen die SC an, wenn sie sich nähern.

Lemuren (2) **HG 1**
EP je 400
TP je 13 (*PF MHB*, S. 259)

C5. Verlassenes Lager (HG 2)

In diesem Raum stehen die zerbröselnden Reste von Kisten, Fässern, Urnen und anderen Behältern aller Größenordnungen.

Die Steintür zu diesem Raum hat sich in ihrem Rahmen verschoben und erfordert einen Stärkewurf gegen SG 22, um sie zu öffnen. Die Inhalte des Raumes sind gewöhnliche Möbelstücke und Gegenstände, die aus den Laboratorien entfernt wurden, als man sie aufgab. Sie sind alle dem Verfall zum Opfer gefallen und wertlos.

Kreaturen: Selbst eine oberflächliche Durchsuchung dieser Kammer enthüllt eine seltsame Gerätschaft, die einem dreibeinigen, vierarmigen Humanoiden aus Eisen und Messing ähnelt. Das Federwerk dieses Mechanischen Dieners ist schon lange zum Stillstand gekommen; der dazugehörige Schlüssel kann aber in Bereich **C10** gefunden werden. Sollte die Mechanische Kreatur durch Aufziehen reaktiviert werden, erwacht sie nach ein paar Zuckungen zum Leben und bleibt dann bewegungslos stehen, bis die Person sich bewegt, die sie aufgezogen hat. Der Diener folgt dieser Person und entfernt sich nie mehr als 3 m von ihr. Er funktioniert wie ein Leibwächter und greift jeden Gegner an, der die Person angreift, auf die er sich „eingestellt“ hat. Der Diener wird nicht innehalten, um sich zu reparieren, ehe er auf unter 6 TP reduziert wird. Ansonsten folgt er treu der Person, die ihn aufgezogen hat, bis sein Uhrwerk abgelaufen ist. Er stellt sich auf die nächste Person ein, die ihn aufzieht.

Mechanischer Diener **HG 2**
EP 600
TP 31 (*PF MHB III*)

Schätze: Zwischen den hier vorhandenen Überresten sind zwei interessante Gegenstände: Eine Messingkurbel mit Perlengriff, mit der man das Fallgitter in Bereich **C8** öffnen kann. Und ein Satz Schmiedewerkzeuge [Meisterarbeit] aus Mithral im Wert von 500 GM.

Belohnung: Sollten die SC den Mechanischen Diener aktivieren, dann belohne sie mit EP, als hätten sie ihn im Kampf besiegt.

C6. Geistlose Wächter (HG 3)

Der Boden dieses Raumes ist kahler Stein; eine Treppe führt im Süden nach unten.

Kreaturen: Zwei vage humanoid aussehende Kreaturen mit wächsernen, fast flüssigem Fleisch, das seilartig von ihren verdrehten Knochen hängt, wachen hier. Jede ist mit einem Speer bewaffnet und steht völlig bewegungslos da. Sie gehören zu den schwächsten aller Teufel, es handelt sich bei ihnen um Nupperibos. Diese geistlosen Drohnen rangieren noch unterhalb der Lemuren und dienen nur als Schwertfutter für andere, in diesem Fall dem Anklägerteufel Baz in Bereich **C12**. Die Teufel ähneln in ihrer Geistlosigkeit beinahe Konstrukten, mit denen man nicht kommunizieren kann – sie heben ihre Speere und greifen alle Nicht-Teufel an, die sie sehen.

Nupperibos (2) **HG 1**

EP je 400

RB Mittelgroße Externare (Böse, Extraplanar, Rechtschaffen, Teufel)

INI +0; **Sinne** Blindsicht 18 m, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 12, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 12 (+2 natürlich)

TP je 5 (1W10)

REF +2, **WIL** +0, **ZÄH** +2

Immunitäten Feuer, geistesbeeinflussende Effekte, Gift; **Resistenzen** Kälte 10, Säure 10; **SR** 5/Gutes oder Silber

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Speer +1 (1W8/×3), 2 Klauen +1 (1W4)

TAKTIK

Im Kampf Ein Nupperibo greift das ihm nächste zugewandte Ziel an. Er setzt seine Klauen nur ein, wenn er entwaffnet wird.

Moral Ein Nupperibo kämpft bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 10, **KO** 10, **IN** —, **WE** 11, **CH** 4

GAB +1; **KMB** +1; **KMV** 11

Besondere Eigenschaften Infernaler Sklave

Infernaler Sklave (AF) Nupperibos sind Teufel, aber im Grunde geistlose Hüllen verfestigter Qual. Wie Golems besitzen sie keinen eigenen Verstand, sondern folgen Befehlen und einer Programmierung, die andere, mächtigere Teufel ihnen auferlegen. Sie können einfache Waffen nutzen, wenn man es ihnen befiehlt, und sind im Umgang mit ihnen geübt, können aber auch einfache Gegenstände wie Türen bedienen. Rüstungen, komplexere Waffen und Werkzeuge liegen jenseits ihres Könnens.



C7. Die Ersten und Zweiten Thassilonier

An jedem Ende dieses breiten Raumes steht eine Säule. Die nördliche Säule hat die Form einer wunderschönen Frau mit einem Ranseur. Die südliche Säule zeigt sieben robentragende Männer und Frauen, deren Gesichtszüge im Laufe der Jahre erodiert sind. Jede dieser Personen hält ein Segment des siebenspitzigen Sterns in ihren Händen. In den Boden sind fremdartige Runen geritzt.

Die Runen sind auf Thassilonisch und fragen: „Liegt wahre Macht bei einem oder vielen?“ Ein Fertigkeitswurf für Wissen (Geschichte) gegen SG 25 enthüllt, dass die nördliche Säule Alaznist, die Runenherrin des Zorns darstellt, während die südliche Säule die ursprünglichen sieben Runenherrscher zeigt, nachdem sie den *Zerbrochenen Stern* zerschmettert haben. Die in den Runen gestellte Frage soll Alaznists Anhänger daran erinnern, dass der Schlüssel zur Macht als Erben Thassilons darin bestand, einem Herrscher zu folgen, nicht sieben. Wenn die nördliche Säule berührt wird, leuchtet Alaznists Bildnis einen Moment lang auf und die Person, welche die Säule berührt hat, erhält daraufhin für 24 Stunden einen Verständnisbonus von +1 auf ihre Angriffs-, Waffenschadens-, Rettungs-, Fertigkeits- und Attributswürfe. Eine Person, die die südliche Säule berührt, erhält dagegen für 24 Stunden einen Malus von -1 auf ihre Angriffs-, Waffenschadens-, Rettungs-, Fertigkeits- und Attributswürfe. Wenn eine Person, beide Säulen berührt, heben sich die Effekte gegenseitig auf. Beide Effekte können nur einmal auf eine Person wirken.

C8. Torhaus (HG 2)

Dieser unregelmäßig geformte Raum enthält noch ein paar Spuren seines alten Glanzes: Beachtenswert guterhaltene Wandteppiche hängen in Nischen über Steinbänken. Beide zeigen einen Berg, in den das Gesicht einer Frau gearbeitet wurde, über einer gewaltigen Brücke, welche über das Meer führt, während sich am Fuße des Berges eine seltsame Stadt erhebt. Eine einzelne Steinsäule steht in der Mitte des Raumes, die an ihrer Norden zugewandten Seite das Bild eines siebenspitzigen Sterns mit einem Loch im Zentrum zeigt. Ein Messingfallgitter versperrt im Westen den Zugang zu einem weiterführenden Gang.

Dieser Raum war früher ein geschmückter Salon, steht nun aber leer. Die Teufel haben noch nicht herausgefunden, wie man das Fallgitter anhebt, und nutzen einfach den Weg durch Bereich **C7**, um die dahinterliegenden Räume zu erreichen. Die Wandteppiche stellen die Stadt Xin-Bakrakhan zu ihrer Blütezeit dar (Wissen [Geschichte], SG 25). Wenn die SC die Säule untersuchen, stoßen sie auf zwei Dinge: Erstens ist das Loch in der Mitte des Sihedrons nicht rund, sondern dreieckig. Zweitens verrät ein Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes oder Geschichte) gegen SG 25, dass das Sihedron hier unüblich mit einer nach unten, statt nach oben weisenden Spitze dargestellt wird. Sollte ein passendes geformtes Werkzeug in das dreieckige Loch gedrückt werden – z.B. die Messingkurbel aus Bereich **C5** –, kann der Stern gedreht werden. Eine Drehung um 180 Grad, die bewirkt, dass die nach unten weisende Spitze nun nach oben zeigt, lässt das Fallgitter sich knirschend heben (der Lärm alarmiert die Bewohner der Bereiche **C9-C12**).

Schätze: Beide Wandteppiche wurden mit erhaltender Magie behandelt. Jeder ist 250 GM wert, wiegt aber auch 50 Pfund. Die Stange, an der der westliche Teppich hängt, ist hohl (Wahrnehmung, SG 23) und enthält einen *Zauberstab: Teilweise Genesung* mit 17 Ladungen.

C9. Kampfgrube (HG 4)

Ein gewundener Balkon zieht sich an der Ostseite des Raumes entlang. Eine Treppe führt 3 m nach unten.

Dieser Raum wurde von den Arkanisten genutzt, um ihre neu erschaffenen Kreaturen im Kampf zu beobachten – Sündenbruten und andere fleischgeformte Monstrositäten kämpften im unteren Teil, während die Arkanisten von Bänken auf dem Balkon zusahen.

Kreaturen: Zwei Nupperibos lauern in der Grube, während auf dem Balkon zwei Imps sitzen. Die Imps vertreiben sich die Zeit damit, die beiden Nupperibos gegeneinander kämpfen zu lassen, bemühen sich aber zu verhindern, dass sie einander töten, da es länger dauert, bis Nachschub durch den Kluftbruch in Bereich **C20** in das Gewölbe wandert.

Wenn die SC angreifen, befehlen die Imps den beiden Nupperibos anzugreifen und quieken vergnügt, während sie zusehen, welcher von ihnen die meisten Gegner erschlägt. Sobald die SC einen der beiden Imps angreifen, kreischen beide vor Schreck auf, machen sich unsichtbar und fliehen nach Bereich **C12**, um Fürst Baz Bericht zu erstatten.

Imps (2) **HG 2**
EP je 600
TP je 16 (*PF MHB, S. 256*)

Nupperibos (2) **HG 1**
EP je 400
TP je 5 (siehe Seite 43)

C10. Vorzimmer (HG 4)

Drei Türen und ein Gang führen aus diesem kleinen Vorzimmer fort. Ein Wasserbecken aus grünem Stein an der Nordwand bietet einen stetigen Wasserstrom.

Das Becken an der Wand funktioniert ähnlich wie das weiter oben in Bereich **B12**. Da die Teufel nicht trinken müssen, ignorierten sie bisher das Becken und haben daher auch den dort verborgenen Schatz übersehen.

Vor der Tür nach Bereich **C11** liegt Geröll aufgeschüttet, um die Insassen drinnen eingesperrt zu halten.

Schätze: Ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 15 enthüllt einen langen, dünnen Schlüssel aus blassgrünem Kristall (eigentlich ist es Noqual – siehe Seite 345) im Becken. Dies ist der Schlüssel für die Mechanische Kreatur in Bereich **C5** und 500 GM wert.

C11. Lemurengefängnis (HG 4)

Kreaturen: Zwei Lemuren sind hier „eingesperrt“. Sie sitzen geistlos wartend da und unternehmen keine Anstrengungen, den Raum zu verlassen, bis die Tür geöffnet wird. Sie greifen jeden Nicht-Teufel an, den sie sehen, und kämpfen bis zum Tod. Fürst Baz hat diese beiden Lemuren dem Suzerän (siehe Bereich **C3**) vor vielen Jahrzehnten „gestohlen“ (genau genommen sind die beiden Lemuren aus dem Reich

des Suzeräns fortgekrochen und wurden von Fürst Baz hier verwahrt). Dies ist der Hauptgrund für die Fehde zwischen dem Suzerän und Fürst Baz, da der Suzerän immer noch der Ansicht ist, die Lemuren würden ihm gehören – allerdings verstehen die Lemuren nichts davon.

Lemuren (2) **HG 1**
EP je 400
TP je 13 (*PF MHB*, S. 259)

C12. Fürst Baz' Raum (HG 3)

Ein niedriger Tisch steht in der Mitte des Raumes. Zwei niedrige Bänke stehen einander gegenüber um den Tisch und gegen eine davon lehnt ein hölzernes Saiteninstrument von archaischem Design.



Dieser Raum gehörte einem der leitenden Arkanisten der Laboratorien, dient heute aber als Nest eines fetten Anklägerteufels namens Baz. Dieser hat den Kopf und den Oberkörper eines menschlichen Säuglings mit jeder Menge Babyspeck und den Unterleib, die Flügel, den Mund und die Augen einer fetten Hausfliege. Baz war der erste Teufel, der sich seiner selbst wirklich bewusst war, als er durch den Kluftbruch kam und betrachtet sich daher als den wahren Herren des Komplexes. Er hält den Suzerän für einen Emporkömmling und will ihn tot sehen. Um ihn in sein Revier zu locken und zu töten, hat er zwei Lemuren gestohlen, welche der Suzerän für seine Untertanen hält. Fürst Baz ist ein absoluter Feigling und auch wenn er den Suzerän wahrscheinlich im Kampf besiegen könnte, hat er zu viel Angst, es zu versuchen. Sollten die SC es bis zu seinen Gemächern schaffen, versucht er, mutig aufzutreten, und verlangt, dass sie ihm zu Diensten sind und den rebellischen Imp töten. Sollten sie ihn angreifen, kreischt er auf und wehrt sich mit seiner Magie und seinem krankheitserregenden Biss. Falls die Imps aus Bereich **C9** nicht schon hier sind, beginnt Baz den Kampf damit, dass er in diesen Raum teleportiert, die Imps und die Nupperibos dort rekrutiert und mit ihnen zurückeilt, um die SC anzugreifen. Sollte Fürst Baz auf unter 10 TP reduziert werden, flucht er und ruft: „Gut, ihr könnt dieses verfluchte Labor haben!" Dann teleportiert er in die Kanalisation von Magnimar. Er könnte später noch für Ärger sorgen, hat aber fürs erste sein Interesse an diesem Komplex aufgegeben.

Fürst Baz **HG 3**
EP 800
Anklägerteufel (*PF MHB II*, S. 84)
TP 30

Schätze: Die uralter Zither ist ein wahres thassilonisches Kunstwert und 500 GM wert. Unter einer Bank steht eine silberne Truhe; diese ist 100 GM wert und enthält 22 GM, 175 SM und 312 KM.

C13. Belegter Wachraum (HG 4)

Dieser Raum ist von einem starken Meeresgeruch erfüllt. Salzverkrustungen auf dem Boden führen von der südlichen Tür fort.

Die Tür nach Bereich **C14** wurde von innen verbarrikadiert. Um sie aufzubrechen, ist ein Stärkewurf gegen SG 22 erforderlich. Bis zu zwei Personen können dabei zusammenarbeiten.

Kreaturen: Der Bewohner von Bereich **C14** hat fünf Nupperibos als Wachen gegen Eindringlinge versammelt, nutzt sie zuweilen aber auch als Speisekammer für seinen erlesenen Geschmack. Diese Kreaturen greifen geistlos jeden Nicht-Teufel an, der diese Kammer betritt, verfolgen aber niemanden aus dem Raum heraus.

Nupperibos (3) **HG 1**
EP je 400
TP je 5 (siehe Seite 43)

C14. Stinkers Schanzanlage (HG 4)

Die Wände dieser Kammer sind mit getrocknetem schwarzen Schleim bedeckt. Ungenaue Linien und Wischspuren innerhalb dieser Schichten wurden als Zeichen geschmackloser Kunstwerke hinzugefügt.

Kreaturen: Eine ungewöhnlich große und intelligente Lemure hat sich in dieser Kammer niedergelassen. Ihre Verwandlung in eine intelligentere Version ihrer Art ist das zufällige Ergebnis ihrer kannibalischen Gelüste und einer seltsamen Fluktuation der infernalen Energien bei ihrer Passage durch den Kluftbruch. Die Lemure ist gerade intelligent genug, um ein paar Worte auf Infernalisch zu sprechen. Sie hat den Namen Stinker angenommen, nachdem sie anderswo im Gewölbe zahllose Male so von den Imps genannt wurde. Stinker ist ein noch größerer Feigling als Fürst Baz und nicht schlau genug, um zu erkennen, dass er zu den stärksten Teufeln gehört, die in diesen Hallen festsitzen. Nachdem er von den Imps fast bis zum Äußersten gequält wurde, hat er sich daher in diesen Raum zurückgezogen und ein paar Nupperibos als Wachen und Leckerbissen mitgenommen. Stinker weigert sich, diesen Raum zu verlassen und genießt seine Einsamkeit. Falls die SC an der Tür zu hämmern beginnen, um sie niederzureißen, beginnt Stinker entsetzlich zu heulen und zu schluchzen. Wenn jemand in seinen

Raum eindringt, ist die Lemure vor Panik wie erstarrt. Sollte sie nicht sofort angegriffen werden, bittet sie die SC mitleidserregend, „die Schläger zu töten“ – damit meint sie alle anderen intelligenten Teufel auf dieser Ebene. Die schluchzende Lemure bietet den SC aufrichtig ihre Schätze als Belohnung an.

Stinker **HG 4**

EP 1.200

Verbesserte Lemurenvariante (PF MHB, S. 259)

RB Mittelgroßer Externar (Böse, Extraplanar, Rechtschaffen, Teufel)

INI +8; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Im Dunkeln sehen; Wahrnehmung +10

Aura Gestank (3 m, SG 16, 1W6+4 Runden)

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 14 (+4 GE, +4 natürlich)

TP 38 (4W10+16)

REF +5, **WIL** +7, **ZÄH** +8

Immunitäten Feuer, Gift; **Resistenzen** Kälte 10, Säure 10; **SR** 5/Gutes oder Silber

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 2 Klauen +8 (1W6+4)

TAKTIK

Im Kampf Stinker ist ein Feigling und beginnt niemals einen Kampf. Er weint und jammert lieber, selbst wenn er angegriffen wird. Doch sobald er auf unter 30 TP reduziert wird, verfällt er in eine mörderische Wut, die seine Feigheit verdrängt und ihn rasend vor Zorn werden lässt. Er greift dann den erstbesten Gegner an. Sobald keine offenkundig lebenden Ziele mehr übrig sind, übernimmt er wieder seine feige Persönlichkeit.

Moral Stinker kämpft bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 19, **GE** 18, **KO** 18, **IN** 4, **WE** 17, **CH** 7

GAB +4; **KMB** +8; **KMV** 22

Talente Verbesserte Initiative, Verbesserter natürlicher Angriff (Klauen)

Fertigkeiten Entfesselungskunst +11, Heimlichkeit +11, Wahrnehmung +10

Sprachen Infernalisch

Schätze: Stinker konnte einige gestohlene Schätze zusammentragen, die er den Teufeln auf dieser Ebene entwendete. Dieser kleine Hort besteht aus 35 GM und drei kleinen Almandinen im Wert von jeweils 50 GM.

C15. Die Meerestreppe (HG 3)

Salziger Meeresgeruch erfüllt die Luft dieses kalten Raumes. Salzverkrustete Reliefs an den Wänden zeigen in den Krieg marschierende Soldaten. In der Mitte des Raumes führt eine Treppe nach unten, die jedoch überflutet ist und bis dicht unter das Bodenniveau des Raumes reicht. Über der Wasseroberfläche schimmert eine dünne Schicht bläulicher Energie.

Die heutige Bucht und der Hafen von Magnimar waren zur Zeit des alten Thassilons ein Frischwassersee, der kilometerweit vom Meer entfernt war. Diese Treppe diente den Arkanisten als schnellerer, geheimerer Zugang zu den Laboratorien, wenn sie nicht durch alle Ebenen der Krähe schreiten wollten. Das schimmernde Energiefeld verhinderte, dass das Wasser des Sees das Gewölbe überflutete – heute hält es das Wasser des Varisischen Golfs auf. Feste Gegenstände können die Barriere problemlos passieren, Flüssigkeiten, die nicht in Gegenständen oder lebenden Kreaturen transportiert werden, können es nicht.

Die Treppe endet am Grund der Bucht der Ausgestoßenen in 12 m Tiefe an der Außenseite des Krähenpfeilers. Der Eingang ist von Sand und Algen verborgen, so dass ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25 erforderlich ist, um ihn zu finden, wenn man nichts von seiner Existenz weiß.

In der Nähe dieses Einganges liegt fast aufrecht das Wrack eines Fischkutters auf dem Grund des Hafenbeckens. Die Elizabet ist vor mehreren Jahren nach einem Zusammenstoß mit dem Pfeiler gesunken und gibt einen wunderbaren Orientierungspunkt ab, sollten die SC später zu diesem Eingang zurückkehren wollen.

Kreaturen: Zwei Riffklauen, lange, aalartige Kreaturen mit Hummerköpfen und -scheren hausen in der Elisabet. Diese aquatischen Aberrationen sind aggressiv und kommen zum Angriff aus dem Wrack geschwommen, sollte sich jemand diesem auf 3 m oder weniger nähern. Sie kämpfen bis zum Tod und verfolgen Gegner auch nach Bereich **C15** und darüber hinaus.

Riffklauen (2) **HG 1**

EP je 400

TP je 13 (*PF MHB II*, S. 212)

Schätze: Eine einminütige Durchsuchung des Wracks fördert bei einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 eine goldverzierte Perlenbrosche mit den Initialen „L.B.“ zutage (Wert 150 GM sowie ein Mithralrapier [Meisterarbeit] und eine *Tartsche +1*. Die Brosche gehörte dem Kapitän der Elizabet, Lockerbie Brast – diese arme Seele lebt nun in Bereich **D5**.

C16. Unterwasserobservatorium

Eine Wendeltreppe führt in der Mitte dieser ansonsten leeren Kammer zu einer kuppelförmigen Kammer in etwa 6 m Höhe hinauf.

Der obere Raum dieses Unterwasserturms wurde erbaut, um den Arkanisten einen Platz zu geben, an dem sich ausruhen und ins Wasser des umliegenden Sees blicken konnten. Daher ähnelt dieser Ort einem Unterwasserobservatorium. Drei dauerhafte *Energiewände* (ZS 15) dienen als Fenster hinaus in die heutige Bucht der Ausgestoßenen. Der Blick ist zwar etwas verschwommen und die an den Seiten des Turmes wachsenden Algen dienen als Vorhänge welche zuweilen den Blick verhängen, doch tagsüber kann man die Elizabet mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 15 erkennen. Von draußen kann man die Fenster hinter den Algenvorhängen mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 erkennen.

Schätze: Ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 enthüllt ein verborgenes Fach in der Fensterbank des mittleren Fensters, in dem zwei guterhaltene *Schriftrollen: Wasser atmen* liegen, Reste eines größeren Horts, den die Arkanisten früher genutzt haben, um über die Meerestreppe in Bereich **C15** kommen und gehen zu können.

C17. Beschädigte Falle (HG 3)

Diese Kammer ist bis auf die Statue einer hoheitlich wirkenden Frau mit einem Ranseur leer – ihrer Pose nach wirkt sie zum Kampf bereit, die Spitze des Ranseurs ist auf den nördlichen Eingang des Raumes gerichtet.

Falle: Die Statue der Runenherrscherin Alaznist war einst eine gefährliche Falle, hat im Gegensatz zum Gewölbe selbst die verstrichene Zeit jedoch nicht so gut überstanden. Ursprünglich entfesselte sie Feuerbälle in der Kammer, wenn jemand eintrat, der nicht sichtbar die thassilonische Rune des Zorns trug. Heutzutage stottert und raucht die Statue eine Runde lang, ehe sie ausgelöst wird, und die abgeschossenen Feuerbälle nur noch blasse Schatten der verheerenden früheren Explosionen. Das Zentrum der Detonation befindet sich an der Spitze des Ranseurs; wenn ein Feuerball detoniert, erfüllt seine Wirkung den Raum sowie jeweils eine Fläche von 3 m x 3 m-Feld des angrenzenden nördlichen und südlichen Ganges. Die Falle wird nicht ausgelöst, solange sich nichts im Raum bewegt.

Beschädigte Feuerballfalle **HG 3**

EP 800

Art Magie; **Wahrnehmung SG 15; Mechanismus ausschalten** SG 20

EFFEKT

Auslöser Sicht (*Wahrer Blick*); **Verzögerung** 1 Runde; **Rücksetzer** Automatisch (nach 1 Minute)

Effekt Zaubereffekt (*Feuerball*, 6W6 Feuerschaden, Reflex SG 14 halbiert)

C18. Halle der Fleischformer

Eine Säulenreihe verläuft in der Mitte dieser Halle. Zwischen den Säulen liegen die zerstörten Überreste eines einst gewaltigen magischen Labors. Zusammengebrochene Tische, zerbrochene Steinurnen, verrostete Kessel und uralte Glassplitter liegen überall herum. An der Nordwand befindet sich eine Wandmalerei von Armeen missgestalteter Monster und Dämonen, die sich am Ufer einer bergigen Insel versammeln. In die Bergspitze wurde das Gesicht einer Frau gearbeitet, unter deren Gesicht eine gewaltige Brücke fortführt. Unter dem Berg kann man in einer Seitenansicht ein verworrenes Höhlenlabyrinth sehen, an dessen Ende eine gewaltige Kammer liegt. Dort befindet sich eine gewaltige Monstrosität, deren Tentakel ein zentrales, reißzahngefülltes Maul umgeben und aus deren Mitte ein zorniges rotes Auge starrt.

Dieser Raum war früher die Hauptwerkstätte der Fleischformer ein Ort, an dem die Arkanisten Sündenbruten und andere Monstrositäten für Alaznists Armeen erschufen. Das Gewirr aus beschädigten und zerstörten Ausrüstungsgegenständen auf dem Boden wird als Schwieriges Gelände behandelt. Das Wandgelände an der Nordwand zeigt die Armeen Bakrakhan an den Ufern des heutigen Hohlberges (Wissen [Geographie], SG 20). Das in den darunterliegenden Höhlen hausende Monster ist eine Repräsentation der Werdenden Dämonenherrschers Yamasoth (Wissen [Die Ebenen], SG 30), des mächtigsten Verbündeten der Runenherrscherin Alaznist. Es ist unwahrscheinlich, dass die SC in der Lage sind, diese Information zu entschlüsseln, es ist aber dennoch ein Vorausblick auf die Ereignisse im vierten Teil der Kampagne.

C19. Feuchte Höhlen (HG 4)

Stalaktiten unterschiedlicher Größe hängen von der unregelmäßigen Decke dieser Höhle und tropfen langsam auf den Steinboden, wo sich zwei seichte Teiche befinden. Pilze wachsen in Hülle und Fülle an den Wänden und auf dem Boden dieser feuchten Höhlen, während im Nordwesten zusammengesunken die fossilen Knochen eines riesigen Monsters zu liegen scheinen.

Die Erschaffer des Komplexes stießen an dieser Stelle auf eine natürliche Höhlen und haben diese niemals ausgebaut, sondern als Bau eines Landhais genutzt, den die Arkanisten als Haustier gehalten haben. Von diesem Landhai sind nur noch bedrohlich wirkende, aber harmlose Knochen übrig. Bei den beiden Teiche, die an den tiefsten Stellen 1,50 m tief sind, handelt es sich um trinkbares Frischwasser, welches durch den umliegenden Fels gefiltert wurde und durch schmale Risse abfließt.

Kreaturen: Ein Grauschlick ruht am Wasserrand und wirkt dort wie eine Schlammanlagerung. Der Schlick ist hungrig und springt jede Kreatur an, die ihm zu nahe kommt, verfolgt aber niemanden weit über diesen Raum hinaus.

Grauschlick **HG 4**

EP 1.200

TP 50 (*PF MHB*, S. 138)

C20. Kluftbruchlabyrinth (HG 3)

Die Wände, der Boden und die Decke dieses gewundenen Labyrinths sind mit rostigen Eisenplatten beschlagen. In regelmäßigen Abständen tragen diese Metallplatten Brandmale. Hier und dort liegen die angenagten Reste geschwärzter Knochen. In jede Eisenplatte wurden Reihen winziger Runen geätzt.

Dieser gesamte Raum stellt einen komplexen magischen Gegenstand dar, der einet starke Beschwörungsmagie ausstrahlt. Ein SC, der Thassilonisch lesen kann und dem ein Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes) gegen SG 20 gelingt, erkennt, dass die gesamte Kammer als eine Art Gerätschaft zum Fokussieren planarer Energien errichtet wurde. Der Aufbau der Wände und die runenaufgeladenen Metallplatten sollen einen schwachen Übergang zwischen den Ebenen im Zentrum des Irrgartens erzeugen. Die ganze Konstruktion ist als der Kluftbruch bekannt. Dort konnten die Arkanisten vor dem Erdenfall bestimmen, auf welche Ebene der Kluftbruch ausgerichtet werden sollte, so dass sie ohne große Mühen auf zusätzliche planare Energien zur Unterstützung ihrer Arbeit zurückgreifen konnten. Ein Fertigkeitswurf für Wissen (Die Ebenen) gegen SG 20 bestätigt das der Kluftbruch gegenwärtig auf das Reich der Hölle fokussiert ist.

Dieser schmale Übergang hat jedoch noch einen weiteren schwachen Effekt. Er erlaubt, dass in bestimmten Abständen schwächere Bewohner einer Ebene den Riss durchqueren können. Diese Wesen sind niemals mächtiger als eine Kreatur mit einem HG von 3. Da diese unerwarteten Ankünfte jedoch relativ selten waren, reagierten die Arkanisten nicht mit großer Obacht, sondern traten den Besuchern nur mit ein paar Zaubern entgegen. Im Laufe der letzten über 10.000 Jahre sind mittlerweile aber genug Besucher eingetroffen, so dass sie das Gewölbe übernehmen konnten.

Der Kluftbruch kann relativ leicht geschlossen werden. Mittels eines Fertigkeitswurfs für Zauberkunde gegen SG 25 kann man erkennen, dass es genügt, mindestens 10 Eisenplatten zu lösen, um die Gerätschaft außer Funktion zu setzen. Dabei müssen die einzelnen Platten aber wenigstens 3 m auseinander liegen. Zum Lösen einer Platte ist ein Stärkewurf gegen SG 24 erforderlich, bei dem bis zu zwei Personen zusammenarbeiten können. Man kann Platten auch zerstören (Härte 10, 10 TP). Wenn eine Platte zerstört wird, besteht jedes Mal eine Wahrscheinlichkeit von 10%, dass der Energieschub es einer neuen Kreatur gestattet, sich im Herzen des Labyrinths zu manifestieren (würfle 1W4: Nupperibo, Lemure, Imp, Höllenhund).

Kreaturen: Der letzte Ankömmling traf vor zwei Jahren im Gewölbe ein, sitzt seitdem aber im Kluftbruchlabyrinth fest. Es ist ein einsamer Höllenhund, der vor Frustration über seine Gefangenschaft beinahe wahnsinnig ist. Die Geräusche seiner Krallen auf dem Metallboden und sein Knurren und Heulen hallen unheilvoll durch das Labyrinth – solltest du den Höllenhund nicht hier platzieren wollen, so kann er die SC auch einfach irgendwo im Labyrinth angreifen. Er kämpft bis zum Tod.

Höllenhund **HG 3**
EP 800
TP 30 (*PF MHB*, S. 151)

Belohnung: Belohne die SC nicht mit EP für Gegner, die sie ungewollt in das Gewölbe herbeirufen, während sie den Kluftbruch zu zerstören versuchen. Wenn sie die Gerätschaft aber vernichten können, dann belohne sie mit 1.600 EP.

C21. Brutkammer

Eine Bronzeplakette mit spitzen Runen hängt an einer Tür im Südosten, sie ist grün korrodiert.

Auf der Plakette steht auf Thassilonisch: „Nicht die Käfige offenlassen." Die Tür ist verschlossen, das alte Schloss kann mittels eines Fertigkeitswurfs für Mechanismus ausschalten gegen SG 25 geknackt werden.

C22. Spezimenlabor (HG 4)

An den Wänden des Raumes stehen Steintische, auf denen sich verbeulte, eiserne Käfige in unterschiedlichen Größen befinden. In vielen liegen die Knochen diverser Bewohner. Einige wurden auch mit Gewalt geöffnet und zerlegt.

Kreaturen: Die Käfige in diesem Raum wurden verwendet, um frisch erschaffene Sündenbruten festzuhalten sowie andere Kreaturen, die die Arkanisten in Bereich **C18** erschufen. Zuletzt hatten sie immer mehr Fehlschläge gelagert. Zur Zeit des Erdenfalls waren hier drei misslungene Sündenbruten, sogenannte Fleischbruten, eingesperrt. Diese konnten sich im Laufe der Jahre aus den langsam zerfallenden Käfigen befreien. Die drei Fleischbruten sind nicht klug genug, um diesen Raum zu verlassen, und greifen jeden an, der eintritt. Sie kämpfen bis zum Tod.

Fleischbruten (3) **HG 1**
EP je 400
TP je 13 (siehe Seite 428)

C23. Torhaus

Ein standhaftes, eisernes Fallgitter blockiert den östlichen Eingang, die Winde befindet sich an der Seite. Ein Skelett liegt über der Winde zusammengesunken, es trägt einen versengten Plattenpanzer.

Das eiserne Fallgitter ist blockiert, sofern die Verschlussstange nicht gelöst wird – dies ist von der Ostseite nicht möglich.

Schätze: Der Plattenpanzer des uralten Skeletts ist rostig, aber noch zu gebrauchen (bis zur Reparatur hat er den Zustand Beschädigt). Die Knochen zerfallen zu Staub, sobald die Rüstung bewegt wird.

C24. Südlicher Wachposten (HG 4)

Zwei Treppen führen in einen breiten Teich schlammigen Wassers hinab. Das Gewölbedach wird von Säulen getragen, die wie verschlungene Tentakel gestaltet sind und im Norden und Süden aus dem Teich aufragen.

Der Teich ist 3 m tief. Der Wasserstand wird auf dieselbe Weise beibehalten wie bei dem Becken in Bereich **B12**. Der Tunnel auf der anderen Seite des Raumes macht eine südliche Biegung und führt nach etwa 30 m aufwärts nach Bereich **D1**.

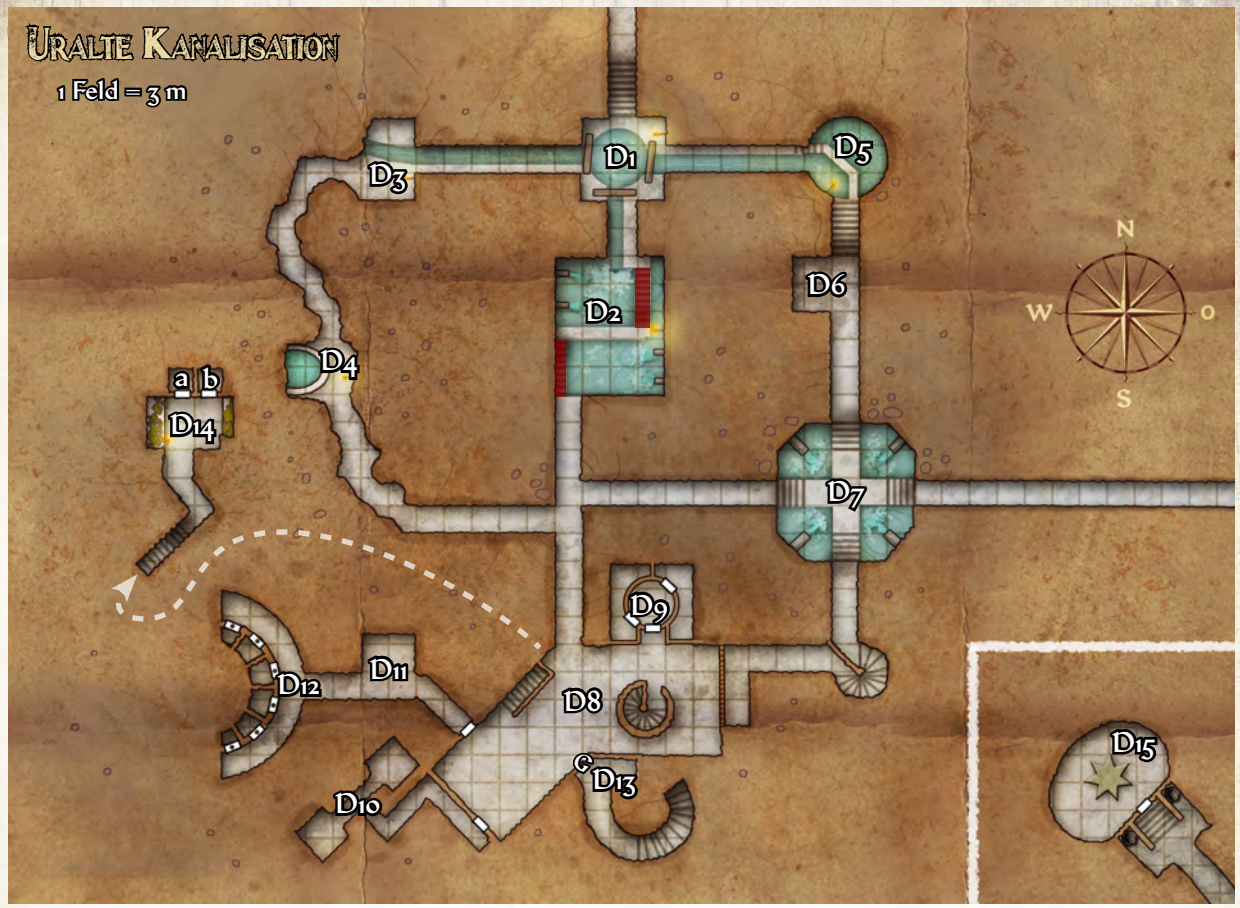
Kreaturen: Drei mit Kiemen und Schwimmhäuten ausgestattete Sündenbruten schwimmen im Teich. Jede besitzt eine Bewegungsrate (Schwimmen) von 9 m und die Unterart Aquatisch; ansonsten entsprechen sie typischen Sündenbruten. Sie lauern in den Ecken des Raumes und schwimmen zum Angriff herbei, sobald jemand den Teich durchquert. Sie sind keine Amphibien und verfolgen niemanden außerhalb des Teichs.

Aquatische Sündenbruten (3) **HG 2**
EP je 600
Sündenbrutvariante (*PF MHB II*, S. 241)
TP je17

D1. Kanalisationseingang

Eine kurze Treppe führt in eine 9 m x 9 m messende Kammer hinab. Eine Zisterne mit dunklem Wasser nimmt den Gutteil des Raumes ein. Abflüsse verlassen den Raum in der Mitte von nach Osten, Westen und Süden führenden Gängen; die offenen Kanäle haben 1,50 m breite Stege an der Seite. Durchnässte Bretter bilden instabil wirkende Brücken über die Kanäle hinweg. Eine Schmuckfackel aus Onyx brennt in einer Wandhalterung neben dem nach Osten führenden Gang. Aus diesem kann man jemanden mit rauer Kehle singen hören.

Diese Kammern dienten einst als Kanalisation der Krähe, waren aber auch mit einem Komplex verbunden, in dem in alten Zeiten die Verwalterin der Krähe, eine mächtige, von Runenherrscherin Alaznist ernannte Arkanistin wohnte. Diese Magierin ist schon lange tot, allerdings werden ihre Räumlichkeiten (Bereiche **D8-D14**) nun von einer Gruppe Derros genutzt. Diese Derros nutzen die nördliche Kanalisation, welche mit einem langen, unterirdischen Tunnel mit Magnimars Kanalisation verbunden ist (siehe Bereich **D7**), um hinein und heraus zu gelangen. Das Wasser in



der Kanalisation besteht heutzutage nicht mehr aus Abwasser, sondern filtert erst durch das Gestein vom Hafen hinab und dann tiefer ins Grundwasser. Der Großteil des Salzgehaltes wurde auf diesem Wege hinausgefiltert, es ist aber dennoch bitter und abgestanden. Das Wasser selbst besitzt keine Strömung. Die Zisterne in diesem Raum ist 6 m tief, wohingegen sich die Abflüsse in 3 m Tiefe befinden. Die über die Kanäle führenden Planken sind genauso unsicher, wie sie aussehen, und brechen durch, sobald sie belastet werden.

Der vorhandene Gesang stammt von dem Bewohner des Bereichs **D5**. Ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 14 genügt, um zu erkennen, dass auf Nekril gesungen wird, der Sprache der Toten. Es ist ein trauriges Lied darüber, was mit einer Leiche nach der Beerdigung geschieht, wenn sie zu einem Festmahl für die Würmer wird.

D2. Verrat bei jedem Schritt (HG 4)

Der steinerne Steg wird zu einer Brücke, während er sich durch diesen Raum windet. Steinsäulen tragen ihn, unter ihm liegt das stille, dunkle Wasser.

Dieser Raum ist aus zwei Gründen gefährlich: Die hindurchführende Brücke ist an zwei Punkten geschwächt (auf der Karte anhand der roten Markierungen dargestellt) und die Luft ist mit einem giftigen, entflammbaren Gas vermischt. Dieses Gas strömt lautlos durch die nördlichste Kanalröhre in der Ostwand herein und erfüllt den ganzen Raum.

Das Giftgas benötigt eine Runde, um sich in den Lungen einer Kreatur anzusammeln, und beginnt in der zweiten Runde, in der sich eine Kreatur im Raum aufhält, zu wirken: **Giftgas** – eingeatmet; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 14; **Frequenz** 1/Runde für 4 Runden; **Effekt** 1W2 GE-Schaden; **Heilung** 1 Rettungswurf. Das Gas ist entflammbar. Sollte es mit einer offenen Flamme in Kontakt kommen, verbrennt es innerhalb einer Runde mit einer hellen, blutroten Flamme – alle Kreaturen im Raum erleiden 4W6 Punkte Feuerschaden (Reflex SG 15, halbiert), danach ist die Luft atembar. Es dauert 24 Stunden, bis der Gasgehalt wieder giftige Ausmaße annimmt. Ein SC, dem ein Fertigkeitswurf für Wissen (Gewölbe) gegen SG 15 gelingt, erkennt die Natur des Gases, ehe jemand ihm ausgesetzt wird.

Die instabilen Bereiche der Brücke können eine mittelgroße oder zwei kleine Kreaturen tragen – wird dieses Limit überschritten, bricht die Brücke zusammen. Alle Kreaturen auf der Brücke stürzen in das 3 m tiefe Wasser und erleiden 1W6 Punkte Schaden durch Steintrümmer. Eine Kreatur innerhalb von 1,50 m Entfernung zu einem stabilen Abschnitt kann sich beim Einbrechen der Brücke mit einem Reflexwurf gegen SG 15 versuchen in Sicherheit zu bringen. Ein SC kann die Schwachstellen mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Baukunst) gegen SG 15 oder Wahrnehmung gegen SG 20 entdecken.

Belohnung: Sollten die SC diesen Raum durchqueren und die Gefahren dort vermeiden oder überleben, dann belohne sie mit 1.200 EP.

D3. Teileinsturz

Ein offener Kanal läuft durch diesen Raum, der aber im Westen eingestürzt ist. Ein von Pilzen überzogener Gang windet sich weiter in die Finsternis.

Hinter dem eingestürzten Bereich lag früher ein ausgedehntes Netzwerk an Kanalisationstunneln, welches mit ähnlichen Anlagen unter allen Pfeilern der Zornspann verbunden gewesen war. Wenn du willst, kannst du den SC erlauben, das Geröll zu beseitigen und diese anderen Tunnel zu erkunden – vielleicht stoßen sie sogar auf bisher unbekannte Zugänge zu den anderen Pfeilern. Einzelheiten zu diesen Gewölben überschreiten jedoch den Platzumfang dieses Abenteuers.



D4. Gefährlicher Schleim (HG 4)

Das westliche Ende dieses Raum wird von einem Teich ausgefüllt. Es stinkt so gewaltig nach Verwesung, Schimmel und Pilzen, dass euch die Augen tränen.

Diese Kammer war einst ein natürlicher Damm für die Kanäle der Kanalisation, in dem sich schwere Abfälle verfingen, um langsam zu verwesen. Der Teich ist 3 m tief.

Die Feuchtigkeit gestattet allen möglichen Arten von Pilzen hier zu gedeihen. Leider wächst zwischen den dicken Pilzflechten auch ein Flecken Grünschleim. Der gefährliche Schleim klebt an der Decke oberhalb der Ewigen Fackel und lässt sich auf die erste Kreatur fallen, die unter ihn tritt. Diese Kreatur kann dem fallenden Schleim ausweichen, wenn ihr ein Reflexwurf gegen SG 15 gelingt.

Grünschleim **HG 4**
EP 1.200 (*PF GRW*, S. 416)

D5. Der Verlorene Kapitän (HG 4)

Eine von Steinsäulen getragene Steinbrücke windet sich durch dieses zylindrische Rückhaltebecken. Einen guten Meter unter der Brücke befindet sich dunkles Wasser.

Oberhalb des Wasserspiegels wurden die Wände in dieser Kammer mit einem bemerkenswerten Wandschmuck versehen: einem Gemälde, welches das nächtliche Magnimar darstellt inklusive zahlreicher Schiffe, welche auf dem Wasser zu treiben scheinen.

Kreaturen: Sollten die SC diese Kammer unbemerkt erreicht haben, überraschen sie den Bewohner der Kammer, wie er im Wasser treibt und ein neues Schiff seinem stetig wachsenden Gemälde hinzufügt, während er ein Lied über Leichen und Maden anstimmt. Andernfalls bricht sein schlechter Gesang ab und er taucht unter, ehe die SC ihn sehen können. Möglicherweise sind sie gerade noch rechtzeitig zur Stelle, um Wellen auf dem Wasser treiben zu sehen.

Dieser Raum ist die Heimstatt eines Lacedongruls. Zu Lebzeiten war er ein Fischer namens Lockerbie Brast und Kapitän der Elizabet (siehe Bereich **C15**). Aufgrund eines vorangegangenen Angriffes einer Gruppe Lacedonen litt er bereits unter Ghulfieber, als er im Delirium sein Schiff gegen die Krähe steuerte. Seit seiner Rückkehr als Lacedon führt er ein einsames Leben, in dem er an seinem Gemälde Magnimars arbeitet, sieht man von gelegentlichen Jagden in den Tiefen der Bucht der Ausgestoßenen nach Ertrunkenen ab. Er verbringt den Gutteil seiner Zeit an diesem Ort. Um zu kommen und zu gehen nutzt er die Meerestreppe in Bereich **C5** und verlässt sich auf seine Heimlichkeit, um den Teufeln und Sündenbruten aus dem Weg zu gehen.

Lockerbie ist böse, aber kein Narr – er ist nicht begierig darauf, eine Abenteurergruppe zu bekämpfen, und weiß, dass sie ihn vermutlich sofort angreifen würde, sollte sie ihn entdecken. Wenn die SC hereinkommen, versucht er daher, sie aus den Schatten unter der Brücke anzusprechen. Er ist bereit zu reden und warnt die SC sogar vor den Gefahren in den Bereichen **D2**, **D4** und **D7**, um ihre Gunst zu erlangen, ehe er selbst um einen Gefallen bittet: Er erklärt, dass er eine wertvolle Brosche verloren hat, als er sein Schiff, die Elizabet, direkt östlich der Krähe versenkte. Falls die SC die Brosche bergen und ihm zei-

gen können, verspricht er, ihnen etwas Wichtiges über den Südteil der Kanalisation zu verraten. Sollten die SC ihm zudem versprechen, die Brosche seiner Frau – der namensgebenden Elizabet – zu überbringen und ihr zu sagen, dass sie sie im Wrack gefunden hätten, aber auf keine Spuren Lockerbies gestoßen seien, verspricht er sogar, ihnen gegen die Gefahren im Süden beizustehen.

Lockerbie weiß von den Derros in den Bereichen **D8-D14**, da er gesehen hat, wie sie viele Oper durch den Bereich **D7** gezerrt haben. Er selbst hasst die Derros zwar nicht, glaubt aber, dass die SC hier sind, um sie zu töten. Falls die SC sich seiner Unterstützung versichern können, erklärt Lockerbie ihnen, dass es insgesamt vier Derros unter der Führung einer Art Hexe seien, die untereinander irgendwie zerstritten wirken würden. Sollten die SC an einer besseren Chance gegen die Derros interessiert sein, sollten sie sich daher dem südlichen Raum langsam nähern. – Lockerbie schlägt dafür den Balkon vor, zu dem man über den südlichen Tunnel aus Bereich **D7** kommt. Dies sollte ihnen Gelegenheit geben, die Derros zu beobachten und einen Hinterhalt zu planen.

Um Lockerbie davon zu überzeugen, dass die SC die Brosche wirklich an Elizabet aushändigen wollen, ist ein Fertigkeitswurf für Bluffen oder Diplomatie gegen SG 20 erforderlich – oder ein Beweis, dass Elizabet die Brosche erhalten hat. Schaffen die SC dies, begleitet der Lacedon sie und unterstützt sie im Kampf mit den Derros. Natürlich verbleibt Lockerbie trotz seines künstlerischen Könnens und seiner ungewöhnlich freundlichen Ader ein böses, untotes Monster mit hungrigen Gelüsten. Sollte der Kampf mit den Derros schlecht verlaufen, könnte er beispielsweise einen gefallenen SC ergreifen und mit der Leiche in diesen Raum zurückfliehen.

Lockerbie Brast **HG 4**

EP 1.200

Männlicher Lacedonschurke 3 (*PF MHB*, S. 125)

NB Mittelgroßer Untoter

INI +7; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 16 (+3 GE, +2 natürlich, +4 Rüstung)

TP 45 (5W8+23)

REF +6, **WIL** +7, **ZÄH** +5

Immunitäten Wie Untote; **Verteidigungsfähigkeiten** Entrinnen, Fallengespür +1, Resistenz gegen Fokussieren +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 9 m

Nahkampf Biss +6 (1W6+3 plus Krankheit und Lähmung), 2 Klauen +6 (1W4+3 plus Lähmung)

Besondere Angriffe Krankheit (SG 15), Lähmung (SG 15), Hinterhältiger Angriff +2W6

TAKTIK

Im Kampf Lockerbie greift in der ersten Kampfrunde einen zu ihm am nächsten stehenden Gegner an, in der Hoffnung, seinen hinterhältigen Schaden maximieren zu können. Sobald der Kampf im Gange ist, nutzt er Defensive Kampfweise und entwaffnet seine Gegner, wobei er die Waffen ins Wasser wirft, um einen größeren Vorteil zu erlangen.

Moral Sollte Lockerbie auf unter 12 TP reduziert werden, flieht er nach Süden nach Bereich **D7** und dort in den Osttunnel. Er hofft, nach Magnimar in die Elendsviertel zu entkommen und sich dort erholen zu können. Er kehrt nicht in diese Kanalisation zurück und sinnt auch nicht nach Rache an den SC.

SPIELWERTE

ST 17, **GE** 17, **KO** —, **IN** 13, **WE** 16, **CH** 18

GAB +3; **KMB** +6; **KMV** 19

Talente Defensive Kampfweise, Kampfreflexe, Verbesserte Initiative, Verbessertes Entwaffnen

Fertigkeiten Akrobatik +11, Bluffen +12, Einschüchtern +12, Handwerk (Malen) +9, Heimlichkeit +11, Schwimmen +19, Wahrnehmung +11, Wissen (Gewölbe) +6

Sprachen Gemeinsprache, Nekril

Besondere Eigenschaften Fallen finden +1, Schurkentricks (Kampfkniff)

Kampfausrüstung *Feuerballhalskette I*; **Sonstige Ausrüstung** *Beschlagene Lederrüstung +1*, Malereiutensilien in wasserdichtem Behälter (der Behälter ist 100 GM wert, die Utensilien sind aber gewöhnliche Gegenstände)

Belohnung: Sollten die SC sich Lockerbies Hilfe gegen die Derros sichern können, dann belohne sie mit EP, als hätten sie den Ghul im Kampf besiegt. Wenn sie die Brosche zu seiner Frau bringen und so ihren Schmerz lindern, belohne sie mit weiteren 800 EP.

D6. Besenkammer

Zwei sauber abgenagte Skelette, ihren übrigen Lumpen nach einstige Arbeiter, liegen über den Boden dieses ansonsten leeren Raumes verteilt.

Schätze: Diese einstige Besenkammer ist nun das Grab zweier gieriger Kanalarbeiter. Diese entdeckten den Tunnel nach Bereich **D7** und drangen auf der Suche nach verborgenen Schätzen in diesen Komplex ein. In Bereich **D7** wurden sie sofort von den dortigen Monstern angegriffen und flohen hierher, um einem mittlerweile weitergezogenen Spinnenschwarm zum Opfer zu fallen. Ein Skelett hat in den Resten einer Socke immer noch 16 GM und eine Perle (Wert 100 GM), während das andere eine Ewige Fackel in der Knochenhand umklammert hält.

D7. Kanalwasserfälle (HG 4)

Eine Treppe führt zu einer breiten Steinüberquerung drei Meter über dem dunklen Wasser in diesem Raum hinauf.

Der östliche Tunnel windet sich ungefähr 720 m unter der Bucht der Ausgestoßenen entlang, bis er plötzlich in einer natürlichen Höhle mit 0,60 m – 0,90 m tiefen Teichen kalten Wassers endet, anschließend schlängelt er sich weiter in die Sicherheit Magnimars hinauf. Er endet an einer Geheimtür zu einem städtischen Kanalabschnitt zwischen den Stadtvierteln Werftweg und Unterbrück – genau dort, wo oftmals Bewohner der Stadt verschwunden sind. Von Seiten der Kanalisation aus ist ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25 erforderlich, um die Tür zu bemerken, vom Gang aus erkennt man sie aber problemlos.

Kreaturen: Zwei seltsame, unterirdische Kreaturen lauern in den Abwasserröhren im Nordosten und Südwesten: Höhlenmuränen. Diese gelenkigen Kreaturen sind mutierte Versionen des gemeinen Aals und haben sich an das Leben außerhalb des Wassers angepasst.

Höhlenaal (2) **HG 2**

EP je 600

N Mittelgroße magische Bestien

INI +3; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m; Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

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

TP je 19 (3W10+3)

REF +6, **WIL** +2, **ZÄH** +4

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Biss +5 (2W6+3)

Angriffsfläche 1,50 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Hinterhalt, Vorschnellender Angriff

TAKTIK

Im Kampf Die Höhlenaale schnellen hervor, um jeden anzugreifen, der in die Reichweite ihres Vorschnellenden Angriffs kommt.

Moral Die Höhlenaale kämpfen bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 17, **KO** 13, **IN** 2, **WE** 13, **CH** 10

GAB +3; **KMB** +5; **KMV** 18 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit), Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung)

Fertigkeiten Heimlichkeit +11 (in felsiger oder steiniger Umgebung +15), Wahrnehmung +8

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Hinterhalt (AF) Ein Höhlenaal erhält während einer Überraschungsrunde einen Situationsbonus von +4 auf seine Angriffswürfe.

Vorschnellender Angriff (AF) Wenn ein Höhlenaal von einer höher gelegenen Stelle aus angreift, erhält er die Vorteile eines Sturmangriffs, selbst wenn er sich nicht bewegt. Dieser Vorschnellende Angriff hat dank eines zweiten Kiefers, der aus dem Primärkiefer hervorschnellt, eine Reichweite von bis zu 4,50 m.

D8. Derrogewölbe (HG 6)

Zahlreiche Teppiche blau-schimmernder Pilze wachsen an den Wänden dieser großen Kammer. Im Osten befindet sich in 3 m Höhe ein verdunkelter Balkon. In der Mitte des Raumes führt eine breite Wendeltreppe in die Dunkelheit. Eine weitere Treppe führt an der Westwand abwärts.

Bei den blauen Pilzen handelt es sich um Cytillesch, eine giftige Pilzart, welche Geburtsdefekte und Geisteskrankheiten verursacht. Diese Pilze bilden die Grundlage der Derroernahrung sowie ihrer alchemistischen Fähigkeiten. Ein Cytilleschteppich sorgt in 6 m Radius für eine helle Beleuchtung. Eine Kreatur, die 24 Stunden in diesem Licht verbringt, muss einen Willenswurf gegen SG 15 bestehen (der SG steigt um +1 pro vorangegangenem Rettungswurf), um nicht 1W4 Punkte WE-Schaden zu erleiden; der WE-Wert kann auf diese Weise maximal 5 Punkte unter den normalen Wert sinken. Wird dieser Wert erreicht und misslingen weitere Willenswürfe, resultiert dies in anhaltendem Wahnsinn oder einer Geisteskrankheit (siehe *Pathfinder Spielleiterhandbuch*, S.248). Dies ist ein Wahnsinnseffekt, gegen den die Derros immun sind.

Die Treppe an der Nordwestwand führt nach Bereich **D14** hinab. Die Wendeltreppe in der Raummitte führt jedoch noch viel weiter in die Tiefe. Nach gut 120 m endet sie plötzlich mitten im Nichts, als sie die Decke einer großen Höhle voller gefährlicher Pilze und Schlicke durchbricht; von dort aus sind es noch einmal 24 m bis zum Boden – diese Kaverne gehört zu den oberen Kammern des als Nar-Voth bekannten Teils der Finsterlande. Über diese Route kamen die Derros erstmals in das Gewölbe (ihre Anführern Khrysm hat sie mit *Schweben* hierher gebracht); weitere Einzelheiten dieser Ankunft liegen jedoch jenseits der Platzbeschränkungen dieses Abenteuers.

Die Geheimtür nach Bereich **D13** kann mittels eines Fertigkeitswurfs für Wahrnehmung gegen SG 30 entdeckt werden. Der Träger der *Scherbe des Hochmuts* verspürt einen plötzlichen Drang, diesen Teil der Wand abzusuchen, sobald er Bereich **D8** betritt – der von seiner Scherbe ausgehende Drang verleiht ihm einen Verständnisbonus von +10 auf den Fertigkeitswurf für Wahrnehmung.

Kreaturen: Hier kann man den Grund für das Verschwinden der Bewohner finden, welches Magnimar heimsucht. In diesem und den angeschlossenen Räumen hält sich eine vierköpfige Gruppe Derros auf. Die Gruppe wird von einer Hexe namens Khrysm angeführt und ist über die tieferen Höhlen nach Magnimar gekommen. Seit mehreren Monaten nutzen sie den von Bereich **D7** ausgehenden Tunnel, um Material für ihre Experimente zu entführen. Die meisten ihrer Opfer werden furchtbaren Prozeduren unterzogen, darunter Sezierungen am lebendigen Leibe und andere Studien, von denen die Derros sich eine Lösung für ihre Aversion gegen das Sonnenlicht erhoffen. Im Anschluss löschen die Derros die Erinnerung ihrer Opfer mit Hilfe von Gift und Magie und bringen sie wieder an die Oberfläche, um sie in den Straßen Magnimars auszusetzen. Aufgrund des Cytilleschkontaktes besitzen die Opfer meist gerade noch genug Weisheit, um halbwegs eigenständig existieren zu können.

Jeder der Derros führt in seinem Raum eigene Experimente aus. Diese große Zentralkammer ist ihr Treffpunkt, an dem sie u.a. die Taktiken für anstehende Überfälle besprechen. – Genau dies tun drei der Derros, wenn die SC zum ersten Mal diesen Raum betreten. Sie streiten auf Aklo darüber, welche Art von Opfer sie sich als nächstes holen sollten. Die Anführerin, Khrysm, ist gegenwärtig in Bereich **D14**. Falls die SC die Derros nun aus dem Hinterhalt angreifen wollen, erleiden diese einen Malus von -4 auf ihre Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung. Sollten die SC sich anschleichen, kommen die Derros gerade bei ihrem Streit zu einem Ende und entscheiden, mehrere Fischer aus einer Schenke in Werftweg zu entführen. Wenn die SC abwarten, kehren die Derros in ihre Räume zurück, so dass die SC sie einem nach den anderen angreifen können.

Die Namen der Derros sind: Caedimus, Portiok und Atlatia – weitere Informationen zu den einzelnen NSC findest du in den Beschreibungen der Bereiche **D9-D11**. Die drei sind erbitterte Rivalen, da jeder seinen Ansatz für den besten hält, so dass sie selbst während eines Kampfes erbittert streiten. Sollte ein Derro besiegt werden, lösen sich die beiden anderen sofort aus dem Kampf und fliehen in ihre eigenen Räumlichkeiten. Anstatt sich gegenseitig zu helfen, nutzen sie lieber ihre persönlichen Verteidigungseinrichtungen und Wächter in ihren Räumen, um ihre Überlebenschancen zu erhöhen.

Caedimus **HG 3**

EP 800

Männlicher Derro (*PF MHB*, S. 70)

TP 25

Portiok **HG 3**
EP 800
Männlicher Derro (*PF MHB*, S. 70)
Nahkampf Injektionsspeer +2 (1W8/×3 plus Frostspore)
Fertigkeiten Handwerk (Alchemie) +6, Wahrnehmung +0

Atlatia **HG 3**
EP 800
Weibliche Derro (*PF MHB*, S. 70)
TP 25
Fertigkeiten Magischen Gegenstand benutzen +6, Wahrnehmung +0
Ausrüstung *Zauberstab: Person bezaubern* (19 Ladungen)

D9. Caedimus' Labor (HG 4 oder 5)

Diese Kammer hat eine Seitenlänge von 6 m und eine Kuppeldecke. Sie enthält zwei zusammengeschusterte Operationstische mit Lederriemen, um die Patienten festzuhalten.

Kreaturen: Caedimus' Hauptinteresse liegt in der Beobachtung des Verwesungsprozesses nach dem Tod. Der Derro glaubt, dass dieser Prozess mit dem Verfall verbunden ist, den Derros durch Sonnenlicht erleiden. Wenn er also einen Weg findet, um die Verwesung aufzuhalten oder gar umzukehren, müsste sich dies seiner Theorie nach auch auf die Derros anwenden lassen. Sein Hauptstudierobjekt ist ein buckliger Kadavergolem, den er in den Höhlen gefunden hat. Der Kreatur wurden daraufhin neue Befehle eingegeben, so dass sie nun Caedimus für ihren Vater hält. Bis jetzt konnte Caedimus nicht herausfinden, warum die Kreatur nicht weiter verfault, wodurch er zunehmend frustrierter wird. Caedimus ist von Natur aus ein Einzelgänger und arbeitet nur mit anderen Derros zusammen, weil er um die Stärke zahlenmäßiger Überlegenheit weiß.

Sollte der Kadavergolem allein sein, kämpft er bis zur Zerstörung, um das Labor zu beschützen. Er ist ein furchtbares Flickwerk aus Körperteilen von Troglodyten, Duergar, Riesenspinnen und Riesenratten. Sein Kopf stammt von einem Zwerg – dieser ist zur Hälfte rasiert, ihm läuft ständig Speichel aus den Mundwinkeln, er rollt mit den Augen und an seiner Seite klafft ein großes Loch.

Kadavergolem **HG 4**
EP 1.200
TP 42 (*PF MHB*, S. 119)

Caedimus **HG 3**
EP 800
Männlicher Derro (*PF MHB*, S. 70)
TP 25

Schätze: Die chirurgischen Werkzeuge benötigen einer Säuberung, erweisen sich dann aber als hochwertig und haben als Satz einen Wert von 200 GM.

D10. Portioks Labor (HG 1 oder 4)

Der Gang teilt sich an dieser Stelle und endet in zwei gleich großen, quadratischen Räumen: einem Schlafraum im Nordosten und einer Art Schlachthaus im Südwesten.

Kreaturen: Der Raum im Nordosten ist die Unterkunft und das Studierzimmer des Derro Portiok. Seiner favorisierten Hypothese nach liegt die Empfindlichkeit der Derro gegenüber Sonnenlicht in der Wärme begründet. Wenn es also möglich wäre, die Wärme der Sonne unwirksam zu machen oder sich dagegen zu schützen, müsste es einem Derro möglich sein, im Sonnenlicht zu existieren. Im südlichen Raum hängen mehrere große Fleischbrocken; dort herrschen Gefriertemperaturen aufgrund eines sorgfältig kultivierten Vorkommens Braunen Schimmels. Wenn Portiok ein lebendes Opfer besitzt, setzt er es abwechselnd dem Schimmel aus und holt es anschließend von der Schwelle des Todes zurück ins Leben. Anderen Opfern in seinem Raum injiziert er dagegen Lösungen aus destilliertem Braunem Schimmelsporen und diversen Körperflüssigkeiten, die er bei sich selbst oder früheren Opfern extrahiert hat.

Portiok sieht sich selbst als Alchemisten und hat die Auswirkungen unterschiedlicher Körperflüssigkeiten jahrelang studiert. Bis jetzt hat keines seines seiner Opfer seine Qualen überlebt, so dass die anderen Derros zögern, ihm das Kommando zu übergeben – sie wissen nur zu gut, dass Opfer, die nicht an die Oberfläche zurückkehren, für ungewollte Aufmerksamkeit sorgen. Portiok ist verbittert und bösartig. Er kämpft am liebsten mit einer Waffe, die als Injektionsspeer (siehe Seite 327) bezeichnet wird. Diesen füllt er mit 5 Anwendungen seines eigenen Gebräus an Braunen Schimmelsporen auf, welches er als Frostspore (siehe Seite 326) bezeichnet. Portioks Kammern werden von seinem Haustier bewacht, einem Düstermantel, der alle Eindringlinge bei Portioks Abwesenheit angreift.

Düstermantel **HG 1**
EP 400
TP 15 (*PF MHB*, S. 90)

Portiok **HG 3**
EP 800
Männlicher Derro (*PF MHB*, S. 70)
Nahkampf Injektionsspeer +2 (1W8/×3 plus Frostspore)
Fertigkeiten Handwerk (Alchemie) +6, Wahrnehmung +0

Brauner Schimmel **HG 2**
EP 600 (*PF GRW*, S. 416)

Schätze: Auf einem Tisch in Portioks Schlafgemach ist ein Alchemistenlabor aufgebaut, mit dem hauptsächlich Körperflüssigkeiten destilliert werden. Sein größter Schatz ist ein *Aderlass-Extraktor* (siehe Seite 326), der zwischen den Komponenten des Labors steht. Ferner befinden sich 7 Phiolen gefüllt mit Frostspore auf dem Tisch.

D11. Atlatias Kerker (HG 2 oder 4)

Dieser quadratische Raum scheint zugleich als Schlafraum und als Folterkammer zu dienen.

Kreaturen: Atlatias Forschungsansatz ist weniger grobschlächtig: Sie nimmt an, dass der Schlüssel zum Erfolg über die mörderischen Strahlen der Sonne im Geist der Oberflächenbewohner läge. Sie nutzt ihren *Zauberstab: Monster bezaubern* und weniger körperbezogene, aber dennoch qualvolle chirurgische Foltermethoden, um den Geist ihrer Opfer zu brechen. Anschließend unterzieht sie sie ausgedehnten Verhören und verabreicht ihnen geisteserweiternde Drogen und Gifte, um die Funktion des Verstandes der Oberflächenbewohner zu verstehen. Aufgrund ihrer eigenen Wahnhaftigkeit hat ihr



Vorgehen ein sich ständig wiederholendes Muster entwickelt, durch welches sie ihre Opfer regelmäßig in den Wahnsinn treibt, so dass sie ständig neue Versuchsobjekte benötigt.

Du solltest Atlatias gegenwärtiges Opfer auswählen – sollte Wenster die Plage seine Begegnung mit den SC überlebt haben, wurde er kürzlich von Atlatia entführt und ist nun ihr bezauberter Diener. Andere mögliche Rekruten wären Terischa Skiloni oder sogar Natalya Vancaskerkin, je nachdem, wer noch am Leben ist.

Atlatia **HG 3**

EP 800

Weibliche Derro (*PF MHB*, S. 70)

TP 25

Fertigkeiten Magischen Gegenstand benutzen +6, Wahrnehmung +0

Ausrüstung *Zauberstab: Person bezaubern* (19 Ladungen)

Wenster die Plage **HG 2**

EP 600

TP 22 (siehe Seite 16)

Schätze: Atlatia verwahrt mehrere geistesverändernde Substanzen in einer Kiste neben ihrem Bett. Es handelt sich um 3 Anwendungen Gedankenmoos, 2 Anwendungen Gestreifter Fliegenpilz, 10 Anwendungen Schinderblatt, 8 Anwendungen Pesch, ein *Liebeselixier* und ein *Wahrheitselixier* (Regeln für Drogen findest du im *Pathfinder Spielleiterhandbuch*, S. 232).

Belohnung: Sollten die SC Atlatias Gefangenen retten können, belohne sie mit 600 EP.

D12. Gefangenenpferche

Ein gewundener Gang erstreckt sich nach links und rechts. An der inneren Wand ziehen sich steinerne Zellentüren entlang.

In diesen Zellen werden Gefangene eingesperrt, mit denen die Derros sich noch nicht befasst haben. Gegenwärtig sind es drei ahnungslose, bewusstlose Opfer, welche sie von den Straßen Magnimars entführt haben – dabei kann es sich um bedeutende NSC handeln, die den SC bereits im Rahmen dieses Abenteuers begegnet sind oder auch um im *Almanach zu Magnimar* aufgeführte NSC oder aber auch nur um unglückselige Bürger. Die Errettung dieser Gefangenen ist Teil der Nebenqueste des Oberbürgermeister Grobaras Miniqueste (siehe Umschlaginnenseite).

Jede Zelle ist verschlossen und enthält einen Gefangenen (Mechanismus ausschalten, SG 30); Khrysm trägt die Schlüssel bei sich. Die Gefangenen sind nackt und alle ihre Ausrüstungsgegenstände, die sich vorher bei sich trugen, lagern nun in Bereich **D14**.

D13. Vergessener Gang

Eine von Spinnweben verhüllte, staubbedeckte, gewundene Treppe führt in die Dunkelheit hinein. In einer Nische im Osten ragt eine breite, in Spinnennetze gehüllte Gestalt auf.

Diese Treppe windet sich 75 m abwärts in die Dunkelheit bis nach Bereich **D15**. Bei der Gestalt in der Nische handelt es sich um einen schon lange toten und guterhaltenen Schriezyx, eine monströse, spinnenarte Aberration. Man die Kreatur mittels eines Fertigkeitswurfs für Wissen (Gewölbe) gegen SG 14 erkennen. Ein Fertigkeitswurf für Wissen (Geschichte) gegen SG 14 lässt einen SC sich an die Ereignisse des Jahres 4623 AK erinnern: Damals strömten Schwärme dieser Kreaturen aus der Zornspann und bedrohten Magnimar – dies war der Grund für das Verbot des Oberbürgermeisters, die Zornspann als Steinbruch zu benutzen.

D14. Khrysms Labor (HG 7)

Dieser große Raum enthält ein primitives Alchemistenlabor – Bretter über Fässern und Kisten gelegt dienen als Tische, doch scheint die Laborausrüstung selbst von recht hoher Qualität zu sein.

Kreaturen: Die Anführerin der Derros beansprucht diesen Raum für sich – eine Derro-Magistra namens Khrysm. Diese maßlose Hedonistin will den vollen Umfang der sterblichen Sinneswahrnehmung selbst und durch die Beobachtung anderer erfahren. Sie ist eine Meisterin der Folter und hat gelernt ihren Aklys sowie Drogen, ihr alchemistisches Können und ihre unmenschlichen, selbstentwickelten Folterinstrumenten zu nutzen, um ihren Opfern immer wieder die Höhepunkte von Freude und Leid erfahren zu lassen, bis sie schließlich den Verstand verlieren. Die überlebenden Opfer sind nur noch gebrochene Hüllen ihres früheren Selbst, sofern Khrysm ihnen überhaupt irgendwelche Erinnerungen lässt. Sie hat gewissermaßen die Suche nach einer Heilung für die Empfindlichkeit der Derros gegenüber Sonnenlicht aufgegeben und nutzt ihre Rolle als Magister für den Luxus, die Wonne von Freude und Leid erkunden zu können, während ihre Gefolgsleute sich mit dem aktuellen Geschehen abmühen.

Khrysm hat sich den Beistand zweier Homunkuli gesichert, die sie mit der Unterstützung mittlerweile toter Verbündeter aus Nar-Voth erschaffen hat. Beide sehen aus wie sehr kleine Duplikate der Derro-Magistra selbst, wenn auch mit Fledermausflügeln versehen. Sie sind ihrer Herrin völlig loyal ergeben.

Magistra Khrysm **HG 6**

EP 2.400

Derro-Alchemistin 4 (*PF MHB*, 54, *PF EXP*, S. 26)

CB Kleine Humanoide (Derro)

INI +9; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 17, auf dem falschen Fuß 15 (+1 Ausweichen, +5 GE, +1 Größe, +2 natürlich, +2 Rüstung)

TP 70 (7W8+39)

REF +10, **WIL** +9, **ZÄH** +9; +2 gegen Gift

Immunitäten Verwirrung, Wahnsinn; **ZR** 18

Schwächen Empfindlichkeit gegen Sonnenlicht

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Aklys [Meisterarbeit] +6 (1W6-1) **Fernkampf** Aklys [Meisterarbeit] +12 (1W6-1) oder Bombe +12 (2W6+4 Feuer)

Besondere Angriffe Bombe 8/Tag (2W6+4 Feuer, SG 16), Hinterhältiger Angriff +1W6

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 7; Konzentration +12)

Beliebig oft - *Dunkelheit*, *Geisterhaftes Geräusch* (SG 15), *Schweben*

1/Tag - *Benommenheit* (SG 15), *Erinnerung verändern* (SG 19), *Geräuschexplosion* (SG 17), *Tiefschlaf* (SG 18)

Vorbereitete Alchemistenextrakte (ZS 4)

2. – *Mittelschwere Wunden heilen, Unsichtbarkeit*

1. – *Leichte Wunden heilen* (2x), *Schild, Selbstverkleidung*

TAKTIK

Im Kampf Khrysm wirft in der ersten Kampfrunde eine Bombe (sie bevorzugt Säurebomben), sofern sie dabei Gegner auf dem falschen Fuß antreffen kann. Andernfalls trinkt sie einen *Extrakt: Schild* (oder tut dies sodann in der zweiten Kampfrunde). In der Folgerunde nutzt sie Unsichtbarkeit und führt einen Hinterhältigen Angriff mit einer Bombe in der nächsten Runde aus. Dies wiederholt sie, bis ihr die *Extrakte* und *Tränke: Unsichtbarkeit* ausgehen. Dann schwebt sie außer Reichweite, um ihre übrigen Bomben zu schleudern. Sie hebt sich *Tiefschlaf* für Gegner auf, die offenkundig in der Lage sind, sie im Nahkampf leicht erreichen zu können.

Moral Wenn Khrysm auf unter 10 TP reduziert wird, versucht sie, mittels *Geräuschexplosion* einige SC zu betäuben und flieht dann zur Treppe nach Bereich **D8**, um sich nach Nar-Voth zurückzuziehen. Sie kehrt so rasch nicht zurück, könnte aber Ressourcen für ihre Rache an den SC sammeln.

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 20, **KO** 18, **IN** 18, **WE** 5, **CH** 20

GAB +5; **KMB** +3; **KMV** 19

Talente Abhärtung, Ausweichen, Derro-Magister, Improvisierter Fernkampf, Trank brauen, Verbesserte Initiative

Fähigkeiten Handwerk (Alchemie) +14, Heilkunde +11, Heimlichkeit +16, Wahrnehmung +7, Wissen (Arkanes) +14, Wissen (Gewölbe) +8, Wissen (Natur) +11, Zauberkunde +14

Sprachen Aklo, Finsterländisch, Gemeinsprache, Nekril, Terral, Zwergisch

Besondere Eigenschaften Alchemie[EXP] (alchemistische Gegenstände herstellen +4, Tränke identifizieren), Entdeckungen[EXP] (Präzisionsbombe [4 Felder], Säurebombe), Gift einsetzen, Mutagen (+4/–2, +2 natürlich, 40 Minuten), Schnelle Alchemie[EXP], Wahnsinn

Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen* (2x), *Trank: Unsichtbarkeit* (2x), Säure (4x); **Sonstige Ausrüstung** Lederrüstung [Meisterarbeit], Aklys [Meisterarbeit], *Stirnreif der Enormen Intelligenz +2*, Schlüssel für die Türen in Bereich **D12**

Homunkuli (2) **HG 1**

EP je 400

TP je 11 (*PF MHB*, S. 152)

D15. Sihedronschrein (HG 7)

Der Raum erstrahlt in einem goldenen Licht, welches von Kristallen in der Kuppeldecke ausgeht. Die Decke ist in Rot und Gold gehalten und zeigt die ruhmreichen Tage des alten Thassilons. Das Deckengemälde wirkt noch ebenso frisch wie zu dem Zeitpunkt, als die Farben aufgebracht wurden. In der Mitte des Raumes steht ein Altar in der Form eines siebenzackigen Stern. Im Zentrum dieses Steinblocks wurde ein kleinerer siebenzackiger Stern eingemeißelt. In der Vertiefung liegt in einer der Sternspitzen eine Scherbe aus schwarzem Metall.

Diese geheime Kammer wurde von der Runenherrscherin Alaznist nicht nur als Versteck der adamantenen *Scherbe der Gier* genutzt, die sie vor langer Zeit aus Karzougs Schatzkammer entwenden konnte, sondern auch für eine mächtige Schöpfung, die sie im Geheimen gebaut hatte: der Stein ist ein *Sihedronschrein*, eine Kopie des Schreins, den Kaiser Xin benutzt hat, um das *Sihedron* einst zu erschaffen. Die Vertiefung im Zentrum bietet allen sieben Scherben perfekt Raum. Mit dem exakten Ritual und der richtigen Magie könnte dieser Stein genutzt werden, um den *Zerbrochenen Stern* wieder zusammen zu fügen!

Kreaturen: Einst bediente sich Alaznist hier viel machtvollerer Diener, doch als der Untergang Thassilons begann, rief sie die gefährlicheren davon zu sich. Zurückblieben sind nur zwei besonders große, wenn auch im Vergleich zu den anderen Dienern nicht sonderlich mächtige Monster: spinnenartige Schrecken, welche Schriezyxe genannt werden. Die Bürger Magnimars kennen diese Monster, da einige von ihnen im Jahre 4623 AK aus der Zornspann hervorgeschwärmt kamen. Diese beiden Schriezyxe befinden sich seit dem Untergang Thassilons in temporaler Stasis; sobald aber die Tür des Raumes geöffnet wird, endet dieser Effekt und die beiden Monster erwachen zum Leben. Sie wissen nichts vom Untergang Thassilons und halten die SC für Beauftragte Karzougs, die sich die *Scherbe der Gier* holen wollen – dies brüllen sie den SC auch auf Thassilonisch entgegen, während sie schnell zum Angriff übergehen.

Neues Talent: Derro-Magister

Der Verstand eines Derro-Magisters wird auf besondere Weise von dem Verzehr seltsamen Schimmels befallen, welcher ihm verbesserte Resistenz gegen Magie und zusätzliche zauberähnliche Fähigkeiten und Eigenschaften verleiht.

Voraussetzungen: CH 20, Derro

Vorteil: Die Zauberresistenz eines Derro-Magisters entspricht der Anzahl seiner TW + 10. Heilkunde ist für einen Derro-Magister stets eine Klassenfertigkeit und er erhält einen Volksbonus von +4 auf alle Fertigkeitswürfe für Heilkunde. Ein Derro mit diesem Talent setzt alle zauberähnlichen Fähigkeiten mit einer ZS in Höhe seiner TW ein. Sobald ein Derro mit diesem Talent durch eine beliebige Kombination von Klassenstufen über insgesamt 6 TW verfügt, kann er zusätzliche zauberähnliche Fähigkeiten einsetzen:

Beliebig oft – *Schweben*

1/Tag – *Erinnerung verändern, Tiefschlaf*



Magistra Khrysm

Verbesserte Schriezyxe (2) **HG 5**

EP je 1.600

CB Mittelgroße Aberrationen (*ALM Magnimar*)

INI +9; **Sinnes** Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m; Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 16 (+5 GE, +6 natürlich)

TP je 52 (7W8+21)

REF +7, **WIL** +8, **ZÄH** +7,

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte; **Verteidigungsfähigkeiten** Wildheit

Schwächen Empfinglichkeit gegen Feuer, Furcht vor Feuer

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

Nahkampf Biss +10 (1W6+3 plus Gift), 4 Klauen +10 (1W4+3)

Besondere Angriffe Verlangsamendes Gift, Spinnennetz (Fernkampf +10, SG 16, 7 TP)

TAKTIK

Im Kampf Die Schriezyxe arbeiten zusammen und nutzen zunächst ihre Netze, um Gegner zu verlangsamen, dann tun sie sich zusammen und nehmen die in die Zange, welche sie noch erreichen können. Jede Kreatur, die Feuer gegen die beiden Monster einsetzt, verdient sich so ihren



Zorn – sofern sie nicht verängstigt werden, konzentrieren sie ihre Angriffe ausschließlich auf diese Feinde.

Moral Die Schriezyxe kämpfen bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 17, **GE** 21, **KO** 16, **IN** 7, **WE** 16, **CH** 6

GAB +5; **KMB** +8; **KMV** 23 (35 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Dranbleiben, Große Zähigkeit, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse

Fertigkeit Klettern +21, Wahrnehmung +13

Sprachen Thassilonisch

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Furcht vor Feuer (AF) Ein Schriezyx, der sich innerhalb von 9 m zu einem Feuer von der Größe einer Fackel oder größer befindet, gilt innerhalb dieser Reichweite als Erschüttert. Wenn ein Schriezyx durch Feuer Schaden erleidet, muss ihm ein Willenswurf gegen einen SG in Höhe des erlittenen Schadens gelingen, damit er nicht für 1 Runde als Verängstigt gilt.

Gift (AF) Biss -Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 14; **Frequenz** 1/Runde für 6 Runden; **Effekt** 1W2 ST-Schaden; **Heilung** 1 Rettungswurf.

Verlangsamendes Gift (ÜF) Das Netz eines Schriezyx ist mit einem Gift bedeckt, welches die Nervenenden bei Berührung betäubt. Jede Kreatur, die vom Spinnennetz eines Schriezyx getroffen wird, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 14 bestehen, um nicht für 1 Minute verlangsamt zu werden (wie *Verlangsamen*). Ein Opfer kann jede Runde erneut versuchen einen Zähigkeitswurf gegen SG 14 zu bestehen, um den Effekt vorzeitig zu beenden. Von gesponnenen Spinnennetzen verflüchtigt sich das Gift rasch – es kann sich nur auf Ziele in der Runde auswirken, in der das Netz gesponnen wird. Existente Netze sind weiterhin klebrig und verstrickt, haben aber keinen verlangsamenden Effekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Schätze: Die *Scherbe der Gier* befindet sich in einer der Spitzen der sternförmigen Vertiefung auf dem *Sihedronschrein*.

ABSCHLUSS DES ABENTEUERS

Sobald die SC die *Scherbe der Gier* geborgen haben, sollten sie vorsichtig mit ihr verfahren, um nicht dem Fluch zum Opfer zu fallen. Zum Glück ist der Fluch dieser Scherbe nicht im Ansatz so schädlich wie der der *Scherbe des Hochmuts*, so dass die SC ihre Beute zum Gut Heidmark auch dann zurückbringen können sollten, wenn einer von ihnen dem Fluch erliegt. Scheila will alles über ihre Abenteuer in und unter der Krähe erfahren, zuerst aber die *Scherbe der Gier* sehen. Sie teilt den SC mit, bei ihren Nachforschungen nicht nur herausgefunden zu haben, welcher *Ionenstein* zu welcher Scherbe gehört, sondern auch schon einen *Ionenstein (Hellblauer Rhomboid)* beschafft zu haben, der in der *Scherbe der Gier* platziert werden kann. Scheila und ihr Gatte Canayven sind sehr erfreut über die Entdeckungen und Erkundungen der SC in dem uralten Gewölbe – wie auf der Umschlaginnenseite bereits erwähnt, ist Canayven gewillt, bestimmt Entdeckungen in und unter der Krähe zu entlohnen. Und sobald die SC ihre Erkundung dokumentiert haben – was nicht mehr als einen Tag Schreibarbeiten in Anspruch nehmen sollte –, steigt der Ruhmwert der SC, die zur Gesellschaft der Kundschafter gehören, um +8 und sie erhalten 8 Ansehenspunkte für ihre Taten.

Allerdings sind noch fünf Scherben übrig. Scheila möchte, dass die SC die *Scherbe der Gier* nutzen, um die nächste Scherbe der Sequenz zu orten. Diese befindet sich südlich von Magnimar in einer thassilonischen Turmruine, welche als das Liebfrauenlicht bezeichnet wird. Wie die SC erfahren müssen, befindet sie sich zudem in den Fängen eines wahnsinnigen Überlebenden aus der Zeit Thassilons, der sich selbst für den alleinigen Runenherrscher der Lust hält!



Im Schatten der Grauen Jungfer

Teil Eins: Die Reise nach Süden 60

Die SC haben die ersten beiden Scherben des Zerbrochenen Sterns geborgen, doch fünf weitere sind noch in Varisia verborgen. Als sie erfahren, dass die nächste Scherbe der Sequenz sich im Liebfrauenlicht befindet, müssen sie sich auf eine Reise nach Süden in die Wildnis der Moddermarsch vorbereiten.

Teil Zwei: Das Liebfrauenkap 61

Nur in dem Wissen, dass die gesuchte Scherbe sich im Liebfrauenlicht befindet, müssen die SC den gefährlichen Sumpf rund um das Gebäude erkunden – und sich mit kriegführenden Boggard- und Troglodytenstämmen auseinandersetzen.

Teil Drei: Das Liebfrauenlicht 76

Die thassilonischen Gewölbe unter dem Liebfrauenlicht verbergen den einzigen Zugang in das Gebäude selbst. Wie die SC erfahren müssen, sind diese Gewölbe von einer gefährlichen Mischung aus uralten Wächtern und Neuankömmlingen bewohnt…

Aufstiegsübersicht

Dieser Abenteuerpfad ist auf vier Charaktere ausgelegt und verwendet die mittlere Aufstiegsgeschwindigkeit.

5 Die Charaktere beginnen dieses Abenteuer auf der 5. Stufe.

6 Die SC sollten die 6. Stufe erreicht haben, wenn sie damit beginnen, die Gewölbe unter dem Liebfrauenlicht zu erkunden.

7 Die SC sollten die 7. Stufe erreicht haben, wenn sie die 2. Gewölbeebene unter dem Liebfrauenlicht erreichen.

Zum Ende des Abenteuers sollten die Charaktere die 8. Stufe erreicht haben.

KAPITELHINTERGRUND

Das Errichten von Monumenten als Symbole der Macht diente lange Zeit der schmeichelnden Selbstgefälligkeit der Runenherrscher. Mehrere Runenherrscher folgten der Tradition, ihre Gesichter in die Berggipfel ihrer Reiche einzumeißeln, doch die Runenherrscherin Sorschen wollte, dass die Welt sich an mehr als nur ihr Antlitz erinnerte – daher genügte ihr auch keine Bürste in Form einer Bergspitze. Stattdessen gab sie den Bau zahlreicher gewaltiger Statuen ihrer selbst in Auftrag, die über ganz Eurythnia verteilt entstehen sollten. Die meisten dieser Statuen sind mittlerweile im Meer versunken oder im Laufe der Jahre zerfallen (so ist beispielsweise von einer einst gewaltigen Statue in der Nähe Korvosas nur noch ein Fuß erhalten). Die sogenannte Versunkene Königin hingegen trägt auf ihrer Außenseite immer noch Abbilder Sorschens, obwohl sie heutzutage tief in der Moddermarsch versunken ist, so dass nur die tapfersten Entdecker sie erblicken.

Nur eines der Abbilder Sorschens ist noch vollkommen sichtbar – das Liebfrauenlicht. Diese gewaltige Statue Sorschens gehört zu Varisias berühmtesten und bedeutendsten thassilonischen Monumenten. Sie steht am südwestlichsten Punkt der Region und ihr hoch erhobenes, glühendes Zepter scheint die Nacht herauszufordern. Das heute als Liebfrauenlicht bezeichnete Monument wurde im Jahre -6060 AK errichtet, mehr als 750 Jahre vor dem Erdenfall. Es steht noch immer in voller Gänze und hat eine Höhe von fast 60 m. Die blauflammende Fackel sollte ursprünglich die Macht der Runenherrscherin bezeugen, warnt heute aber Schiffskapitäne vor gefährlichen Riffen.

Für Soschen war das Liebfrauenlicht ein Rückzugspunkt, an dem sie sich aufhalten konnte, wenn sie nach Westen reisen musste, um sich mit Vertreten Bakrakhans oder Schalasts zu treffen (oder diese auszuspionieren). Zudem war es auch eine Machtdemonstration gegenüber anderen Nationen. Sie nutzte das Liebfrauenlicht sogar als Obhutsstätte einer ihrer größten Trophäen: der *Scherbe der Wollust*. In den Kammern des Liebfrauenlichts und darunter lebte eine Armee sinnlicher Diener unterschiedlichster Größen. Während Sorschens Abwesenheit war der Sukkubus Ayandamahla die Herrin des Monuments und Wächterin der Scherbe.

Wie ganz Thassilon brach auch Sorschens Reich während der Katastrophe des Erdenfalls zusammen. Die mächtigen Wellen, welche Thassilons Ufer überrollten, beanspruchten weite Teil des südlichen Eurythnias für sich, doch das Liebfrauenlicht überstand den Erdenfall auf wundersame Weise und dank des besonders festen Basaltuntergrundes, auf dem es errichtet worden war. Viele Bewohner der Region flohen, als das Umland überflutet wurde, jedoch war nicht allen dieser Umstand gestattet. Wie etliche andere war auch Ayandamahla magisch an das Liebfrauenlicht gebunden und an Sorschens Dienst gefesselt, solange das Gebäude stand. Während des Neumondes kann sich der Sukkubus zwar kurze Strecken weit vom Liebfrauenlicht entfernen, doch nachdem er nun seit einer gefühlten Ewigkeit auf einer in seinen Augen toten Welt eingekerkert war, wuchs in ihm die Frustration. Ayandamahla benötigte eine Blutverwandte, welche ihren Platz als Herrin des Monuments einnehmen konnte. Das perfekte Opfer hierfür war eine ihrer vielen Töchter, eine Alû-Dämonin namens Aschamintallu, welche Sorschen in einem Glasgolem unter dem Liebfrauenlicht eingekerkert hatte. Mittels grausamer und kunstvoller Täuschungmanöver brachte Ayandamahla ihre Tochter dazu, ihr den Mantel der Dienerschaft abzunehmen. Aschamintallu ließ ihre Wut über diesen ungeheuren Verrat ihrer Mutter an den wenigen verbliebenen Bewohnern des Gewölbes aus, weshalb sie bald alleine ihrer Existenz fristete und dazu verdammt war, als Wächterin des Liebfrauenlichts zu dienen, bis auch es dem Zahn der Zeit zum Opfer fallen würde. Bei ihr war nur die *Scherbe der Wollust*, Sorschens Bruchstück des mächtigen *Sihedrons*, an das sie sich nun klammerte. Das machtvolle Artefakt in Form der Scherbe nährte die Alû-Dämonin mit Zorn und Schmerz und überführte Aschamintallu langsam in einen Zustand verzweifelten Wahnsinns.

Jahrtausende später träumte mit Königin Ileosa Arabasti in der heutigen Stadt Korvosa ein Emporkömmling davon, den Glanz der schon lange verschwundenen Runenherrscherin Sorschen wieder aufleben zu lassen und diesen selbst zu übernehmen. Sie weitete ihre Macht durch einen militärischen Orden aus, den sie die Grauen Jungfern taufte. Dessen weibliche Kämpfer wurden aufgrund ihrer Stärke und Schönheit ausgesucht und dann mittels brutaler Initiationsmethoden, welche körperliche und emotionale Narben zurückließen, zu mitleidlosen Soldatinnen geformt. Ohne die Anstrengungen einer Gruppe tapferer Abenteurer hätte Ileosa möglicherweise die angestrebte Macht und ewige Jugend erreicht, doch diese standfesten Kämpen stoppten die teuflische Königin, setzten sie ab und halfen dabei, zur unendlichen Erleichterung der unterdrückten Bürger die Ordnung im Stadtstaat wiederherzustellen. Daraufhin wurde viel unternommen, um die nun führerlosen Grauen Jungfern zu alter Stärke zurückzuführen, doch nicht alle wünschten sich den Aufbau eines neuen Machtgefildes. Eine dieser Gruppen floh daher unter Führung der Grauen-Jungfer-Kommandantin Oriana, statt sich einem neuen Herrscher zu unterwerfen, und lebte einige Jahre als Räuber und Söldner. Oriana aber blieb Ileosa und ihren Idealen treu. Daher führte sie ihre Gruppe Grauer Jungfern nach Südwesten an einen Ort, von dem sie glaubte, dass sie dort einen bedeutsamen Teil der Macht der Runenherrscherin Sorschen vorfinden würde. – Und wenn es ihr und ihren Gefolgsleuten gelingen würde, die Schätze des Liebfrauenlichts zu bergen, könnten sie auch endlich Rache an denen üben, die ihre geliebte Königin gestützt hatten. Oriana hatte Recht mit ihrer Ansicht, dass ein Teil von Sorschens Macht in dem Monument zurückgeblieben war, doch fand sie mehr als nur Echos der Vergangenheit: Die verfluchte Alû-Dämonin Aschamintallu, die schon lange von der Kraft der *Scherbe der Wollust* in den Wahnsinn getrieben worden war, hielt sich mittlerweile für die Wiedergeburt Sorschens und hatte deren Gestalt angenommen. Sie stellte sich Oriana und ihren Grauen Jungfern entgegen, als diese das Innere des Liebfrauenlichts erreichten, und unterwarf sie ihrem Willen.

In den letzten Jahren hatte Aschamintallu etliche Gefolgsleute rekrutiert. Dass sie nun die Grauen Jungfern ihrem Gefolge hinzufügen konnte, ist für sie ein großer Anlass zur Freude, wie auch das Wissen, wie nahe Ileosa daran war, Sorschens Erbe anzutreten. Sie nutzt die Grauen Jungfern nun als persönliche Schachfiguren, hauptsächlich Oriana selbst. Die Wächter der *Scherbe der Wollust* waren seit dem Erdenfall nicht mehr so zahlreich und machtvoll!

Kapitelzusammenfassung

Die SC haben die *Scherbe der Gier* und die *Scherbe des Hochmuts* bergen können und erfahren rasch, dass die nächste Scherbe der Sequenz sich im Liebfrauenlicht befindet. Sie reisen nach Süden zu dem Monument in eine Region der Moddermarsch, welche als das Liebfrauenkap bekannt ist. Dort müssen sie sich mit mehreren gefährlichen Bewohnern der Gegend herumschlagen, ehe sie entdecken, dass der Weg ins Innere der Statue durch deren Gewölbe führt, welche über eine Reihe von Höhleneingängen betreten werden können. Während ihrer Abenteuer in der Region stoßen sie immer häufiger auf beängstigende Hinweise, dass eine uralte Macht immer noch im Liebfrauenlicht hausen könnte – und die Hinweise deuten zunehmend auf die Möglichkeit hin, dass sich die Runenherrscherin Sorschen persönlich in dem Monument befinden könnte. Scharfsinnige SC können aber auch zwischen den Zeilen dieser Hinweise lesen und so den Verdacht gewinnen, dass die Herrin des Liebfrauenlichts sich nur als die mächtige Thassilonierin ausgibt. Dieses Wissen könnte ihnen einen Vorteil verschaffen, wenn es zur unvermeidbaren Konfrontation kommt. Die SC stoßen auf die Grauen Jungfern und erfahren von deren Plan, die Schätze des Liebfrauenlichts zur Finanzierung ihrer Rache an Korvosa zu nutzen – auch wenn das Schicksal von Magnimars Rivalen möglicherweise den SC herzlich egal ist, haben sich die Grauen Jungfern dennoch im Liebfrauenlicht verschanzt und müssen daher überwunden werden. Die SC können sich den Weg durch die gutausgerüsteten Söldnerinnen erkämpfen oder auf Diplomatie zurückgreifen und die Grauen Jungfern für ihre Seite rekrutieren.

Schließlich erreichen die SC die Spitze des Liebfrauenlichts und begegnen der Alû-Dämonin Aschamintallu, welche sich den SC in ihrer Verkleidung als Sorschen entgegenstellt. Die SC können das Ziel ihrer Queste – die dritte Scherbe des *Zerbrochenen Sterns* – nur erlangen, indem sie sie im Kampf besiegen oder den geistzerbrechenden Fluch ausnutzen, unter dem sie leidet.

Teil Eins: Die Reise nach Süden

Vor Beginn dieses Abenteuers ist es den SC gelungen, zwei der sieben Scherben des *Zerbrochenen Sterns* zu bergen. Ihre Kontaktperson bei der Gesellschaft der Kundschafter, Celia Heidmark, verfolgt die Fortschritte der SC mit großer Spannung und ermutigt sie, bei dieser Queste fortzufahren. Sollten die SC nicht dabei helfen wollen, Varisia auf mögliche künftige Gefahren vorzubereiten, indem sie das uralte Artefakt sicherstellen und wieder zusammensetzen, so ermuntert sie sie, dies zu tun, um den Ruf des varisischen Ablegers der Kundschafter zu vergrößern und im Interesse ihres eigene Ruhms und Glücks. Celia würde sich gerne den SC anschließen, doch halten sie ihre Pflichten als Kundschafter-Hauptmann davon ab. Sie kann ihnen jedoch eine Aufstellung dessen geben, was sie über die übrigen fünf Scherben weiß (siehe Teil 1 dieses Abenteuerpfades). Zudem gibt sie den SC einen *Ionenstein (rosa und grüne Kugel)*, mit dem sie den Fluch der *Scherbe der Wollust* deaktivieren können. Celia hofft, den SC auch die übrigen *Ionensteine* für die anderen Scherben zur Verfügung stellen zu können, braucht aber Zeit, um sie zu beschaffen und zum Gut Heidmark liefern zu lassen.

Sollten die SC die *Scherbe der Gier* noch nicht benutzt haben, um die nächste Scherbe der Sequenz aufzuspüren, sollten sie sich auf die Scherbe konzentrieren, um eine Vision der Region zu erhalten, in der sich die *Scherbe der Wollust* befindet. Auf diese Weise erhalten sie die Vision einer gewaltigen Statue einer wunderschönen Frau, welche ein steinernes Zepter zum Himmel reckt. Die Statue steht auf einer Klippe und ist von unübersichtlichem Sumpfland umgeben. Dieser Ort ist recht gut bekannt, so dass nur ein Fertigkeitswurf für Wissen (Geographie) gegen SG 14 erforderlich ist, um das Liebfrauenlicht zu erkennen.

Die Reise

Das Liebfrauenlicht ist ein ungewöhnliches Monument: Jeder, der von Süden her gen Magnimar segelt, kennt es, doch nur wenige haben sich bereits in seiner Nähe aufgehalten. Die gewaltige Statue wacht über der südwestlichsten Spitze des varisischen Festlandes. Eine Annäherung birgt jedoch Gefahren, da sie von der weglosen Moddermarsch umgeben und das nahe Wasser voller Riffe ist. Das Bildnis der 60 m hohen Statue ist vielen bekannt, doch das Monument selbst ist ein Rätsel. Ein Besuch ist nicht nur aufgrund der Umgebung, sondern auch der ansässigen Boggards, Xulgath-Troglodyten und anderer Monster schwierig und gefahrvoll.

Auch wenn das Liebfrauenlicht nur ungefähr 75 km Luftlinie von Magnimar entfernt ist, stellt die Reise dorthin eine extreme Herausforderung dar. Celia klärt die SC daher über die vernünftigsten Reisemöglichkeiten dorthin auf.

Zu Fuß: Um von Magnimar zum Liebfrauenkap zu gelangen, müssten die SC 75 km durch die Sümpfe und Moore der Moddermarsch zurücklegen. Dabei würde es durch überflutete Bereiche und über instabilen Boden gehen, so dass die SC waten, schwimmen oder große Umwege machen müssten. In der Moddermarsch gibt es keine Straßen und ein Reisender kommt nur mit halber Geschwindigkeit voran, legt also auch nur die Hälfte der üblichen Entfernung zurück. Eine Gruppe mit einer Bewegungsrate von 9 m würde für die Strecke von Magnimar zum Liebfrauenkap daher etwa 33 Stunden benötigen (gut vier Tage). Die SC könnten auch auf ein Boot oder ein Floß zurückgreifen, um die Wasserwege der Moddermarsch zu befahren – diese Reisemethode wäre angenehmer, dafür wäre die Reise aber länger, da die Wasserwege verworren sind und nicht in einer direkten Linie zum Ziel führen. Kleine Boote mitzuführen und mit diesen tiefere Kanäle zu überqueren, würde daher kaum Zeit sparen. Sich gänzlich auf dem Wasser fortzubewegen, würde sogar die Reisezeit verdoppeln.

Mit einem Schiff: Mit einem Schiff zum Liebfrauenkap zu reisen, wäre um einiges schneller und bequemer. Doch sofern die SC nicht in der Lage sind, ein eigenes Schiff zu erwerben und eine Mannschaft anzuheuern (unwahrscheinlich für eine Gruppe der 5. Stufe), müssen sie sich eine Überfahrt auf einem Handelsschiff oder Fischerboot sichern. Die meisten Kapitäne nähern sich nur ungern dem Liebfrauenlicht aufgrund einer Kombination aus Aberglauben und der realen Gefahr, die von den zahlreichen Riffen vor Ort ausgeht. Celia kann die SC aber zu einem ihrer Kontaktleute schicken, dem Kapitän der *Liederlich*. Zudem kann sie ihnen ein Empfehlungsschreiben aushändigen, so dass sie auch mitgenommen werden; die SC müssten aber dann ein Stück nördlich des Zielgebiets an Land gehen, damit der Kapitän die Klippen meiden kann. Dieser kleine Fußmarsch würde sie etwa einen Tag Zeit kosten.

Teil Zwei: Das Liebfrauenkap

Die hakenförmige Halbinsel, auf der das Liebfrauenlicht steht, besteht aus einer relativ offenen Salzmarsch, dick überwuchertem Sumpfland und vereinzelten Hügeln. Seit vielen Jahren kämpfen zwei Stämme um das Gebiet: die Boggards von Baladab Souko und die Troglodyten, die sich selbst als Zevgavizebs Kinder bezeichnen. Das Kräfteverhältnis zwischen den beiden Stämmen war lange Zeit ausgeglichen, doch das Eintreffen der Grauen Jungfern hat den angespannten, gewärtigen Frieden zwischen den Gruppen gestört, so dass sie nun zunehmend mehr in Zwist geraten und einander auflauern. Ferner lebt seit vielen Jahren eine Hexe namens Marux in der Region; im Gegensatz zu den Boggards und Troglodyten verhält sich Marux Besuchern gegenüber nicht sofort feindselig, dennoch ist sie kein Freund von Fremden in ihrem Gebiet. Doch der Anblick ihrer Hütte auf ihrer kleinen Insel sollte die SC anzulocken vermögen. Solltest du von der Web-Erweiterung zu diesem Abenteuer Gebrauch machen, können die SC in Magnimar auf einen NSC stoßen, der sie auffordert, Marux zu besuchen – andernfalls können sie auch von jemand anders von der Hexe erfahren, sofern du dies möchtest.

Die SC nähern sich von Norden her. Entweder kommen sie zu Fuß oder wurden von der *Liederlich* mit einem Ruderboot am Strand abgesetzt, ehe das Schiff nach Korvosa weiterreiste. Sobald sie einen Fuß in die auf Seite 10 dargestellte Region setzen, liegt es ganz bei den SC, welche Reisemethode zum Liebfrauenlicht sie wählen. Manche Bereiche des Kaps sind keine ausgearbeiteten Begegnungsgebiete, aber dennoch wichtig für die Region. Diese Bereiche werden im Folgenden kurz beschrieben, du kannst sie aber nach Belieben erweitern.

Liebfrauenlagune: Diese große Küstenlagune ist an ihrer tiefsten Stelle bei Ebbe maximal 3 m tief – die Karte zeigt die Lagune bei diesem Wasserstand. Bei Flut steigt das Wasser 3 m und lässt den Strand und die Sandbank unter sich verschwinden. Die größten und gefährlichsten Raubtiere sind in der Regel Riffklauen (*Pathfinder Monsterhandbuch II*, S. 212), zuweilen sitzen bei Ebbe aber auch größere Haie in der Lagune fest.

Ghaulossee: Dieser See wird von der Lagune durch einen schmalen, aber hohen Felsgrat getrennt. Es handelt sich um ein 4,50 m tiefes Gewässer aus schlammigem Sumpfwasser, wobei 1,50 m Schlamm über dem felsigen Boden liegen. Das Wasser ist kein Salzwasser, schmeckt aber dennoch faulig.

Untiefen: Gefährliche Riffe und Untiefen umgeben das Liebfrauenkap. Um ein Schiff um diese herumzuführen, ist ein Fertigkeitswurf für Beruf (Seefahrer) gegen SG 30 erforderlich. Sollte ein Segelschiff es durch die äußeren Riffe schaffen, ist dennoch alles größere als ein Ruderboot der Gefahr versteckter Felsen und Riffe im Bereich der Untiefen ausgesetzt. Wer zum Kap will, sollte daher ein Stück nördlich dieses Bereiches an Land gehen (nahe der Mitte der oberen Kartenseite), da diese Untiefen sich fast entlang der ganzen Südküste der Moddermarsch ziehen.

Schneckenbach: Der Schneckenbach ist einer der zahllosen Bäche, die aus der Moddermarsch ins Meer fließen. Er hat auch nur aufgrund seiner Nähe zum bekanntesten Ort im Sumpf überhaupt einen Namen. Der Schneckenbach fließt sehr langsam und hat eine Tiefe zwischen 0,90 m und 4,50 m. Um ihn zu durchschwimmen ist ein Fertigkeitswurf für Schwimmen gegen SG 10 erforderlich.

A. Marux' Insel (HG 5)

Gelingt einem SC während der Reise nach Süden ein Fertigkeitswurf für Überlebenskunst gegen SG 12 oder Wahrnehmung gegen SG 15, bemerkt er einen schmalen Pfad, welcher von Marux' Hütte zu ein paar Hügeln im Osten führt. Wird dieser Pfad übersehen, sollte die wacklige, aber sichere Brücke, die über das Wasser führt, die SC eigentlich zur Insel locken. Tagsüber ist der aus dem Schornstein der Hütte aufsteigende Rauch sichtbar, während abends hinter den Fenstern Lichter flackern. Die auf Marux' Insel führende Brücke ist mit ausgeblichenen Humanoidenschädeln geschmückt, welche seltsame Zeichen in verkrustetem, rotbraunem, getrocknetem Blut tragen. Ein SC, dem ein Fertigkeitswurf für Wissen (Natur) gegen SG 12 gelingt, erkennt die Schädel als die von Boggards und Troglodyten. Die aufgetragenen Zeichen sind auf Boggard und Drakonisch verfasste Warnungen und Beschimpfungen gegenüber Eindringlingen.

Die Hütte, ein moosbewachsener Holzschuppen mit einen durchsackenden Dach im Schatten einiger moosbedeckter Weiden, befindet sich in der Mitte einer kleinen Insel. Aus einem Schornstein steigen Rauchwolken auf und es riecht, als würde jemand kochen, auch wenn der Geruch nicht ganz angenehm ist. Marux selbst ist eine übellaunige, kurzsichtige Halborkin mit einem ebenso übellaunigen Rabenvertrauten namens Hosco. Sie ist auf einem Auge blind und verlässt sich daher auf die Wahrnehmung ihres Raben. Sofern die SC sich nicht an ihre Hütte anschleichen, bemerkt sie sie demnach und kommt heraus, um ihnen entgegenzutreten – sollten die SC sich erfolgreich anschleichen können, verfällt sie dagegen in Panik und greift im Glauben an, man wolle sie töten oder ihr schlimmeres antun.

Marux ist eine exzentrische Einsiedlerin, die seit vielen Jahren allein in der Region lebt und keine Besucher mag. Sie knurrt zornig und fuchtelt mit ihrem Stab herum, wenn sie die Gruppe erblickt: „Wer seid ihr Narren? Ich habe in meinem Suppentopf immer Platz für noch ein wenig mehr Fleisch, müsst ihr wissen! Wenn ihr also nicht dem Rettich in meiner Suppe Gesellschaft leisten wollt, verschwindet ihr besser von meiner Insel!“ Obwohl ihre Drohgebärden größtenteils nicht ernstgemeint sind, beginnt sie diese Begegnung dennoch Unfreundlich eingestellt.

Hilfe anbieten: Sollten die SC Marux fragen, ob sie etwas für sie tun können, wird sie mutig und erwähnt ein altes Schiffswrack an der Nordküste der Insel westlich ihrer eigenen Insel. Sie erklärt, dass in und um das Wrack schmackhafte und recht seltene Algen wachsen würden, die Kelpiehaar genannt werden, und dass sie schon immer Kelpiehaarsuppe sehr geschätzt hätte. Sollten die SC sich bereiterklären, ihr ein paar Handvoll davon zu beschaffen, können sie Marux dazu bringen, sich zu öffnen und erneut mit ihnen zu sprechen. Marux wartet bis zum letzten Moment, um die SC beinahe beiläufig zu warnen, dass sie glaubt, einige der im Wrack ertrunkenen Seeleute könnten selbiges immer noch heimsuchen.

Abendessen mit Marux: Es ist äußerst schwierig, Marux dazu zu bringen, zu den SC Vertrauen zu fassen und sich mit ihnen ungezwungen zu unterhalten. Sie ist von Natur aus Fremden gegenüber misstrauisch und sucht keine neuen Freundschaften, weshalb sie auch die Einsiedelei bevorzugt. Daher ist ein Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 30 erforderlich, um mit ihr ins Gespräch zu kommen, sollte sie Freundlich eingestellt sein (oder gegen SG



20, wenn sie Hilfsbereit ist). Magische Kontrolle wie z.B. *Einflüsterung* oder *Person bezaubern* funktioniert ebenfalls, doch sollte der Zauber scheitern, greift sie sofort an. Falls die Gruppe es schafft, das Vertrauen der Hexe zu erlangen, lädt sie die SC zum Essen ein. Leider ist sie eine entsetzliche Köchin – wer mit ihr speist, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 12 bestehen, um nicht für 1 Stunde zu kränkeln. Sie tischt einen kaum essbaren Eintopf, grobes Brot und schlammiges Sumpfwasser auf – sollte dem Eintopf Kelpiehaar hinzugefügt worden sein, schmeckt er etwas besser und der Zähigkeitswurf gegen Kränkeln erhält einen Bonus von +2. Während der Mahlzeit wird Marux zunehmend redseliger. Wenn sie nach der Region gefragt wird, gibt sie den nachfolgenden Ratschlag.

„Die Xulgath – oder für euch Städter halt die Troglodyten – und die Boggards zanken sich seit Jahren um die Kontrolle über das Liebfrauenkap. Sie sind eigentlich gleich stark, denke ich. ´Habe ihnen auch schon blutige Nasen verpasst, wenn sie sich in meine Angelegenheiten eingemischt haben, daher lassen sie mich auch in Ruhe – dazu habe ich auch die Schädel und meine kleinen Kunstwerke auf der Brücke.

Doch vor ein paar Monaten kamen neue Besucher: ein Trupp weiblicher Ritter oder so, alle in Plattenpanzern und mit Helmen mit roten Federbüschen. Ihre Anführerin war eine Frau namens Oriana – recht hübsch, jedenfalls bis sie den Helm abnahm und man ihre Narben sehen konnte. Sie hat mit mir gespeist, so wie wir es jetzt gerade tun, nur hat sie mir einen netten Zauberstab als Bestechung gegeben, daher habe ich sie nicht zum Algenholen geschickt. Nun, sie erzählte mir, dass sie und ihre Schwestern aus Korvosa stammen würden und Soldatinnen der rechtmäßigen Königin seien, die vor ein paar Jahren gestürzt wurde. Sie hätten aus der Stadt fliehen müssen, nachdem ihre Königin ihren Thron verloren hatte, und als Söldner gearbeitet, bis Oriana auf die Idee gekommen sei, das Liebfrauenlicht zu plündern – sie glaubte, dass dort noch Schätze verborgen seien. Ich musste schon lachen, da ich auch schon von geheimen Kammern gehört hatte, die angeblich mit Schätzen gefüllt sind. ´Hab selbst schon nach einem Weg ins Innere gesucht – es gibt Höhlen, die vielleicht mit den Kammern unter dem Licht verbunden sind, aber die gehören den Trogs und den Fröschen und größeren Viechern. Ich bin jedenfalls nicht weit gekommen und halte mich seitdem vom Licht fern – die Schlampe macht mich ohnehin nervös. Da drin ist mächtige Magie am Werke, das sage ich euch!

Orina hatte jedenfalls vor, der Lieben Frau unter den Rock zu kriechen, und sie fragte mich, ob ich einen Weg hinein kennen würde. Ich erzählte ihr von den Höhlen und warnte sie vor den Trogs und den Fröschen, doch die kümmerten sie nicht sonderlich. Gut, sie hatte ja auch eine ganze Gruppe schwergepanzerter Kriegerinnen dabei. Also marschierte sie los und freundete sich mit den Fröschen an – gab ihnen bessere Waffen, brachte ihnen ein paar Tricks bei und half ihnen bei einem Angriff auf die Trogs. Im Gegenzug ließen die Frösche sie ihre Tunnel benutzen.

Und jetzt das Beste: Oriana hat einen Weg in die Statue hinein gefunden, zumindest sagte sie das. Vor zehn Tagen hat sie mich besucht und mir erzählt, dass sie dort niemand anderen als die Runenherrscherin der Lust angetroffen hätte, die sie rekrutiert hätte, um ihr Land zurückzuerobern und ihr Königreich wiederaufzubauen! Oriana bat mich, mich diesem Kreuzzug anzuschließen! Ich habe höflich abgelehnt – bin doch nicht blöde! – und wünschte ihr alles Gute und sie ging ihrer Wege. Bei allen Göttern, ich wollte sie ganz schnell aus meiner Hütte haben!

So wie ich es sehe, gibt es drei Möglichkeiten: Erstens könnte Oriana mich aus irgendeinem Grund belogen haben. Zweitens könnte das arme Ding völlig den Verstand verloren haben. Oder – drittens – jemand oder etwas gibt sich als Sorschen die Große Hure von Thassilon aus und hat Oriana ausgetrickst und zu einer Dienerin gemacht. Gut, es könnte auch noch eine vierte Möglichkeit geben, nämlich dass Sorschen wirklich noch am Leben ist und im Liebfrauenlicht haust, aber wenn ihr das glaubt, hätte ich da eine Brücke direkt über Arodens Pforte hinweg zu verkaufen, ha!“



Falls sie darum gebeten wird, kann Marux eine einfache Karte der Region zeichnen, in die sie ihre Hütte, das Liebfrauenlicht, das Boggarddorf und die drei Höhlen einzeichnet, welche zu den Tunneln unter der Region führen. Sie weiß, dass die nördliche Höhle die Hauptansiedlung der Troglodyten enthält, während die südliche von Boggards beansprucht wird. Sie weiß nicht, was in der dritten Höhle lebt, nur dass es sich wohl den Gerüchten nach um etwas Großes und Gemeines handeln muss, so dass sie bisher keinen Drang verspürt hat nachzusehen. Sie ist auch nicht daran interessiert, sich der Gruppe anzuschließen. Sollte sie Hilfsbereit gestimmt sein, bietet sie den SC aber an, ihre Insel zum Ausruhen zu nutzen, und ist sogar bereit, Heilzauber zu wirken, wenn sie wieder vorbeikommen.

Falls die SC nach einem Vertragspartner für Sabriyya in der Moddermarsch suchen (siehe Questen), lehnt Marux ab – sie hat genug von der zivilisierten Gesellschaft und will nicht wieder ein Teil von ihr werden. Sie erklärt aber, dass einer der lokalen Boggard- oder Troglodytenstämme diese Aufgabe gut erfüllen könnte, sofern die SC einen Weg finden, sich mit ihm anzufreunden. Und dies könnte ihrer Ansicht nach schwer werden, da beide Stämme Anhänger bösartiger Dämonen sind.

Marux **HG 5**

EP 1.600

Halborkische Hexe 6 (*Pathfinder Expertenregeln*, S. 32)

N Mittelgroße Humanoide (Mensch, Ork)

INI +1; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +3

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 15 (+1 Ausweichen, +1 GE, +1 natürlich, +4 Rüstung)

TP 35 (6W6+12)

REF +3, **WIL** +6, **ZÄH** +4

Verteidigungsfähigkeiten Orkische Wildheit

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Kampfstab [Meisterarbeit] +3 (1W6-1)

Besondere Angriffe Hexereien (Böser Blick [-2, 7 Runden], Hexentrank, Heilen [*Mittelschwere Wunden*], Schlummer [6 Runden])

Vorbereitete Hexenzauber (ZS 6; Konzentration +10)

3. – *Feuerball* (SG 18), *Magie bannen*, *Stinkende Wolke* (SG 17)
2. – *Blindheit/Taubheit* (SG 16), *Brennender Blick*[EXP] (SG 17), *Flammenkugel* (SG 17), *Mittelschwere Wunden heilen*
1. – *Brennende Hände* (SG 16), *Magierrüstung*, *Schockgriff* (SG 15), *Schwächestrahl* (SG 15)
0. (beliebig oft) – *Gift aufspüren*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Resistenz*

Schutzherr Elemente

TAKTIK

Vor dem Kampf Marux wirkt *Magierrüstung*, ehe sie ihre Hütte verlässt.

Im Kampf Marux setzt ihren Kampfstab nur als letztes Mittel ein und zieht es vor, Zauber gegen ihre Feinde zu wirken. Wenn sie auf unter 17 TP reduziert wird, wirkt sie *Mittelschwere Wunden heilen* auf sich selbst.

Moral Sollte Marux auf unter 5 TP reduziert werden, gibt sie auf und bietet einen jämmerlichen Anblick, als sie auf die Knie fällt und um ihr Leben bettelt. In diesem Fall verspricht sie, den SC auf jede erdenkliche Weise zu helfen. (Sie würde es aber vorziehen, diese Unterstützung auf Ratschläge zu beschränken.) Sollten die SC sie zwingen, sich ihnen anzuschließen, dient sie pflichtbewusst, bis zur ersten Gelegenheit, sich in den Sumpf abzusetzen. Sollte ihr die Flucht gelingen, versteckt sie sich ein paar Tage in der Hoffnung, dass die SC weiterziehen.

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 13, **KO** 14, **IN** 18, **WE** 12, **CH** 10

GAB +3; **KMB** +2; **KMV** 14

Talente Ausweichen, Im Kampf zaubern, Trank brauen, Wachsamkeit, Zauberfokus (Herbeirufung)

Fertigkeiten Einschüchtern +11, Handwerk (Alchemie) +17, Heilkunde +10, Mit Tieren umgehen +6 Motiv erkennen +3, Schätzen +7, Wahrnehmung +3, Wissen (Arkanes) +13, Wissen (Natur) +13, Zauberkunde +13

Sprachen Boggard, Drakonisch, Gemeinsprache, Orkisch, Thassilonisch, Varisisch

Besondere Eigenschaften Orkblut, Vertrauter (Rabe namens Hosco), Waffenvertrautheit

Kampfausrüstung *Trank: Leichte Wunden heilen* (4x), *Schriftrolle: Mittelschwere Wunden heilen* (2x), *Schriftrolle Krankheit kurieren*, *Schriftrolle. Fluch brechen*; **Sonstige Ausrüstung** Kampfstab [Meisterarbeit], *Amulett der natürlichen Rüstung +1*, Zauberkomponentenbeutel

Schätze: Neben ihrem Kochgeschirr und andere gewöhnlichen Gegenständen verwahrt Marux in ihrer Hütte vier seltene Bücher über wilde Tiere Varisias auf, die jeweils 100 GM wert sind. In ihrer klumpigen Matratze sind zudem 345 GM versteckt (Wahrnehmung, SG 20 zum Entdecken).

Belohnung: Wenn die SC sich mit Marux anfreunden oder auf andere Weise an ihre Informationen zu den aktuellen Geschehnissen in der Region gelangen, dann belohne sie mit EP, als hätten sie die Hexe im Kampf besiegt.

B. Wrack der Teufelsdraka (HG 5)

Ein Ring aus scharfkantigen Korallen umgibt den Rumpf dieses gesunkenen Schiffs. Es ist von Algen überwuchert, die insbesondere am Bug sehr dick sind.

Das Wrack des Segelschiffes *Teufelsdraka* liegt 9 m weit vom Ufer entfernt. Die Masten wurden schon vor langer Zeit von den Gezeiten abgerissen, während der Rumpf selbst noch recht intakt wirkt, sieht man von einem langen, gewaltigen Riss an der Steuerbordseite aus. Es liegt in 3 m Tiefe. Bei dem Schiff handelt es sich um ein chelisches Handelsschiff, das eigentlich auf dem Weg nach Magnimar gewesen ist, als der betrunkene Kapitän befohlen hat, auf das Liebfrauenlicht zuzusteuern, welches er mit einem der Leuchttürme Magnimars während einer dunklen Nebelnacht verwechselt hat. Die *Teufelsdraka* sank und die Mannschaft schaffte es zwar größtenteils ans Ufer, wurde im Laufe der folgenden zwei Tage aber von den Boggards der Region niedergemetzelt. Das Wrack ist aus der Ferne kaum zu sehen, doch vom Ufer aus genügt ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 15, um seine Umrisse zu erkennen. Die Strömungen rund um das Wrack sind vergleichsweise harmlos und erfordern nur Fertigkeitswürfe für Schwimmen gegen SG 10.

Kreaturen: Marux' Vermutungen stimmen: Die *Teufelsdraka* wird tatsächlich von ihrem toten Kapitän und mehreren unglückseligen Seeleuten heimgesucht. Ihre ruhelosen Geister haben ihre Leichen als skelettierte Untote wiederbelebt (wobei sie zu Beginn noch als Zombies existierten, bis Fische und Krabben das Fleisch von ihren Knochen gefressen hatten). Die Skelette liegen zwischen den Algen, erheben sich aber, um jede lebende Kreatur anzugreifen, die sich dem Ort ihres Todes nähert. Sie verfolgen Gegner maximal 30 m weit. Der Kapitän, Linus Halbklammer, kämpft auch noch im Tod mit seinem *Rapier +1*, dessen Griff mit Seepocken verkrustet ist.

Der Alte Kapitän Linus Halbklammer HG 2
EP 600
Menschlicher Skelettstreiterkrieger 1 (*PF MHB*, S. 241)
TP 17
Nahkampf *Rapier +1*, +7 (1W6+4/18-20)

Menschliche Skelette (7) HG 1/3
EP je 135
TP je 4 (*PF MHB*, S. 239)

C. Schlachtfeld

Über den Boden verteilt liegen offenkundige Spuren eines Gemetzels. Es stinkt erbärmlich nach Verwesung und durchdringend nach Reptilien; der Gestank greift den Geruchssinn mit der Wucht eines Hammerschlages an. Bussarde kreisen am Himmel und am Boden summen Wolken aus Fliegen. Mindestens drei Dutzend verwesende, humanoide Kadaver liegen herum, einige sind amphibisch, andere reptilisch. Die reptilischen Leichen wurden allesamt enthauptet, die Köpfe sind nirgends zu sehen. Hier liegen die grässlichen Überreste des letzten Kampfes zwischen den Boggards und Troglodyten. Sollte Marux den SC nicht von den lokalen Stämmen berichtet haben, ist ein Fertigkeitswurf für Wissen (Natur) gegen SG 10 erforderlich, um die amphibischen Leichen als Boggards zu erkennen. Um die Troglodyten als solche zu erkennen, ist ein Fertigkeitswurf für Wissen (Natur) gegen SG 14 erforderlich – die fehlenden Köpfe erschweren den Wurf doch um einiges. Der Gestank der Troglodyten ist auch nach mehreren Tagen der Verwesung in der Sonne nicht angenehmer geworden. Den Leichen wurden die meisten Wertsachen abgenommen.

Falls die Gruppe auf eine Durchsuchung besteht, findet sie ein paar primitive, beschädigte Pfeile, Speere und Knüppel sowie einen zerbrochenen Dolch von definitiv besserer Handwerkskunst – mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) gegen SG 20 kann man den Dolch als Meisterarbeit erkennen, der für die Stadtwache von Korvosa angefertigt worden ist. Der Dolch wurde mit einer Masse aus ranzigem Blut, Schlamm und Schmutz beschmiert, man kann mit einem Fertigkeitswurf für Heilkunde gegen SG 15 erkennen, dass jemand, der von dieser Waffe getroffen wird, wahrscheinlich an Schmutzfieber erkranken wird. Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 kann man einen grob gefertigten religiösen Talisman an einer der Reptilienleichen finden: Er zeigt einen gewundenen Tentakel, der in einer übergroßen Klaue endet. Ein SC, dem ein Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gelingt, erkennt das heilige Symbol Zevgavizebs, des Dämonenherrschers der Höhlen, Reptilien und Troglodyten.

D. Troglodytenhöhlen

Zevgavizebs Kinder befinden sich in einem schlechten Zustand – sie leiden stark unter der Eskalation der Gewalt mit den Boggards. Dies ist hauptsächlich das Ergebnis der Einflussnahme der Grauen Jungfern, die den Boggards exzellente taktische Ratschläge geben, wie sie die Troglodyten besiegen können. Seit der letzten furchtbaren Niederlage haben sich die Troglodyten in ihrer Höhle verschanzt und versuchen, sich neu zu sammeln und den erforderlichen Mut für einen zweiten Angriff auf die Boggards zu gewinnen.

Der Stammeshäuptling und alle seine Kinder sind gefallen, so dass in den Höhlen Chaos herrscht – es gibt keinen Plan für eine organisierte Verteidigung, daher könnten aggressive SC sich einfach durch die Kammern zu den Höhlen unter dem Kap kämpfen, ohne sich Sorgen über eine koordinierte Verteidigung machen zu müssen.

In den Höhlen stinkt es entsetzlich – alle Rettungswürfe gegen den Gestank der Troglodyten unterliegen daher einem Malus von -4. Es ist zudem völlig finster; die Troglodyten nutzen ihre Dunkelsicht, um sich zurechtzufinden. Von den Wänden tropft Wasser und sammelt sich in Pfützen auf dem Boden. Die Deckenhöhe beträgt in den Tunneln im Schnitt 2,10 m und in den Höhlen selbst 4,50 m.

Sofern nicht anders vermerkt, ist jeder Troglodyt in diesen Höhlen mit einem Knüppel und fünf Wurfspeeren bewaffnet, trägt eine Lederrüstung und führt 1W4 Tigeraugenedelsteine im Wert von jeweils 10 GM mit sich.


Bereich B


Bereich D
D6
D7
D4
D3
D2
D5
D1


Bereich E


Bereich F
F1
F1
F1
F2
F1
F1
F4
F1
F3
F1
F6
F5
F7


G2
G1
Bereich G


Bereich H


Nach Bereich D
Nach Bereich J
Nach Bereich E
Nach
Bereich G
Bereich I


Bereich J

D1. Höhleneingang (HG 4)

Im Hang eines Hügels klafft ein breiter Höhleneingang. Von außen deutet alles darauf hin, dass die Höhle bewohnt ist. Fußspuren führen in sie hinein und aus ihr heraus. Der Eingang wurde mit ausgerissenen Büschen und Ästen grob verbarrikadiert. Dahinter ist es finster. Aus der Höhle dringt ein äußerst unangenehmer Gestank ähnlich dem Mundgeruch eines Aasfressers.

Die Troglodyten haben den Eingang ihrer Höhle halbherzig verbarrikadiert. Die Äste und das Gebüsch halten Eindringlinge zwar nicht lange auf, machen die ersten 4,50 m ins Höhleninnere aber zu schwierigem Gelände. Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 15 kann ein SC zudem den Gestank von Öl wahrnehmen – die Äste wurden mit Laternenöl getränkt -, allerdings unterliegt der Wurf aufgrund des vorherrschenden Troglodytengestanks einem Malus von -10, sofern man nicht die Fähigkeit Geruchssinn besitzt.

Kreaturen: Die Troglodyten sind zwar unorganisiert und entmutigt, es gibt aber immer noch ein paar, die über genügend Stammesstolz verfügen, so dass sie hier Stellung bezogen haben. Sie haben die Barrikade mit Öl übergossen und jeder trägt eine Phiole Alchemistenfeuer mit sich. Sollten sie bemerken, dass jemand die Höhle betritt, verlassen sie ihre Verstecke an den Wänden und werfen die Phiolen nach Gegnern. Die Barrikade fängt sofort Feuer, so dass eine 4,50 m tiefe Flammenwand entsteht. Jede Kreatur, die dieses Feuer betritt, erleidet 1W6 Punkte Feuerschaden (Reflex SG 15, keine Wirkung) und weitere 1W6 Punkte Feuerschaden, wenn sie ihre Bewegung innerhalb der Flammen beendet. Das Feuer brennt 5 Minuten lang.

Als nächstes schleudern die drei Troglodyten ihre Wurfspeere nach den Eindringlingen und greifen jeden im Nahkampf an, der es in die Höhle schafft. Diese Troglodyten wollen nicht mehr fliehen und kämpfen bis zum Tod!

Troglodyten (3) **HG 1**
EP je 400
RK 17, Berührung 8, auf dem falschen Fuß 17
TP je 13 (*PF MHB*, S. 264)

D2. Fallgrube (HG 3)

Falle: Auf den ersten Blick wirkt diese große Höhle leer und unauffällig. Ein scharfes Auge bemerkt aber, dass der Boden völlig frei von Pfützen ist. Der „Boden" ist nämlich nur eine dünne Schicht aus geflochtenem Reet, das mit einer Schmutzschicht bedeckt ist, um fest und stabil zu wirken. Diese Matte bedeckt eine große Grube, die den Gutteil des Zentrums des Lochs ausfüllt. Sie wird von 3 m hohen Pfählen an Ort und Stelle gehalten, die in den Boden getrieben wurden. Aus jedem dieser Pfähle ragen hunderte kleinerer Spitzen, die allesamt mit Spinnengift bedeckt sind. Die Fallgrube ist so einfach konstruiert, dass man diese Falle nicht entschärfen kann – wenn die SC sie bemerken, können sie sich entweder am Rand des Raumes entlang bewegen oder in die Grube hinabklettern und sich langsam zwischen den stachelartigen Pfählen hindurchbewegen. Ein Charakter kann sich in der Grube mit halber Bewegungsrate bewegen, sollte er sich schneller bewegen, erfolgen 1W4 Angriffe durch vergiftete Stacheln gegen ihn.

Fallgrube **HG 3**
EP 800
Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 16; **Mechanismus ausschalten** -
EFFEKTE
Auslöser Ort; **Rücksetzer** Manuell
Effekt 3 m tiefe Fallgrube (1W6 Fallschaden); Reflex SG 20, keine Wirkung; Stacheln (Nahkampfangriff +10, 1W4+2 Stacheln pro Ziel, jeweils 1W4+2 Schaden plus Gift einer mittelgroßen Spinne)

D3. Scheiterhaufen (HG 5)

Die Luft in dieser großen Höhle ist viel trockener als anderswo. Es riecht stark nach Rauch. Im Norden brennt hell eine große Feuergrube.

Dieser frühere Gemeinschaftsspeisesaal dient den Troglodyten nun als Ort zum Verbrennen ihrer Toten. Da die Boggards absichtlich schmutzige Waffen benutzt haben, die mit verseuchtem Schlamm bestrichen waren, erkrankten viele überlebende Troglodyten an Schmutzfieber. Die Toten werden anschließend hierher gebracht, um sie zu entsorgen.

Kreaturen: Rund um einen Scheiterhaufen haben sich vier Troglodyten versammelt, die einen fünften verbrennen, welcher kürzlich an Schmutzfieber gestorben ist. Die Troglodyten halten einen Sprechgesang während ihrer Trauerzeremonie ab und krächzen schmerzlich, während ihr Artgenosse verbrennt. Dadurch erhalten sie einen Malus von -2 auf alle Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung. Da sie in die Enge getrieben sind, kämpfen sie bis zum Tod.

Troglodyten (4) **HG 1**
EP je 400
RK 17, Berührung 8, auf dem falschen Fuß 17
TP je 13 (*PF MHB*, S. 264)

D4. Fieberopfer (HG 4)

Der Boden dieser Höhle ist leicht abgesenkt und bildet einen seichten Teich voller schmutzigem Wasser. Sumpfpflanzen und Äste sind hier und dort zu primitiven, nestartigen Betten zusammengeschoben.

Kreaturen: Der frühere Hauptschlafraum des Stammes dient nun als Unterkunft für die Kranken und Sterbenden. Der Gutteil des (gerade noch) überlebenden Troglodytenstammes kann hier vorgefunden werden. Insgesamt sind 14 an Schutzfieber Erkrankte in diesem Raum. Alle befinden sich im Endstadium der Krankheit und nicht in der Lage, sich zu verteidigen – alle sind im Grund hilflos, da sie genug GE-Schaden erlitten haben, um bewegungsunfähig zu sein. Sollte ein SC unter TP-Schaden leiden, riskiert er, sich in diesem Raum mit Schmutzfieber anzustecken; er muss jede Minute einen Reflexwurf gegen SG 15 ablegen (zu Schmutzfieber siehe *Pathfinder Grundregelwerk*, S. 557).

D5. Zerstörte Kinderstube (HG 5)

Der Höhlenboden ist eine schleimige Masse aus Schlamm und Pilzen. Mehrere zertrampelte Schlammnester und Bruchstücke ledriger Eier liegen über den Raum verteilt.

Während des letzten Angriffes auf die Boggards verblieb diese Höhle relativ unbewacht. Es gelang einer kleinen Gruppe Boggards, sich einzuschleichen, und alle Troglodyteneier zu zerschmettern. Dieser Angriff war ein schwererer Schlag für die Moral der Troglodyten als irgendetwas anderes.

Kreaturen: Zwei Gruppen von Troglodyten sind hier in einen erbitterten Streit verwickelt, der darum geht, ob es besser wäre unter Uggilos Schutz in der Höhle zu verbleiben oder ob sie nach Osten in die Moddermarsch fliehen sollten, um einen neuen Stamm zu gründen. Sie streiten auf Drakonisch und sind gut zu hören, so dass sie selbst einen Malus von -4 auf ihre Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung erleiden. Sollten sie die SC entdecken, zischen zwei Troglodyten zornig auf und versuchen, nach Bereich **D6** entkommen, um ihren Herrn, Uggilo, zu alarmieren. Falls die SC den Hauptausgang versperren, quetschen die beiden sich durch den engen Tunnel im Norden (dort wären sie jedoch so langsam, dass die SC sie vielleicht fangen können). Die anderen beiden Troglodyten dagegen halten die Stellung und kämpfen – sollte aber einer von ihnen getötet werden, ergibt sich der andere und bittet auf Drakonisch um Gnade.

Troglodyten (2) **HG 1**
EP je 400
RK 17, Berührung 8, auf dem falschen Fuß 17
TP je 13 (*PF MHB*, S. 264)

Entwicklung: Sollte einer der Troglodyten sich ergeben und um Gnade betteln, handelt es sich dabei um eine nervöse Kreatur namens Sulgesch. Sulgesch hat den Glauben an Zevgavizeb verloren und will sich eigentlich nur noch nach Osten in die Moddermarsch absetzen und ein neues Leben beginnen, wenn möglich mit einer neuen Partnerin (seine bisherige Partnerin ist eine Gefangene der Boggards, siehe Bereich **F7**). Falls die SC in der Lage sind, mit Sulgesch zu kommunizieren, enthüllt dieser viel über die jüngsten Leiden seines Stammes. Du kannst ihn benutzen, um die SC zu ermutigen, Uggilo aus dem Verkehr zu schaffen, oder anzudeuten, dass die Troglodyten in Bereich **D4** zu Verbündeten werden könnten, wenn sie geheilt werden. Sollten die SC Sulgesch fragen, wie man das Liebfrauenlicht erreichen kann, besteht er darauf, dass einen Tunnel gibt, der dorthin führt, warnt aber gleichzeitig vor einem Nest „riesiger, schnappender Greifkäfer“ (er meint die Walzenspinnen in Bereich **I**), die sehr gut darin sind, Troglodyten zu fressen. Er berichtet zudem davon, dass die Boggards über eine Art „magischen Saft“ verfügen, der die Greifkäfer friedlich stimmt. Die Troglodyten haben etliche Male versucht, diesen Saft ebenfalls herzustellen, sind aber wiederholt gescheitert, so dass sie schließlich die gefährlichen Pilze in Bereich **D7** als Barriere gegen Invasionen der Greifkäfer kultiviert haben. Wenn du willst, kann Sulgesch die SC als Diener begleiten – trotz seiner chaotisch bösen Gesinnung ist er ebenso wie die Troglodyten in Bereich **D4** zum Umdenken bereit und könnte mit genug Unterstützung auf den Pfad der Tugend geführt werden.

D6. Zevgavizebs Schrein (HG 6)

Ein erdrückender Reptiliengestank vermischt sich in dieser Höhle mit den üblen Ausdünstungen verwesenden Fleisches. Zwischen zwei felsigen, blutverschmierten Vorsprüngen liegen die Überreste eines finsteren Rituals: etliche Haufen verwesender Gliedmaßen, Knochen und Blut. In den rechten Felsen wurde grob ein Symbol geritzt, welches einen spiralförmigen, in einer Klaue auslaufenden Tentakel zeigt.

Dieser Raum war einst die Kammer des Häuptlings, wurde nach dessen Tod aber in einen Schrein des grausamen Dämonengottes Zevgavizeb umgewandelt (vorher befand sich der Schrein in Bereich **D4**). Ein Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 20 enthüllt diese Tatsache, wobei schon ein einfacher Blick zu der Erkenntnis führt, dass es sich bei vielen der Opfergaben nicht um Boggards oder Tiere handelt, sondern um Troglodyten. Die Felsvorsprünge dienen als Altar. Sollte jemand die Überreste zwischen ihnen durchsuchen, wird er Schmutzfieber ausgesetzt, falls er nicht seine maximalen Trefferpunkte haben sollte (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 557).

Kreaturen: Die letzte noch verbleibende Autoritätsfigur des Stammes ist der Kleriker Uggilo. Er haust hier und hat die letzten Tage in hitzigem Gebet verbracht, dass Zevgavizeb gegen die Boggards aktiv werden möge. Dabei hat er wiederholt einen der kranken Troglodyten aus Bereich **D4** als Opfer dargebracht. Uggilo wird von den anderen Troglodyten sehr gefürchtet – sie halten ihn sogar für den unsterbli-

NEBENQUESTE: IM NAMEN DER TUGEND

Die in diesen Höhlen hausenden Troglodyten sind gnadenlos böse und verehren einen Dämon, sind aber auch in schlechter Verfassung. Abgesehen von der Begegnung in Bereich D6 sollten die Kämpfe hier den SC kaum Probleme bereiten. Es gibt aber noch eine andere Option als den Sieg durch Tod: Der einzige noch verbleibende Anführer des Stammes ist der Kleriker Uggilo – wird dieser getötet, ist der Stamm führer- und orientierungslos, da sie ohne ihn keinen Kampfeswillen mehr besitzen. Jene, die imstande sind zu fliehen, beginnen die Flucht. Die 14 Troglodyten in Bereich D4 unterliegen aber der Gnade der SC. Sollten die SC Uggilo besiegen und sich die Zeit nehmen, die Troglodyten zu heilen und ihre Krankheit zu kurieren, sind die Überlebenden in ihrem Glauben und ihrer Weltanschauung erschüttert. Offenkundig hat ihre bisherige Art zu leben sie nur in den Untergang geführt. Sie könnten die SC daher sogar als ihre neuen Anführer oder Erlöser betrachten – sollten die SC sich bemühen, besteht eine gute Chance, den Stamm spirituell zu erretten. Eine errettete und geheilte Troglodytenschar könnte recht praktisch sein – die Troglodyten könnten den SC beispielsweise bei der Erkundung der Region helfen, Lagerplätze bewachen oder als Späher aktiv werden. Es liegt bei dir als SL, wie hilfreich die Troglodyten sein können, sie sollten aber durch ihr Tun einen Vorteil erlangen. Ein erretteter Stamm könnte beispielsweise die von Sabriyya gesuchten Dinge sammeln (siehe Questen). Die Troglodyten könne zudem bestätigen, dass es unterirdische Tunnel gibt, die in das Liebfrauenlicht führen, sie vor den Gefahren in den Bereichen E und I warnen und darüber informieren, dass die Boggards über eine Art „Saft“ verfügen, mit dem sie das Ungeziefer in Bereich I friedlich stimmen.

Belohnung: Belohne die SC mit 2.400 EP, wenn sie Uggilo besiegen und die 14 kranken Troglodyten in Bereich D4 heilen.

chen Sohn ihres dämonischen Gottes, schließlich hat er die Boggardaggression überlebt, wo andere Streiter und sogar der Häuptling des Stammes gefallen sind.

Uggilo hat zwei fanatische Assistenten bei sich. Diese Troglodyten glauben, sich einen besonderen Platz im Jenseits zu verdienen. Sein engster Gefährte aber ist ein gewaltiger Alligator, den er großgezogen hat. Der Alligator hat keinen Namen, ist aber loyal und weicht nie weit von Uggilos Seite. Die beiden Troglodyten wachen nahe dem Eingang zu dieser Höhle; wenn sie Eindringlinge bemerken, kreischen sie eine Warnung und greifen die SC an, damit Uggilo sich vorbereiten kann, sofern er noch nichts von den Eindringlingen weiß.



UGGILO

Uggilo **HG 3**

EP 800

Troglodytenkleriker Zevgavizebs 3 (*PF MHB,* S. 264)

CB Mittelgroßer Humanoider (Reptil)

INI +0; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +5

Aura Gestank (9 m, SG 12, 10 Runden)

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 20 (+2 Ablenkung, +6 natürlich, +2 Rüstung)

TP 30 (5W8+8)

REF +1, **WIL** +5, **ZÄH** +9

Angriff

BEWEGUNGSRATE 9 M

Nahkampf *Schwerer Streitkolben +1*, +7 (1W8+6), Biss +1 (1W4+1), Klaue +1 (1W4+1) **Fernkampf** Wurfspeer +3 (1W6+3)

Besondere Angriffe Negative Energie fokussieren 3/Tag (SG 11, 2W6)

Zauberähnliche Domänenfähigkeiten (ZS 3; Konzentration +5)

5/Tag – Hauch der Dunkelheit (1 Runde), Schlachtenwut (Schaden +1)

Vorbereitete Zauber (ZS 3rd; Konzentration +5)

2. – *Bärenstärke, Ehrfurchtgebietende Waffe, Waffe des Glaubens*[D],

1. – *Leichte Wunden heilen* (2x), *Schild des Glaubens, Verhüllender Nebel*[D]

0 (beliebig oft) – *Göttliche Führung, Magie lesen, Resistenz, Tugend*

[D] Domänenzauber; **Domänen** Dunkelheit, Krieg

TAKTIK

Vor dem Kampf Uggilo verbessert seinen Streitkolben mittels *Ehrfurchtgebietende Waffe* und wirkt *Bärenstärke* auf sich selbst.

Im Kampf Uggilo ist ein blutrünstiger Kämpfer, der den Nahkampf liebt. Allerdings verbessert er sich auch gern selbst auf magische Weise und verlässt sich auf seine *Waffe des Glaubens*, um Gegner anzugreifen, die ihm ausweichen. Wenn er von Gegnern umringt ist oder mehrere Gegner verwundet scheinen, fokussiert er negative Energie. Sollte er auf unter 10 TP reduziert werden, wirkt er *Leichte Wunden heilen* auf sich selbst.

Moral Uggilo kämpft bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 11, **KO** 12, **IN** 10, **WE** 15, **CH** 11

GAB +3; **KMB** +6; **KMV** 16

Talente Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Im Kampf zaubern

Fertigkeiten Heimlichkeit +7 (in felsigen Bereichen +11), Mit Tieren umgehen +5, Sprachenkunde +4, Wahrnehmung +5, Wissen (Religion) +4

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

Kampfausrüstung *Schriftrolle: Mittelschwere Wunden heilen*; **Sonstige Ausrüstung** Lederrüstung, *Schwerer Streitkolben +1*, Wurfspeere (5x), Materialkomponentenbeutel,

Unheiliges Symbol von Zevgavizeb

Troglodyten (2) **HG 1**
EP je 400
RK 17, Berührung 8, auf dem falschen Fuß 17
TP je 13 (*PF MHB*, S. 264)

Gewaltiger Alligator **HG 3**
EP 800
Verbessertes Krokodil (*PF MHB*, S. 164, 295)
TP 28

Schätze: Der nun tote Häuptling des Troglodytenstammes hat in diesem Raum einen Schatz hinter einem Felsen in einer gut verborgenen Aushöhlung in der westlichsten Ecke verborgen. Ein SC kann diese Nische mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25 entdecken. Darin befindet sich ein Dutzend Perlen (jede 100 GM wert), ein Unheiliges Symbol Zevgavizebs aus Jade (Wert 150 GM), eine Bola [Meisterarbeit] und eine *Spähllinse* (deren magische Natur dem Häuptling entgangen ist).

D7. Hinterer Tunneleingang (HG 6)

Ein primitiver Zaun aus Ästen, die mittels Sehnen zusammengebunden sind, versperrt den Zugang zu dieser Höhle. Jenseits des Zaunes wuchern alle Arten seltsam farbiger Pilze.

Die Pilze in dieser Kammer verbergen den 1,20 m hohen Zugang in den nach Norden führenden Tunnel. Aufgrund des Zauns, der einen leichten Zugang versperrt, ist ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 18 erforderlich, um diesen Tunnel zu bemerken. Der Zaun kann rasch niedergerissen werden (oder mittels eines Stärkewurfes gegen SG 14 eingetreten werden) – er soll eigentlich nur die gefährlichen Pilze in der Höhle daran hindern, nach Süden in die Troglodytenhöhlen zu wandern. Die Höhle im Norden führt nach Bereich **I**.

Kreaturen: Zwischen den Pilzen in diesem Raum befinden sich drei Violette Pilze, welche von den Troglodyten gehalten werden, um alles aufzuhalten, das aus den Höhlen von Norden her kommt (insbesondere die Walzenspinnen). Die geistlosen Pilze verfolgen Gegner nur nach Süden, wenn der Zaun zerstört wurde oder sie von der anderen Seite aus angegriffen werden.

Violette Pilze (3) **HG 3**
EP je 800
TP je 30 (*PF MHB*, S. 271)

E. Die Höhle der vielen Mäuler

Ein breiter Höhleneingang gähnt am Fuße eines Felsvorsprunges oberhalb eines weiten Moores. Die Höhle ist gut 12 m breit und 6 m hoch und führt in die Dunkelheit. Vor der Höhle liegt eine Vielzahl an Knochen, zwischen denen hier und da etwas glitzert.

Diese Höhle ist eine von dreien, welche zu den Tunneln führt, die sich unter der Lagune treffen und mit den Gewölben unter dem Liebfrauenlicht verbunden sind. Die große Höhle wird von einer Pyrohydra bewohnt. Sie ist jedoch träge geworden, da sie seit mehreren Jahren als religiöses Symbol der Troglodyten dient – Uggilo ist seit langem davon überzeugt, dass die von ihm Gegganallag (Drakonisch für „Viele Mäuler“) getaufte Kreatur ein göttliches Wesen sei, das seinem blutgierigen, dämonischen Schutzherrn Zevgavizeb heilig wäre. Er hat den Stamm gedrängt, der Bestie Opfer zu bringen, so dass die Hydra kaum noch auf die Jagd gehen musste. Trotz ihrer Trägheit ist sie aber nicht weniger gefährlich. Sie hat ihre Höhle seit Monaten nicht mehr verlassen und wartet lieber darauf, dass ihr frisches Fleisch bis an den Höhleneingang geliefert wird. Da aber die Boggards den Troglodytenstamm fast ausgerottet haben, wird Gegganallag langsam hungrig. Die Höhle ist leicht feucht und in der Luft hängt ein schwacher Schwefelgeruch. Sollten die Knochen untersucht werden, erweisen sie sich hauptsächlich als die Knochen von Boggards und Tieren, die alle Bissspuren von scharfen Zähnen sowie Brandspuren tragen.

Die Höhle windet sich nach Süden und steigt auf fast 9 m über Sumpfniveau an. Am anderen Ende befindet sich ein abwärtsführender Tunnel nah Bereich **I**, welcher zu schmal für die Hydra ist.

Kreaturen: Die von den Troglodyten Gegganallag genannte Pyrohydra verschläft die meiste Zeit gleich hinter der ersten Tunnelbiegung. Da sie aber einen recht leichten Schlaf hat, unterliegen ihre Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung während des Schlafes nur einem Malus von -4. Sollte sie etwas bemerken, erwacht sie schnell, erhebt sich und beginnt nachzuschauen. Sollte sie etwas entdecken, greift sie es sofort an, Troglodyten inbegriffen. Sollte die Gruppe sich zurückziehen, um auf Fernkampf umzuschwenken, setzt sie sofort ihre Odemwaffe ein. Falls Angreifer fliehen, verfolgt sie sie etwa eine Minute lang über die Grenzen ihrer Höhle hinaus, ehe sie in diese zurückkehrt und weiter darauf wartet, dass ihr Nahrung gebracht wird. Sollte sie die nächsten Tage überleben, erwachen in ihr wieder ihre Instinkte und sie nimmt ihre alte Lebensweise als Jäger und Räuber wieder auf und kann dann gegebenenfalls als Zufallsbegegnung im Sumpf dienen.

Gegganallag **HG 6**
EP 2.400
Fünfköpfige Pyrohydra (*PF MHB*, S. 155)
TP 47

Schätze: Zwischen den Resten früherer Mahlzeiten der Hydra verstreut liegen mehrere Gegenstände im Höhleneingang verstreut. Das meiste ist unter dem seichten Schlamm und Wasser verborgen – um alles zu finden, sind daher 2W4 Minuten der Suche und ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 erforderlich. Sollte die Hydra noch leben und schlafen, während die SC bei ihrer Schatzsuche Lärm verursachen, legt sie automatisch Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung ab, die aufgrund der Entfernung jedoch einem Malus von -10 unterliegen. Insgesamt lassen sich 91 PM, 1.230 GM, 2.400 SM, ein goldener Ring (Wert 250 GM), eine silberne Halskette (Wert 100 GM), ein kristalliner *Stab: Säurepfeil* (25 Ladungen), ein *Amulett der mächtigen Fäuste +1* und ein *Schwimmring* finden.

F. Boggarddorf

Die Boggards des Baladab Souko-Stammes hausen am Ufer eines großen, sumpfigen Teiches in einem Dorf aus Hütten mit bedeckten Strohdächern. Für die SC ist es eigentlich eine gute Zeit für einen Besuch, da die Boggards

nach ihrem jüngsten Sieg über die verhassten Troglodyten zerstritten und am Zanken sind. Ihr Stamm hat zwar die Troglodyten besiegt, aber dennoch beachtliche Verluste erlitten. Neben einem Drittel der Boggards wurden auch ihr Goguntakleriker und dessen Akolyten getötet, so dass der Stamm gegenwärtig über keine heilende Magie, wohl aber über viel Leichtverletzte verfügt.

Der Streit zwischen den Boggards gipfelte erst vor wenigen Stunden während einer Stammesversammlung, die zu einem Bruch zwischen zwei Gruppierungen innerhalb des Stammes führte: auf der einen Seite die Brutmutter des Stammes, Mama Beballa, welche die Hauptbefürworterin der Bündnisses mit den „metalltragenden-Menschenfrauen" (die Grauen Jungfern) ist, auf der anderen Seite den unleidliche Stammeshäuptling Daghop, der das Bündnis von Beginn an ablehnte. Er stimmte der Allianz zunächst nur zu, weil er davon ausgegangen war, dass die Grauen Jungfern mehr Unterstützung leisten würden, als sie letztendlich taten. Da sie nun aber nirgends mehr auffindbar sind und den Boggards nicht dabei helfen, sich von ihrem Krieg zu erholen, macht er die korvosischen Kriegerinnen und Mama Beballa für den ganzen Ärger verantwortlich. Der Stamm ist darüber in zwei etwa gleich große Lager gespalten. Die noch im Dorf verbliebenen Boggards sind Mama Beballa treu, während der Häuptling mit seinen Anhängern in den Höhlentempel des Stammes gut 200 Meter im Westen des Dorfes umgezogen ist (Bereich **G**). Mama Beballa kann ihren unerwarteten Sieg über Daghop noch nicht fassen und hält sich in ihrer Hütte (Bereich **F6**) auf. Da sie neu in ihrer Position als Anführerin ist, hat sie vergessen, nach der heftig geführten Debatte Wachen aufzustellen – die SC sollten sich also mit etwas Anstrengung dem Rand des Dorfes unbemerkt nähern können.

Das Dorf selbst liegt in einem seichten Sumpfgebiet und die Boggardhütten sind teilweise unter Wasser, so dass nur die oberen Hälften der aus Schlamm und Zweigen errichteten Gebäude aus dem Matsch schauen. Die Karte zeigt die festgetretenen Wege im Gebiet; abseits dieser Pfade befindet sich tiefes Moor (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 427). In den meisten Hütten hausten früher jeweils 2-3 Boggards, doch gegenwärtig stehen viele leer – die Bewohner sind entweder tot oder haben sich dem Häuptling in der heiligen Höhle im Westen angeschlossen. Die nicht nummerierten Hütten auf der Karte sind leer und enthalten keine Wertsachen oder andere interessante Dinge, sieht man von Spuren ab, dass sie unlängst noch benutzt wurden.

F1. Bewohnte Hütte (HG 2)

Kreaturen: Jede dieser Hütten wird gegenwärtig von einem einzelnen Boggard bewohnt. Diese Kreaturen halten sich in ihren Häusern auf, wo sie entweder Schlafen, Käfer verspeisen oder über ihrer Entschluss brüten, ob es die richtige Entscheidung war Mama Beballa zu folgen anstatt Häuptling Daghop. Dennoch sind sie nur allzu bereit bei einem Angriff aus ihren Hütten zu kommen und Alarm zu geben. Sollten die SC einen solchen Boggard besiegen, ehe er im Kampf handeln kann, kann er keinen Alarm schlagen. Ansonsten nutzt er als erste Aktion sein Furchteinflößendes Quaken; dieses laute Geräusch alarmiert sofort die anderen Boggards über Probleme im Dorf. Insgesamt hausen acht Boggards in den Hütten des Dorfes. Sollten die SC gegen alle acht gleichzeitig antreten, wäre dies eine Begegnung mit HG 8, allerdings ist es unwahrscheinlich, dass es dazu kommt: Sobald Alarm gegeben wird, benötigen die anderen Boggards in den anderen Hütten 1W3 Runden, um aufzuwachen, ihre Waffen zu ergreifen und herbeizueilen. Die Bewohner der Bereiche **F3** und **F5** schließen sich einem Kampf nur an, falls die Kampfhandlungen auf diese Bereiche übergreifen sollten. Mama Beballa meidet vorsätzlich jeden Kampf und mischt sich erst ein, wenn wenigstens die Hälfte ihrer Boggards besiegt wurde – nachdem sie genug Todesquaken gehört hat, stampft sie aus ihrer Hütte (Bereich **F6**) und schließt sich dem Kampf an, wie in ihren Spielwerten unter Taktik beschrieben.

Beachte, dass jeder Boggard immer verwundet sein könnte – würfle daher bei jedem Boggard mit 1W6-1 aus, wie viele TP ihm gegenwärtig fehlen. Jeder Boggard besitzt drei Dolche [Meisterarbeit], die aus dem Waffenlager der Grauen Jungfern stammen. Wie bei dem zerbrochenen Dolch in Bereich **C** kann ein SC mittels eines Fertigkeitswurfs für Wissen (Lokales) gegen SG 20 erkennen, dass diese Waffen für die Stadtwache von Korvosa angefertigt wurden. Die Boggards haben diese Dolche in den verseuchten Dreck getaucht, den sie in Bereich **F7** aufbewahren – wer durch eine dieser Waffen Schaden erleidet, riskiert eine Infektion mit Schmutzfieber.

Boggard **HG 2**
EP 600
TP 22 (minus 1W6-1; *PF MHB*, S. 34)
Nahkampf Morgenstern +5 (1W8+3 plus Schmutzfieber), Zunge -1 (Berührungsangriff, Klebrige Zunge)
Fernkampf Dolch [Meisterarbeit] +5 (1W4+2/19-20 plus Schmutzfieber)

F2. Lagerfeuer

Im Zentrum des Dorfes brennt an dieser Stelle auf einem Flecken festen Bodens ein großes Lagerfeuer zwischen den Hütten.

Dieser Bereich wurde traditionell als Versammlungsplatz und zum Einnehmen gemeinsamer Mahlzeiten genutzt. Zuletzt haben die Boggards hier diskutiert, gestritten und sich schließlich zerstritten. Das Lagerfeuer qualmt noch ein wenig, wenn die SC das Dorf erstmals besuchen, es ist aber kein Boggard anwesend. Die Boggards in den umliegenden Hütten achten nicht darauf, was draußen geschieht, solange die SC keinen ungewöhnlichen Lärm veranstalten.

F3. Bogwischgrube (HG 5)

Ein Flecken festen Bodens am Ufer eines großen Teichs dient als eine Art Dorfplatz, auch wenn eine 3 m durchmessende Grube voller schlammigen Wassers das Zentrum des Gebiets verunstaltet. Die Grube ist von einem Zaun aus langen Stöcken umgeben und spitze Holzpfähle wurden nach innen ragend am Zaun befestigt, so dass jeder Versuch, aus der Grube zu klettern, wahrlich gefährlich zu sein scheint.

Der Zaun um die Grube kann relativ leicht niedergetreten werden (Härte 5, 10 TP, Zerschmettern SG 18), sollte dies aber mit leichten Waffen, natürlichen Waffen oder waffenlosen Schlägen erfolgen, erleidet der Handelnde pro Versuch 1W4 Schadenspunkte durch die spitzen Pfähle. Sollte

eine Kreatur in die schlammige Grube fallen, erleidet sie keinen Schaden, kann aber nur mit einem Fertigkeitswurf für Klettern gegen SG 15 hinausklettern. Ferner erleidet sie 1W4 Schadenspunkte durch die Pfähle im Zaun (Reflex SG 12, keine Wirkung).

Kreaturen: In der Moddermarsch hausen viele seltsame Kreaturen. Von diesen haben die Boggards eine gefangen und teilweise gezähmt. Dabei handelt sich um einen Bogwisch, ein hässliche Wesen, welches die Merkmale eines Frosches und eines Oktopus in sich vereint – die abergläubischen Boggards konnten gar nicht anders, als die Kreatur mit Ehrfurcht zu behandeln. Der verstorbene Stammespriester Goguntas hielt den Bogwisch für die Brut der Sumpfmutter, woraufhin der Stamm den Bogwisch mittels einer Reihe von Belohnungen und Bestrafungen dazu gebracht hat, sich in dieser Grube niederzulassen. Seitdem wird die Grube genutzt, um Gefangene zu entsorgen und Boggards zu bestrafen.

Der Bogwisch besitzt nur wenig Intelligenz, er weiß daher nur, dass die Boggards ihm wohlgesonnen sind, versteht aber nicht, warum sie einander anbrüllen. Sollte das Monster einen Nichtboggard entdecken, der in seine Grube schaut, quakt und brüllt er für 1 Runde, ehe er einige seiner heißhungrige Brut nach dem offenkundigen Eindringling schleudert. Sollte das Monster angegriffen werden, klettert es aus der Grube, um sich zu revanchieren.

Bogwisch **HG 5**
EP 1.600
TP 47 (siehe Seite 420)

F4. Hütte des Häuptlings (HG 6)

Dies ist die größte Hütte des Dorfes. Ein Vorhang aus leuchtenden Glasperlen hängt vor dem Eingang und betont zusätzlich die Bedeutung des Gebäudes.

Kreaturen: Dies ist das Heim des nominellen Stammeshäuptlings, Daghop. Er hält sich gegenwärtig in der früheren Tempelhöhle des Stammes im Westen auf. Daghop hat die Absicht, in Bälde ins Dorf zurückzukehren und wieder die Kontrolle zu übernehmen, sobald er die Lage verstanden hat und die Übernahme organisieren kann. Bis dahin hat er aber seinen drei Leibwächter-Ehefrauen befohlen, hier zu bleiben und die Hütte vor Mama Beballa und ihren Anhängern zu schützen. Diese drei Boggards unternehmen nichts zur Verteidigung des Dorfes, sollten die SC angreifen. Falls die SC aber versuchen sollten, die Hütte zu betreten, quaken sie auf Boggard: „Fort mit euch aus dieser Hütte, Eindringlinge, oder der Zorn des mächtigen Daghop wird über euch kommen!“

Sollten die SC diesen Befehl befolgen, können sie sogar mit den Boggards in der Hütte reden – falls die SC Mama Beballa und ihre Anhänger getötet haben sollten, danken die Wächterinnen ihnen sogar dafür, dass sie den „Abschaum“ erledigt haben. In diesem Fall schlagen die drei den SC auch vor, die Nachricht ihres Sieges Häuptling Daghop zu überbringen, der sich in der heiligen Höhle im Westen aufhält. Dabei deuten sie an, dass der Anführer der Boggards sie gut belohnen würde. Sollten die SC aber versuchen, die Hütte zu betreten, reagieren die drei Boggardfrauen mit Gewalt, greifen an und kämpfen zur Verteidigung der Hütte ihres Gatten bis zum Tod.

Verbesserte Boggards (3) **HG 3**
EP je 800
TP je 28 (*PF MHB*, S. 34, 295)
Nahkampf Morgenstern +7 (1W8+6 plus Schmutzfieber), Zunge +1 (Berührungsangriff, Klebrige Zunge)
Fernkampf Dolch [Meisterarbeit] +7 (1W4+4/19-20 plus Schmutzfieber)

Schätze: In der Hütte steht ein halb eingesackter Flechtkorb, der einen Teil von Daghops persönlichem Hort enthält, welchen er nicht mitgenommen hat: 950 GM und sechs Chrysoberylls im Wert von je 100 GM.

F5. Brutbecken (HG 5)

Südlich des Dorfes befindet sich ein beschaulicher Teich, dessen Wasser voller Algen und Schmutz ist. Über dem Wasser tanzen Mücken und andere Insekten und ab und an erzeugen größere Kreaturen in der schlammigen Tiefe Wellen auf der Wasseroberfläche.

Die Boggards nutzen diesen großen Teich als Brutbecken. Im ufernahen, seichten Wasser liegen große Gelege an Boggardeiern. Diese Eier werden so bald nicht schlüpfen und müssen daher geschützt werden. Mama Beballa und die Boggards des Dorfes tun ihr Bestes, um Raubtiere vom Teich fernzuhalten, die im Teich hausenden Kreaturen sind aber ebenfalls fähige Wächter.

Kreaturen: Wenn der Reifungsprozess einer Boggardkaulquappe auf die richtige Weise beeinflusst wird, wächst die Kreatur zwar weiter, reift aber nie zu einem Boggard heran und verbleibt in ihrer eher aquatischen Gestalt. Diese Kreaturen werden als Bogquappen bezeichnet und dienen Boggards oft als Wächter und Haustiere. Der Teich ist voller Bogquappen, wie jeder Nichtboggard rasch herausfindet, der dem Wasser nahe kommt. Die Bogquappen greifen in Vierergruppen an; sie umschwärmen Angreifer, beißen sie und verfolgen sie sogar ein paar Runden lang außerhalb des Wassers.

Bogquappen (4) **HG 1**
EP je 400
TP je 16 (siehe Seite 418)

F6. Hütte der Brutmutter (HG 5)

Dieses ausgebeulte, unförmige Gebäude ist die zweigrößte Hütte des Dorfes. An ihr hängen fremdartige Algen sowie Glücksbringer und Fetische aus Knochen herab.

Kreaturen: Durch den Tod des Stammespriesters wurde aus Mama Beballa, der Brutmutter des Stammes, auch dessen religiöses Herz. Obwohl sie selbst (noch) keine göttliche Magie nutzen kann und kaum etwas über Religion weiß, hat Mama Beballa dennoch die Herausforderung dieser Funktion angenommen. Sie hat nicht erwartet, den Streit mit dem Häuptling zu gewinnen, als sie für die Entscheidung des Stammes eintrat, sich mit den Grauen Jungfern zu verbünden. Nun zerbricht sie sich den Kopf, wie

sie die menschlichen Söldner kontaktieren kann, um ihrem Stamm zu beweisen, dass das Bündnis nicht nur den Menschen den Vorteil gebracht hat, mit Hilfe der Boggards in das Liebfrauenlicht zu gelangen. Die Anführerin der Grauen Jungfern hat seit Abschluss des Bündnisses mehrmals die Höhlen im Westen genutzt, wurde aber seit mehreren Tagen nicht mehr gesehen, so dass Mama Beballa fürchtet, dass die Menschen die Boggards im Stich gelassen haben. Der Umstand, dass der Häuptling und seine Anhänger sich in den Höhlen breitgemacht haben und so den besten Zugang zu den Tunneln, die zum Liebfrauenlicht führen, blockieren, frustriert Mama Beballa ungemein, hält dies sie doch davon ab, eine Expedition in die Tunnel zu organisieren und die Grauen Jungfern zu kontaktieren. Die Ankunft der SC im Dorf ist daher eine willkommene Abwechslung. Sobald sie bemerkt, dass es im Dorf Ärger gibt, kommt sie aus ihrer Hütte, um die anderen Boggards bei der Verteidigung zu unterstützen.



MAMA BEBALLA

Mama Beballa **HG 5**

EP 1.600

Boggardwaldläuferin 3 (*PF MHB*, S. 34)

CB Mittelgroße Humanoide (Boggard)

INI +1; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 16 (+1 GE, +3 natürlich, +3 Rüstung)

TP 50 (6 TW; 3W8+3W10+21)

REF +5, **WIL** +4, **ZÄH** +9

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 9 m

Nahkampf Morgenstern [Meisterarbeit] +8 (1W8+2 plus Schmutzfieber), Zunge +2 (Klebrige Zunge)

Fernkampf *Kompositbogen (lang) +1*, +8 (1W8+3/×3 plus Schmutzfieber)

Besondere Angriffe Erzfeind (reptilische Humanoide +2), Furchteinflößendes Quaken

TAKTIK

Im Kampf Mama Beballa hasst reptilische Humanoide mehr als alles andere, aber Gnome und Halblinge stehen als nächstes auf ihrer Liste, so dass sie solche Gegner nach Möglichkeit bevorzugt angreift. Sie zieht es vor, ihren Langbogen einzusetzen; sollte sie auf sich gestellt sein, versucht sie, ins Dorf zu gelangen und Hilfe zu holen.

Moral Mama Beballa kämpft bei der Verteidigung ihres Dorfes bis zum Tod. Sollte sie andernorts angegriffen werden, flieht sie ins Dorf, sobald sie auf unter 10 TP reduziert wird.

SPIELWERTE

ST 15, **GE** 13, **KO** 16, **IN** 6, **WE** 15, **CH** 12

GAB +5; **KMB** +7; **KMV** 18

Talente Ausdauer, Kernschuss, Schnelles Schießen, Tödliche Treffsicherheit, Waffenfokus (Kompositbogen [lang])

Fertigkeiten Heimlichkeit +7, Schwimmen +13, Überlebenskunst +9, Wahrnehmung +13, Wissen (Religion) +0

Sprachen Boggard

Besondere Eigenschaften Bevorzugtes Gelände (Sumpf +2), Luft anhalten, Spurenlesen +1, Sumpfgänger, Tierempathie +4

Kampfausrüstung *Pfeile des Verderbens (reptilische Humanoide) +1* (5x); **sonstige Ausrüstung** Beschlagene Lederrüstung, *Kompositbogen (lang) +1* mit 20 Pfeilen, Morgenstern [Meisterarbeit]

F7. Schmutzhof

Die Hütte ist von einem beinahe sichtbaren Pesthauch entsetzlicher Verwesung umgeben. Sie ist in eine Wolke aus summenden Fliegen und dem Gestank verrottenden Fleisches umgeben.

In dieser Hütte lagern die Boggards ihre Abfälle und Fäkalien zusammen mit den Resten geschlachteter Käfer und wilder Tiere. Der resultierende Haufen verrottender, dreckiger Masse stinkt furchtbar übel. Jede Kreatur, die diese Hütte betritt, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 16 bestehen, um nicht unter Übelkeit zu leiden, so lange sie sich in der Hütte aufhält +2W4 Runden darüber hinaus. Zudem riskiert jeder, der gegenwärtig nicht über volle Trefferpunkte verfügt, eine Ansteckung mit Schmutzfieber. Die Boggards haben diesen „Schmutzhof“ angelegt, um ihre Waffen mit dem Dreck bestreichen zu können, damit geschlagene Wunden sich entzünden und infiziert werden – diese furchtbare Taktik haben ihnen die Grauen Jungfern beigebracht (welche vor Jahren Königin Ileosa und anderen Gruppen dabei geholfen haben, die Stadt Korvosa mit Krankheiten in die Knie zu zwingen). Bisher konnten die Boggards vermeiden, sich selbst anzustecken, indem nur gesunde Boggards die Hütte betreten.

Kreaturen: In der Hütte liegt an der gegenüberliegenden Wand eine an Händen und Füßen gefesselte, halbbewusstlose Troglodytin namens Azoresch . Sie befindet sich im Endstadium des Schutzfiebers und ist daher hilflos und wird 24 Stunden nach dem ersten Besuch der SC im Boggarddorf versterben. Azoresch ist die letzte Gefangene, welche die Boggards bei ihrem letzten Angriff auf die Troglodyten genommen haben. Vor dem Schisma innerhalb des Boggardstammes wurde sie wiederholt verhört, um an Informationen zu den Verteidigungsanlagen der Troglodyten zu gelangen, doch im Moment haben die Boggards anderes im Sinn, so dass sie hier an ihrer Krankheit sterben wird, sollten die SC nicht retten. Sollten die SC ihr Freundlichkeit erweisen, wird es bei ihr wie bei vielen anderen ihres Stammes zu einem Umdenken kommen und sie bedankt sich überschwänglich auf Drakonisch bei ihren Rettern. Sofern die SC sie retten, verspricht sie, für die SC bei

ihren Artgenossen in den Höhlen im Nordosten (Bereich **D**) ein gutes Wort für einzulegen, warnt aber zugleich, dass der einzige überlebende Anführer ihres Stammes ein Fanatiker namens Uggilo sei, der keine Fremden toleriere. Sie fürchtet, dass Uggilo den Stamm mit seinem Eifer vernichten wird, wenn ihn niemand aufhält. Du kannst Azoresch als Verbindung zu den Troglodytenhöhlen nutzen und über sie die SC ermutigen, ihren Stamm spirituell zu erretten. Sollten die SC sie retten und allein heimkehren lassen, ehe sie selbst die Troglodyten besucht haben, werden sie sie bei ihrer Ankunft als Gefangene Uggilos vorfinden, die als Opfergabe vorgesehen ist.

Azoresch **HG –**

EP 0

Kranke Troglodytin (*PF MHB*, S. 264)

TP 1 (von 13)

Krank Azoresch leidet gegenwärtig unter Schmutzfieber; sie hat 9 Punkte GE-Schaden und 12 Punkte KO-Schaden erlitten.

Belohnung: Sollten die SC Azoresch retten, dann belohne sie mit 400 EP.

G. Goguntas Tempel

Auch wenn die Boggards des Baladab Souko-Stammes erst seit mehreren Generationen in ihrem Dorf leben, dient diese Höhle ungefähr 200 m westlich des Dorfes am Fuß einer felsigen Anhöhe schon viel länger als heilige Stätte der Verehrung der Boggardgöttin Gogunta. Während Zeiten heftiger Stürme wurde sie zudem als Zufluchtsstätte genutzt, doch jetzt dient sie Häuptling Daghop und seinen treuen Boggards als Ersatzheim. Diese haben das Dorf voller Abscheu gegenüber Mama Beballas Überzeugung verlassen, dass das Bündnis mit den Grauen Jungfern die richtige Wahl gewesen sei. Daghops Hauptargument für die in seinen Augen schlechte Wahl für ein Bündnis mit den Menschen war es, dass der Stamm gegenwärtig über keine Priester verfügt. Nun haben er und seine Getreuen sich in der Höhle niedergelassen und halten konstant Wache, ob die Grauen Jungfern zurückkehren – sollten sie es wagen, sich zu zeigen, so will Daghop sie töten, um der Gruppe damit eine Botschaft zu übermitteln. Er plant auch, sein Dorf zurückzuerobern, indem der Mama Beballa tötet, allerdings hält ihn seine gutverhüllte Furcht vor der Brutmutter bisher davon ab.

G1. Äußerer Schrein (HG 6)

Diese große Höhle besitzt eine kathedralenartige Decke, die eine Höhe von bis zu 12 m erreicht. Der Boden ist glatt und frei von Hindernissen, sieht man hier und da von einigen Steinen und großen Felsen ab. An der Westwand befindet sich zwischen zwei Tunneleingängen ein bedrohliches Relief eines gewaltigen, mehrköpfigen Froschdämons, der auf einem Berg aus Schädeln und Knochen hockt. Vier primitive Nester aus Schlamm und Reet sind über den Raum verteilt.

Der frühere Hauptverehrungsort der Boggards dient nun Häuptling Daghop und seinen letzten Getreuen als Unterkunft. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 20 kann man den mehrköpfigen Froschdämon als Darstellung Goguntas, des Dämonengottes der Boggards, erkennen.

Die Boggards ignorieren

Da es auch andere Wege in das Liebfrauenlicht gibt, könnten die SC zum nächsten Teil des Abenteuers gelangen, ohne je mit den Boggards in Kontakt zu treten. In diesem Fall führt Mama Beballa ihre treuen Boggards und den Bogwisch zum Angriff gegen den Häuptling nach Bereich G. Sie tötet Daghop und erlangt so die Gefolgschaft der restlichen Boggards in der Höhle. Schon bald führt sie eine Gruppe von acht Boggards und dem Bogwisch in die Höhlen auf der Suche nach den Grauen Jungfern. Dies alles kann passieren, während die SC erstmals die Gewölbe unter dem Liebfrauenlicht erkunden. Sie sollten Mama Beballa und ihrer Gruppe irgendwann begegnen, wenn sie auf dem Rückweg sind oder vielleicht auch das Gewölbe verlassen wollen, um sich auszuruhen und ihre Kräfte zu sammeln. Passe Mama Beballas Gruppe so an, dass sie eine Begegnung mit einem HG in Höhe der durchschnittlichen Gruppenstufe darstellt (oder um eins oder zwei höher, sofern du denkst, dass die SC eine größere Herausforderung benötigen).

Kreaturen: Neben seinen drei Leibwächter-Ehefrauen, welche er als Wächter seiner Hütte im Dorf zurückgelassen hat, verfügt Daghop nur noch über vier loyale Gefolgsleute. Diese Boggards können in diesem Raum angetroffen werden, wo sie um den größten Stein herum hocken. Diesen nutzen sie als Tisch, an dem sie dem Glücksspiel frönen und um einen großen Stapel Münzen und Edelsteine spielen (den Inhalt eines von Daghops Säcken mit Beute, den er den vieren gegeben hat, um ihre Loyalität sicherzustellen). Bei ihrem Spiel werfen die Boggards farbige Steine auf den Tisch. Die Regeln dazu sind recht einfach: Wer am Ende die meisten Steine auf dem Tisch hat, gewinnt. Dennoch verfallen sie mehr in Streitereien als Spaß dabei zu haben.

Sobald die Boggards die SC bemerken, stößt einer ein Furchteinflößendes Quaken aus, wenn auch eigentlich eher, um den Häuptling zu alarmieren. Die Boggards greifen Eindringlinge sofort an. Nach einer Runde kommt Häuptling Daghop aus Bereich **G2** dazu. Im Gegensatz zu den Boggards im Dorf sind diese Boggards nicht mit Dolchen bewaffnet, die sie von den Grauen Jungfern erhalten haben, und kämpfen auch nicht mit verschmutzen Waffen.

Boggards (4) **HG 2**

EP je 600

TP je 22 (*PF MHB*, S. 34)

Schätze: Auf dem größten Felsen liegen drei Schatzhaufen und neun farbige Spielsteine: 150 GM, 420 SM, 800 KM, 35 Agate (Gesamtwert 350 GM), neun Blutsteine (Gesamtwert 450 GM), zwei violette Granate (Wert je 500 GM) und eine Halskette aus Platin (Wert 900 GM).

G2. Der Schmollende Häuptling (HG 6)

Der Höhlenboden ist hier schlammig und nass. Wasser läuft die Wände hinab und tropft von der Decke, um sich in Pfützen

auf dem Boden zu sammeln. Im Süden ragt ein Relief eines mehrköpfigen Frosches zwischen zwei schmalen Durchgängen auf. In einer Nische unter dem Relief stehen zwei Tonkrüge mit klebriger, oranger Flüssigkeit; diese Flüssigkeit wurde auch auf die Wände und den Boden der beiden Durchgänge geschmiert.

Die südlichen Tunnel vereinen sich nach ein paar Metern zu einem Tunnel, der sich erst westwärts windet und dann zurück nach Norden führt und in Bereich **I** mündet. Bei dem orangen Material handelt es sich um eine machtvolle alchemistische Mixtur, die einst von dem inzwischen verstorbenen Hohepriester des Stammes angefertigt wurde (siehe unter Schätze).

Kreaturen: Nachdem Häuptling Daghop die Kontrolle über mehr als die Hälfte seines Stammes verloren hat, schmollt er nun still erzürnt in der hintersten Kammer der Schutzhöhle des Stammes. Er verflucht sein Unglück und sammelt langsam seinen Mut zusammen, um sich an der Brutmutter zu rächen (wie aber im Kasten „Die Boggards ignorieren“ dargelegt, wird Mama Beballa zuerst zuschlagen). Die stets beruhigende Anwesenheit seiner drei Riesenfroschhaustiere besänftigt seinen Zorn nur unwesentlich. Sollte er aus Bereich **G1** Kampflärm hören, brüllt er voller Zorn auf und zieht mit seinen Fröschen in den Kampf. Andernfalls stellt er sich hier zum letzten Gefecht und ist dankbar, von seiner Furcht vor der Brutmutter abgelenkt zu werden.



DAGHOP

Daghop **HG 4**

EP 1.200

Boggardbarbar 2 (*PF MHB*, S. 34)

CB Mittelgroßer Humanoider (Boggard)

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

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 15 (+1 Ausweichen, +1 GE, -2 Kampfrausch, +3 natürlich, +4 Rüstung)

TP 53 (5 TW; 3W8+2W12+27)

REF +2, **WIL** +4, **ZÄH** +11

Verteidigungsfähigkeiten Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 9 m

Nahkampf *Kriegshammer +1*, +11 (1W8+7/×3), Zunge +5 (Klebrige Zunge)

Besondere Angriffe Kampfrausch (9 Runden/Tag), Kampfrauschkräfte (Animalische Wut), Furchteinflößendes Quaken

TAKTIK

Im Kampf Daghop verfällt in Kampfrausch und führt dann einen Sturmangriff aus, um im Nahkampf anzugreifen. In der ersten Kampfrunde setzt er sein Furchteinflößendes Quaken ein und versucht, sich auf Charaktere zu konzentrieren, die bereits unter dem Quaken seiner Untertanen zu leiden haben. Er setzt seine Kampfrauschkraft Kräftiger Schlag bei seinem allerersten Angriff ein (sein Schaden steigt im Falle eines Treffers um +1); den restlichen Kampf über nutzt er Heftiger Angriff mit seinem beidhändig geführten Kriegshammer (Malus von -1 auf Angriffswürfe, Bonus von +3 auf Schadenswürfe).

Moral Daghop kämpft bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 23, **GE** 13, **KO** 20, **IN** 8, **WE** 13, **CH** 8

GAB +4; **KMB** +10; **KMV** 20

Talente Ausweichen, Doppelschlag, Heftiger Angriff

Fertigkeiten Mit Tieren umgehen +5, Schwimmen +16, Überlebenskunst +7, Wahrnehmung +10

Sprachen Boggard

Besondere Eigenschaften Luft anhalten, Schnelle Bewegung, Sumpfläufer

Ausrüstung Fellrüstung [Meisterarbeit], *Kriegshammer +1*

Riesenfrösche (3) **HG 1**

EP je 400

TP je 15 (*PF MHB*, S. 118)

Schätze: Die orangene klebrige Pampe an den Wänden und in den beiden Krügen ist alles, was noch von einer machtvollen pheromonartigen Mixtur übrig ist, die der verstorbene Boggardpriester entwickelte. Die Masse riecht recht bitter nach fauligen Limonen, ist aber so etwas wie ein Besänftigungsmittel für Walzenspinnen. Die Boggards haben mit diesem Material die Bewohner von Bereich **I** davon abgehalten, ihre Höhle zu betreten, damit aber auch die Kreaturen friedlich gestimmt, wenn sie weiter in die Tunnel vordringen mussten – eigentlich wollten sie die Masse nutzen, um einen Überraschungsangriff auf die Troglodytenhöhle durch einen hinteren Eingang zu führen, haben diese Taktik aber zugunsten eines offenen Kampfes im Sumpf aufgegeben, wo sie ihre Sumpfläuferfähigkeit zu großem Vorteil nutzen konnten. Es sind nur noch zwei Krüge übrig, jeder wäre für einen Alchemisten 50 GM wert. Ein auf dem Boden zerschmetterter Krug reicht aus, um alle Walzenspinnen (aber kein anderes Ungeziefer) innerhalb eines 18 m Explosionsradius' für 1W4 Stunden in einen Zustand der Lethargie zu versetzen (gelingt einer Walzenspinne ein Zähigkeitswurf gegen SG 18, tritt keine Wirkung ein; einer Walzenspinne steht in jeder Runde im Wirkungsbereich ein Rettungswurf zu). Alternativ kann man den Inhalt eines Kruges nutzen, um den Boden zu bestreichen, so dass Walzenspinnen die Stelle 2W4 Tage lang meiden. Eine lethargische Walzenspinne greift nicht von sich aus an. Wird sie angegriffen, wehrt sie sich, verhält sich aber, als würde sie kränkeln. Die Eigenschaften dieser seltsamen Mixtur können mittels eines Fertigkeitswurfes für Handwerk (Alchemie) oder Wissen (Natur) gegen SG 20 nach 2W4 Minuten an Untersuchungen und Ausprobieren identifiziert werden.

H. Das Liebfrauenlicht (HG 6)

Das Liebfrauenlicht steht auf einer felsigen Klippe, von der aus man die Moddermarsch im Norden und Osten und das Meer im Westen und Süden überschauen kann. Die Statue ragt fast 60 m in die Höhe, ihr Zepter reicht noch weiter in den Himmel. Die Klippe, auf der das Monument steht, ist 12 m hoch, so dass die Statue noch größer wirkt. Das Basaltmonument hat die Gezeiten recht gut überstanden und zeigt immer noch eine wunderschöne Frau in einem langen, freizügigen Gewand. Das Monument steht auf einer massiven Steinplatte.

Das Liebfrauenlicht verfügt über Kammern in seinem Inneren und unter sich, man kann es aber nur über Bereich **J** betreten – zur Zeit des alten Thassilons teleportierten die Runenherrscherin Sorschen und ihre treuesten Diener einfach in das Monument hinein und hinaus. Das Monument ist schwer zu erklettern, da es nur wenige Handgriffe gibt und die Statue durch die Gischt recht rutschig ist. Zum Hinaufklettern ist ein Fertigkeitswurf für Klettern gegen SG 20 erforderlich; da es jedoch oberhalb keinen Zugang gibt, wäre es nur ein unnötiges Risiko.

Nachts flammt das Zepter des Liebfrauenlichts mit kalten, hellen Leuchten auf, wie jede Nacht seit Jahrtausenden. Es handelt sich um eine von vielen Verzauberungen, die nach all der Zeit noch funktionieren. Während das Licht heute Schiffen als Warnung vor den Riffen dient, besaß es zu Sorschens Zeit eine weitaus exzentrischeren Zweck – es sollte das Monument erhellen und sichtbar machen, damit ein jeder zu jeder Zeit es bestaunen konnte, egal ob bei Tag oder Nacht.

Kreaturen: Das Liebfrauenlicht erweckt seit langem das Interesse und die Aufmerksamkeit von Irrlichtern, die um das Revier kämpfen und streiten. In besonders nebligen Nächten ist es nicht unüblich, dass ein vom Kurs abgekommenes Schiff das Licht mit einem der Leuchttürme Magnimars verwechselt und in den Untiefen auf Grund läuft. Gegenwärtig haust hier nur ein Irrlicht; sollte es bemerken, dass sich jemand zu Fuß nähert, beobachtet es neugierig die Ankömmlinge, greift aber nicht an. Es wartet, bis die Besucher wieder gehen, und folgt ihnen dann unsichtbar, um sich an ihren Schmerzen und ihrer Verzweiflung zu laben, während sie die Prüfungen und Gefahren der Region durchstehen. Das Irrlicht versucht, den SC so lange wie möglich zu folgen. Es könnte versuchen, einen SC von den anderen fort in eine Gefahrenlage zu locken. Sollte es auf unter 11 TP reduziert werden, flieht es zurück zum Liebfrauenlicht und belästigt die SC nicht länger.

Irrlicht **HG 6**
EP 2.400
TP 40 (*PF MHB*, S. 157)

1. Walzenspinnennest (HG 7)

An dieser Stelle begegnen sich vier Tunnel. Die Kreuzung bildet eine recht große Höhle mit einer Kuppeldecke in 6 m Höhe. Etwa in der Mitte der Höhle steht eine Statue mit sieben Flanken aus poliertem schwarzem Basalt. In jede Seite ist dieselbe große Rune eingraviert. Die Spitze dieses Monument ist weggebrochen, in seinem Inneren scheint sich ein Hohlraum in der Form einer Frau zu befinden. Über die Wände huscht eine beeindruckende Zahl seltsamer insektoider Albinokreaturen, jede so lang wie der Finger eines Mannes.

Bei dem Monument handelt es sich um eine längst vergessene thassilonische Machart und bei der Rune auf allen sieben Seiten um die uralte Rune der Lust und der Verzauberung. Die Oberfläche des Monuments fühlt sich warm an und scheint vor Energie zu pulsieren – *Magie entdecken* enthüllt eine schwache Aura von Verzauberung. Ein Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes) gegen SG 28 gestattet einem SC, das Monument als Überrest einer ungewöhnlichen Variante des Zaubers *Bindender Ruf* zu erkennen – bis es zerbrochen wurde, diente es als Gefängnis. Angesichts der Aushöhlung könnte es sich dabei um eine wunderschöne, geflügelte Frau gehandelt haben – ein Fertigkeitswurf für Wissen (Die Ebenen) gegen SG 22 enthüllt, dass es sich dabei um einen Sukkubus handelte. Ein weiterer Fertigkeitswurf für Wissen (Baukunst) gegen SG 15 bestätigt zudem, dass das Monument vor vielen Monaten zerbrochen wurde. Bei dem eingekerkerten Sukkubus handelte es sich um eine Dienerin des Dämonenherrschers Schax, dem es endlich gelang aus seinem Kerker zu entfliehen, als eine Gruppe neugieriger Troglodyten auf Schatzsuche das Monument mit Hacken aufbrach. Der Sukkubus, eine Attentäterin namens Avalexi, erwachte nur mit schwammigen Erinnerungen bestückt, aber voller Zorn, aus einem Jahrtausenden andauernden Schlummer. Avalexi spielt zwar keine Rolle in diesem Abenteuer, doch da sie sich in Magnimar niedergelassen hat, könnte sie den SC später begegnen

Kreaturen: Die fingerlangen Kreaturen, welche an den Wänden und auf dem Boden herumschwärmen, sind harmlose Walzenspinnen, doch die drei größeren Albino-Walzenspinnen, die hier hausen, stellen eine ernsthafte Bedrohung dar. Diese menschengroßen, spinnenartigen Arachniden besitzen gewaltige Klauen und furchtbare, senkrecht angeordnete Mäuler. Sie kommen rasch von den Wänden herangeeilt, um Eindringlinge anzugreifen. Sollte die alchemistische Mixtur aus Bereich **G2** benutzt werden, kann diese Höhle recht sicher passiert werden, ansonsten müssen sich die SC mit dem hungrigen Ungeziefer befassen. Das monströse Ungeziefer verfolgt Gegner, die es einmal angegriffen hat, ohne Unterlass, folgt aber niemandem nach Bereich **G2** dank der Präsenz der dort auf die Wände geschmierten Substanz.

Albino-Höhlenwalzenspinne (3) **HG 4**
EP je 1.200
TP je 45 (*PF MHB II*, S. 238)

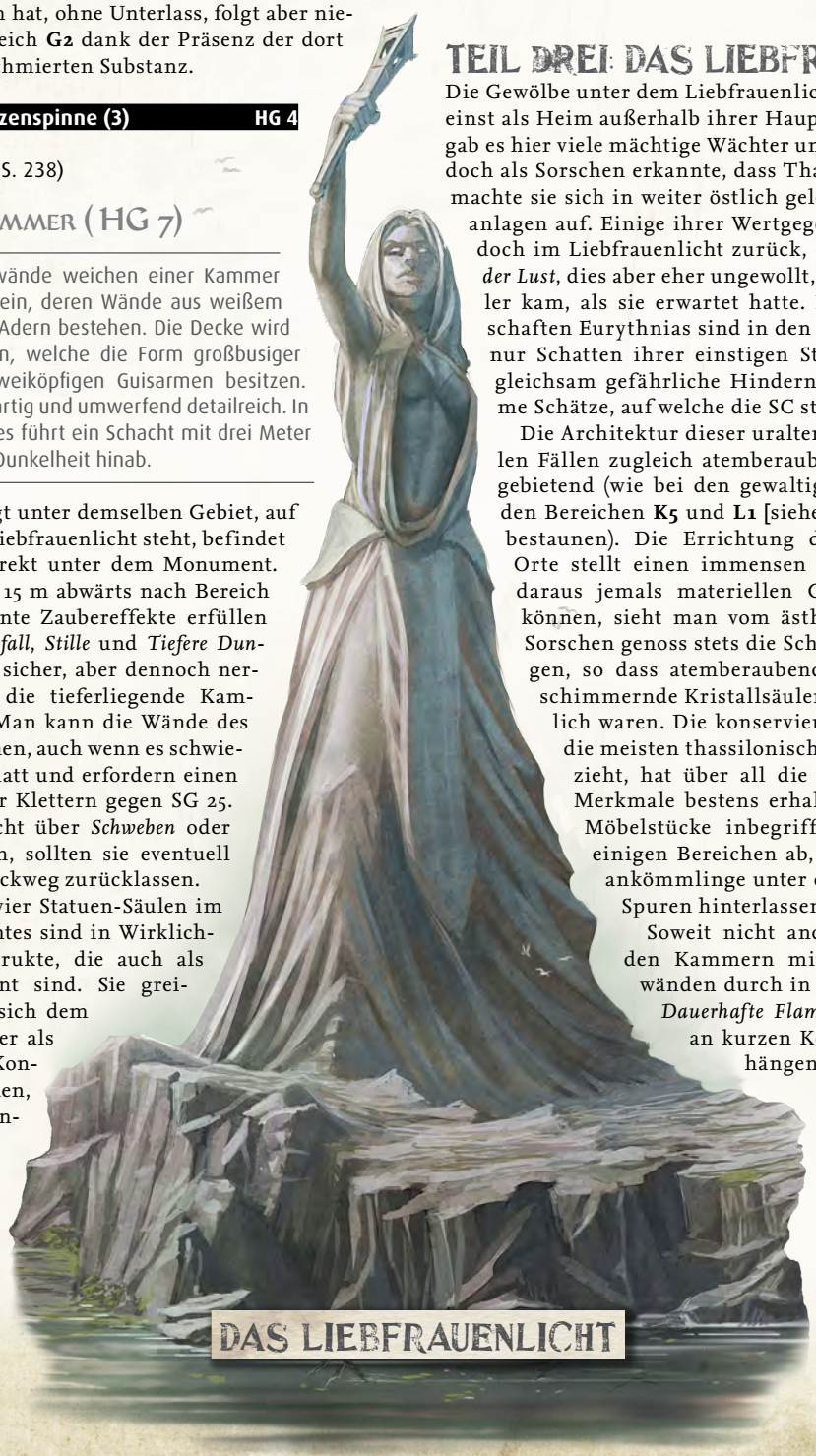
J. Eingangskammer (HG 7)

Die groben Höhlenwände weichen einer Kammer aus bearbeitetem Stein, deren Wände aus weißem Marmor mit blauen Adern bestehen. Die Decke wird von Säulen getragen, welche die Form großbusiger Kriegerinnen mit zweiköpfigen Guisarmen besitzen. Jede Säule ist einzigartig und umwerfend detailreich. In der Mitte des Raumes führt ein Schacht mit drei Meter Durchmesser in die Dunkelheit hinab.

Diese Kammer liegt unter demselben Gebiet, auf welcher auch das Liebfrauenlicht steht, befindet sich aber nicht direkt unter dem Monument. Der Schacht führt 15 m abwärts nach Bereich **K1**. Drei permanente Zaubereffekte erfüllen den Schacht: *Federfall*, *Stille* und *Tiefere Dunkelheit*. Es ist zwar sicher, aber dennoch nervenaufreibend in die tieferliegende Kammer abzusteigen. Man kann die Wände des Schachtes erklimmen, auch wenn es schwierig ist – sie sind glatt und erfordern einen Fertigkeitswurf für Klettern gegen SG 25. Sollten die SC nicht über *Schweben* oder ähnliches verfügen, sollten sie eventuell ein Seil für den Rückweg zurücklassen.

Kreaturen: Die vier Statuen-Säulen im Norden des Schachtes sind in Wirklichkeit Wächterkonstrukte, die auch als Karyatiden bekannt sind. Sie greifen jeden an, der sich dem Schacht auf weniger als 3 m nähert. Die Konstrukte versuchen, jeden daran zu hindern, den Schacht zu betreten, verfolgen aber niemanden aus dem Raum hinaus. Diese Statuen greifen niemanden an, der die Rune der Lust sichtbar zur Schau stellt – Oriana hatte dies vor Betreten des Gewölbes in Erfahrung gebracht, doch die SC werden es wahrscheinlich nicht wissen. Die Karyatiden folgen niemanden in den Schacht hinein, greifen aber jeden an, der den Schacht verlässt, ohne die Rune der Lust zu präsentieren.

Karyatide (4) **HG 3**
EP je 800
TP je 36 (*PF MHB III, S.139*)



Teil Drei: Das Liebfrauenlicht

Die Gewölbe unter dem Liebfrauenlicht dienten Sorschen einst als Heim außerhalb ihrer Hauptstadt. Zu ihrer Zeit gab es hier viele mächtige Wächter und wertvolle Schätze, doch als Sorschen erkannte, dass Thassilons Ende nahte, machte sie sich in weiter östlich gelegene Befestigungsanlagen auf. Einige ihrer Wertgegenstände ließ sie jedoch im Liebfrauenlicht zurück, darunter die *Scherbe der Lust*, dies aber eher ungewollt, da das Ende schneller kam, als sie erwartet hatte. Diese Hinterlassenschaften Eurythnias sind in den meisten Fällen zwar nur Schatten ihrer einstigen Stärke, aber dennoch gleichsam gefährliche Hindernisse und wundersame Schätze, auf welche die SC stoßen können.

Die Architektur dieser uralten Gewölbe ist in vielen Fällen zugleich atemberaubend und ehrfurchtgebietend (wie bei den gewaltigen Wasserfällen in den Bereichen **K5** und **L1** [siehe Seite 79 und 87] zu bestaunen). Die Errichtung derart wundervoller Orte stellt einen immensen Aufwand dar, ohne daraus jemals materiellen Gewinn erzielen zu können, sieht man vom ästhetischen Ruhm ab. Sorschen genoss stets die Schönheit in allen Dingen, so dass atemberaubende Wasserfälle oder schimmernde Kristallsäulen für sie unumgänglich waren. Die konservierende Magie, welche die meisten thassilonischen Bauwerke durchzieht, hat über all die Jahre hinweg diese Merkmale bestens erhalten; die Türen und Möbelstücke inbegriffen, sieht man von einigen Bereichen ab, bei denen die Neuankömmlinge unter den Bewohnern ihre Spuren hinterlassen haben.

Soweit nicht anders vermerkt, werden Kammern mit behauenen Steinwänden durch in Glaskugeln gefasste *Dauerhafte Flammen* erhellt, welche an kurzen Ketten von der Decke hängen. Höhlen dagegen

sind in der Regel nicht erleuchtet. Die Deckenhöhe in den Gängen liegt ‚sofern nichts anderes vermerkt ist, durchschnittlich bei 2,40 m und in Kammern bei 4,50 m. Abbilder der Runenherrscherin Sorschen sind im Gewölbe allgegenwärtig – sie können mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes oder Geschichte) gegen SG 25 identifiziert werden. Die obere Gewölbeebene befindet sich 3 m unter dem Meeresspiegel, die untere Ebene sogar 21 m darunter.

K1. Das falsche Grabmal (HG 7)

Die 7,50 m hohe Decke dieser großen Halle besteht aus poliertem Marmor und wird von verzierten Säulen getragen. In etwa 2,40 m Höhe wurden in die Säulen die Abbilder einer wunderschönen Frau gemeißelt. Eine Plattform mit 3 m Seitenlänge befindet sich in einem breiten Alkoven in der Nordwand, auf dem ein Sarkophag aus weißem Marmor steht. Von Westen her ist sanftes Wasserrauschen zu vernehmen.

Die Figuren, die auf den Säulen dargestellt werden, sowie die Bemalung des Sarkophagdeckels, zeigen eine wunderschöne, dunkelhaarige, schlanke Frau, die mit über der Brust gekreuzten Armen schläft – es handelt sich um eine detaillierte Darstellung der Runenherrscherin Sorschen. Der Deckel wiegt 600 Pfund, ist aber nicht verschlossen. Im Sarkophag liegt der perfekt konservierte Körper einer Frau, welche dem Bildnis auf dem Deckel entspricht. Sie trägt eine hauchdünne Robe und Unmengen wunderbarer Juwelen. Dabei wirkt sie fast, als würde sie schlafen und nicht tot sein. Der Körper fühlt sich warm und strahlt eine überwältigende nekromantische Aura aus. Ein Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes) gegen SG 28 identifiziert ihn als *Klon* der Runenherrscherin Sorschen persönlich, der mittels einer dauerhaften *Sanfte Ruhe* konserviert wird. Dass der Klon noch existiert und nicht aktiviert wurde, zieht bedeutsame Schlüsse mit sich – in erster Linie, dass die Runenherrscherin Sorschen irgendwo noch quicklebendig sein muss.

Der Klon kann leicht zerstört werden. Allerdings ist dies nur einer von vielen Klonen, welche Sorschen an sicheren Orten innerhalb ihres Reiches verborgen hat. Jedoch könnte die Runenherrscherin der Lust zumindest von diesem Klon dann keinen Gebrauch mehr machen, um ins Leben zurück zu kehren.

Falle: Sollte jemand versuchen, den Klon zu verletzen oder die Juwelen zu rauben, löst dies eine tückische, wenn auch defekte Falle aus. Ursprünglich sollte eine dieser Maßnahmen dazu führen, dass der Grabräuber den überwältigenden Eindruck hatte, Sorschens Klon würde erwachen, zu gewaltiger Größe anwachsen ihn sodann in seiner Faust zermalmen – der Effekt hätte *Mörderischem Phantom* entsprochen. Im Laufe der Jahrtausende hat diese Falle aber mit der Magie des Klons in seltsamer Weise interagiert, so dass jeder, der durch den Zauber zu Tode kommt, den Sorschen-Klon als seinen eigenen Klon behandelt, sofern der Klon unbeschädigt ist. In diesem Fall erwacht das Opfer nach seinem Tod sofort in diesem neuen Körper, wenn auch mit den üblichen zwei permanenten negativen Stufen als Folge der Rückkehr ins Leben. Diese Verbindung besteht sogar fort, sollte das Opfer dem Effekt des *Mörderischen Phantoms* mittels gelungenem Rettungswurf widerstehen – sollte das Opfer irgendwann später sterben, wird er in dem Klon wiedergeboren. Dieser anhaltende Effekt kann mit einem Fertigkeitswurf für Zauberkunde gegen SG 35 identifiziert werden. Er kann gebannt werden, funktioniert aber auf Zauberstufe 20. Der neue Körper verändert die Spielwerte des Charakters in keiner Weise, sieht man davon ab, dass seine Volkszugehörigkeit fortan Azlanti ist. Alle Volksmerkmale des Charakters werden durch menschliche Volksmerkmale ersetzt (gib dem Spieler Zeit, seine Bonustalente und Fertigkeitspunkte zu verteilen). Ferner verliert der Charakter seine Avttributsmodifikatoren aufgrund seines Volkes und erhält den Standardbonus von +2 auf alle sechs Attribute, den Azlanti erhalten.

Sorschens Zorn **HG 7**

EP 3.200

Art Magie; **Wahrnehmung** SG 24; **Mechanismus ausschalten** SG 24

EFFEKTE

Auslöser Berührung; **Rücksetzer** Keiner

Effekt Zaubereffekt (*Mörderisches Phantom*; ZS 20; RW Wille und Zähigkeit gegen SG 16; getötetes Opfer wird im Körper des Klons wiederbelebt)

Schätze: Der Klon trägt eine Halskette aus Lapislazuli (Wert 325 GM), ein Paar smaragdbesetzte Ohrringe (als Paar 1.500 GM wert), sieben Ringe (je 500 GM wert) und einen silbernen, mit rosa Perlen besetzten Fußreif (Wert 400 GM).

K2. Flussbalkon

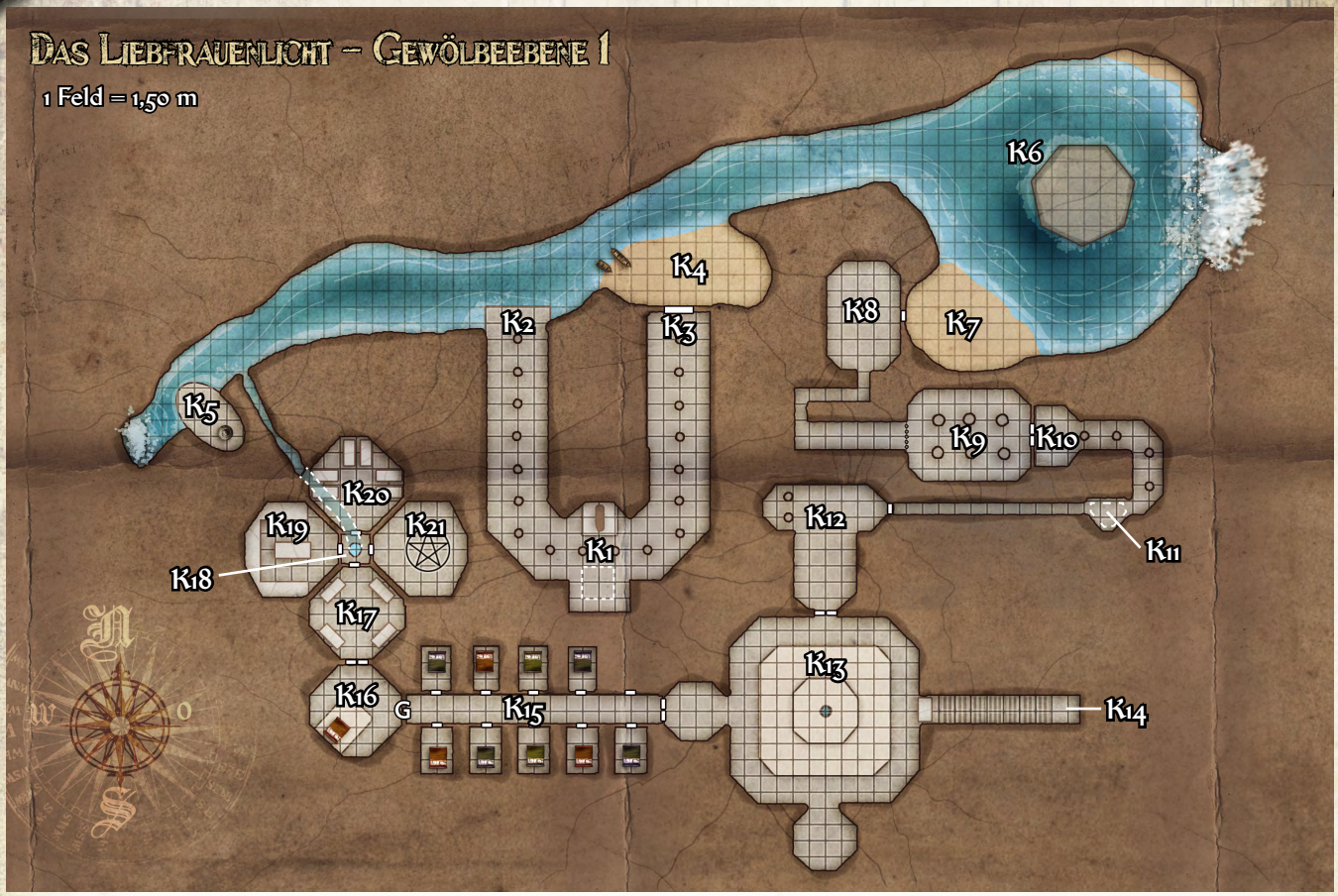
Die Halle führt an dieser Stelle auf einen Balkon, von dem aus man einen unterirdischen, nach Osten fließenden Fluss überblicken kann. Das Wasser ist dunkel, während die Wände und die Decke eine atemberaubende Ansammlung an Erdtönen aufweisen, deren Oberfläche glatt und poliert wirkt.

Das Wasser ist kühl und frisch und die Strömung ist langsam. Das Wasser ist 0,90 m tief, wobei der dunkle Fluss voller Sand ist, so dass die wirkliche Tiefe nicht zu erkennen ist. Die Strömung ist nicht schnell genug, um jemand von den Beinen zu holen, der hindurchwatet. Zum Schwimmen ist ein Fertigkeitswurf für Schwimmen gegen SG 10 erforderlich. Die Wände sind sehr glatt und feucht, zum Hinaufklettern ist ein Fertigkeitswurf für Klettern gegen SG 25 nötig. Der Fluss ist völlig gewöhnlich, doch seine Quelle (Bereich **K5**) ist es nicht. Weiter im Osten wird er schneller und stürzt schließlich über den Wasserfall in Bereich **K6** auf die zweite Ebene hinab.

K3. Die rote Tür

Die Halle endet an einer gewaltigen Platte rötlichen Metalls von gut 6 m Höhe und 3 m Breite. Sie ist in einzelne Felder zu je 0,30 m Seitenlänge unterteilt, in die bildhafte Szenen eingraviert wurden. Zusammen ergeben die Darstellungen die Erzählung einer schönen Frau, die in ihrer magischen Beschwörung versunken ist, in der auch irgendwelche geflügelten Kreaturen eingebunden sind.

Das Fehlen von sichtbaren Angeln oder eines Griffes könnte den Umstand verhüllen, dass die immense Metallwand in Wirklichkeit eine Tür ist. Die Tür selbst besteht aus einer stahlharten Dzezetlegierung (siehe „*Scherben der*



Sünde“, Band 1 dieses Abenteuerpfades). Ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25 verrät, dass es sich bei der Metallwand um eine Tür handelt und dass jedes einzelne Feld wie ein Schalter niedergedrückt werden kann. Einer der Schalter (der mittlere) lässt die Tür geräuschlos aufschwingen. Die anderen Schalter haben früher mächtige, an die Tür gebundene Sukkubi herbeigerufen, doch sind letztere im Laufe der Jahre alle entkommen.

Die Schalter selbst zeigen die Runenherrscherin Sorschen beim Beschwören von Sukkubi und dabei, wie sie sie an alle möglichen Arten von Gegenständen, Gebäuden und Reliefs bindet. Ein Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes) gegen SG 20 reicht aus, um zu bestätigen, dass die Bilder eine mächtige Magierin zeigen, welche in Objekte und Orte innerhalb des Liebfrauenlichts Sukkubi bannt – wahrscheinlich, um magische Effekte und Fallen anzutreiben, als Wächter zu dienen oder auch nur, um sie zu bestrafen. Die zentrale Fläche zeigt, wie Sorschen einen besonders mächtig wirkenden Sukkubus offenbar in das Zepter des Liebfrauenlichts bindet. Wenn diese Fläche eingedrückt wird, glüht sie sanft auf, während thassilonische Schriftzeichen an ihrer oberen Kante erscheinen und den Satz „Ayandamahla ist auf ewig an das Licht gebunden“ bilden. Zugleich schwingt die Tür auf.

Wahrscheinlich werden die SC die Bedeutung des linken unteren Bildes nicht beim ersten Mal erkennen: Es zeigt Sorschen, welche eine sukkubusartige Kreatur in eine Statue ihrer selbst auf einer Steinplattform in der Mitte eines Sees bindet – die Runenherrscherin der Lust bindet Aschamintallu an den Glasgolem in Bereich **K6**.

K4. Die sandige Höhle

Ein sandbedeckter Hang führt von den Höhlenwänden zu einem langsam fließenden, unterirdischen Fluss. Zwei Kähne liegen an 1,20 m hohen Steinpfosten vor Anker, die nahe dem Ufer aus dem Sand ragen. Jedes der Boote ist recht schmal, bietet drei Personen Platz und verfügt über eine lange Holzstange.

Jedes dieser Ruderboote strahlt starke Beschwörungsmagie aus, da es sich in Wahrheit um magische Schöpfungen handelt, welche an ihre Ankerpfosten gebunden sind. Sollte ein Boot fortgeführt werden, ruft der Pfosten es zu sich zurück, wenn es eine Stunde lang nicht genutzt wurde. Der Kahn wird dann zur weiteren Verwendung zu seinem Pfosten zurückteleportiert. Sollte ein Pfosten zerstört werden (Härte 8, 20 TP, Zerschmettern SG 22), wird das mit ihm verbundene Boot nichtmagisch.

Jedes Boot fasst bis zu drei mittelgroße oder kleine Kreaturen, wobei noch kleinere Kreaturen nicht gegen diesen Grenzwert zählen. Wird die Belastungsgrenze überschritten, erhält es einen derartigen Tiefgang, so dass das Wasser hereinschwappt und das Boot innerhalb von 2W6 Runden sinkt. Die Stangen können genutzt werden, um die Boote mit einer Bewegungsrate von 6 m zu bewegen – bei einem langsamen, seichten Gewässer wie dem vorliegen-

den Strom sind keine Fertigkeitswürfe für die einfache Fortbewegung erforderlich, wobei komplexere Manöver Fertigkeitswürfe für Beruf (Seefahrer) benötigen.

Ein brandneuer Körper

Ein neuer Körper, der äußerlich der Runenherrscherin Sorschen entspricht, kann weitreichende Folgen nach sich ziehen, wenn auch nicht so umfangreich, wie der Charakter vielleicht hofft. Im Liebfrauenlicht könnten manche Charaktere und Wachen möglicherweise anders auf jemanden reagieren, den sie für Sorschen halten. Außerhalb des Monuments werden aber nur wenige NSC in diesem Abenteuerpfad ungewöhnlich auf den SC reagieren, sieht man von Verbündeten ab, welche schockiert auf ein verändertes Äußeres reagieren könnten. Ein NSC, welcher den neuen Körper des SC erkennt, kann darauf mit Entsetzen, Ungläubigkeit oder Furcht in unterschiedlicher Weise reagieren, wobei die meisten einfach annehmen, dass der SC Sorschens Gestalt aus wahnhaften oder eitlen Beweggründen magisch angenommen hat. Sorschens Klon zu übernehmen, bietet eine Fülle an Rollenspielgelegenheiten sowie eine nicht unbedeutende Stärkung der Attributswerte des Charakters. Allerdings muss der Charakter zumindest kurzfristig zwei dauerhafte, negative Stufen ertragen, bis diese entfernt werden können. Den früheren Körper des SC wiederherzustellen, ist schwierig, aber nicht unmöglich – *Wunsch*, *Wunder* oder *Wahre Auferstehung* können dies ermöglichen.

Ergänzend sei noch erwähnt: Sollte sich jemand fragen, wie Sorschen als Runenherrscherin der Lust Klone von sich anfertigen konnte, obwohl ihr nekromantische Zauber versperrt waren, der sollte sich ins Gedächtnis rufen, dass Sorschen nicht nur über gewaltige Reichtümer verfügte, sondern auch eine unvergleichbare Meisterin der Gedankenkontrolle war. Daher stellte es kein Hindernis für sie dar, nach Belieben auf die Künste versklavter oder entlohnter Nekromanten zurückzugreifen.

K5. Die ovale Plattform (HG 7)

Aus einem kreisrunden Loch im höchsten Teil der Wand quillt ein strudelnder Wasserfall. Das Loch ist von einem Metallgitter bedeckt und von glühenden Runen umgeben. An der Südseite des nassen Tunnels ragt eine ovale Steinplattform aus der Wand und bildet eine Art Balkon oberhalb des Flusses. An der Rückseite der Nische der Plattform steht eine 3,60 m hohe Steinstatue einer schönen Frau mit in die Luft ausgestreckten Armen.

Die Augen der Statue sind leere Aushöhlen, hinter denen sich ein Hohlraum erstreckt. Nähere Untersuchungen ergeben, dass die Statue hohl ist und beinahe bis auf Höhe der Augen mit Wasser gefüllt zu sein scheint. Die Statue strahlt Verzauberungsmagie mittlerer Stärke aus. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes) gegen SG 28 kann man den Effekt als *Magische Bande* (ZS 20) identifizieren. Das vergitterte Loch in der Decke ist die Quelle für das Wasser des unterirdischen Flusses. Werden die Runen rund um das Gitter untersucht, erkennt man, dass diese magisch sind. Gitter und Öffnung strahlen starke Beschwörungsmagie aus – mit einem Fertigkeitswurf für Zauberkunde gegen SG 35 identi-

fiziert man es als stationäres Portal zur Ebene des Wassers, welches nur in eine Richtung funktioniert und durch das nur Wasser gelangt. Sorschen erschuf solche Portale aufgrund ihrer Vorliebe für Wasserfälle und um mit diesen ihr Reich zu schmücken. Das Portal zu zerstören, ist schwierig, da es sich im Grunde um einen stationären magischen Gegenstand (ZS 20) handelt, welcher abgeschaltet werden kann, wenn das Gitter zerstört wird. Dieses besteht aus magisch verstärktem Metall (Härte 16, 120 TP, Zerschmettern SG 48).

Unter Wasser befindet sich 3 m nordöstlich der Plattform eine Verbindung nach Bereich **K18**. Da das Wasser schlammig und voller Sand ist, ist ein Fertigkeitswert für Wahrnehmung gegen SG 25 erforderlich, um die Öffnung zu entdecken.



Kreaturen: Zwei große Wasserelementare sind in der Statue als Wächter gebunden. Sollte jemand versuchen das Portal zur Ebene des Wassers zu zerstören, kommen beide Wasserelementare rasch aus den Augen der Statue heraus und fließen in den Fluss, um nach Möglichkeit einen Vorteil zu erlangen. Um das Portal zu beschützen, kämpfen sie bis zum Tod.

Große Wasserelementare (2) **HG 5**
EP je 1.600
TP je 68 (*PF MHB*, S. 102)

K6. Unterirdischer See (HG 8)

Diese gewaltige Höhle bietet einen atemberaubenden Anblick: Dutzende winziger, farbiger Lichter tanzen und wirbeln in der Luft und erhellen eine große, kathedralenartige Kaverne. Ein Wald filigraner Tropfsteine hängt 9 m über einem dunklen Wasserteich von der Decke. Im Osten schäumt das Wasser, wo es in eine tiefere Höhle hinab strömt. Im Südwesten führt ein schmales Sandufer zu einer Steintür in der Wand hinauf. In der Mitte des Sees befindet sich eine siebenseitige Steinplattform. Die Oberfläche dieser künstlichen Insel ragt nur etwas mehr als zehn Zentimeter aus dem Wasser. An jeder Spitze der Insel befindet sich ein etwa 90 cm hoher Anlegepfosten. Auf der Plattform steht die Glasstatue einer schönen Frau, deren Haltung wirkt, als würde sie gleich mit Anlauf ins Wasser springen.

Bei den schwebenden Lichtpunkten handelt es sich um dauerhafte *Tanzende Lichter* (ZS 20).

Obwohl das Wasser ruhig wirkt, ist die Strömung hier um einiges stärker, da das Wasser nach Westen zum Wasserfall strömt. Fertigkeitswürfe für Schwimmen müssen daher gegen SG 15 ausgeführt werden. Die Strömung reißt jeden im Wasser am Ende jeder Runde 4,50 m auf den östlichen Wasserfall zu. Im Westen wird der Fluss zunehmend tiefer, bis er eine Tiefe von 6 m erreicht, womit der Grund außer Reichweite der Stangen der Boote liegt. Einem SC muss ein Fertigkeitswurf für Beruf (Seefahrer) gegen SG 12 gelingen, um eines der Boote ohne Ruder steuern zu können und um ihm eine Bewegungsrate von 3 m pro Runde zu verleihen. Ein Charakter oder ein Boot, welches den Wasserfall hinabstürzt, landet 18 m tiefer im Wasser in Bereich **L2**. Der Sturz führt in tiefes Wasser und verursacht bei jedem, der diesen Weg einschlägt, 2W3 Punkte nichttödlichen und 2W6 Punkte tödlichen Schaden. Der Schaden reicht nicht aus, um ein Ruderboot zu zerstören, wohl aber, um es zu versenken (nach einer Stunde kehrt ein Boot aber zu seinem Pfosten in Bereich **K4** zurück). Man kann mittels eines als Lasso genutzten Seils beim Vorbeitreiben sein Boot an einem der Pfosten vertäuen: Ein Pfosten hat RK 4, allerdings ist ein Lasso im Grunde eine exotische Waffe mit einer Grundreichweite von 3 m, so dass jeder Charakter, der mit dieser Waffe nicht geübt im Umgang ist, einen Malus von -4 auf seine Angriffe mit einem Lasso erhält.

Die siebenseitige Steininsel war einst ein mächtiges magisches Artefakt, welche Boote samt Passagieren zu anderen Pfosten in Eurythnia transportierte. Als der Sukkubus Ayandamahla aber seine Tochter Aschamintallu aus seiner Dienerschaft als Wächter entließ, um die Alû-Dämonin zu ihrer Nachfolgerin zu machen, wurde die Magie dieses Artefakts zerstört. Ein

schmaler Streifen thassilonischer Runen auf der Oberfläche der Plattform an ihrem Rand enthüllt nicht nur den uralten Zweck der Plattform, sondern weist Benutzer auch darauf hin, den Anweisungen der gläsernen Wächterin Aschamintallu zu folgen. Diese war einst die Torwächterin und Hüterin dieses Bereichs.

Kreaturen: Zu Sorschens Zeit wurde diese Plattform von einer mächtigen, symbiotischen Kreatur bewacht, einem Glasgolem, der mit der Essenz einer Alû-Dämon-Hexenmeisterin namens Aschamintallu erfüllt war. Diese Alû-Dämonin haust nun im Liebfrauenlicht, während der Glasgolem zurückgeblieben ist und nun auf ewig eine zerstörte Transporteinrichtung bewacht. Der Golem ist bewegungslos, bis jemand versucht, die Insel zu betreten oder ein Boot an einem Pfosten zu vertäuen; in diesem Fall erwacht der Golem zum Leben und greift an. Sollte er keinen Gegner haben, durchtrennt er Seile, mit denen Boote an den Pfosten vertäut sind. Der Golem hat die Fähigkeit Auf Wasser gehen, besitzt ansonsten aber keine zusätzlichen Fähigkeiten aus seiner früheren Verbindung mit der Alû-Dämonin. Er nutzt seine Fähigkeit, auf Wasser gehen zu können, um Feinde zu verfolgen, die ihn im Fernkampf angreifen, bleibt aber stets in Sichtweite dieser Insel. Der Golem weist noch einige Schäden von einem kürzlich erfolgten Kampf gegen die Grauen Jungfern auf.

Glasgolem **HG 8**
EP 4.800
TP 76 (Maximum 96, gegenwärtig aber beschädigt; *PF MHB II*, S. 118)

Entwicklung: Aufgrund seiner ungewöhnlichen Geschichte greift dieser Glasgolem niemanden an, der wie Sorschen aussieht – dies gilt auch für einen Charakter, der im Körper des Klons aus Bereich **K1** ins Leben zurückgekehrt ist. Er gehorcht zudem verbalen Befehlen auf Thassilonisch, die von jemandem stammen, der wie Sorschen aussieht. Falls ein SC auf diese Weise den Golem unter Kontrolle bringen kann, dient er diesem SC bis zu seiner Zerstörung – unter keiner anderen Bedingung wird der Golem seinen Posten verlassen.

Belohnung: Falls die SC den Glasgolem unter ihre Kontrolle bekommen sollten, dann belohne sie mit EP, als hätten sie ihn im Kampf besiegt.

K7. Jungferngräber

Das Sandufer führt zu einer Tür in der Höhlenwand hinauf. Im Süden erheben sich zwei 2,10 m lange Sandhügel aus dem ansonsten glatten, makellosen Ufer. Ein großer ovaler Schild, der ein seltsames Symbol trägt, liegt auf jedem Hügel.

Die beiden Sandhügel sind die Gräber zweier Grauer Jungfern, die im Kampf gegen den Glasgolem ums Leben gekommen sind, nachdem ein Boot der Söldner versucht hatte, an der Insel anzulegen. Die übrigen Grauen Jungfern meiden die Insel und den Golem seitdem und begruben ihre gefallenen Kameradinnen an diesem Ort. Wird eines der Gräber geöffnet, finden die SC die Leiche einer Menschenfrau in einer bekannten Ritterrüstung. Beide Leichen sind stark verwest, doch mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) gegen SG 15 kann ein SC die allbekannte Gestaltung der Rüstung erkennen und die Leichen als Graue Jungfern identifizieren.

Mit Toten sprechen kann den SC mehr Informationen verschaffen, sofern sie die richtigen Fragen stellen. Beide Graue Jungfern können bestätigen, einst Königin Ileosa Arabasti geschworen zu haben sie zu beschützen, nun aber Kommandantin Oriana dienen. Auf der Suche nach mächtiger Magie kamen sie zum Liebfrauenlicht, um mit deren Hilfe Korvosa von den Thronräubern zurückzuerobern.

Schätze: Jedes Grab ist von einem Schweren Stahlschild bedeckt, welches das Symbol der Lust trägt. Die Leichen tragen immer noch ihre Ritterrüstungen und halten ihre Langschwerter [Meisterarbeit] in Händen.



K8. Lasterhafte Wandmalereien

Die Wände dieses Raumes sind von detailreichen Wandmalereien bedeckt, welche liederliche Handlungen mit allen möglichen außerweltlichen Wesen zeigen. Die Malereien bedecken jede senkrechte Oberfläche, enden aber plötzlich beim südlichen Korridor, als hätte der Künstler seine Arbeit mittendrin aufgegeben.

Sorschen wollte ursprünglich den gesamten Flügel mit solchen lasterhaften Szenen bedeckt sehen, allerdings wurde der Künstler, einst ein besonderer Günstling der Runenherrscherin, durch eine ihrer Launen getötet. Der Künstler war äußerst begabt in seiner Kunst und aufmerksame Beobachter können seine Signatur bemerken, wenn ihnen ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 18 gelingt: Amivadeus Yasrin. Ebenso kann ein achtsamer Beobachter erkennen, dass die Bilder von tiefgreifendem spirituellem Verfall und Dekadenz sprechen. Der Name des Künstlers könnte in Bereich **L18** nützlich sein.

K9. Ein abgelegter Liebhaber (HG 7)

Der Zugang zu diesem Raum wird im Westen durch ein breites, verschlossenes Eisentor versperrt. Das Schloss kann geknackt (Mechanismus ausschalten, SG 30) oder aufgebrochen (Härte 10, 60 TP, Zerschmettern SG 25) werden. In beiden Fällen hat der Bewohner des Raumes Zeit zum Handeln (siehe Kreaturen).

Die steinernen Wände, der Boden und die Decke dieses Ganges sind so auf Hochglanz poliert, dass sie beinahe die Umgebung widerspiegeln. Die Bogendecke wird von zwei Säulenreihen getragen, die alle so bearbeitet wurden, dass sie derselben schönen Frau in einer wenig verhüllenden Robe ähneln.

Kreaturen: Der Wächter dieses Raumes ist einer von Aschamintallus bezauberten Dienern, ein totenblasser Mann mit langem, knochenweißem Haar, welches zu einem langen Zopf geflochten ist sowie dunklen Augen und maßgeschneiderter Kleidung. Dies ist Gnaeus Gnaru, ein Halb-Vampir, der bis vor kurzem noch „Sorschens“ Streiter gewesen ist. Gnaeus wurde in der nidaler Stadt Pangolais geboren, doch seine Arbeit als Söldner führte ihn durch ganz Avistan. Vor mehreren Monaten arbeitete er als Leibwächter eines korvoser Magiers, der eine Karte der Kammer unter dem Liebfrauenlicht und in der Statue entdeckt hatte und nun das berüchtigte Monument plündern wollte. Die Expedition verlief zu Anfang gut – der Magier nutzte *Dimensionstür*, um in die Höhlen zu gelangen, und musste sich so nicht mit Troglodyten oder Boggards befassen. Im Inneren des Liebfrauenlichts aber ging alles schief, als sich ihnen Aschamintallu in ihrer Verkleidung als Sorschen entgegenstellte. Der Magier verfiel in Panik und floh. Aschamintallu bezauberte Gnaeus rasch und schickte ihn aus, seinen früheren Arbeitgeber zu töten. In den folgenden Monaten diente Gnaeus „Sorschen“ als Liebhaber, Wächter und Lakai im Griff ihrer Verzauberungsmagie. Sie verbot ihm, seine Brustplatte zu tragen, da es „eine Schande wäre, diesen unglaublichen Körper zu verhüllen“. Doch als die Grauen Jungfern eintrafen, warf sie ihn zu Gunsten eines neuen Spielzeugs weg – Oriana. Gnaeus ist seitdem beinahe vergessen. Er hat den Verdacht, dass seine Herrin ihm nicht nur befohlen hat, den Gang zu bewachen, um weitere Eindringlinge fernzuhalten, sondern auch um nicht mehr sehen zu müssen. *Monster bezaubern* wirkt immer noch auf ihm nach, schwächt aber die Eifersucht und den Zorn nicht ab, den er gegenüber der Frau verspürt, die er liebt und die ihn wie ein Spielzeug beiseite legte. Der Wahnsinn nagt an ihm und er brütet seit einiger Zeit über sein Schicksal.

Die Ankunft der SC ist für ihn eine willkommene Ablenkung und er tritt ans Tor, um sie zu begrüßen, sobald er bemerkt, dass jemand in den Raum hineingelangen will. Mit fast himmlischer Gelassenheit beginnt er zu sprechen: „Ich grüße euch, Freunde oder Feinde. Was davon seid ihr? Seid ihr das erste, werde ich euch mit Freuden das Tor öffnen, doch seid ihr letzteres, fürchte ich, euch am Weiterkommen hindern zu müssen. Würdet ihr bitte die Parole nennen?“

Die Parole lautet: „Im Namen der mächtigen Sorschen kommen wir, um der Herrin des Lichts zu dienen“ – doch dies dürften die SC wahrscheinlich nicht wissen. Wenn die SC zögern oder die falsche Antwort geben, schüttelt Gnaeus traurig den Kopf und seufzt: „Ich habe keine andere Wahl, als euch aufzuhalten.“ Dann tritt er außer Sicht, um sich für den Kampf vorzubereiten.

Gnaeus Gnaru **HG 7**

EP 3.200

Halb-vampirischer Kampfmagus 8 (*PF MHB II*, S. 136, *PF ABR*, S. 9)
RB Mittelgroßer Humanoider (Halb-Vampir)
INI +2; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 14 (+1 Ausweichen, +2 GE, +4 Schild)
TP 79 (8W8+40)
REF +7, **WIL** +7, **ZÄH** +10,; +2 gegen Krankheit und geistesbeeinflussende Effekte
Verteidigungsfähigkeiten Lebenskraftentzug widerstehen, Verbundenheit mit negativer Energie
Schwächen Lichtempfindlichkeit

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Silberzahn* +12/+7 (1W6+6/18–20)
Fernkampf Kompositbogen (lang) [Meisterarbeit] +9/+4 (1W8+5/×3)
Besondere Angriffe Kampfzauberei (-2 Angriff, +2 Konzentration), Verbesserte Kampfzauberei, Zauberschlag
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 8; Konzentration +8)
3/Tag – *Untote Entdecken*
Vorbereitete Zauber (ZS 8; Konzentration +10)
3. – *Standort vortäuschen, Vampirgriff*
2. – *Ausdauer des Ochsen, Bärenstärke, Sengender Strahl, Spinnenklettern, Unsichtbarkeit*
1. – *Brennende Hände (SG 13), Kalter Hauch (SG 13), Magisches Geschoss, Schild, Schockgriff*
0. (beliebig oft) – *Kältestrahl, Magie entdecken, Magierhand, Tanzende Lichter, Zaubertrick*

TAKTIK

Vor dem Kampf Sollte Gnaeus dazu Gelegenheit haben, wirkt er vor einem Kampf *Ausdauer des Ochsen, Bärenstärke* und *Schild* auf sich.
Im Kampf Gnaeus fühlt sich ohne seine Rüstung verwundbar, welche gegenwärtig Teil der Sammlung seiner Herrin ist. Daher wirkt er *Unsichtbarkeit* und *Standort vortäuschen*, ehe er sich in Position bringt, um den am schwächsten gepanzerten Gegner anzugreifen. Sollte er seine drei Vorbereitungszauber nicht wirken können, wirkt er sie vor seinem ersten Angriff. Gnaeus nutzt seine Arkane Reserve, um seinen ersten Angriff mit *Blitzinferno* aufzuladen.
Moral Gnaeus ergibt sich, sollte der *Monster bezaubern*-Effekt, der auf ihm liegt, gebannt werden. Andernfalls kämpft er bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 20, **GE** 14, **KO** 16, **IN** 14, **WE** 10, **CH** 10
GAB +6; **KMB** +11; **KMV** 24
Talente Abhärtung, Arkaner Schlag, Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe, Heftiger Angriff

Fertigkeiten Bluffen +2, Magischen Gegenstand benutzen +11, Wahrnehmung +10, Wissen (Adel) +6, Wissen (Arkanes) +9, Zauberkunde +13
Sprachen Gemeinsprache, Infernalisch, Schattensprache
Besondere Eigenschaften Arkana (Arkane Genauigkeit, Verstärkte Magie), Arkane Reserve (6 Punkte, +2), Umgang mit mittelschweren Rüstungen, Wissenvorrat, Zauberrückruf
Kampfausrüstung *Stab: Geheimtüren entdecken* (11 Anwendungen); **Sonstige Ausrüstung** *Silberzahn*, Kompositbogen (lang) [Meisterarbeit] mit 20 Pfeilen, *Resistenzumhang +1*, Materialkomponentenbeutel, Zauberbuch, Eiserne Rationen und Wasser für eine Woche

Entwicklung: Sollte Gnaeus gefangengenommen werden, weigert er sich, irgendwelche Informationen preiszugeben, solange er von „Sorschen" bezaubert ist. Der Zauber hat nur noch eine Wirkungsdauer von 2 Tagen ab dem Zeitpunkt, an dem die SC ihm erstmals begegnen. Falls der Effekt endet oder gebannt wird, schämt sich der Halb-Vampir, wie lange er unter der Kontrolle seiner Herrin gestanden hat. Da er nicht den Wunsch verspürt, ihr noch einmal gegenüber zu treten, schreibt er seine Rüstung als Verlust ab und will eigentlich nur noch aus der Gegend verschwinden. Zuvor aber ist er durchaus bereit, die SC zu belohnen, indem er sein Wissen über das Gewölbe und seine Herrin weitergibt. Er kann bestätigen, dass eine Gruppe Grauer Jungfern unter Führung einer Frau namens Oriana nun der Herrin des Lichts dient, von der er langsam glaubt, dass sie vielleicht gar nicht Sorschen ist – er konnte bei drei Gelegenheiten einen Blick auf ihre wahrscheinlich „wahre Gestalt" erhaschen: die einer wunderschönen, aber furchterregenden, dämonischen Frau mit Fledermausschwingen und Hörnern.

Sollte Gnaeus zum Aufbau des Gewölbes und auf lauernde Gefahren hin befragt werden, kann er berichten, dass er und sein letzter Arbeitgeber den Wasserfall in Bereich **K6** genutzt hatten, um in die tieferliegende Ebene vorzustoßen. Sie betraten das Seeufer in Bereich **L7** und folgten der Karte des Magiers nach Bereich **L12** und weiter durch die Geheimtür, wurden aber von „Sorschen" angegriffen, ehe sie weiter vorstoßen konnten. Danach verbrachte Gnaeus die meiste Zeit mit „Sorschen" in Bereich **M3** oder stand in Bereich **M2b** Wache. Dorthin und in den gegenwärtigen Bereich brachte sie ihn mittels *Dimensionstür*, daher weiß er nicht, wo er sich eigentlich im Gewölbe befindet – seine Anweisungen lauteten, zu warten, bis er neue Befehle erhielt. Er kann den SC aber eine Vorstellung davon vermitteln, welche Gefahren in den ihm bekannten Bereichen warten könnten, ist sich aber nicht sicher, was die Grauen Jungfern möglicherweise zwischenzeitlich verändert haben. Er kann den SC auch mitteilen, dass es im Gewölbe viele Geheimtüren gibt – die Karte des Magiers hatte einige davon aufgezeigt, er kann sich aber nicht mehr erinnern, wo diese sich befinden. Als Dank für seine Rettung überreicht er den SC jedoch seinen *Stab: Geheimtüren entdecken*. Diesen Ausrüstungsgegenstand hatte er von seinem todgeweihten Arbeitgeber als Navigationshilfe im Gewölbe erhalten. Er gesteht, dass es ihm schwerfiel, die Fähigkeiten des Stabes zu nutzen, denkt aber, dass ein SC damit vielleicht leichter umgehen könnte.

K10. Säulenhalle (HG 7)

Eine Reihe von Marmorsäulen, die allesamt so gearbeitet wurden, dass sie einer schönen Frau ähneln, tragen die Decke dieses langen, gewundenen Ganges. Der Säule, welche der westlichen Tür am nächsten ist, scheint der Kopf zu fehlen.

Kreaturen: Die bisherige Erfahrungen der SC in Bereich **J** könnten dafür sorgen, dass die SC sich innerlich auf einen Kampf gegen Konstrukte vorbereiten, doch handelt es sich bei den gegenwärtigen Wächtern nicht um Karyatiden, sondern um ungewöhnliche Konstrukte namens Thassilonische Wächter. Diese Konstrukte bestehen aus dem Kopf einer Statue, der mit einigen dünnen Beinen und Klauen verbunden ist. Wenn die SC sich einer Säule auf 3 m oder weniger nähern (sieht man von der westlichsten Säule ab, deren Kopf vor langer Zeit zerstört wurde), beginnt der Kopf dieser Säule heftig zu zucken und sich zu lösen. Er krabbelt dann wie eine Spinne die Säule hinab, um die SC anzugreifen. Ein einmal aktivierter Thassilonischer Wächter verfolgt Gegner, solange sie sich in Sichtweite dieses Bereiches befinden, aber nicht weiter. Diese Marmorwächter sind an Aschamintallu gebunden – wenn sie sich aktivieren, alarmieren sie diese, dass Eindringlinge sich im Gewölbe befinden.

Marmorwächter (3) **HG 4**
EP je 1.200
TP je 43 (siehe Seite 462)

K11. Fallgrube (HG 6)

Ein unglaublich realistisches Wandgemälde schmückt hier eine Nische. Es zeigt eine große Audienzhalle voller Bewunderer, deren Blicke allein auf eine schöne Frau gerichtet sind, die auf einem Podest steht und dabei die Arme ausstreckt, als wende sie sich an die Versammelten. Hinter hier sind mehrere nackte Männer und Frauen an Säulen gekettet.

Falle: Diese Wandmalerei zeigt Bereich **20** und soll Eindringlinge ablenken, damit sie in die verborgene Fallgrube stürzen, die den Raum ausfüllt. Die Grube kann umgangen werden, indem man einen versteckten Schalter in der Südwand direkt über Bodenniveau an der Seite der Grubenkante drückt. Den Schalter findet man mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 30. Die Fallgrube wird 1 Runde, nachdem eine mittelgroße oder größere Kreatur erstmals auf den gestrichelten Bereich tritt, ausgelöst.

Fallgrube mit Speerspitzen **HG 6**
EP 2.400
Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 25; **Mechanismus ausschalten** SG 25
EFFEKTE
Auslöser Ort; **Rücksetzer** Automatisch (nach 1 Minute); **Umgehen** Wahrnehmung SG 30
Effekt 12 m tiefe Grube (4W6 Sturzschaden); Speerspitzen (Nahkampfangriff +10, 1W4 Speerspitze pro Ziel, je 1W6+2 Schaden); Reflex SG 20 keine Wirkung; mehrere Ziele (alle Ziele in Bereich **K11**); 1 Runde Verzögerung

K12. Schlachtfeld (HG 6)

Zwei Säulen in Form einer schönen Frau flankieren einen 4,50 m breiten Alkoven in der Westwand dieses 12 m langen Ganges. In dem Alkoven wurde ein Wandgemälde derselben Frau porträtiert, welche auf einer großen Pyramide steht. Allerdings sind überall auf den Wänden und dem Boden sowie auf dem Gemälde Spritzer von Blut zu erkennen.

Das Wandgemälde zeigt Sorschen auf der Großen Mastaba von Korvosa, welche heute als Fundament von Schloss Korvosa dient. Man kann das Gebäude mittels eines Fertigkeitswurfs für Wissen (Lokales) gegen SG 12 erkennen.

Kreaturen: Bis zu diesem Ort sind die Grauen Jungfern in das Gewölbe vorgestoßen. Einst wachte hier ein Dutzend Inkubi, deren Zahl im Laufe der Jahre aber abgenommen hat. Als die Grauen Jungfern eintrafen, stellten sich ihnen zwei der Inkubi entgegen, während der dritte und letzte zu Aschamintallu teleportierte, um ihr mitzuteilen, dass Eindringlinge das Gewölbe betreten hätten. Als die Alû-Dämonin eintraf, hatten die Grauen Jungfern zwar die beiden Inkubi besiegt, allerdings nicht ohne Schwerverletzte in ihren Reihen. So waren sie leichte Beute für die Alû-Dämonin, welche rasch Oriana unter Kontrolle nahm und so die Gruppe unter ihren Befehl zwang. Der letzte Inkubus wacht nun wieder hier.

Inkubus **HG 6**
EP 2.400
TP 76 (*PF MHB III, S.44*)

K13. Kammer der Grauflamme (HG 6)

Die Luft in dieser großen, achteckigen Kammer ist entsetzlich heiß, sie schimmert vor Hitze und scheint vor Feuchtigkeit fast zu tropfen, so dass alle Oberflächen mit Kondenswasser bedeckt sind. Die Wände, Böden und die 9 m hohe Kuppeldecke bestehen aus poliertem weißem Marmor. Nach 3 m erhebt sich der Boden in Form einer 0,90 m hohen Stufe und nach weiteren 3 m erneut. In der Mitte des Raumes tanzt eine seltsame graue Flamme in einer zentralen Feuergrube. Im Süden und Westen liegt je eine kleinere achteckige Kammer, während im Osten ein Feld von 3 m x 3 m in der Mauer von einem stumpfen Grau ist und so einen Kontrast zum sonstigen Weiß bildet. Eine einzelne Fackel in einer Wandhalterung ragt inmitten des grauen Feldes aus der Wand hervor.

Die Feuchtigkeit in diesem Raum ist unangenehm, hat aber ansonsten keine weiteren Auswirkungen. Der rutschige Boden ist dagegen etwas gefährlicher: Der SG von Fertigkeitswürfen für Akrobatik steigt in diesem Raum um 5.

Die Fackel in der Wandhaltung gibt schwache Verwandlungsmagie ab. Sie brennt nicht, aber ihr Ende ist verkohlt, als hätte sie schon einmal gebrannt. Sollte sie entfernt, in der Flamme im Zentrum des Raums entzündet und dann wieder zurückgesteckt werden, dreht sich der Steinblock vor Bereich **K14** wie eine große, graue Tür heraus; die „Tür" bleibt 10 Minuten offen, dann erlischt die Fackel und die Tür schließt sich wieder.

Kreaturen: Sollte niemand sichtbar etwas tragen, das die Rune der Lust zeigt, wenn er den erhöhten Zentralbereich der Kammer betritt, schießen vier Cacodaimonen aus der grauen Flamme hervor und greifen an. Diese kreischenden, kugelförmigen Kreaturen bestehen fast nur aus einem Maul und kämpfen bis zum Tod. Sie ignorieren jeden, der die Rune der Lust sichtbar trägt, außer dieser greift einen von ihnen an – in diesem Fall wenden sich alle Daimonen diesem Charakter zu.

Cacodaimonen (4) **HG 2**
EP je 600
TP je 19 (*PF MHB II*, S. 57)

K14. Schrein der Anbetung

Eine lange Treppe mit polierten Steinstufen führt gut 12 m abwärts, ehe sie auf einem 3 m x 3 m Feld endet, von dem es nicht weiterzugehen scheint. Die Wand gegenüber der letzten Stufe trägt die laszive Wandmalerei einer schönen Frau, welche die Arme wie zu einer Umarmung ausgebreitet hat, während ihre Lippen ein leicht grausames Lächeln zeigen. Über dem Bild befindet sich eine Inschrift in goldenen Buchstaben in einer fremden Sprache.

Dieses Abbild Sorschens strahlt starke Beschwörungsmagie aus. Die Inschrift ist auf Thassilonisch: „Wirf` dich nieder und beweise wahre Treue, mein geliebter Sklave, wenn du mein Reich betreten willst." Eine Untersuchung des Bildes und ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 verraten, dass die Füße des Bildes stärker abgenutzt sind als alle anderen Stellen. Eine Person, welche Sorschens Füße küsst, wird augenblicklich auf die Plattform in Bereich **L1** teleportiert.

Sollte sich die Steintür nach Bereich **K13** geschlossen haben, öffnet sie sich automatisch wieder, wenn sie mit nackter Haut in Berührung kommt.

Schätze: Die Goldfarbe der Inschrift kann in einigen Minuten Arbeit heraus gekratzt werden, insgesamt hat das Material einen Wert von 250 GM.

K15. Gang mit Schlafräumen (HG 6)

Zehn mit Eisen beschlagene Holztüren befinden sich in den Wänden dieses Ganges, jeweils fünf auf jeder Seite. Jede Tür, sowie die kahle Mauer am westlichen Ende, trägt dieselbe Inschrift – nur die östlichste Tür an der Nordseite weicht davon ab. Diese Tür scheint außerdem von einer Frostschicht überzogen zu sein.

Hinter den meisten Türen liegen Schlafkammern, die früher von den Schülern und Lehrlingen Sorschens genutzt wurden, die sie für talentiert oder attraktiv genug für die Ehre hielt, unter dem Liebfrauenlicht lernen und leben zu dürfen. Jede Tür öffnet sich lautlos, wenn sie mit nackter Haut in Kontakt kommt. Wie die Türen sind auch die Möbel in jedem Raum von thassilonischer Magie konserviert. Der Duft von Blumen liegt in der Luft, die Bettdecken sind weich und warm und die Temperatur ist stets genau richtig, auch wenn die Kammern gegenwärtig alle leer stehen.

Die Inschrift auf den meisten Türen und der Wand am Ende des Ganges lautet auf Thassilonisch: „Du möchtest eintreten? Dann musst du mich berühren!" Die Geheimtür am Gangende kann mittels eines Fertigkeitswurfs für Wahrnehmung gegen SG 30 gefunden werden oder indem das Wort „berühren" mit nackter, lebender Haut in Berührung kommt.

Falle: Die östlichste Tür im Norden trägt eine andere Inschrift als der Rest: „Du möchtest eintreten, um die Gegenwart der Runenherrscherin der Luft selbst zu genießen? Dann musst du mich berühren!“ Diese Tür steht jedoch für Sorschens Eigenart, dass niemand selbst auswählen kann, bei ihr zu sein, und dass nur sie selbst ihre Liebhaber und Haustiere auswählt. Jeder, der dreist genug ist, die falsche Tür zu berühren oder anderweitig versucht sie zu öffnen, löst eine Falle aus. Zum Glück hat die magische Kraft der Falle im Laufe all der Jahre stark nachgelassen, so dass der Effekt weniger tödlich ist und die Gefahr zudem erkannt werde kann: Die in der Tür gespeicherte Kältemagie quillt hervor und gibt mit der Eisschicht auf der Tür einen deutlichen, sichtbaren Hinweis auf die Bedrohung.

Sorschens Verachtung **HG 6**

EP 2.400

Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 15; **Mechanismus ausschalten** SG 26

EFFEKTE

Auslöser Berührung (Öffnen der Tür); **Rücksetzer** Automatisch (Schließen der Tür)

Effekt Zaubereffekt (*Frostsphäre*, 10W6 Kälteschaden, Reflex SG 19, halbiert); mehrere Ziele (alle Kreaturen in einem 12 m-Explosionsradius um die Tür)

K16. Schlafzimmer der Runenherrscherin

Diese opulente Marmorkammer wird von einem gewaltigen Bett auf einem Podest beherrscht. An den Wänden befinden sich Fresken mit einer Waldszenerie in der lüsterne Satyre anmutige Nymphen verfolgen. Die perlmuttbesetzte Kuppeldecke hat eine Höhe von 6 m.

Dieser Raum war früher einer von vielen, in denen Sorschen ihre sexuellen Gelüste befriedigte. Hier waren bevorzugte Schüler oder Lehrlinge die typischen Gäste. Der Raum liegt absichtlich zwischen den Laboratorien und den Schlafkammern der Lehrlinge, da Sorschen wollte, dass jeder ihrer Schüler stets wusste, wie nahe dieser Raum war und welchen Zweck er erfüllte.

K17. Vorlesungssaal

Die erotischen Fresken dieser kuppelförmigen Kammer sind verblasst, doch noch immer ist offensichtlich, dass sie die Leidenschaft der Nutzer des Raumes entfachen sollten. Vier Marmorbänke stehen an den Wänden. Ein komplexes Mosaik aus tausenden farbiger Steine bildet eine große Explosion auf dem Boden ab.

Diese Kammer wurde früher von Sorschen oder einem älteren Lehrling benutzt, um Schüler zu unterrichten, welche auf den Bänken entlang der Wände saßen und den Dozenten beobachteten, der in der Zimmermitte auf der Explosion stand. Das Mosaik strahlt durchschnittliche Magie aus – wer auf ihm steht, kann einmal pro Stunde *Einflüsterung* als Zauberähnliche Fähigkeit wirken (ZS 20; RW WIL, SG 14, keine Wirkung). Ein erfolgreicher Fertigkeitswurf für Zauberkunde gegen SG 35 ermöglicht es einem SC, die Funktion des magischen Musters auf dem Boden zu erkennen – nach Belieben des SL kann aber auch ein SC, der auf ihm steht und einen Befehl gibt, unwissentlich den Effekt aktivieren.

Werden die Wandmalereien studiert, erkennt man, dass die abgebildeten Figuren nicht nur mit leidenschaftlichen Handlungen beschäftigt sind, sondern auch mit den drei Formen der Magie, welche Sorschen zur Zeit des Baus des Liebfrauenlichts am meisten beschäftigten: Alchemie, Beschwörung und Verzauberung.

K18. Reinigungskammer

Ein einfaches Becken mit reinem, klarem Wasser füllt den Zentralbereich dieses Raumes. In alle vier Himmelsrichtungen führen Türen hinaus.

Das Becken ist 0,90 m tief. In seiner Mitte befindet sich ein 0,60 m durchmessendes Gitter, unter dem sich ein Tunnel nach Nordwesten windet und zum Fluss nahe Bereich **K5** führt. Das Gitter besteht aus Messing und kann mit einem Stärkewurf gegen SG 24 geöffnet werden. Das Becken lädt das Wasser (aber nicht das Wasser im Tunnel darunter) magisch auf: Alles, was völlig untergetaucht ist, unterliegt *Magie bannen* (ZS 20). Die Alchemisten nutzten das Becken, um erwünschte magische Effekte zu beenden. So haben sie Dinge für weitere Experimente in einem nahen Labor gereinigt oder unerwünschte Nebeneffekte von sich selbst entfernt. Aus dem Becken entferntes Wasser ist nichtmagisch, da die Verzauberung ortsgebunden ist. Sollte das Becken entfernt werden, endet der magische Effekt ebenfalls.

K19. Alchemielabor (HG 6)

Steintresen ziehen sich an den Wänden dieser Kammer entlang. Ein weiterer Arbeitsplatz befindet sich in der Raummitte. Alle Flächen sind vollgestellt mit Messbechern, Töpfen, Röhren, Werkzeugen und allen möglichen, uralten alchemistischen Ausrüstungsgegenständen, von denen viele mit seltsamen Kristallen, Flecken oder anderen Rückständen überzogen sind. Eine besonders große Urne aus korrodiert wirkendem Metall steht mitten auf dem westlichsten Tresen.

Die noch in diesem Labor befindlichen Substanzen sind in luftdichten Behältern verschlossen und lagern hier seit Jahrtausenden. Die meisten Substanzen sind mittlerweile nutzlos oder haben sich sogar verflüchtigt, doch ein paar der Gegenstände haben ihre magischen Effekte behalten. Die große Metallurne enthält jedoch etwas völlig anderes: eine dicke Masse grauen Protoplasmas, die sich bei Luftkontakt sofort zu zwei heißhungrigen Grauschlicken ausformt. Hierzu muss nur jemand den Deckel der Urne öffnen (erfordert eine Volle Aktion, da sie versiegelt ist), allerdings könnten auch instabile Chemikalien explodieren und so die Urne öffnen (siehe Schätze). Freigesetzte Grauschlicke greifen alle lebenden Gegner zugleich an und verfolgen ihre Opfer soweit und solange es ihnen möglich ist. Sollten die SC die Urne in ungeöffnetem Zustand forttragen wollen, so wiegt sie 300 Pfund.

Grauschlicke (2) **HG 4**

EP je 1.200

TP je 50 (*PF MHB*, S. 138)

Schätze: Ohne Gefahr zu laufen sie öffnen zu müssen, kann man mittels *Magie entdecken* rasch in Erfahrung bringen, welche Behälter möglicherweise von Wert oder welche ge-



fährlich sind. Insgesamt gibt es im Raum sieben Behälter mit magischen Flüssigkeiten und Pulvern, von denen drei gefährlich instabil sind. Jeder dieser drei instabilen Behälter kann mittels eines Fertigkeitswurfs für Handwerk (Alchemie) gegen SG 25 oder für Zauberkunde gegen SG 30 identifiziert werden. Jede Runde, in der mit einem der Behälter mit instabilem Inhalt hantiert wird, der untersucht oder bewegt wird, besteht eine Explosionswahrscheinlichkeit von 25%. Sollte einer der instabilen Behälter geöffnet werden, explodiert er ebenfalls. Ein solcher Behälter könnte auch als Waffe mit Flächenschaden geworfen werden. Jeder Behälter explodiert in einem Explosionsradius von 6 m und verursacht 5W6 Schadenspunkte (Reflex SG 15, halbiert). Die Schadensart ist jedoch unterschiedlich. Ein Behälter verursacht Feuerschaden, einer Säure- und der dritte Kälteschaden. Du solltest darauf achten, wo die Behälter sich befinden – ein instabiler Behälter im Radius einer Explosion explodiert ebenfalls. Sollte die Metallurne sich im Radius einer Explosion befinden, birst sie auf und entlässt die Grauschlicke, welche aber durch die Explosion ebenfalls Schaden erleiden.

Die andere vier Behälter sind stabil und enthalten wertvolle magische Gegenstände: einen *Trank: Standort vortäuschen*, ein *Liebeselixier*, 1 Anwendung *Steinsalbe* und 10 Anwendungen *Wachs der Widerstandskraft*.

K20 Verzauberungslabor

Sechs mit weißen Laken bedeckte Steinplattformen stehen in diesem Raum. An den Ecken jeder Plattform sind Handschellen befestigt. Am Fuß jeder Plattform befindet sich eine Art metallener Foliantenständerr. Auf einem liegt noch ein großes, in Leder gebundenes Buch. Die Wände sind in einem sanften, beruhigenden Blau gestrichen.

Dieser Raum wurde von Sorschens Lehrlingen für Experimente mit diversen Verzauberungen an freiwilligen oder (überwiegend) unfreiwilligen Testsubjekten genutzt. Die Personen wurden normalerweise während der Experimente an die Steintische gefesselt, damit sie die Prozedur nicht erschweren konnten.

Schätze: Das Buch auf dem Ständer ist ein uralter thassilonischer Text namens *Träume und Verlangen*, der sich mit der rätselhaften Verbindung zwischen Träumen und Verzauberungsmagie befasst. Das Buch ist magisch konserviert. Sollte es bei Fragen zu Träumen oder Verzauberungen zurate gezogen werden, verleiht es einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wissen (Arkanes). Es ist 400 GM wert. Zwischen den Seiten stecken drei noch wertvollere Schrift-

rollen: jeweils eine *Schriftrolle: Traum*, *Schriftrolle: Symbol des Schlafes*, *Schriftrolle: Gedankennebel*.

K21. Beschwörungslabor (HG 7)

Diese Kammer weist eine Kuppeldecke auf. In der Mitte des Raumes ist mit Dutzenden von Farben ein kompliziertes Muster auf den Boden gemalt worden, dessen Anblick seltsam beunruhigend ist. Überall liegen zerbrochene Möbelstücke und andere Trümmer herum. Ein leichter säurehaltiger Geruch hängt in der Luft. An der gegenüberliegenden Wand liegt ein umgestürzter Bücherständer mit einem großen, schwarzen Buch.

Sorschens Lehrlinge nutzten diese Kammer, um ihre Fähigkeiten in der Beschwörungsmagie zu trainieren. Manchmal nutzte ihn auch Sorschen selbst, um Kreaturen zu beschwören, die sie an das Liebfrauenlicht band oder die ihr Freude bereiten mussten. Der komplizierte magische Kreis auf dem Boden verstärkt alle Beschwörungszauber im Raum: Der SG des Rettungswurfs, um einer Beschwörung zu widerstehen steigt um +2, während die effektive Zauberstufe des Zaubers um +1 steigt. Ein Fertigkeitswurf für Zauberkunde gegen SG 25 reicht aus, um diese Effekte zu identifizieren. Mehr Unbehagen sollte allerdings das Ergebnis eines Fertigkeitswurfs für Wissen (Arkanes) gegen SG 25 erzeugen: Die Magie des Kreises scheint instabil zu sein, wie bei einer aktiven Beschwörung.

Kreaturen: Um genau zu sein, ist ein fremdartiges und bösartiges Monster aus den Tiefen des unterirdischen abyssischen Reiches Sekatar-Seraktis seit Jahrtausenden in diesem Raum gefangen. Es wurde gerade beschworen, als der Untergang Thassilons den Beschwörungsprozess unterbrach, so dass es sich nie materialisieren konnte. Dabei handelt es sich um eine finstere, wurmartige Monstrosität, ein Seugathi-Scheusal! Sorschen war von den fremdartigen Kräften der Seugathi fasziniert gewesen, insbesondere ihrer Fähigkeit, Opfer in den Irrsinn zu treiben und verwirrte Kreaturen befehligen zu können, so dass sie ihre Lehrlinge oft dämonische Exemplare dieses Volkes aus dem Abyss beschwören ließ, die sodann obduziert und untersucht wurden.

Sollte sich jemand dem Rand des Beschwörungskreises auf 1,50 m oder weniger nähern – z.B. um das Buch auf der anderen Seite des Raumes zu bergen –, löst die Gegenwart von Lebewesen den verzögerten Effekt aus und der abscheuliche Seugathi erscheint in einer Rauchwolke in der Mitte des Raumes. Das Monster weiß nicht, dass Zeit verstrichen ist oder dass es von einem Lehrling der Runenherrscherin beschworen wurde, ist aber dennoch zornig über den Umstand, dass es aus dem Abyss gerufen wurde. Da keine Schutzzauber mehr platziert sind, kann es sofort jede lebende Kreatur angreifen, die es sieht – was es auch sofort tut. Dieses Seugathi-Scheusal wurde nicht herbeigerufen, sondern auf die Materielle Ebene beschworen, daher ist es gefangen. Es führt zwei machtvolle Gegenstände bei sich: ein *Langschwert der Schärfe +1* und einen *Stab: Kritische Wunden heilen* (10 Ladungen), die es im Kampf benutzt. Es nutzt den Zauberstab auf sich selbst, wenn es unter 21 TP reduziert wird.

Seugathi-Scheusal **HG 7**

EP 3.600

TP 67 (*PF MHB II*, S. 233, 292)

Schätze: Neben den Gegenständen, die der Seugathi mit sich führt, ist noch das Buch auf der anderen Seite des Raumes wertvoll. Es trägt den Titel: *Der Verstand von Monstern*. Es ist unglaublich gut erhalten und befasst sich mit dem Wesen vieler Monster, die über seltsame Kräfte der Gedankenkontrolle verfügen. Dabei ist das eigentlich Erstaunliche, dass das Buch von Sorschen selbst verfasst und in eleganter Handschrift geschrieben wurde. Bei dem Buch handelt es sich um ein schwaches Artefakt: Es funktioniert wie ein *Leitfaden des Klaren Denkens +1*, der sich automatisch nach einem Monat wieder auflädt. Eine Kreatur kann aber nur einmal von diesem Buch profitieren. Als Referenzmaterial liefert es einen Situationsbonus von +10 auf alle Wissensfertigkeitswürfe zu Monstern, welche über bedeutende geistesbeeinflussende Angriffe verfügen (nach Maßgabe des SL).

L1. Ankunftsplattform

Von dieser Steinplattform aus kann man eine gewaltige Wasserhöhle überblicken, deren Wände von Leuchtmoosen bedeckt sind, die für durchschnittliche, wenn auch unheimliche Beleuchtung sorgen. An Steinpfosten an der nordwestlichen Seite des Anlegers sind drei Ruderboote festgebunden, während sich das Relief eines lüsternen Dämonen, der eine Hand zum Gruß ausstreckt, nördlich der Plattform befindet. Unter das Dämonenbild ist ein Wort in den Stein gehauen.

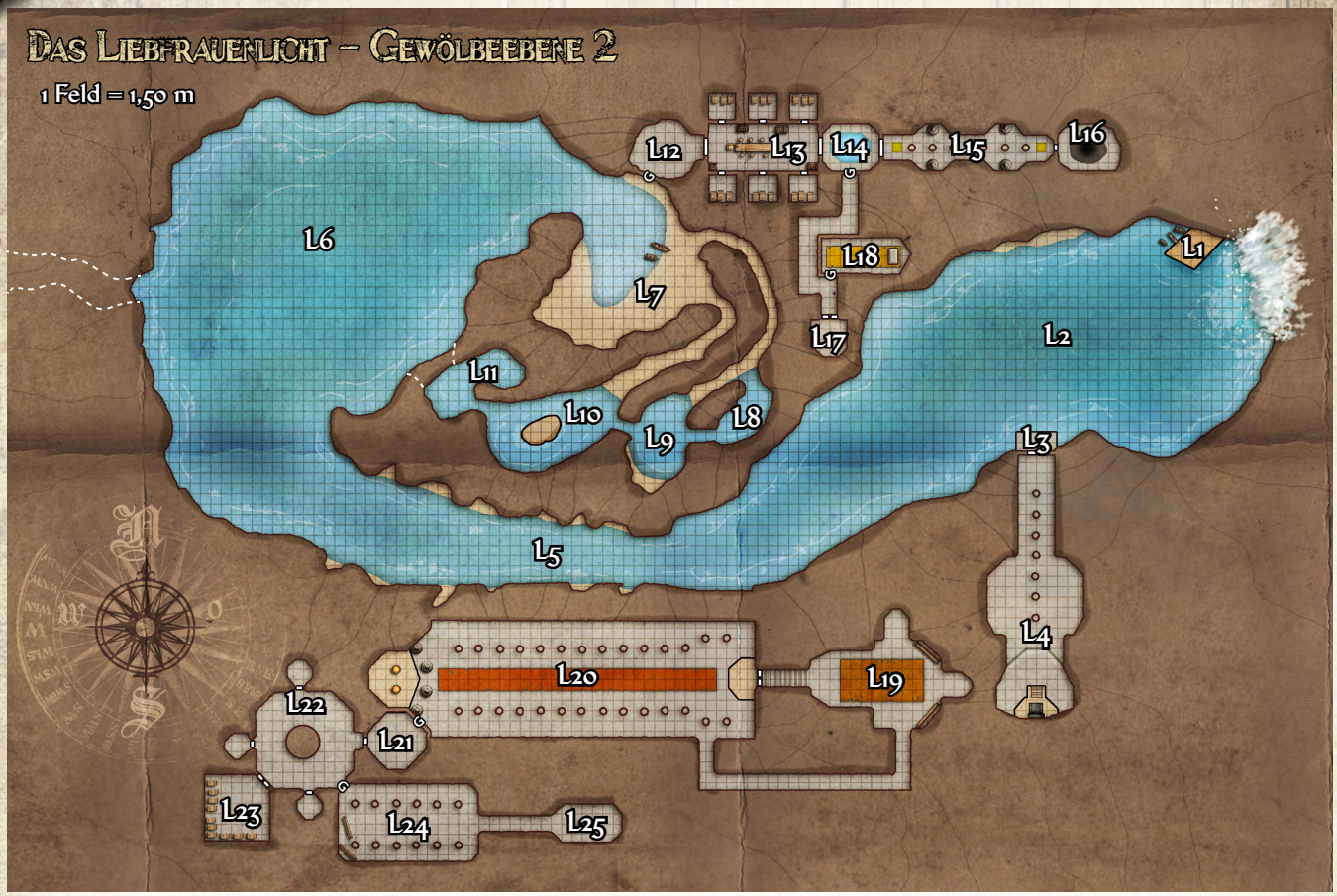
Auf dieser Plattform tritt man über den Teleporter in Bereich **K14** ein. Das Wort unter dem Dämonenrelief ist in Thassilonisch verfasst und bedeutet „Lebewohl“. Das Relief selbst strahlt durchschnittliche Beschwörungsmagie aus – wer die angebotene Hand des Reliefs berührt, wird sofort zurück nach Bereich **K14** teleportiert.

Beide Ruderboote sind mit Rudern ausgestattet und fassen jeweils drei mittelgroße Kreaturen. Im Gegensatz zu den Booten in der oberen Ebene sind diese sowie ihre Ankerpfosten nichtmagischer Natur. Sollten die SC mit Ruderbooten auf den See hinausfahren, erleiden sie aufgrund des schwankenden Untergrundes einen Malus von -2 auf alle Angriffswürfe.

L2. Der leuchtende See (HG 7)

Die Wände dieser riesigen, zentralen Seehöhle sind von Leuchtmoosen bedeckt, welche für dämmriges Licht sorgen. Das Wasser ist in der Nähe des Strandes seicht, überall sonst aber durchschnittlich 9 m tief. Obwohl der See von dem Fluss in der darüber liegenden Ebene über den atemberaubenden Wasserfall an der Ostwand gespeist wird, ist er über einen unterirdischen Tunnel (Bereich **L6**) mit dem Meer verbunden; dadurch wird das Wasser salzhaltiger und zunehmend brackiger, je weiter man sich westwärts hält. Die Strömung ist schwach, so dass zum Schwimmen Fertigkeitswürfe gegen SG 10 ausreichen. Wie oben ist auch hier das Wasser recht sandig, so dass Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung zum Erkennen von Dingen im Wasser einem Malus von -5 unterliegen.

Bei näherer Untersuchung der Höhlenwände und einem gelungenen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 30 stößt man auf winzige Ansammlungen von Runen, die auf Höhe des Wasserspiegels in die Wand geritzt wurden und starke Beschwörungsmagie ausstrahlen. Es handelt sich dabei um magische Verbesserungen, die Sorschen vor einer Ewigkeit angebrachte, um die Höhle zu erhalten und den Wasserstand konstant zu halten. Überschüssiges Wasser aus dem See oder dem Fluss darüber werden durch winzige Portale auf die Ebene des Wassers zurückbefördert. Auf diese Weise



wird die ganze Höhle unberührt und rein gehalten, ganz so wie Sorschen es beabsichtigte. Es sind hunderte dieser Runen vorhanden – sie alle zu zerstören, würde Stunden, wenn nicht Tage dauern. Dann würde der Wasserstand beständig ansteigen, bis die Bereiche **L1-L3** und **L5-L11** vollständig unter Wasser liegen. Die Türen zu den Bereichen **L4** und **L12** sind wasserdicht; solange sie verschlossen sind, bleiben die Räume dahinter trocken. Dies ist ein aufwendiger Weg, um eine Kammer zu erhalten, für eine der mächtigsten Magierinnen Thassilons aber eine Leichtigkeit.

Kreaturen: Im Wasser verbirgt sich eine achtköpfige Gruppe Lacedonen. Diese untoten Schrecken hausen hier schon viele Jahre, nachdem sie über den Meerestunnel in Bereich **L6** in die Höhle gekommen sind. Das Geräusch von Booten auf dem Wasser sollte ausreichen ihre Aufmerksamkeit wecken. Dann schauen sie aus dem schwarzen Wasser nahe der Ränder der Höhle, um zu beobachten, ob die SC mit Booten herumfahren. Sie warten, bis die SC in der Mitte des Sees sind, ehe sie zum Angriff heran schwimmen. Die Lacedonen beginnen ihren Angriff damit, ein Boot von allen Seiten zu ergreifen und es heftig ins Wanken zu bringen, damit es kentert. In jeder Runde führt einer der am Boot zerrenden Lacedonen einen Kampfmanöverwurf gegen SG 25 aus. Die restlichen beteiligten Lacedonen führen ebenfalls Kampfmanöverwürfe aus, um den ersten zu unterstützen. Gelingt der Wurf, kentert das Boot. Während an dem Boot gezerrt wird unterliegen die Angriffswürfe seiner Insassen einem Malus von -4 (dem Doppelten des Normalen im Boot). Das Rütteln und Zerren an dem Boot gilt als heftige Bewegung hinsichtlich dem Wirken von Zaubern sowie für Konzentrationswürfe. Ein Lacedon, der Schaden erleidet, ändert seine Taktik sofort und hört auf an dem Boot zu zerren. Stattdessen greift er die SC aus dem Wasser heraus an. Der hungrige Untote kämpft bis zum Tod, verfolgt aber niemanden aus der Sichtweite des Wassers hinaus.

Lacedonen (8) **HG 1**
EP je 400
TP je 13 (*PF MHB*, S. 125)

L3. Steinplattform

Aus der Höhlenwand ragt an dieser Stelle eine Steinplattform heraus, deren Boden 0,30 m über der Wasseroberfläche liegt. Eine große rote Metallplatte befindet sich an der gegenüberliegenden Wand, in die zahlreiche Szenen eingraviert sind. Jede zeigt eine schöne Frau auf einem Thron, vor der zahlreiche seltsame Monster knien.

Diese rote Tür besteht wie die in Bereich **K3** aus einer Djezetlegierung. Wie bei dieser Tür enthüllt ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25, dass es sich um eine Tür und nicht nur um eine Dekoration handelt. Wie bei der anderen Tür sind alle Flächen im Grunde Knöpfe. Sie zeigen, wie Sorschen ihre Magie einsetzt, um alle möglichen mächtigen Monster zu beherrschen, darunter Riesen, Drachen, Neotheliden, Seemonster, Mogobos und ähnliches. Wird der zentrale Knopf, welcher zeigt, wie Sorschen einen Riesen beherrscht, berührt, leuchtet die Fläche sanft auf

und am oberen Rand erscheinen thassilonische Schriftzeichen „Und so dienen die mächtigen Architekten auf ewig“, während die Tür aufschwingt.

L4. Mochtaus Halle (HG 7)

Diese lange, großartige Marmorhalle enthält eine entlang ihres Zentrums führende Säulenreihe. Der Raum ist 9 m hoch, die hohe Gewölbedecke ist mit lüsternen Fresken bedeckt, die Riesen und Menschen bei sexuellen Handlungen in pastoralen Gebieten zeigen. Im Süden verbreitert sich die Halle, ehe eine Reihe von Stufen zu einem weißen Marmorthron hinaufführen. Neben dem Thron stehen sechs große Schatzkisten.

Vor Jahrtausenden begrüßte Sorschen ihre untergebenen und die sie anbetenden Riesen in dieser prunkvoll eingerichteten Halle. Im Vorfeld ließ sie zu solchen Unterredungen meistens durch einen beherrschten Wandler *Person vergrößern* auf sich wirken. Aschamintallu dagegen hat den Zweck dieser Kammer irgendwie fehlinterpretiert und nutzt sie stattdessen als eine Art Ausstellungsraum, um die Meisterschaft des alten Thassilons über Riesen zu ehren.

Kreaturen: Aschamintallus gegenwärtiges Ausstellungsstück ist die Höhlenriesin Mochtau. Diese Einzelgängerin begegnete der Alû-Dämonin in einer Höhle mehrere Kilometer nordöstlich vom Liebfrauenkap. Sie bezauberte die Kreatur und führte sie ins Gewölbe, wo sie sie quasi als Haustier behielt, so wie sie glaubt, dass Sorschen einst ihre eigenen Riesen behandelte. Die Alû-Dämonin besucht die Höhlenriesin zweimal pro Woche, um ihr Nahrung und Wasser zu bringen, *Monster bezaubern* zu erneuern und um mit der Riesin zu spielen oder sie zu quälen. Nach fast 20 Jahren ist Mochtaus Verstand gebrochen und sie ist dem Wahnsinn anheimgefallen. Sie hält sich in der Abwesenheit der „echten Sorschen“ mittlerweile selbst für Sorschen. Selbst wenn *Monster bezaubern* gebannt werden würde, bestehen diese Wahnvorstellungen fort.

Mochtau verbringt einen Gutteil der Zeit damit, auf ihrem Thron zu sitzen und ab und an eingebildeten Höflingen Befehle zuzubrüllen. Aschamintallu bringt der Riesin oft Haustiere zur Unterhaltung, auch wenn sie weiß, dass die Riesin sie eher früher als später auffressen wird. Gegenwärtig sind zwei gewaltige Sumpfwarane bei ihr, grünbraune Eidechsen, die rasch alles unterhalb der Größenordnung Groß angreifen, das sie erblicken. Wenn Mochtau die SC erblickt, beginnt sie herausfordernd zu knurren: „Ihr wagt es, meinen Thronsaal zu betreten, mickrige Sterbliche! Wenn ihr nun vor mir niederkniet, werde ich, Sorschen, meine Schoßtiere zurückrufen und nur einen von euch fressen!“ Natürlich sind die Riesenechsen nicht ausgebildet und greifen Mochtau nur aufgrund ihrer Größe nicht an. Selbst wenn die SC gehorchen sollten, ignorieren die Warane daher ihre Kommandos zu Mochtaus überraschter Freude. Sobald eine der Echsen getötet oder Mochtau selbst verletzt wird, brüllt sie zornig auf und greift ebenfalls an. Während des Kampfes brüllt sie Belege ihres Wahnsinns aus wie „Kniet nieder, kleine Sterbliche, ich bin SORSCHEN!“ Dabei zieht sie es vor, ihre Schatzkisten wie Felsen zu werfen. Bei einem Treffer bersten die Kisten auf und verteilen ihren Inhalt in einem schmutzigen 1,50 m-Explosionsradius. Jeder Kreatur in diesem Bereich muss ein Zähigkeitswurf gegen SG 12 gelingen, um nicht unter Übelkeit zu leiden – die „Schatzkisten“ enthalten nur die verwesenden Überreste von Mochtaus letzten Mahlzeiten.

Mochtau **HG 6**
EP 2.400



Höhlenriese (*PF MHB III* S.213)
TP 67

Warane (2) **HG 2**
EP je 600
TP je 22 (*PF MHB*, S. 91)

Schätze: Fünf der sechs Schatztruhen sind gefüllt mit verwesendem Fleisch und fauligem Unrat, dabei handelt es sich um Überreste von Mochtaus Mahlzeiten. Ähnliches befindet sich auch in der letzten Kiste, allerdings sind darunter 20 Turmaline im Gesamtwert von 2.000 GM gemischt. Sollte die Gruppe sich die Rückseite des Throns ansehen, finden sie dort eine Tafel aus Platin, auf der auf Thassilonisch Worte eingraviert sind: „Ein Geschenk für meine Herrin Sorschen von ihrer bescheidenen Dienerin Ayandamahla zum diesem gefeierten Tag, dem 25. Jahrestag ihrer Thronbesteigung in Eurythnia. Anwesend: Runenherrscherin Sorschen, Ayandamahla und ihre Töchter Aschamintallu und Erixadallax, der Fürst und die Fürstin des Brennenden Lichts, die Schwestern des Bezauberns und Ergötzens sowie der Baron des Elends und alle Sklaven, Diener und Verehrenden innerhalb des Lichts der Herrin. Möge ihre Herrschaft ewig währen."

Die Plakette kann mit einem Stärkewurf gegen SG 16 gelöst werden und hat einen Materialwert von 750 GM. Einem Gelehrten, dem die Namen bekannt sind, wäre sie aber 3.000 GM wert.

L5. Skavelingnester (HG 8)

Der See verengt sich an dieser Stelle und ist nur noch etwa 9 Meter breit. Seine Höhlenwände formen beinahe einen Tunnel. Die Deckenhöhe beträgt 9 m. Felsvorsprünge unterschiedlicher Höhe ziehen sich die Wände entlang. Auf mehreren dieser Vorsprünge liegen angekettete, humanoide Körper.

Die angeketteten Überreste befinden sich in unterschiedlichen Stadien der Verwesung oder bestehen nur noch aus Knochen. Es handelt sich um die früheren Liebschaften Sorschens, hauptsächlich Männer und Frauen, welche Aschamintallu von Schiffen oder aus der Moddermarsch entführte, wenn ihr langweilig wurde und sie nach neuen Spielzeugen Ausschau hielt. Keine der Leichen trägt noch Wertsachen bei sich, da Aschamintallu ihnen alles abnahm, ehe sie sie anketten und einem langsamen, elenden Tod durch Hunger und Durst überließ.

Kreaturen: Zwei untote Wächter lauern hier seit thassilonischen Zeiten. Bei diesen handelt es sich um zwei große Skavelings, die auch als Ghulfledermäuse bekannt sind. Die Kreaturen lassen sich herab fallen und inspizieren alle passierenden Gruppen, greifen aber keine Vorbeikömmlinge an, bei denen jemand ist, der sich als Sorschen verkleidet hat (oder als ihr Klon wiederbelebt wurde). Sollten sie angriffen werden oder niemanden erblicken, der wie ihre langvermisste Herrin aussieht, gehen sie sofort zum Angriff über. Die untoten Fledermäuse sind klug genug und greifen keinen an, der von der falschen Sorschen angekettet wurde. Dennoch haben sie ihre Freude daran, die unglücklichen Seelen zu malträtieren.

Skavelinge (2) **HG 5**
EP je 1.600
TP je 58 (*PF MHB II*, S. 105)

L6. Der See des Verlangens (HG 6)

Die Decke erreicht über diesem gewaltigen, unterirdischen See eine Höhe von fast 12 Metern. Leuchtmoose und Pilzflechten hängen von Tropfsteinen herab. Ihr Licht wird von den Wellen reflektiert, so dass es aussieht, als würde ein helles Schimmern über die Höhlenwände tanzen.

Das Wasser des Sees ist durchschnittlich 9 m tief. Westlich führt ein unter Wasser liegender Tunnel durch das Felsbett des Sees, der etwa 1,5 km lang ist und im Meer in 12 m Tiefe westlich des Liebfrauenlichts in einem Algenbett endet. Ein zweiter, kürzerer Tunnel unter Wasser verbindet den See mit Bereich **L11** im Osten.

Diese ganze Höhle unterliegt den Rückständen einer einst mächtigen Verzauberung: Einst wurden alle Eindringlinge gezwungen, sich einem Geas zu unterwerfen, Sorschen aufzusuchen und sich ihr unbewaffnet und ungerüstet vorzustellen, damit sie ihre Gegner in Augenschein nehmen konnte. Heutzutage aber ist von diesem machtvollen Effekt nur noch ein Schatten vorhanden. Alle Kreaturen, welche diese Höhle betreten, vernehmen ein seltsam vertrautes, verführerisches Wispern in ihrer Muttersprache. Jede Runde wird das Wispern drängender, während sich bei den Opfern ein überwältigendes Gefühl von Ausweglosigkeit und Verlangen aufbaut. Das Wispern ist übernatürlich und wirkt sogar auf Kreaturen, die sich ihre Ohren bedecken. Es handelt sich um einen sprachabhängigen Zwangseffekt, gegen den beispielsweise *Wachs der Widerstandskraft* hilft. Der Effekt wirkt auch nicht unter Wasser, wer ihm allerdings schon unterlegen ist, wird nicht von ihm befreit, sollte er untertauchen.

Nach 3 aufeinanderfolgenden Runden, in denen eine Kreatur dem Effekt ausgesetzt war, muss ihr ein Willenswurf gegen SG 14 gelingen, um nicht dem Zwang nachzugeben, sich nackt auszuziehen, ins Wasser zu springen, nach Bereich **L7** zu schwimmen und dort an der Geheimtür nach Bereich **L12** zu kratzen. Der Zwang endet, sobald diese Geheimtür geöffnet wird. Kreaturen, welche in der Höhle verbleiben, müssen einmal pro Minute einen Rettungswurf gegen das Wispern ablegen.

Kreaturen: Das Wasser des Sees ist alles andere als sicher, da in ihm zwei Riesenmuränen hausen. Diese greifen zwar keine Boote an, wohl aber jeden, der im Wasser schwimmt.

Riesenmuränen (2) **HG 5**
EP je 1.600
TP 52 (*PF MHB*, S. 7)

L7. Die helle Grotte

Große Moosflecken an den Höhlenwänden leuchten voller Intensität und geben helles Licht ab, so dass der Sandstrand des Sees zu glitzern scheint. Zwei Ruderboote liegen auf dem sandigen Strand. Zwei trockene Tunnel führen nach Osten, während sich der See im Westen zu einer viel größeren Höhle weitet.

Die Geheimtür im Norden ist luftdicht versiegelt und schwer zu finden – sie erfordert einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25. Die Grauen Jungfern aus Bereich **L13** und anderen Teilen des Gewölbes kommen oft zum Angeln an diesen Strand, wobei sie sich bemühen, ihre Spuren zu verwischen; mit einem Fertigkeitswurf für Überlebenskunst gegen SG 15 kann man jedoch deren Fußspuren entdecken, die zur Geheimtür führen. Weiß

man um diese Spuren, erhält man einen Bonus von +10 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung zum Entdecken der Geheimtür. Pro Stunde, welche die SC hier verbringen, besteht eine kumulative Wahrscheinlichkeit von 10%, dass 1W4 Graue Jungfern aus Bereich **L13** durch die Geheimtür kommen, um das Abendessen zu fischen.

Ein SC, dem ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 15 gelingt, bemerkt einen schwachen Verwesungsgeruch aus dem nördlicheren Tunnel, welcher nach Bereich **L8** und **L9** führt. Ein erfolgreicher Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 10 ermöglicht es ferner, Schmerzensschreie aus dem südlichen Tunnel zu hören, die nach ein paar Sekunden abrupt enden.

L8. Leichen im Wasser (HG 3)

Diese Höhle ist überflutet. Im Wasser treiben drei nackte, aufgequollene Leichen mit dem Gesicht nach unten.

Bei den Leichen handelt es sich um Menschenfrauen mit vernarbten Gesichtern. Diese unglückseligen Grauen Jungfern erregten Aschamintallus Missfallen, welche sie zur Bestrafung daraufhin der Seevettel Daefu (Bereich **L10**) übergab. Sie haben keine Wertsachen dabei. Das Wasser ist 3 m tief.

Kreaturen: Einige der Fuarths, hundeköpfige kleine Gremlins mit Hummerscheren, die der Seevettel Daefu dienen, vertreiben sich ihre Zeit gerne an diesem Ort in dem Wasser. Sollten sie von den SC überrascht werden, so sind zwei der anwesenden Gremlins gerade dabei, einen verwesenden Augapfel zu verspeisen, während sie von Kadaver zu Kadaver springen. Wenn sie die SC erblicken, springen sie ins Wasser und schwimmen nach Westen, um sich Daefu anzuschließen.

Fuarths (2) **HG 1**
EP je 400
TP je 7 (*PF MHB III,* S.114)

L9. Angekettete Gefangene

Diese Höhle ist teilweise vom Seewasser überflutet. Ein Kanal führt nach Westen und ein weiterer nach Osten, während ein trockener Tunnel nach Nordosten führt. Im Süden befindet sich ein kleiner Strand.

Das Wasser ist 6 m tief. Im Gegensatz zur größeren Höhle ist es hier dunkel. Licht und Lärm in diesem Bereich lassen die Bewohner der Bereiche **L8** und **L10** rasch zum Nachsehen herbeieilen.

Auf dem schmalen Strandabschnitt liegen zwei Körper, die beide an Händen und Füßen gefesselt und nur mit einem Untergewand bekleidet sind. Ihre Gesichter sind vernarbt und sind erst seit kurzem verstorben. Beides sind Graue Jungfern, die das Missfallen der falschen Sorschen erweckt haben und Daefu übergeben wurden, damit diese ihr Verhalten „maßregelt“. Die anderen Grauen Jungfern dagegen glauben, diese beiden befänden sich im Liebfrauenlicht und würden wie Oriana und einige andere Sorschen direkt dienen. Wie immer hat es die wahnsinnige Seevettel aber übertrieben. Sobald Daefu erkennt, dass sie die beiden zu Tode gefoltert hat, wird sie ihre Überreste zu den anderen in Bereich **L8** schaffen. Mit einem Fertigkeitswurf für Heilkunde gegen SG 12 kann man erkennen, dass die beiden Frauen entsetzlich gefoltert wurden, die Narben auf ihren Gesichtern aber nicht frisch sind.

L10. Prangerplattform (HG 7)

Diese Höhle ist größtenteils von Wasser gefüllt. In ihrer Mitte ragt ein ovaler Felsen heraus, auf dem sich ein einzelner, steinerner Pfosten befindet. Tunnel unter Wasser verlaufen nach Osten und Westen, während ein trockener Tunnelgang nach Nordosten führt.

Kreaturen: Wenn die SC erstmals diesen Bereich betreten, bietet sich ihnen ein entsetzlicher Anblick. Eine Frau



mit vernarbtem Gesicht, die nur ein Untergewand trägt, ist mit Stricken aus Seetang an den Pfosten gebunden. Sie ist bewusstlos und von zahlreichen frischen Wunden bedeckt. Über ihr ragt eine bucklige humanoide Gestalt mit feuchter, grüner Haut, tropfendem, weißem Haar und hervorquellenden, orangen Augen auf, welche mit dem Ende ihres Speeres auf die Frau einsticht. Vier merkwürdige Kreaturen tanzen zu ihren Füßen – kleine, wolfsköpfige Wesen mit Hummerscheren statt Händen.

Dies ist die Seevettel Daefu mit vier ihrer sechs Fuarth-„Kinder". Die Frau ist ihr jüngstes Opfer, das sie von Aschamintallu erhalten hat, eine Graue Jungfer namens Helanda Mertien. Helanda ist derzeit bewusstlos (stabilisiert bei -7 TP), doch sollten die SC nicht einschreiten, wird Daefu schon bald von Frust übermannt glauben, die Schwertkämpferin stelle sich nur tot. Dann wird sie ihr den Speer in den Bauch rammen, um eine Reaktion zu erhalten, womit sie sie jedoch tötet.

Falls Daefu die SC bemerkt, gackert sie freudig und vergisst Helanda fürs erste: „Oh, oh! Neue Spielkameraden für Daefu! Sorschen ist gut zu Daefu! Sorschen liebt Daefu so, wie Daefu sie liebt! Eins? Zwei? Drei? Wie viele Spielkameraden kommen noch zu Daefu? Noch mehr süßes, rosiges Fleisch zum Hineinstechen und –bohren, mehr Münder, die Lieder der Schmerzen singen. Alles weil Daefu von Sorschen geliebt wird! Sie schickt euch doch, oder? Sorschen liebt Daefu, weil Daefu treu ist und weil Daefu grausam ist und weil Daefu gern alles tut, was Sorschen will. Wer ist der erste? Wer möchte den ersten Kuss von Daefu? Geduld, Geduld, jeder kommt an die Reihe!"

Die SC können die armselige Kreatur natürlich angreifen, ehe sie mit ihrem Monolog fertig ist. Ansonsten greift Daefu an, sobald sie zu Ende gesprochen hat, um die SC ihrer Sammlung hinzuzufügen. Sie ist in dem Glauben, die SC wären ihr als neue Spielzeuge geschickt worden. Sollten die SC Daefu lebendig fangen und befragen können, zeigt sich, dass sie als Informantin ziemlich nutzlos ist – zwar unterliegt sie keinem Bezauberungseffekt Aschamintallus, ist aber wahnhaft und von der Frau besessen, von der sie glaubt, dass sie Sorschen heißt, selbst wenn der Name ihr ansonsten gar nichts sagt. Allerdings zieht Daefu es vor, sich nicht gefangen nehmen zu lassen – sollte sie auf unter 5 TP reduziert werden, flieht sie durch die Tunnel hinaus ins Meer.

Daefu **HG 5**

EP 1.600

Verbesserte Seevettel (*PF MHB*, S. 236, 295)

TP 46

Nahkampf *Langspeer der Schärfe +1*, +11 (1W8+9/19-20/x3) oder 2 Klauen +10 (1W6+6)

Fuarth (4) **HG 1**

EP je 400

TP je 7 (*PF MHB III,* S.144)

Schätze: Daefu bewahrt die meisten ihrer Schätze in ihrem Versteck (Bereich **L11**) auf, führt aber stets ihren magischen Langspeer und ihre Knochenhalskette (ein *Lebenskrafttalisman*) bei sich.

Entwicklung: Sollten die SC Helanda retten und wieder zu Bewusstsein bringen, kann diese als wichtige Informationsquelle dienen. Endgültig will sie die Grauen Jungfern verlassen, aus dem Gewölbe herauskommen, nach Magnimar gelangen, dort an Bord eines Schiffes gehen und irgendwo weit weg ein neues Leben beginnen. Sie kann den SC bestätigen, dass die Grauen Jungfern im Gewölbe präsent sind, dass sie selbst seit Jahren den Anweisungen Kommandantin Orianas folgt und dass es deren Plan gewesen war, im Liebfrauenlicht nach Schätzen und Magie zu suchen, um den Karmesinroten Thron Korvosas zu „befreien" – was ihr damals auch als gute Idee erschienen war. Helanda kann den SC beschreiben, welchen Weg die Grauen Jungfern durch das Gewölbe genommen haben (von Bereich **I** nach **J**, wobei sie Pheromone und das Symbol der Lust genutzt haben, um die Wächter zu meiden, dann von Bereich **K1** über **K3** und **K4** nach **K6**, wo zwei von ihnen von einem Glasgolem getötet wurden, dann nach Bereich **K12**, wo sie von den Inkubi angegriffen wurden).

Nach diesem Kampf wurden sie von einer schönen Frau angegriffen, die aussah, so klang und definitiv so auftrat, als wäre sie die wiedergeborene Runenherrscherin Sorschen. Zu Beginn glaubte Helanda dies, wie die anderen Grauen Jungfern auch, und war voller Begeisterung, denn mit einer Runenherrscherin an ihrer Seite sollte es ein Kinderspiel sein, Korvosa zurückzuerobern! Helanda beschreibt, wie „Sorschen" sie einzeln mit einem Zauberstab (einem *Stab: Dimensionstür*) von Bereich **K12** nach **L13** teleportierte. Diesen Raum und die Bereiche **L7**, **L12** und **L14-L17** kennt Helanda und sie kann sie einschließlich dort lauernder Gefahren beschreiben. Sie weiß, dass Oriana, ihre Stellvertreterin Quenelle und ein paar andere fortgebracht wurden, um „Sorschen" zu zur Seite stehen, fürchtet nun aber, dass die meisten dieser Grauen Jungfern in den Fängen der Seevettel ihr Ende gefunden haben. Sie selbst endete hier, da sie „Sorschen" zu misstrauen begonnen und versucht hatte, andere Graue Jungfern zum Aufstand zu bewegen, um Oriana zu kontaktieren und herauszufinden, was wirklich vor sich ging – hier bemerkt Helanda voller Bitterkeit, dass die anderen sie verraten hätten und „Sorschen" persönlich erschienen sei, um sie zu bestrafen: Sie hätte sie in diese Höhle geführt, ihrer Ausrüstung beraubt und sie der „furchtbaren Seehexe" überlassen.

Mehr als je zuvor glaubt Helanda nun, dass „Sorschen" nicht echt, sondern eine Betrügerin ist. Möglicherweise handelt es sich um einen Sukkubus. Sie denkt auch, dass "Sorschen" diese Maskerade nicht ganz freiwillig aufführe, sondern wirklich glaube, die Runenherrscherin der Lust zu sein. Daher geht Helanda auch davon aus, dass es „Sorschen" stark beeinträchtigen würde, wenn man sie mit Beweisen konfrontiert, die belegen, dass sie nicht die ist, die sie zu sein behauptet, sondern eine wahnsinnige Irre. Solche Beweise hoffte Helanda bei ihrem Aufstandsversuch zu finden, insbesondere strebte sie an, den wahren Namen der Betrügerin zu erfahren. An dieser Stelle verweist sie auf ihre Wunden und fügt zornig hinzu: „Ihr könnt ja sehen, wohin mich mein Vertrauen zu meinen sogenannten Freundinnen geführt hat."

Wenn du willst, kann sich Helanda der Gruppe als Verbündete anschließen, würde aber Ausrüstung benötigen, um eine Hilfe zu sein. Ansonsten würde sie es bevorzugen, wenn man sie aus dem Gewölbe hinaus und zurück in die Zivilisation führt. Sollten die SC ihr aber Gelegenheit geben, sich an ihren verräterischen „Schwestern" zu rächen oder „Sorschen" entlarven zu können, stimmt sie schnell einem Bündnis zu.

L11. Daefus Lager

Zwischen Wasser und Höhlendecke sind in dieser Kaverne nur wenige Zentimeter Luft. Irgendetwas unter Wasser leuchtet hell und lässt das Wasser schimmern und glänzen.

Das Wasser ist hier 9 m tief. Der Raum ist Daefus Unterkunft, welche sie mit Leuchtmoosen, Algen und anderen Dingen geschmückt hat. Ein Netz aus geflochtenen Algen dient als Barriere vor dem Unterwassertunnel nach Bereich **L6**. Diese Barriere kann mit einer Vollen Aktion niedergerissen werden, genügt aber, um die Riesenmuränen in der anderen Höhle fernzuhalten. Ansonsten verlässt Daefu sich auf die Fähigkeit ihrer Gremlins, Wasser zu verdichten, um die Aale abzuhalten – diese erachten den übernatürlichen Effekt als äußerst unheimlich und nähern sich dieser Höhle daher nicht.

Schätze: Daefu lagert ihre Schätze in einem Netz aus geflochtenen Algen im Ostteil der Höhle. Dabei handelt es sich um eine Sammlung schöner, aber wertloser Muscheln, zwei *Tränke: Mittelschwere Wunden heilen* mit wasserdichten Stöpseln und einen Sack mit 36 Edelsteinen (Gesamtwert 900 GM), zwei Feueropalen (Wert je 1.000 GM) und zwei *Elementaredelsteine* (Erde und Luft; Daefu hat noch nicht erkannt, dass sie magisch sind, und behandelt sie daher wie gewöhnliche Edelsteine).

L12. Grobbehauene Höhle

Die Wände dieser Höhle sind grob behauen. Unter einem eisernen Kochtopf glühen schwach die Kohlen eines großen Feuers, neben dem diverses Kochgeschirr liegt. In der 6 Meter hohen Decke befindet sich ein natürlicher Abzug. In der Ostwand ist eine riesige rote, mit Bildern bedeckte Metallplatte eingelassen. An der Westwand lehnen mehrere primitive Angelruten und daneben mehrere Netze.

Die Grauen Jungfern in der nächsten Kammer bereiten in diesem Bereich ihre Mahlzeiten zu. Der Rauch des Kochfeuers strömt durch den Riss in der Decke und steigt aus einer Klippe des Liebfrauenkaps westlich des Liebfrauenlichts auf. Die Spalte ist nirgends breiter als 10 cm, so dass sie als Ein- und Ausgang kaum in Frage kommen dürfte. Die Angelruten und Netze haben die Grauen Jungfern von Aschamintallu erhalten, die sie ihrerseits den Boggards abnahm, damit die Grauen Jungfern sich selbst versorgen können.

Die Tür im Osten funktioniert wie die in Bereich **K3**, nur zeigen die Bilder Sorschen beim Liebesspiel mit attraktiven Humanoiden. Bis der Erdenfall ihrer Herrschaft ein Ende setzte, war in diesem Teil des Gewölbes ihr Harem untergebracht.

L13. Unterkünfte der Grauen Jungfern (HG 7)

Ein lange Holztisch uralter Machart steht in diesem Raum. Ihn umgeben unbequem wirkende Holzstühle. Kisten und Truhen stehen unordentlich an den Wänden. In der Nord- und der Südwand befinden sich mehrere Türen zwischen den Kisten. Im Osten und Westen befinden sich große rote Metallplatten mit Bildern.

Die rote Tür im Osten ist mit der im Westen nach Bereich **L12** identisch.

Kreaturen: In dieser Halle halten sich die Grauen Jungfern auf, welche noch nicht von Aschamintallu geholt wurden. Insgesamt sind es sechs Graue Jungfern, welche hier die Zeit abwarten. Sie sind in dem Glauben, dass ihre Kommandantin Oriana mit Sorschen augenblicklich die Vorbereitungen für ihre triumphale Rückkehr nach Korvosa treffen würden. Allerdings warten sie nun schon einige Wochen, so dass die ersten beginnen zu zweifeln, ob noch mehr dahinter stecken könnte. Da aber diejenigen verschwunden sind, die ihre Vermutungen laut äußerten, hüllen sich die übrigen lieber in Schweigen.

Die Grauen Jungfern verbringen ihre Zeit damit, sich in den gut möblierten, aber unauffälligen Kammern im Norden und Süden auszuruhen, in den Bereichen **L7** und **L12** zu fischen und zu kochen, in Bereich **L14** zu baden oder in der Haupthalle einander Geschichten zu erzählen und dem Glücksspiel mit Karten und Münzen zu frönen. Wenn die SC erstmals diesen Raum betreten, sind sechs Graue Jungfern rund um den Tisch mit einem Glücksspiel beschäftigt. Angesichts der Eindringlinge erheben sie sich, ziehen ihre Schwerter und fordern die SC auf, sich zu ergeben. Gehorchen die SC, wird ihnen die Ausrüstung abgenommen und sie werden gefesselt und anschließend in einem der Nebenräume eingesperrt, bis „Sorschen“ kommen und sich ihrer annehmen kann.



Sollte einer der SC wie Sorschen aussehen, wirken die Grauen Jungfern weitaus unterwürfiger und senken ihre Waffen, während eine von ihnen fragt: „Ist es an der Zeit, auf Korvosa zu marschieren, Herrin?“ Damit diese Grauen Jungfern glauben, ein SC wäre ihre falsche Herrin, sind ständige Fertigkeitswürfe für Bluffen erforderlich, doch so lange der SC, welcher Sorschen spielt, die Scharade aufrechterhalten kann, folgen die Grauen Jungfern seinen Befehlen. Leider wissen sie kaum etwas Hilfreiches (siehe Entwicklung). Wenn den SC der erste Fertigkeitswurf für Bluffen gegen den Wurf für Motiv erkennen auch nur einer der Grauen Jungfern misslingt, werden diese misstrauisch. Eine von ihnen fragt dann: „Herrin Sorschen, wo sind die magischen Schilde, die Ihr uns versprochen habt?“ – Dies ist ein Trick, da den Grauen Jungfern derartiges nicht versprochen wurde. Sollten die SC aber auf den Köder anspringen und antworten, als wäre ein solches Versprechen gegeben worden, greifen die Grauen Jungfern an und bezichtigen den „Sorschen“-SC ein Betrüger zu sein. Sollten die SC die Listfrage noch einmal ausweichend umgehen können, bleiben die Grauen Jungfern treu bis zum zweiten gescheiterten Fertigkeitswurf für Bluffen – dann greifen sie wie oben geschildert an.

Graue Jungfern (6) **HG 2**

EP je 600

Kämpferinnen 3

CN Mittelgroße Humanoide (Menschen)

INI +1; **Sinne** Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 21 (+1 GE, +9 Rüstung, +2 Schild)

TP je 30 (3W10+9)

REF +2, **WIL** +4, **ZÄH** +5; +1 gegen Furcht

Verteidigungsfähigkeiten Tapferkeit +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Langschwert [Meisterarbeit] +8 (1W8+3/19–20)

Fernkampf Leichte Armbrust +4 (1W8/19–20) **Taktik**

TAKTIK

Im Kampf Die Grauen Jungfern kämpfen wild, sie bevorzugen daher Heftiger Angriff und Ansturm, um SC in Felder zu stoßen, die schon von anderen Gegnern oder Möbelstücken belegt sind, damit diese zu Boden gehen. Der Nahkampf ist ihnen lieber als Fernkampf. Sie arbeiten in Paaren, um Gegner in die Zange zu nehmen und um zu verhindern, dass sie selbst in die Zange genommen werden. Im Kampf verlassen sie sich darauf, dass ihre hohe RK sie vor Gelegenheitsangriffen schützt. Sollte eine Graue Jungfer auf unter 16 TP reduziert werden, trinkt sie einen *Trank: Leichte Wunden heilen*.

Moral Die Grauen Jungfern kämpfen wild bis zum Tod.

SPIELWERTE

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

GAB +3; **KMB** +6; **KMV** 17

Talente Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Verbesserter Ansturm, Wachsamkeit, Waffenfokus (Langschwert)

Fertigkeiten Einschüchtern +5, Motiv erkennen +6, Wahrnehmung +6

Sprachen Gemeinsprache, Varisisch

Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 1

Kampfausrüstung *Trank: Leichte Wunden heilen* (2x); **Sonstige Ausrüstung** Ritterrüstung, Schwerer Stahlschild, Leichte Armbrust mit 15 Bolzen, Langschwert [Meisterarbeit], 30 GM

Schätze: Die Kisten enthalten die schwindende Verpflegung der Grauen Jungfern sowie Zelte, Seile, Werkzeuge zur Reparatur von Rüstungen und andere Versorgungsgüter. Einige enthalten zusätzliche Rüstungen und Waffen; insgesamt sind es vier Ritterrüstungen, sechs Schwere Stahlschilde, drei Langschwerter [Meisterarbeit], drei Leichte Armbrüste und 120 Bolzen. Eine der Kisten ist verschlossen – Oriana hat den Schlüssel, das Schloss kann jedoch mit einem Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 30 geöffnet werden – und enthält die Kriegskasse der Grauen Jungfern: 4.178 GM.

Entwicklung: Sollte es zum Kampf zwischen den SC und den Grauen Jungfern kommen, besteht jede Runde die Wahrscheinlichkeit, dass die anderen Grauen Jungfern, die in Bereich **L14** baden, den Lärm hören, sofern ihnen Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung gegen SG 5 gelingen (der SG wurde bereits aufgrund von Entfernung und dazwischenliegender Tür modifiziert). In diesem Fall legen sie ihre Rüstungen an und kommen 4 Minuten später hinzu.

Falls die SC mit einer der Grauen Jungfern ins Gespräch kommen (dies ist wohl nur mittels Täuschung oder magischer Kontrolle möglich), zeigt sich, dass die Grauen Jungfern nicht mehr wissen als Helanda in Bereich **L10**. Eine Graue Jungfer, die lebendig gefangen genommen und ohne den Einsatz von List oder Magie ausgefragt wird, versucht, den SC falsche Informationen zu geben: Sie könnte die Anzahl der Grauen Jungfern übertreiben oder herunterspielen oder die SC dazu bewegen, dass diese einen gefährlichen Raum betreten (z.B. **L17**).

L14. Ein unterbrochenes Bad (HG 6)

Die Luft in diesem Raum ist fast unangenehm warm und voller Dunst. Ein großes, gefliestes Badebecken mit dampfend heißem Wasser befindet sich in der Mitte des Raumes. An der West- und der Ostwand befindet sich jeweils eine große rote Metallplatte.

Beide Türen entsprechen in Aussehen und Funktion der in Bereich **L12**. Die Geheimtür im Süden kann mittels eines Fertigkeitswurfs für Wahrnehmung gegen SG 25 gefunden werden. Die Grauen Jungfern wissen von der Geheimtür, aber auch dass sie in eine Falle führt; sie nutzen sie daher nur, wenn sie glauben, so die SC austricksen und nach Bereich **L17** führen zu können. Der Dunst ist nicht so dick, dass er die Sicht stört, macht aber den Boden rutschig (+5 auf den SG von Fertigkeitswürfen für Akrobatik). Das Wasser im Becken ist stets heiß und erfrischt sich ständig, indem Schmutz und Dreck fortgewaschen werden. Es duftet nach Lavendel und Flieder.

Kreaturen: Dieses Bad ist der bevorzugte Erholungsort der Grauen Jungfern. Wenn die SC erstmals diesen Gewölbeflügel besuchen, halten sich hier vier Graue Jungfern auf. Ihre Rüstungen liegen ordentlich am Nordrand des Beckens aufgehäuft. Sollten sie aus Bereich **L13** Kampflärm hören, helfen sie einander ihre Rüstungen anzuziehen, was 4 Minuten in Anspruch nimmt, ehe sie nachsehen kommen. Falls sie vorher angegriffen werden, verlassen sie sich auf ihre Schilde zur Verteidigung, kämpfen aber nicht weniger wild.

Graue Jungfern (4) **HG 2**

EP je 600

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

+2 Schild)
TP je 30 (siehe Seite 93)

L15. Die goldene Galerie

Diese lange Galerie ist umwerfend, wie auch geschmacklos zugleich. Die Wände sind in einem Goldschimmer angestrichen, der wirkt, als würden vergoldete Säulen durch die Mitte der Galerie verlaufen. Schwarze Marmorstatuen derselben schönen Frau stehen im Norden und Süden. Am Fuß jeder Statue befindet sich eine Inschrift und jede dieser Statuen hält eine Hand ausgestreckt wie zum Gruße. Wertvolle Wandteppiche hängen an den Wänden im Zentrum der Galerie. In regelmäßigen Abständen befinden sich im Fliesenboden drei große, leicht versenkte, goldene Platten. Die Decke besteht aus schwarzem Marmor, der von glitzernden Adern durchzogen wird.

Alle vier Statuen sind Darstellungen Sorschens. Die Inschriften sind alle identisch und lauten (auf Thassilonisch): „Durch meine Hand sollst du den strahlenden Ruhm meines inneren Heiligtums betreten." Dies ist ein Hinweis auf die Funktion des Teleporters in diesem Raum. Alle Statuen und alle drei goldenen Platten im Boden strahlen starke Beschwörungsmagie aus. Die westliche und östliche Platte sind matt angelaufen, während die mittlere hell poliert ist. Sollte jemand die Hand einer Statue berühren, leuchten alle Platten gleich auf und verbergen so den Umstand, dass die mittlere stärker poliert ist. Das Leuchten wird stärker, je öfter die Hände berührt werden. Wenn jemand alle vier Hände berührt hat, wird die nächste Person, die auf die mittlere Platte tritt, sofort in die östliche Nische in Bereich **L19** teleportiert. Wer auf die westliche oder östliche Platte tritt, wird nach Bereich **L17** teleportiert. Sobald eine Person teleportiert wurde, erlöschen die Platten und die vier Hände müssen erneut berührt werden, damit der Vorgang wieder startet. Eine Person kann eine Hand beim Vorbeigehen als Freie Aktion berühren, doch selbst wenn jemand durch den Raum rennt, liegen zwischen einzelnen Aktivierungen des Teleporters wahrscheinlich jeweils ein paar Runden. Du solltest die verstrichenen Runden nachhalten, da sich ein teleportierter Charakter eventuell am Zielort ein paar Runden gegen Gefahren behaupten muss. Die breite Eichentür im Osten besitzt weder Schloss noch Klinke und muss nur aufgedrückt werden. Sie ist jedoch leicht verklemmt, so dass ein Stärkewurf gegen SG 15 zum Aufdrücken erforderlich ist, während ein Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 20 (oder der Zauber *Klopfen*) die Tür weitaus eleganter öffnet.

L16. Narrengrube (HG 4)

Ein große Senkgrube dominiert das Zentrum dieser feuchten Kammer. Ein 1,50 m breiter Vorsprung verläuft um das Loch herum, ist aber abwärts geneigt und mit rutschig wirkendem Schleim verkrustet.

Ein Charakter, der die Tür aus Bereich **L15** in diesen Raum mit einem Stärkewurf aufzwingt, muss einen Reflexwurf gegen SG 12 bestehen, um nicht auf dem schleimigen Boden zu stürzen und in die Grube zu rutschen – dieser Charakter kann einen zweiten Reflexwurf gegen SG 15 versuchen, um sich am Rand festzuhalten, ehe er in das Loch fällt. Charaktere, die sich um die Grube herumbewegen, können sich höchstens mit halber Bewegungsrate fortbewegen, andernfalls müssen sie Reflexwürfe gegen SG 12 bestehen, um nicht auszurutschen und wie oben beschrieben hineinzufallen. Der rutschige Boden erhöht den SG von Fertigkeitswürfen für Akrobatik um +5.

Die Senkgrube ist 9 m tief. Die Wände sind glatt und steil, zum Hinaufklettern ist daher ein Fertigkeitswurf für Klettern gegen SG 20 erforderlich. Ein Charakter, der in das Loch hineinfällt, erleidet nur 2W6 Punkte Sturzschaden. Jedoch ist der Boden der Grube von Grünschleim bedeckt; diese gefährliche Pflanze wird von uralter Magie am Leben erhalten und diente zu Sorschens Zeit zur Entsorgung von unerwünschten organischen und metallischen Abfällen. Die Magie, die den Schleim am Leben erhält verhindert auch, dass er weiter wächst und seine augenblickliche Größe behält. Diese Magie besitzt jedoch weder heilende, noch wiederbelebende Kräfte, wenn diesem durch Kälte, Feuer, Sonnenlicht oder *Krankheit kurieren* Schaden zugefügt wird.

Grünschleim **HG 4**
EP 1.200 (*PF GRW*, S. 416)

L17. Parfümierte Falle (HG 7)

Die Luft dieses Raumes ist erfüllt von dem Geruch teurer Parfüme. Dutzende zerbrechlicher Kristallgefäße und -phiolen befinden sich aufgereiht an den Wänden auf Sockeln aus poliertem rosa Marmor. Eine Glaskugel, in der ein flüssiges, goldenes Licht schwimmt, hängt von der 4,50 m hohen Decke an einer filigranen, feingliedrigen, 3 m langen, goldenen Kette.

Gefahr: Sorschen lagerte an diesem Ort ihre Sammlung seltener Parfüme. Diese wurden von ihr einst allesamt mittels Magie konserviert und sind von einer teuflischen Falle geschützt: Wer die Luft in diesem Raum einatmet, muss einen Willenswurf gegen SG 15 bestehen, um durch die kraftvollen Gerüche nicht verwirrt zu werden. Jedes Ergebnis von „Greift die nächste Kreatur an" oder „Verletzt sich selbst" veranlasst das Opfer zu 50% stattdessen, die hängende Kugel anzugreifen. Der Verwirrungseffekt hält an, bis die verwirrte Kreatur ein Ergebnis von „Handelt normal" erzielt – dann hat sie 1 Runde Zeit, ehe ein erneuter Willenswurf gegen SG 15 erforderlich wird, um nicht wieder dem Zustand Verwirrt anheimzufallen. Gelingt ein Willenswurf, wird ein Opfer für immer gegen den Geruch in diesem Raum immun.

Falle: Die hängende Glaskugel ist eine Falle. Sollte sie in irgendeiner Weise bewegt oder eines der Parfüme aus einem Regal entfernt werden, explodiert die Kugel in einer trommelfellzerreißenden Explosion, die mehrere speziell vorbereitete Phiolen auf den Sockeln zerplatzen lässt. Jede dieser Phiolen enthält eine Anwendung Bruntdämpfe, die rasch den Raum erfüllen, wenn sie freigesetzt werden.

Parfümfalle **HG 7**
EP 3.200
Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 20; **Mechanismus ausschalten** SG 25

EFFEKTE
Auslöser Berührung (Parfümphiolen oder Glaskugel); **Rücksetzer** Keiner
Effekt Taubheit für 2W6 Runden (Zähigkeit SG 15, keine Wirkung); Bruntdämpfe (die 6 Phiolen füllen den Raum aus, jede Person in der Kammer wird effektiv 1 Anwendung ausgesetzt; Zähigkeit SG 18, *Frequenz* 1/Runde für 6 Runden, *Effekt* 1 KO-Entzug/1W3

KO-Schaden, *Heilung* 2 Rettungswürfe; mehrere Ziele [alle Kreaturen in Bereich **L17**])

Schätze: Die goldene Kette, an der die Glaskugel hängt, ist 250 GM wert. Die wahren Schätze sind aber die Parfüme. Insgesamt sind es 20 Phiolen mit exotischen Parfümen (*Pathfinder Kampagnenband: Die Innere See*, S. 293); jede Phiole enthält 3 Anwendungen und ist 300 GM wert. Sollte die Falle entschärft werden, können zudem 3 Phiolen mit Bruntdämpfen sichergestellt werden.

L18. Geheimer Schrein (HG 8)

Die Geheimtür zu diesem Raum kann mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25 gefunden werden. Die Grauen Jungfern wissen weder von dieser Tür, noch der dahinterliegenden Kammer.

Die schwarze Marmordecke dieser Kammer verschwindet in einer Schicht schimmernden schwarzen Nebels. In der Mitte des Raumes befindet sich auf dem Boden ein langer, goldener Teppich. Ein rechteckiger, polierter Altarblock, der aus schwarzem Gestein mit blutroten Adern versehen ist, steht auf dem östlichen Ende des Teppichs. Auf dem Stein liegen mehrere Gegenstände. Es duftet nach Zimt, zugleich ist die Luft von einem seltsamen, anhaltenden Summen erfüllt wie von einem Insektenschwarm. Die Wand hinter dem Altar ist mit einem detailreichen Wandgemälde einer großbusigen, dämonischen Frau mit Fledermausschwingen, einem gezackten Schwanz, Beinen aus geschmolzenem Stein und sieben Hörnern geschmückt. Beide Hände sind mit den Handflächen nach oben seitlich ausgestreckt, über denen jeweils eine Kugel der Dunkelheit schwebt.

Mit Ausnahme von Alaznist, von der jeder wusste, dass sie Dämonenherrscher verehrte, und Xanderghul, welcher nie seine Bewunderung und seinen Respekt für den Pfauengeist verheimlichte, verliehen die Runenherrscher Thassilons ihren Ländern relativ weltliche Gesichter. Für Sorschen war Religion eine Frage der Bequemlichkeit – sie wechselte ihre Gottheit, wie sie Kleider wechselte, und orientierte sich am jeweils Notwendigen. Beim Bau des Liebfrauenlichts wollte sie viele Effekte mittels magisch gebundener Externare und Geister (hauptsächlich Sukkubi und Inkubi) antreiben. Um diese Effekte zu verstärken, verkehrte sie mit der Dämonenherrscherin Nocticula, Königin der Sukkuben. Sorschen errichtete ihr zu Ehren einen Schrein und brachte ihr hin und wieder Opfer dar. Im Gegenzug lieferte Nocticula der Runenherrscherin geeignete Dämonen, um das Liebfrauenlicht zu verstärken. Da Sorschen nicht wollte, dass irgendjemand in dem Bauwerk von irgendwem anders abgelenkt wurde, errichtete sie Nocticulas Schrein in diesem geheimen Raum.

Der Schrein und die Wandmalerei dahinter können mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Ebenen oder Religion) gegen SG 20 als Nocticula geweiht erkannt werden. Ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 beim Untersuchen des Bildes enthüllt eine eingeritzte Buchstabenreihe über den offenen Händen, die jedoch hinter den Kugeln aus Dunkelheit verborgen wurde. Die Zeilen sind auf Abyssisch verfasst und hinter sehr kleinen *Illusionswänden* (ZS 20) verborgen, die sich direkt vor den Zeichen befinden. Wer die Buchstaben bemerkt, indem er sie berührt, kann die Illusion mit einem Willenswurf gegen SG 16 anzweifeln. Eine andere, leichtere Möglichkeit besteht darin, die Zeichen etwa mit Kohle durchzupausen. Über der linken Hand steht: „Im Namen Unserer Herrin der Schatten werden die Folgenden hiermit zum Dienst im Licht der Herrin bestimmt.“ Der Platz darunter ist fast leer – früher enthielt er die Namen aller Sukkuben und Alû-Dämonen, die im Liebfrauenlicht eingekerkert oder daran gebunden waren. Heute aber ist nur noch ein Name übrig: Aschamintallu. (Weder Sorschen noch Nocticula hielten es für nötig, die Namen der Incuben auszuzeichnen.)

Die Nachricht über der rechten Hand lautet: „Wer mein inneres Heiligtum sucht, muss nur den Namen meines Künstlers aussprechen.“ Gelingt einem SC ein Fertigkeitswurf für Handwerk (Malerei) oder eine ähnliche Fertigkeit gegen SG 20, erkennt er, dass der Stil dieses Gemäldes dem des Bildes in Bereich **K8** entspricht. Spricht man den Namen des Künstlers (Amivadeus Yasrin) laut in diesem Raum aus, wird der Sprecher sofort in die östliche Nische in Bereich **L19** teleportiert.

Kreaturen: Der schwarze Nebel unter der Decke ist eine harmlose, aber unheimliche Manifestation von Nocticulas Gunst. Die in dem Nebel gebundenen Kreaturen sind dagegen sehr gefährlich. Sobald eine nicht chaotisch-böse Kreatur diesen Raum betritt, fließen Ranken aus schwarzem Nebel aus dem Nebelschleier, um die Wächter des Raumes auszubilden – drei chaotisch böse Schattenmastiffs. Diese extraplanaren Hunde erscheinen alle direkt vor dem Altar und setzten sofort ihr Bellen ein. Im Anschluss greifen sie jeden an, der sich noch im Raum aufhält. Sie verfolgen niemanden über die Türschwelle hinaus.

Schattenmastiffs (3) **HG 5**
EP je 1.600
TP je 51 (*PF MHB III,* S.222)

Schätze: Auf dem Altar liegen eine goldene Schale mit uralten Blutspuren (Wert 450 GM), ein *Adamantdolch* +1 mit gebogener Klinge (ebenfalls verkrustet mit längst getrockneten Blut), ein Weihrauchschwenker mit einer schwachen Verzauberung, die es ihm ermöglicht, beständig zimtgeräucherten Rauch abzugeben (Wert 200 GM), ein kleiner Weihrauchbehälter mit 2 Anwendungen *Meditationsweihrauch*, ein goldener Schriftrollenbehälter (Wert 250 GM), welcher eine *Schriftrolle: Heilung* und ein Unheiliges Symbol der Nocticula (eine Krone mit sieben Spitzen, welche von Dornenranken umhüllt ist) aus Onyx und Perlen (Wert 1.000 GM) enthält.

L19. Opulente Kammer (HG 6)

Diese prunkvolle Marmorkammer ist opulent eingerichtet. Die Kuppeldecke trägt Fresken mit dem Motiv eines sternenübersäten Nachthimmels. Ein dicker Teppich erstklassiger Machart bedeckt den Großteil des Bodens. Eine Treppe führt zu einer Doppeltür im Westen hinauf, während ein Gang nach Süden abgeht. Große Nischen mit goldenen Fliesen reichen nach Norden und Osten. Schwarze Marmorbänke im Stil gewundener Schlangen stehen an den nördlichen und südöstlichen Wänden des Raumes.

Die Teleporter in Bereich **L15** und **L18** schickten Reisende in die östliche Nische. Die nördlichste Nische strahlt starke Beschwörungsmagie aus, wer in sie hineintritt, wird sofort ins Zentrum von Bereich **L15** teleportiert.

Kreaturen: Sorschen nahm zwar ihre mächtigsten Wächter mit sich, als sie das Liebfrauenlicht endgültig verließ, doch einige blieben zurück. Dieser Raum wird von einer Gruppe von Lustsündenbruten bewacht – grässlichen Kreaturen mit den

Körpern großbusiger Frauen, deren Arme, Beine und Köpfe jedoch furchtbare Parodien der menschlichen Gestalt sind. Diese Lustbruten wachen hier geduldig seit Jahrtausenden und sind dank der direkt in ihr Wesen gewobenen Verzauberungsmagie immer noch Sorschens Vermächtnis loyal ergeben. Die vier Sündenbruten wachen jeweils zu zweit vor den beiden Ausgängen des Raumes. Jede ist mit einer Guisarme bewaffnet, mit welcher die meisten Eindringlinge angegriffen werden, sobald sie erblickt werden; ausgenommen sind erlennbare Graue Jungfern, die ungehindert passieren können. Die Gegenwart eines als Sorschen verkleideten SC hat sogar einen noch größeren Effekt: Die Sündenbruten fallen ehrfurchtsvoll auf die Knie und greifen weder diesen SC, noch seine Gefährten an. Der SC kann ihnen sogar Befehle erteilen, wenn ihm ein Fertigkeitswurf für Bluffen gelingt. Sollten die Sündenbruten den Bluff mittels Motiv erkennen durchschauen, realisieren sie, dass sie getäuscht wurden, und greifen sofort an. Dasselbe passiert, wenn eine Sündenbrut die Verkleidung durchschaut. (Letzteres kann natürlich nicht passieren, sollte der SC in Sorschens Klon wiedergeboren worden sein, der Fertigkeitswurf für Bluffen kann aber immer noch scheitern.)

Lustbrut (4) **HG 2**

EP je 600

Weibliche Lustbruten (*PF MHB II*, S. 241)

NB Mittelgroße Aberrationen

INI +1; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Sündengeruchssinn; Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 15 (+1 Ausweichen, +1 GE , +2 natürlich, +3 Rüstung)

TP 19 (3W8+6)

REF +2, **WIL** +3, **ZÄH** +2

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte; **ZR** 13

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Guisarme [Meisterarbeit] +4 (2W4+1/×3), Biss –2 (1W6 plus Sündiger Biss) oder Biss +3 (1W6+1 plus Sündiger Biss), 2 Klauen +3 (1W4+1)

Besondere Angriffe Sündiger Biss (SG 14)

TAKTIK

Im Kampf Die Sündenbruten kämpfen jede für sich. Jede wählt sich ein eigenes Ziel aus, mehrere wenden sich nur dann einem Gegner zu, falls sie in der Überzahl sind. Sie verfolgen niemanden durch den nördlichen Teleporter, wohl aber nach Bereich **L20**.

Moral Jede Lustbrut kämpft bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 13, **GE** 13, **KO** 12, **IN** 10, **WE** 11, **CH** 16

GAB +2; **KMB** +3; **KMV** 15

Talente Abhärtung, Ausweichen

Fertigkeiten Einschüchtern +9, Heimlichkeit +7, Überlebenskunst +6, Wahrnehmung +6

Sprachen Thassilonisch

Ausrüstung Beschlagenes Leder [Meisterarbeit], Guisarme [Meisterarbeit]

L20. Großer Ballsaal (HG 8)

Diese höhlenartige Halle besteht völlig aus Marmor, deren 9 m hohe Decke von zwei Säulenreihen in der Gestalt von Baumstämmen getragen wird. Die Fresken an der Decke zeigen das Blattwerk von Baumwipfeln und einen sternenüberfluteten Himmel im Vollmond, der hier und dort durch die Äste lugt. Durch den Raum verläuft ein prachtvoller Teppich in dunklem Orange, in den Goldfäden eingewoben sind. In etwa 9 m Höhe befindet sich an der Ostwand ein Balkon, von dem aus man den Ballsaal überblicken kann; dieser Balkon wird von zwei großen Wandteppichen in kräftigem Burgunderrot flankiert. Auf der entgegengesetzten Seite flankieren vier Statuen einer schönen Frau eine breite Bühne.

Egal aus welcher Richtung die SC kommen, sie vernehmen die Geräusche einer stattfindenden Feier: Inbrünstiges Lachen, muntere Musik, das Anstoßen von Kristallkelchen sowie das Murmeln einer großen Menge. Wenn sie erstmals den Raum betreten, bietet sich ihnen ein wahrscheinlich unerwarteter Anblick: ein gerade stattfindender Maskenball. Dutzende Männer und Frauen in bester Kleidung tanzen zur Musik eines kleinen Orchesters auf der Bühne. Unterhalb der Bühne sitzt auf einem Rubinthron die Runenherrscherin Sorschen selbst, gewandet in ein skandalös offenherziges Ballkleid. Als die SC eintreten, beginnt sie sich zu erheben und zwei Mal in die Hände zu klatschen. Das Orchester verstummt augenblicklich und die Ballgäste werden still und wenden ihre Aufmerksamkeit Sorschen zu, die zu sprechen beginnt:

„Meine lieben Untertanen“, säuselt sie verführerisch und durchdrungen. „Die Zeit ist gekommen, die saftigen Früchte unserer Arbeit zu genießen. Ich gestatte euch, euren Gelüsten nachzugehen – allen bisher unterdrückten, sinnlichen Impulsen, denn auf diese Weise ehrt ihr mich. Wer dieses Sakrament zu stören wagt, ist wie der Blinde, welcher die Sehenden dafür scheltet, dass sie sich an einem Regenbogen erfreuen. In unserer Mitte sind einige, die aktiv gegen uns arbeiten. Sie sind Hindernisse zwischen uns und unseren Leidenschaften. Blickt auf die kalten, blutlosen, prüden Narren, die gerade vor uns stehen!“

An diesem Punkt wenden sich alle Anwesenden den SC zu und sehen sie voller Verachtung und Abscheu an. Ein großer Mann in grün-goldener Robe – mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes oder Geschichte) als Karzoug, Runenherrscher der Gier, zu erkennen – deutet anklagend auf die SC und ruft voller Gift: „Der einzige Platz für jene ohne das Innere Feuer ist ein Grab! Kommt, schleppen wir sie nun dorthin!“ Auf diesen Befehl hin stürzt sich die Menge als aufgebrachter Mob auf die SC und stößt dabei ein zorniges Geheul aus.

Zum Glück für die SC ist dies alles nur ein umfangreiches *Vorbestimmtes Trugbild*, das Sorschen vor Ewigkeiten einrichtete. Es löst sich aus, sobald sich jemand anders als eine Sündenbrut diesem Raum auf 6 m oder weniger nähert. Die Illusion soll Eindringlinge schockieren, beeindrucken und vielleicht auch verängstigen. Sobald der erste illusionäre Gast sein Ziel erreicht, verschwindet alles bis auf eine Kreatur. Das *Vorbestimmte Trugbild* braucht 1 Tag, um sich wieder aufzuladen, so dass die Illusion 24 Stunden später erneut ausgelöst werden kann. Ein Charakter, der mit der Illusion zu interagieren versucht, kann diese mit einem Willenswurf gegen SG 19 anzweifeln.

Die Geheimtür nach Bereich **L21** kann mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 entdeckt werden.

Kreaturen: In Wahrheit wacht in dieser Kammer nur eine Kreatur. Eine Lustbrusthexenmeisterin namens Chanukrah, welche wie die Lustbruten in Bereich **L19** vor langer Zeit von Sorschen zurückgelassen wurde. Die Sündenbrut weiß, dass sich Eindringlinge nähern, sobald die Illusion ausgelöst wird. Dann beginnt sie damit, ihre Vorbereitungszauber zu wirken

(siehe Taktik, unten). Die Illusion verbirgt sie nicht ganz, gestattet ihr aber, in der Menge unterzutauchen, und verleiht ihr so Deckung, damit sie Heimlichkeit nutzen kann. Wie die Lustbruten in Bereich **L19** lässt auch Chanukrah Graue Jungfern ungehindert passieren, sofern diese sich nicht verdächtig verhalten. Sie ist erfahren mit Illusionen und überzeugt davon, dass die echte Sorschen längst tot ist – Chanukrah gehört zu den wenigen Kreaturen im Liebfrauenlicht, die wissen, dass Aschamintallu eine falsche Sorschen ist, sieht aber keinen Grund, dies allen anderen mitzuteilen. Dies heißt aber auch, dass sie sich nicht automatisch ablenken oder austricksen lässt, wenn ein SC sich als Sorschen verkleiden sollte. Falls solch eine „Sorschen" den Raum allein oder ausschließlich in Begleitung Grauer Jungfern betreten sollte, lässt Chanukrah sie ungehindert passieren. Besteht eine Gruppe aber aus „Sorschen" und noch anderen Begleitern (oder reagiert die Gruppe nicht unbeeindruckt auf die Illusion), geht Chanukrah davon aus, dass auch diese „Sorschen" eine Täuschung ist, und greift an.



Chanukrah **HG 8**

EP 4.800

Verbesserte Lustbrust-Hexenmeisterin 6
(*PF MHB II*, S. 241, 293)
NB Mittelgroße Aberration

INI +4; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Sündengeruchssinn; Wahrnehmung +14

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 16 (+1 Ausweichen, +4 GE, +2 natürlich, +4 Rüstung)

TP 94 (9 TW; 3W8+6W6+60)

REF +7, **WIL** +10, **ZÄH** +8; +2 gegen Gift

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte; **Resistenzen** Elektrizität 5; **ZR** 13

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 18 m (gut)

Nahkampf *Guisarme +1*, +13 (2W4+11/×3) oder Biss +12 (1W6+7 plus Sündiger Biss), 2 Klauen +12 (1W4+7)

Besondere Angriffe Sündiger Biss (SG 18)

Bekannte Zauber (ZS 6; Konzentration +13)

3. (5/Tag)—*Monster herbeizaubern III*
2. (7/Tag)—*Bärenstärke*, *Hauch des Schwachsinns* (SG 19), *Monster herbeizaubern II*
1. (8/Tag)—*Furcht auslösen* (SG 18), *Person bezaubern* (SG 18), *Magierrüstung*, *Magisches Geschoss*, *Schwächestrahl* (SG 18)
0. (beliebig oft)—*Aufblitzen* (SG 17), *Ausbluten*, *Benommenheit* (SG 17), *Magie entdecken*, *Magierhand*, *Magie lesen*, *Zaubertrick*

Blutlinie Abyssisch

TAKTIK

Vor dem Kampf Chanukrah wirkt *Magierrüstung*, *Fliegen* (mittels Zauberstab) und *Bärenstärke* auf sich.

Im Kampf Chanukrah wirkt in der ersten Kampfrunde *Unsichtbarkeit* und dann jede Runde *Monster herbeizaubern III*, bzw. später *Monster herbeizaubern II*, um die SC mit beschworenen Monstern zu überwältigen. Sie zieht es vor, mit *Monster herbeizaubern III* Dretche und mehrere infernalische Riesenspinnen herbeizuzaubern und mit *Monster herbeizaubern II* Lemuren und einige Schreckensratten. Sie setzt ihre Fernkampfzauber und Zauberstäbe gegen Gegner ein, die sie zu sehen scheinen oder die ihre Unsichtbarkeit aufheben könnten. Nahkampf ist für sie das letzte Mittel. Sollte sie in einen gezwungen werden, setzt sie Arkaner Schlag ein, um mit ihrer Guisarme zusätzliche +2 Schaden zu verursachen.

Moral Chanukrah kämpft bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 24, **GE** 19, **KO** 20, **IN** 12, **WE** 15, **CH** 24

GAB +5; **KMB** +12; **KMV** 27

Talente Abhärtung, Arkaner Schlag, Ausweichen, Materialkomponentenlos zaubern, Verstärkte Herbeizauberung, Zauberfokus (Beschwörung)

Fertigkeiten Akrobatik +16, Einschüchtern +16, Fliegen +10, Heimlichkeit +16, Wahrnehmung +14

Sprachen Aklo, Thassilonisch

Besondere Eigenschaften Geheimnisse des Blutes

(Herbeigezauberte Kreaturen erhalten SR 3/Gutes), Umgang mit Kriegsgerät

Kampfausrüstung *Stab: Säurepfeil* (11 Ladungen), *Stab: Fliegen* (9 Ladungen) *Stab: Blitz* (6 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** *Guisarme +1*, Silberne Krone (Wert 800 GM)

L21. Geschütztes Vorzimmer

Der Boden dieser achteckigen Vorhalle ist mit einem farbenfrohen Mosaik geschmückt. Es zeigt hunderte, vielfarbiger, miteinander verschlungener Schlangen, die sich mit abgehackten, menschlichen Armen vermischen. In der Westwand befindet sich eine eisenbeschlagene Eichentür.

Dieser Raum ist durch einen magischen Alarm geschützt. Sobald ihn eine Kreatur betritt, blitzten die Lichter in Raum **L22** stumm in tiefem Rot auf. Die magischen Energieströme des Alarms können mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25 erkannt werden, ehe man den Raum selbst betritt. Der Alarm kann dann mittels eines Fertigkeitswurfs für Mechanismus ausschalten gegen SG 30 entschärft werden, als wäre er eine magische Falle. Der Alarm wird nicht ausgelöst, wenn jemand den Raum betritt, der wie Sorschen aussieht; dasselbe gilt für unsichtbare Charaktere oder Charaktere, denen ein Fertigkeitswurf für Heimlichkeit gegen SG 30 gelingt. Wartet man nach dem Öffnen der Tür 1 Minute lang, kann man so den Alarm umgehen, allerdings fungiert das Schließen der Geheimtür als Rücksetzer des Alarms.

L22. Kammer der Korrektur (HG 7)

In der Mitte dieser achteckigen Kammer erhebt sich eine breite Säule. Um diese 9 m hohe Säule herum windet sich eine Treppe zu einer Öffnung in der Decke hinauf. Mehrere Türen führen aus dem Raum hinaus. Im Raum befindet sich eine große Ansammlung uralter und archaischer, aber dennoch furchterregender Folterinstrumente.

Die Wendeltreppe um die Hauptsäule führt fast 60 m durch den Fels, ehe sie im Fuß des eigentlichen Liebfrauenlichts in Bereich **M1** endet. Bei den kleineren achteckigen Räumen im Norden, Süden und Westen handelt es sich um Zellen mit Eisentüren, die auf Augenhöhe eine schmale Fensterluke aufweisen, durch die man z.B. einen Teller oder eine Schale mit Wasser reichen kann. Jede dieser Türen besitzt auf der äußeren Seite ein Schieberad, mit dem sie als Volle Aktion geöffnet oder verschlossen werden kann – von innen können die Räume mangels Zugang zum Mechanismus nicht geöffnet werden. Gegenwärtig sind alle Zellen leer, da Aschamintallu alle, die sie bestraft sehen will, zum Tode durch Daefus Hände (siehe Bereich **L10**) verurteilt. Sollten die Grauen Jungfern aber einen SC gefangen nehmen, wird er in eine der Zellen geschleppt, nachdem ihm die Ausrüstung abgenommen wurde. Ein solcher SC verbringt dann 2W4 Tage an diesem Ort, ehe schließlich Aschamintallu kommt und versucht, ihn zu bezaubern.

Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 30 kann man die gut verborgene Geheimtür nach Bereich **L24** entdecken. Die Grauen Jungfern wissen nichts von dieser Tür.

Kreaturen: Quenelle Seits, die stellvertretende Kommandantin der Grauen Jungfern, hält sich hier meist mit drei ihrer Untergebenen auf. Alle Grauen Jungfern in diesem und den folgenden Räumen gehören zu denen, die Aschamintallu aus unerfindlichen Gründen sympathisch findet und dicht an ihrer Seite wissen möchte, um bei Bedarf auf sie zurückzugreifen. Die meisten dieser Grauen Jungfern ruhen sich entweder in Bereich **L23** aus oder feilen an ihrem immer komplexer werdenden Plan zur Rückeroberung Korvosas. Eine gewöhnliche Graue Jungfer kann durch eine gute Verkleidung als Sorschen oder Graue Jungfer leicht getäuscht werden, während Quenelle auf eine falsche „Sorschen“ in ähnlicher Weise reagiert wie die Grauen Jungfern in Bereich **L13**. Ebenso fordert sie andere Graue Jungfern auf, ihre Helme abzulegen und sich zu identifizieren. Sobald sie Verrat wittert (mit einem Fertigkeitswurf für Motiv erkennen oder Wahrnehmung gegen den Fertigkeitswurf der SC für Bluffen oder Verkleiden – sollte der Alarm in Bereich **L21** ausgelöst worden sein, erhält sie einen Situationsbonus von +10 auf den Wurf für Motiv erkennen), tut sie so, als ließe sie sich täuschen (und würfelt selbst für Bluffen), und fragt die SC, ob sie die neuesten Pläne für die Rückeroberung Korvosas hören möchten. Wenn diese zustimmen, wird sie diese sehr langatmig und detailreich vortragen, damit die anderen fünf Grauen Jungfern in Bereich **L23** ihre Rüstungen anlegen und ihr zu Hilfe eilen können. Diese fünf kommen nach 4 Minuten hinzu – dann lächelt Quenelle, preist den tapferen Versuch der SC, sie auszutricksen, und greift an.

Noch mehr als die anderen Grauen Jungfern ist Quenelle völlig im Bann „Sorschens“ und fällt vollkommen auf deren Täuschung herein. Sie ist eine brutale Kämpferin mit einem sadistischen Sinn für Humor und nutzt den Kampfschrei: „Im Namen Sorschens und des Wiedergeborenen Eurythnia!“

Quenelle Seits **HG 5**

EP 1.600

Kämpferin 6

CN Mittelgroße Humanoide (Mensch)

INI +4; **Sinne** Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 21 (+9 Rüstung, +2 Schild)

TP 55 (6W10+18)

REF +2, **WIL** +3, **ZÄH** +7,; +2 gegen Furcht

Verteidigungsfähigkeiten Tapferkeit +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf *Langschwert +1*, +13/+8 (1W8+8/19–20)

Besondere Angriffe Waffentraining (Schwere Klingenwaffen +1)

TAKTIK

Im Kampf Quenelle ist eine exzellente Taktikerin und bemüht sich trotz ihrer schweren Rüstung, im Kampf beweglich zu bleiben. Sie nimmt mit ihren Verbündeten Gegner in die Zange und versucht, Feinde dazu zu zwingen, sich mit ihr zu bewegen, um Volle Angriffe zu vereiteln. Statt eigener Voller Angriffe nutzt Quenelle Konzentrierter Schlag und Heftiger Angriff. Sie setzt Verbessertes Zerschmettern gegen Waffen ein, wenn deren Träger besonders gut mit ihnen umgehen zu können scheinen.

Moral Sollte Quenelle auf unter 20 TP reduziert werden, zieht sie sich kämpfend die Treppe nach Bereich **M1** zurück und ruft noch lebende Graue Jungfern zu sich, um ihren Rückzug decken zu lassen. Sie will dann Kommandantin Oriana oder – eher noch – “Sorschen” erreichen, um Unterstützung gegen die SC zu bekommen. Ansonsten kämpft sie bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 10, **KO** 14, **IN** 8, **WE** 12, **CH** 13

Zwei Tödliche Räume

Die Bereiche L24 und L25 sind weitestgehend „optional". Diese beiden Räume enthalten nichts, das den SC bei der Suche nach der *Scherbe der Wollust* helfen könnte. Sie enthalten aber ein recht wichtiges Geheimnis hinsichtlich der Runenherrscherin Sorschen – ihre letzte Ruhestätte. Du kannst diese beiden Begegnungen mitsamt den Räumen und der hierher führenden Geheimtür entfernen, falls du denkst, dass die Begegnungen deine Gruppe überfordern. Alternativ könntest du zwar die Anzahl der Monster in den beiden Räumen verringern, allerdings könnte dies die Bedeutung der in Bereich L25 harrenden Informationen belangloser erscheinen lassen.

GAB +6; **KMB** +10 (Zerschmettern +12); **KMV** 20
Talente Doppelschlag, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Verbesserte Initiative, Verbesserter Ansturm, Verbessertes Zerschmettern, Waffenfokus (Langschwert), Waffenspezialisation (Langschwert)
Fertigkeiten Einschüchtern +8, Motiv erkennen +5, Wahrnehmung +5
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 1
Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*; **Sonstige Ausrüstung** Ritterrüstung [Meisterarbeit], Schwerer Stahlschild [Meisterarbeit], *Langschwert +1*, 215 GM

Graue Jungfern (3) **HG 2**
EP je 600
TP je 30 (siehe S. 43)

Schätze: Zwei Streckbänke dienen den Grauen Jungfern als improvisierte Planungstische, auf denen sie eine Menge an Büchern, Karten und Schlachttaktiken auf Schriftrollen ausgebreitet haben, um die Rückeroberung Korvosas zu planen. Diese Pläne sind gut durchdacht und detailreich und nutzen eine Reihe von Schwächen in der Verteidigung der Stadt aus – daher wären sie sowohl für Vertreter Korvosas (welche nicht wollen, dass sie in fremde Hände fallen, und mit ihrer Hilfe die Verteidigungsmaßnahmen festigen) als auch Regierungsbeamte Magnimars (die stets nach Vorteilen gegenüber der traditionellen korvosischen Konkurrenz suchen) interessant. Jeder dieser Fraktionen wären diese Notizen insgesamt 10.000 GM wert.

L23. Truppenunterkunft (HG 7)

An der West- und der Südwand dieses ansonsten leeren Raumes stehen Reihen von Doppelstockbetten.

Kreaturen: Dieser Raum war ursprünglich die Unterkunft der Wachen des Liebfrauenlichts. Gegenwärtig wird er von den Grauen Jungfern genutzt. Wenn die SC erstmals hierher kommen, sind fünf Graue Jungfern anwesend, von denen drei schlafen und keine ihre Rüstung tragen. Sollten sie Kampflärm oder Quenelles Alarmruf aus Bereich **L22** vernehmen, legen sie eilig ihre Rüstungen an, wofür sie 4 Minuten benötigen. Dann stürmen alle fünf Grauen Jungfern nach Bereich **L22**, um zu helfen.

Graue Jungfern (5) **HG 2**
EP je 600
TP je 30 (siehe S. 43)

L24. Unfertiges Wandgemälde (HG 8)

Die Decke dieser großen Kammer wird von Säulen getragen, welche sinnlich in komplexer und unangebrachter Weise verstrickten Gliedmaßen ähneln. Die Wände sind von sehr genauen Darstellungen einfallsreicher und furchtbarer Handlungen des Blutvergießens und Bluttrinkens bedeckt. Das Blut in dem Wandgemälde scheint Wellen zu werfen und das Licht zu reflektieren, als wäre es erst frisch aufgetragen. Das Projekt ist aber unfertig und an der Südwestwand liegen die Überreste eines teilweise eingestürzten Holzgerüstes.

Sorschen ist nie wirklich damit fertig geworden, dem Liebfrauenlicht neue Räumlichkeiten hinzuzufügen: Die diversen Flügel unter dem Monument wurden nicht alle gleichzeitig errichtet, sondern hinzugefügt, wie sie die Inspiration leitete. Zum Ende Thassilons lag Sorschens Interesse mehr und mehr in der Verlängerung ihres Lebens und ihrer Jugend hin zur Unsterblichkeit. Sie interessierte sich insbesondere für das Wesen des Vampirismus und wie Vampire das Blut der Lebenden nutzen, um ein jugendliches Erscheinungsbild zu bewahren. Da Nekromantie aber nie zu ihren Begabungen gehörte, musste Sorschen der Frage, was im Blut von Vampiren Leben generiert, von einem alchemistischen Ansatz aus angehen. Den Großteil ihrer Arbeit zu diesem Thema erledigte sie unter dem heutigen Schloss Korvosa. Sie wollte aber einen zweiten Komplex unter dem Liebfrauenlicht einrichten, wo sie und ihre liebsten – meist beherrschten – Verbündeten das Phänomen weiter studieren konnten. Dieser Raum sollte diesem Komplex als großartige Eingangshalle dienen, jedoch konnte Sorschen ihre Pläne nicht mehr verwirklichen, da Thassilon unterging. Nur dieser Bereich und Bereich **L25** wurden eingerichtet.

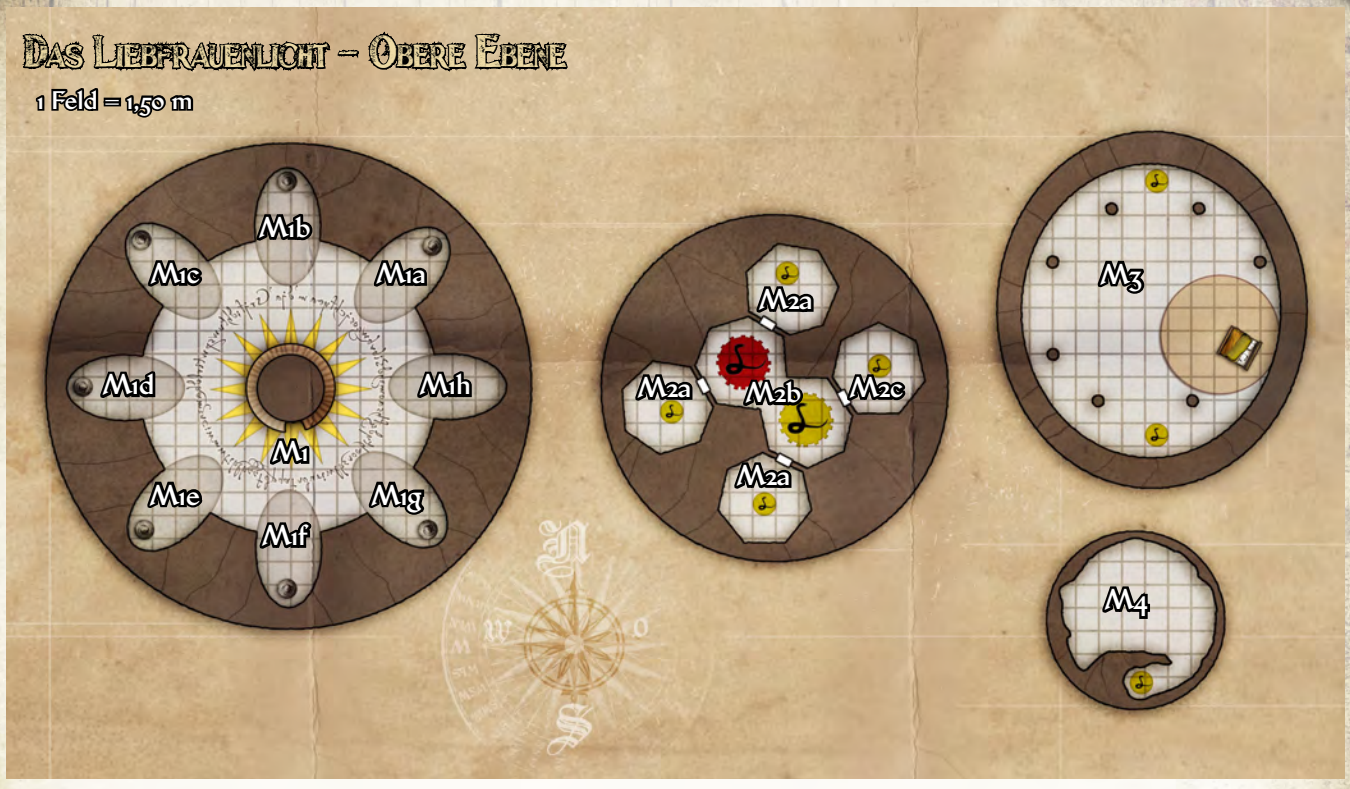
Die vollständigsten Wandgemälde strahlen starke Beschwörungsmagie aus und das Blut im Gemälde scheint ziemlich real zu sein. Die Magie des Wandgemäldes lässt Blut weinen und erneuert dabei die Substanz beständig. Was Sorschen ursprünglich erreichen wollte, ist unklar. Heute ist es für die meisten nur eine grässliche Besonderheit – und für die hier hausenden Kreaturen eine Nahrungsquelle.

Kreaturen: Eine Gruppe Vampirnebel haust seit vielen Jahren in dieser Kammer, nachdem sie das aus den Wänden tropfende Blut wahrnahm, das durch Risse in die Gewölbe gelangte. Die Vampirnebel haben daher keinen Grund, diesen Raum zu verlassen, denn sie sind alles andere als hungrig, greifen aber Eindringlinge aber an, um ihr Heim zu verteidigen. Alle Vampirnebel sind wohl mit Blut genährt und erhalten daher einen Bonus von +2 auf ihre RK und Reflexwürfe und können jede Runde eine zusätzliche Aktion ausführen.

Vampirnebel (6) **HG 3**
EP je 800
TP je 30 (*PF MHB II*, S. 273)

Das Liebfrauenlicht – Obere Ebene

1 Feld = 1,50 m



Schätze: Ein Topf mit *Wunderfarben* liegt zwischen den Trümmern des Gerüsts. Mehr ist von den Farben nicht übrig, mit denen das Wandgemälde erstellt wurde.

L25. Sorschens großes Geheimnis (HG 9)

Die Wände, der Boden und die Decke dieses Raumes sind rau und unfertig, als wären die Bauarbeiten hier beendet worden, ehe die Oberfläche geglättet und poliert werden konnte. Eine einzelne Säule trägt die 6 m hohe Decke. Die Wand im Osten zeigt ein detailliertes Relief einer Steinpyramide, die über einer Küstenlinie aufragt. Die untere Hälfte des Reliefs scheint ein Querschnitt des Bereichs unter der Pyramide zu sein und zeigt mehrere Ebenen mit Kammern und Höhlen. Durch diese Gänge scheint Blut in eine Kammer tief unterhalb der Pyramide zu fließen, wo eine gewaltige, nackte Frau ausgestreckt liegt. Deren Rücken ist gekrümmt, als befände sie sich im Griff sexueller Ekstase, während Blut aus ihrem offenstehenden Mund läuft.

Wie in Bereich **L24** ist das Blut auf den Wänden sehr real. Das Relief zeigt Sorschens letzte Ruhestätte unter der Großen Mastaba. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) gegen SG 12 kann man die Pyramide als das Fundament von Schloss Korvosa erkennen. Der Hinweis, dass Sorschen unter dem Schloss begraben liegen könnte, ist zwar ernüchternd, wird aber im Rahmen dieses Abenteuers nicht weiter verfolgt.

Kreaturen: Sorschen plante einst mehrere mächtige Dämonen in das Relief in der Ostmauer zu binden, kam aber nur dazu, drei Babaus auf diese Weise zu unterjochen. Diese Dämonen dienten mehr als Platzhalter für die letztendlich anvisierten Wächter, hausen aber immer noch im Relief. Sobald sich jemand auf 6 m oder weniger nähert, scheinen sie aus den Wänden hervorzukommen, als würden sie nur durch einen Nebelschleier treten. Die drei Dämonen haben lange darauf gewartet, dass jemand ihre Freisetzung auslöst, und greifen freudig alle an, die ihnen nun gegenüberstehen.

Babau-Dämonen (3) **HG 6**
EP je 2.400
TP je 73 (*PF MHB*, S. 39)

Schätze: Dieses Relief ist die bedeutendste Einzelentdeckung, welche die SC im Liebfrauenlicht machen können. Sollten sie eine detaillierte Beschreibung oder ein Bild des Relief sowie eine Karte von Bereich **L25** der Gesellschaft der Kundschafter in Magnimar überreichen, werden sie nicht nur mit 8.000 GM belohnt, sondern erhalten auch jeweils 4 Punkte Ruhm und Ansehen, sofern sie der Machtgruppe der Gesellschaft der Kundschafter angehören (siehe *Pathfinder Spielerleitfaden „Der Zerbrochene Stern“*).

M1. Kammer der Sieben (HG 7)

Dies ist eine große Kammer aus poliertem Marmor, in deren Mitte sich eine breite Säule erhebt. Um die Säule herum windet sich eine Treppe in die Tiefe. Eine Explosion von Sternen in orangen Tönen, die umgeben von einer gewundenen Schrift ist, umgibt die Säule. Die 6 m hohe Kuppeldecke vermittelt den Eindruck des schimmernden Innenlebens einer Muschel. Acht Alkoven reihen sich die Wände entlang, in sieben davon stehen majestätisch wirkende Statuen aus Basalt.

Die Treppe führt zu Bereich **L22** hinab. Diese Kammer befindet sich ungefähr auf Höhe zum Fuße des Liebfrauenlichts, besitzt aber keine Verbindung nach draußen.

Die Inschrift auf dem Boden ist Thassilonisch, auch wenn die Verzierungen an der Schrift es erschweren, die Worte zu lesen. Ein Fertigkeitswurf für Sprachenkunde gegen SG 12 oder ein Intelligenzwurf gegen SG 18 ermöglichen es einem SC, die Schrift korrekt zu entziffern: „Sie, welche das Licht der Herrin erklimmen will, muss zuerst die Herrin und die Lüge umarmen." Du solltest den Wurf im Verborgenen durchführen – ein misslungener Wurf führt zu einer leichten Fehlübersetzung: „Sie, welche das Licht der Herrin erklimmen will, muss zuerst den umarmen, bei dem die Herrin liegt." *Sprachen verstehen* u.ä. liefert automatisch die richtige Übersetzung.

In sieben der acht Nischen stehen Statuen der Runenherrscher:

M1a – Alaznist: Runenherrscherin des Zorns (eine schöne, rothaarige Frau, deren Gesicht voller Zorn verzerrt ist)

M1b – Xanderghul: Runenherrscher des Hochmuts (ein gutaussehender, überheblicher Mann mit verächtlich verschränkten Armen)

M1c – Karzoug: Runenherrscher der Gier (ein strengblickender Mann, der mit der linken Hand eine goldene Rose als Geschenk darbietet)

M1d – Sorschen: Runenherrscherin der Wollust (eine schöne, großbusige Frau, welche gerade dabei ist, auf sinnliche Weise ihre Robe zu öffnen)

M1e – Belimarius: Runenherrscherin des Neids (eine plumpe, unattraktive Frau, deren Gesicht Verachtung zeigt, während sie neidisch zu Sorschens Alkoven blickt

M1f – Krune: Runenherrscher der Trägheit (ein kleiner Mann mit krummer Nase und tiefliegenden Auge, dessen Schultern herabhängen, als wäre er sehr erschöpft)

M1g – Zutha: Runenherrscher der Völlerei (ein fettleibiger Mann mit kränklicher, lepröser Haut, der hungrig an einer gewaltigen Fleischkeule nagt)



Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes oder Geschichte) gegen SG 25 kann ein SC jeweils eine Statue identifizieren. Jede Statue strahlt starke Beschwörungsmagie aus. Sollte jemand eine Statue umarmen, beginnt der Boden von Bereich **M1h** golden zu glühen. Wenn eine zweite Statue umarmt wird, beginnt dieses Glühen zu flackern, als handle es sich um Flammen. Wenn die Statuen von Sorschen (der Herrin) und des großzügig ein Geschenk überreichenden Karzoug (die Lüge) umarmt (die Reihenfolge ist egal), steigt in Bereich **M1h** goldener Nebel auf. Dieser Effekt hält 1 Minute lang an, während dieser Zeit hat das Umarmen weiterer Statuen keinen Effekt.

Jeder, der in diesen Nebel tritt, wird sofort zufällig in einen der drei **M2a**-Bereiche teleportiert. Sollte Bereich **M1h** betreten werden, ehe dieser sich mit Nebel füllt oder eine dritte Statue umarmt wird, hört der Alkoven auf zu leuchten und der Raum wird effektiv zurückgesetzt.

Die schützenden Effekte dieses Raumes stellen keine typische Falle dar. Dennoch besitzen sie ein Beschwörungselement, das wie eine magische Falle mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 30 gefunden und mit einem Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 30 entschärft werden kann. Alternativ kann ein SC versuchen, den Teleporter blind mit einem Fertigkeitswurf für Magischen Gegenstand benutzen zu aktivieren – der SG beträgt 25, doch misslingt der Wurf um 5 oder mehr, zaubert der Raum vier Elementare herbei, welche die Gruppe angreifen (siehe unten, Kreaturen).

Kreaturen: Sollten drei oder mehr Statuen umarmt werden, erfüllt ein donnerndes Brüllen den Raum ähnlich einer Kombination aus herantosender Wellen, Donner, einem brüllenden Inferno und einem Steinschlag. Allen Kreaturen im Raum muss ein Zähigkeitswurf gegen SG 14 gelingen, um nicht für 2W6 Runden taub zu werden. Zugleich hört Bereich **M1h** auf zu leuchten (dies setzt den Raum effektiv zurück). In Bereich **M1h** erscheinen vier mittelgroße Elementare – jeweils ein Erd-, Feuer-, Luft- und Wasserelementar –, die sofort Eindringlinge angreifen. Diese Elementare gelten als Herbeigezaubert und bleiben maximal für 10 Runden. Solange ein Elementar lebt, kann der Raum keine weiteren herbeizaubern; dies ist aber die einzige Beschränkung hinsichtlich der Menge, die dieser Raum herbeizaubern kann.

Mittelgroße Elementare (4) **HG 3**

EP je 800

Erd-, Feuer-, Luft- und Wasserelementar (*PF MHB*, S. 96-103)

TP 30 (Feuer-, Luft- und Wasser) oder 34 (Erde)

Belohnung: Sollten die SC es schaffen, Bereich **M2** zu erreichen, ohne die Elementare herbeizuzaubern, dann belohne sie mit 3.200 EP, als hätten sie die Elementare im Kampf besiegt. Sollten sie gegen mehrere Gruppen von Elementaren kämpfen, dann belohne sie nur für den Sieg über die ersten.

M2. Die wirbelnden Schlangen (HG 7)

Diese Kammern befinden sich etwa auf Hüfthöhe des Liebfrauenlichts. Charaktere, die von dem Alkoven in Bereich **M1h** auf diese Ebene teleportieren, treffen in einem der Nebenräume ein, die mit **M2a** gekennzeichnet sind. Die sieben Steinwände dieser siebeneckigen Kammer sind so poliert, dass sie das Licht beinahe reflektieren. In einer Wand befindet sich eine rote Metalltür, ansonsten gibt es etwa in der Mitte des Raumes nur ein 1,50 m breites Mosaik einer zusammengerollten Schlange.

Da Sorschen die höheren Ebenen mittels ihrer Teleportationszauber betrat und verließ, war dieser Weg für ihre Besucher gedacht und sollte sie darauf vorbereiten, der Runenherrscherin gegenüberzutreten. Sobald jemand in

diesen Raum teleportiert, scheint der Raum zu pulsieren und vor goldener Energie zu glänzen. Zwei Dinge geschehen sodann in rascher Abfolge: Erstens wirkt *Magie bannen* (ZS 20) gegen alle anhaltenden Zaubereffekte, die auf den Charakteren liegen. Zweitens werden *Krankheit kurieren* und *Gift neutralisieren* (jeweils ZS 15) auf die Charaktere gewirkt. Der letzte Effekt betrifft auch mitgeführte Gifte, welche sich nicht in extradimensionalen Räumen (z.B. einem *Nimmervollen Beutel* befinden). Diese Effekte geschehen augenblicklich, 1 Runde später schwingt die Tür nach Bereich **M2b** automatisch auf (sie schließt sich kurz bevor der nächste Neuankömmling im jeweiligen Raum eintrifft).

Auch der zentrale Teil von Bereich **M2b** weist keine Möbelstücke auf. Auf dem Boden beider Flügel befinden sich runde Schlangenmosaike von der doppelten Größe jener in den kleineren Räumen. In der Mitte jedes Mosaiks ragt ein 0,90 m hoher Pfahl aus dem Boden, der ein horizontal angebrachtes Rad trägt. Indem die SC dieses Rad drehen, können sie als Volle Aktion das Mosaik um 45° im Uhrzeigersinn drehen. Dies erzeugt ein grollendes Geräusch, welche durch diesen Teil des Liebfrauenlichts dringt und die Bewohner der Bereiche **M2c** und **M3** alarmiert. Sobald beide Mosaike so gedreht wurden, dass die Schlangenköpfe einander ansehen, entsteht an der Nahtstelle zwischen den beiden Räumen ein halb durchsichtiger Vorhang aus goldenem Nebel. Jede Kreatur, die in diesen Nebel tritt, wird sofort nach Bereich **M3** teleportiert. Gegenwärtig weist der nordwestliche Schlangenkopf nach Norden und der südöstliche nach Osten, um sie zur Mitte des Raumes hin auszurichten, werden also mindestens drei, bzw. fünf Runden benötigt.

Kreaturen: Bereich **M2c** kann als Ziel des Teleporters dienen, allerdings ist der Teleporter blockiert, da der Raum quasi als Gefängnis für die frühere Anführerin der Grauen Jungfern im Liebfrauenlicht dient. Kommandantin Oriana befindet sich in diesem Bereich; mehr zu ihr und ihrem Hintergrund findest du auf den Seiten 60-61. Gegenwärtig ist sie eine gebrochene Gefangene derjenigen, von der sie sich Hilfe bei der Rückeroberung Korvosas erhoffte.

Oriana befindet sich augenblicklich in einem sehr desaströsen emotionalen Zustand: Sie weiß, dass sie unter den Effekten von Verzauberungsmagie gestanden hat, und fürchtet, dass „Sorschens“ Pläne für sie und die Grauen Jungfern alles andere als wohlwollend sind. Es gibt nur wenig, was Oriana Furcht einflößen könnte, doch der Gedanke, nicht mehr Herr ihres eigenen Willens zu sein, erschüttert sie bis ins Mark. Bisher erschien ihr Selbstmord immer als der Fluchtweg für Feiglinge, doch gegenwärtig glaubt sie, keinen anderen Ausweg mehr zu haben. Beim Eintreffen der SC sieht sie in ihnen daher geeignete Helfer bei ihren Selbsttötungsabsichten – sobald sie ihre Ankunft bemerkt hat, sammelt sie 2W4 Runden lang allen Mut und tritt dann nach Bereich **M2b** hinaus; vorausgesetzt die SC entdecken sie nicht vorher. Sobald sie die SC erblickt ruft sie: „Wer seid ihr? Sorschens neueste Knechte? Ihre neuesten Spielzeuge? Dann lasst mich euch an diesem verfluchten Ort willkommen heißen, wie ihr es verdient!“ Mit diesen Worten greift sie die SC zornig an. Sobald sie aber auf unter 21 TP reduziert wird, verlässt sie alle Kraft: Sie brüllt verzweifelt auf, wirft ihr Schwert fort, fällt auf die Knie und kreischt den ihr am nächsten zugewandten SC an, er solle ihre Qual mit einer Klinge beenden. „Und beeile dich, ehe deine Herrin es herausfindet!“

Gewitzte Denker und Diplomaten unter den SC können Orianas Angriff noch eher beenden, indem sie sie davon überzeugen, dass sie Sorschen aufhalten wollen. Hierzu ist ein Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 21 erforderlich. Sobald aber ein SC Oriana angreift, ist eine diplomatische Lösung nicht mehr möglich, in diesem Fall müssen die SC gegen sie kämpfen, bis sie sich ergibt. Sollte einer der SC wie Sorschen aussehen, ist kein diplomatischer Ansatz möglich. Sollte Oriana spüren, dass man sie mittels Magie zu kontrollieren versucht, ergibt sie sich nicht – dies ist die einzige Bedingung, unter der sie bis zum Tod kämpft.

Oriana **HG 7**

EP 3.200

TP 96 (siehe Seite 304)

Entwicklung: Sofern die SC Oriana Gnade gewähren, können sie in ihr eine wichtige Verbündete gegen die Alû-Dämonin Aschamintallu finden. Sobald Oriana sich ergibt, müssen sie ihr eigentlich nur mitteilen, dass sie nicht zu Sorschens Verbündeten gehören – da Oriana sich diese neue Hoffnung zu klammern bereit ist, ist nicht einmal ein Fertigkeitswurf für Diplomatie erforderlich. Sie ist sogar bereit, jede Geschichte zu akzeptieren, warum ein SC wie Sorschen aussieht. Solange niemand versucht, ihren Verstand zu kontrollieren, gilt alles Vertrauen, zu dem sie noch fähig ist, den SC.

Falls Graue Jungfern überlebt haben sollten, ist Oriana nicht bereit, sie im kommenden Kampf in Gefahr zu bringen – außerdem gibt es aus diesem Raum keine Möglichkeit, nach unten zu gelangen. Sie versichert den SC aber, dass es im darüber liegenden Schlafgemach einen Weg zurück nach unten gibt. Sie weiß, wie der Teleporter in **M2b** zu aktivieren ist, und rät den SC, sich auf den Kampf vorzubereiten, ehe sie die Gerätschaft nutzen, um nach Bereich **M3** vorzudringen. Sieht man von Orianas Wissen über die mächtige geistesbeeinflussende Magie „Sorschens“ ab, weiß sie nicht, wie man die verkleidete Alû-Dämonin am besten bekämpfen kann. Es ist aber nicht zu übersehen, dass Oriana brennend daran interessiert ist zu erfahren, wer „Sorschen“ wirklich ist.

M3. Sorschens Schlafgemach (HG 10)

Diese eiförmige, weiße Marmorkammer hat eine 6m hohe Kuppeldecke aus poliertem Silber. Im Norden und Süden schmücken zwei Schlangenmustermosaike den Boden. Polierte schwarze Marmorsäulen ragen an den Rändern des Raumes auf. In 1,50 m Höhe hängen Ketten und Handschellen von den Säulen. Rüstungs- und Kleidungsstücke liegen auf dem Boden verstreut. Auf einer Seite des Raumes befindet sich ein 0,30 m hohes Podest, auf dem sich Felle und Decken befinden. An der Wand steht ein gewaltiges Himmelsbett.

Dieser Bereich befindet sich etwa auf Brusthöhe innerhalb des Liebfrauenlichts.

Sobald Charaktere durch den Teleporter in Bereich **M2b** in diesen Raum treten, erscheinen sie zwischen den beiden westlichen Säulen – durch dieses Portal ist keine Rückkehr möglich, es öffnet sich nur in eine Richtung. Die beiden Schlangenmosaike in diesem Raum markieren die Standorte der beiden Ausgänge aus diesem Raum; sie strahlen zwar starke Beschwörungsmagie aus, funktionieren gegenwärtig aber nicht. Eine oberflächliche

Untersuchung ergibt, dass die Augen beider Schlangen zu fehlen scheinen und nur runde Hohlräume vorhanden sind. Zwei Edelsteine auf dem Kopfteil des Bettes (siehe unten, Schätze) passen perfekt in die Aushöhlungen – wenn sie platziert werden, werden die Mosaike aktiviert und beginnen in einem weichem, goldenem Licht aufzuleuchten. Wer auf das nördliche Mosaik tritt, wird an das westliche Ende von Bereich **L20** ans Ende des Teppichs teleportiert, während das südliche Mosaik Reisende zum Mosaik in Bereich **M4** schickt.

An der Säule südwestlich des Bettes hängt in den dortigen Ketten eine Graue Jungfer. Sie ist noch nicht lange tot, dennoch ist ihr Körper seltsam ausgetrocknet und brüchig und trägt deutliche Spuren von Folter – Aschamintallu war mit dem Opfer die ganze Zeit über beschäftigt, während die SC die Gewölbe des Monuments erkundet haben.



Kreaturen: In diesem Raum hält sich nur die Alû-Dämonin Aschamintallu auf, auch wenn diese seit langem die Wahrheit über ihre Identität unterdrückt und sich selbst für die wiedergeborene Sorschen hält. Nachdem sie ihre gewalttätigen Bedürfnisse an der unglückseligen Grauen Jungfer befriedigt hat, ruht sie sich beim Eintreffen der SC gerade auf dem Bett aus. Als sie erkennt, dass sie neue Besucher hat, erhebt sie sich in der vollen Schönheit des Abbildes der Runenherrscherin der Wollust.

Aschamintallu ist eine gefährliche Gegnerin. Waghalsige SC, welche einfach zum Angriff vorwärtsstürmen, könnten sich einem Gegner gegenübersehen, dem sie nicht gewachsen sind. Sollten sie Oriana dabei haben, wäre diese sicher eine Hilfe, doch sollten die SC in Bereich **L10** mit Helanda gesprochen haben oder mit Oriana übereingekommen sein, „Sorschen“ zu zwingen, ihre wahre Gestalt zu zeigen, können sie die Alû-Dämonin im unvermeidbaren, kommenden Kampf deutlich behindern. Als Sorschen reagiert Aschamintallu auf die Ankunft der SC, indem sie sie als künftige Diener behandelt und in verführerischem Tonfall voller Arroganz anspricht. Sie begrüßt die SC mit den Worten: „Oh, welche wunderbare Überraschung! Seid mir gegrüßt, neue Verehrer, ihr trefft genau zur rechten Zeit ein – meine letzte Dienerin ist gerade verstorben und daher nicht mehr sonderlich interessant. Vielleicht könnt ihr mich ja ein wenig länger unterhalten?!“ Sollte Oriana bei den SC sein, lächelt Aschamintallu die Graue Jungfer an. „Oriana, meine liebe, dies ist unerwartet. Kann ich deine Rückkehr in mein Schlafgemach als Hinweis betrachten, dass du es dir anders überlegt hast seit unserer letzten… Unterhaltung?“

Aschamintallu möchte mit ihren Besuchern ein wenig spielen, ehe sie versucht, den attraktivsten unter ihnen zu bezaubern und den Rest zu töten. Falls die SC nichts tun, schreitet die Frau von einem zum anderen, schätzt sie voller Grausamkeit nach ihrem Wert und Aussehen ein und wählt schließlich zwei SC als „würdige Gefährten“. Dies ist eine Gelegenheit für die SC, sie mit der Vorhaltung zu konfrontieren, dass sie nicht die echte Runenherrscherin Sorschen ist. Du solltest die Spieler diese Konfrontation ein paar Minuten lang ausspielen lassen. Dann lass jeden einen Fertigkeitswurf für Diplomatie oder Einschüchtern gegen SG 25 nach Wahl des Spielers ablegen. Bestimmte Argumente können sich auf den Wurf auswirken:

- Der erste SC, der „Sorschen“ als „Aschamintallu“ anspricht, erhält einen Bonus von +10 auf alle Fertigkeitswürfe, andere SC, die dies auch tun, erhalten einen Bonus von +5.
- Der erste SC, der den Glasgolem in Bereich **K6** erwähnt, erhält einen Bonus von +5. Ein Charakter, der Aschamintallu mit einem erkennbaren Bruchstück der Statue (z.B. dem Kopf) konfrontiert, erhält einen Bonus von +5. Sollte der Golem gar anwesend und unter Kontrolle der SC sein, erhalten alle Fertigkeitswürfe der SC einen Bonus von +10.
- Der erste SC, der sie auf die Platinplakette an der Rückseite des Throns in Bereich **L4** anspricht, erhält einen Bonus von +10, da die Plakette Erinnerungen weckt, sich in der Gegenwart Sorschens befunden zu haben.

Sollte keinem SC der Fertigkeitswurf gelingen, lacht Aschamintallu nur über deren Dummheit und greift an. Sollte einem SC der Wurf gelingen, ist Aschamintallu sichtlich betroffen und gilt für 24 Stunden als Erschüttert. Gelingt zwei Spielercharakteren der Wurf, ist sie stark betroffen und ihr Verstand gerät derart in Aufruhr, dass sie effektiv eine negative Stufe erhält. Gelingt mehr als zwei SC der Fertigkeitswurf, kreischt sie entsetzt auf, als sie die Wahrheit in deren Worten erkennt – sie gilt sofort für 1W3 Runden als Wankend und nimmt als erste Aktion im folgenden Kampf ihre wahre Gestalt an. Gelingt allen SC der Fertigkeitswurf, erhält Aschamintallu eine zusätzliche negative Stufe und sie gilt für weitere 2W4 Runden als Wankend. Diese Effekte sind kumulativ.

Aschamintallu **HG 10**
EP 9.600
TP 129 (siehe Seite 302)

Schätze: Bei den über den Raum verteilten Rüstungsstücken handelt es sich um eine zerlegte Ritterrüstung. Diese gehörte früher der armen Grauen Jungfer, welche Aschamintallu kurz zuvor tötete. Sollte Oriana zugegen sein, möchte sie die Graue Jungfer (deren Name Loria Peratti gewesen ist) in dieser Rüstung beerdigen. Auf dem Kopfteil des Bettes liegen zwei goldene Scheiben; jeder dieser Edelsteine hat einen Wert von 100 GM, es handelt sich allerdings um die Augen der Schlangenmosaike mit denen die Teleporter in diesem Raum aktiviert werden.

M4. Die arkane Kammer



Die Wände dieser seltsam geformten Kammer wirken auf fremdartige Weise geformt. Ihre Oberfläche wirkt wie schwitziger rosa Lehm, in dem Stücke glitzernden Kristalls stecken, wohingegen der Boden aus trockenem und rissigem dunkelroten Lehm zu bestehen scheint. Die Gewölbedecke weist eine Höhe von nur 2,40 m auf. Ein verstörendes Geräusch erfüllt den Raum, welches sich anhört, als würde eine bizarre, riesige Bestie mit nur einem Atemzug ausschnauben. In einem kleinen Alkoven an der Seite befindet sich das Mosaik einer zusammengerollten Schlange. Entlang der Wände dieses seltsamen Raumes stehen zahlreiche, interessant wirkende Gegenstände, doch am beeindruckendsten ist die dreieckige Scherbe aus rotem Metall auf einem Regal in Augenhöhe.

Diese Kammer befindet sich im Kopf des Liebfrauenlichts. Besucher, die aus Bereich **M3** hinaufteleportieren, landen auf dem Schlangenmosaik. Wenn man vom Mosaik tritt und es später wieder betritt, wird man nach Bereich **M3** zurückgeschickt und erscheint dort auf dem südlichen Mosaik.

Dieser Raum enthält immer noch einen mächtigen magischen Effekt, mit dem Sorschen vor langer Zeit die Wände aufgeladen hat: Ein arkaner Zauberkundiger, der in diesem Raum Zauber vorbereitet, wird feststellen, dass alle vorbereiteten Verzauberungszauber mit ZS+1 funktionieren und einen Bonus von +2 besitzen, um Zauberresistenz zu durchdringen. Bei Nekromantie- und Verwandlungszaubern, den traditionellen der Verzauberung entgegengesetzten Schulen in Thassilon, ist es genau umgekehrt: In diesem Raum vorbereitete Zauber dieser Schulen haben ZS-1 und einen Malus von -2 auf Würfe, um Zauberresistenz zu durchdringen.

Schätze: Aschamintallu bewahrt hier viele Schätze auf, u.a. ihr Zauberbuch und Trophäen, die sie früheren Eroberungen abgenommen hat. Ihr Zauberbücher liegen auf mehreren Regalen im Westen verteilt. Diese Bände enthalten etliche Zauber. Neben denen, die sie vorbereitet hat, können hier alle Verzauberungszauber der Grade 1 bis 4 des *Pathfinder Grundregelwerks* gefunden werden. Insgesamt sollten es etwa 40 Zauber in den Büchern sein. Du kannst auch Zauber aus anderen Quellenbüchern hier platzieren, es gibt aber weder Nekromantie-, noch Verwandlungszauber. In den Zauberbüchern sind auch immer wieder Notizen Aschamintallus zu finden, aus denen Charaktere, die sich mit den Büchern befassen, bruchstückhaft das Schicksal der



Der Asylstein

Teil eins: Flussaufwärts 107
Auf der Suche nach der nächsten Scherbe des Sihedron reisen die Helden den Yondabakari hinauf, begegnen lästigen Boggards und gewinnen einen neuen Freund bei der Reise nach Kaer Maga.

Teil zwei: Die Stadt der Fremden 112
Während die Helden Hinweise auf den Aufenthaltsort der Scherbe der Völlerei suchen, kommen sie in Konflikt mit einem Mitglied von Kaer Magas Golemkonstrukteuren.

Teil drei: Die Unterstadt 127
Endlich ist der Lohn der Mühen in Sicht! Die Scherbe befindet sich in den Tiefen unter Kaer Maga in jenem Gewölbereich, das als die Unterstadt bekannt ist. Doch sind die seltsamen Verbündeten, die den Helden ihre Hilfe anbieten, auch vertrauenswürdig?

Teil vier: Die schwarze Feste 139
Im Herzen der fremdartigen Halbebene des Dunklen Waldes erhebt sich die Schwarze Feste, Heim und Versteck des Dunklen Reiters. Welche Prüfungen und Schrecken mögen in diesem legendären Gebäude auf die Helden warten?

Aufstiegsübersicht

Dieser Abenteuerpfad ist auf vier Charaktere ausgelegt und verwendet die mittlere Aufstiegsgeschwindigkeit.

8 Die Charaktere beginnen dieses Abenteuer auf der 8. Stufe.

9 Die SC sollten die 9. Stufe erreicht haben, wenn sie damit beginnen, in Teil Drei die Unterstadt zu erkunden.

10 Die SC sollten die 10. Stufe erreichen während ihrer Erkundung der Schwarzen Feste.

Zum Ende des Abenteuers sollten die Charaktere sich zwischen der 10. und der 11. Stufe befinden.

KAPITELHINTERGRUND

Die Mauerstadt Kaer Maga war bereits bewohnt, als Xin das Thassilonische Reich gründete. Der Ort, welcher auch der Asylstein oder die Stadt der Fremden genannt wird, ist schon etliches für viele Leute gewesen. Für Karzoug, den letzten Runenherrscher der Gier, war er jedoch der perfekte Ort für eine Gefängniskolonie. Karzoug war von den uralten Labyrinthen und Katakomben fasziniert, die sich innerhalb der Klippe unter der Stadt hinab wanden. Er erbaute etliche eigene Einrichtungen, darunter Werkstätten, in denen er mehrere seiner seltsameren Experimente durchführen konnte.

Als die *Scherbe der Völlerei* in Karzougs Hände fiel – als Resultat eines von mehreren triumphalen Schlägen gegen Runenherrscher Zutha – wusste er, dass er das Artefakt an einem sicheren Ort unterbringen musste. Er war aber nicht bereit, seinen bedeutendsten Dienern in der Stadt, den unheimlichen, gedankenverzehrenden Mnemoiden, zu vertrauen. Daher reiste er in eine der unzugänglichsten Regionen unter Kaer Maga, eine uralte extraplanare Höhle, welche der Dunkle Wald genannt wurde. Dort verhandelte er mit dem unsterblichen Herrn des Reiches, einem seltsamen Kopflosen Reiter, der als der Dunkle Reiter bekannt war. Er beauftragte den Reiter damit, das Relikt zu bewachen, bis er persönlich zurückkehrte, um die Scherbe zu holen. In Gegenzug verband er die Magie der Scherbe mit der der Höhle selbst. Als der Erdenfall Thassilon zerschmetterte und Karzoug sich nach Xin-Schalast in Stasis zurückzog, hatte er keine Zeit, die von ihm eroberten Scherben zu bergen, auch nicht die *Scherbe der Völlerei*. Der Dunkle Reiter hält bis zum heutigen Tage treu am Teil des Handels fest und bewacht die Scherbe vor allen anderen, auch den Mnemoiden, welche die innewohnenden Geheimnisse begehren.

Über dem Gewölbe wuchs der Asylstein beständig weiter. Das heutige Kaer Maga ist eine eigenständige Stadt und zudem auch noch einer der ungewöhnlichsten Orte der Region der Inneren See. Hier schlendern nach Blut süchtige Hexenmeister und ihre eigenen Leiber aufreißende Orakel durch Straßen, in welche niemals das Tageslicht fällt. Hier können Varisias seltsamste Händler und Kunsthandwerker zum Markt kommen, ohne eine Verfolgung fürchten zu müssen. Doch so sehr Kaer Maga auch das Exotische akzeptiert, die Stadt ist keine sichere Zuflucht. Wenn die SC den Asylstein auf der Suche nach der *Scherbe der Völlerei* betreten, sollten sie dies besser nicht vergessen!

KAPITELZUSAMMENFASSUNG

Die Kämpfe im Liebfrauenlicht noch frisch im Gedächtnis reisen die SC den Yondabakari stromaufwärts nach Kaer Maga. Dabei müssen sie ihre Barke wieder und wieder gegen diverse in der Moddermarsch heimische Gefahren verteidigen. Das letzte Stück auf die Storvalhöhen hinauf folgt dem unterirdischen Zwielichtpfad. Auf diesem Stück Weg helfen sie dem Dämmerwächter, der sie führt, im Kampf gegen einen monströsen Bewohner der Finsterlande und erringen so sein Vertrauen.

In Kaer Maga angekommen, sucht die Gruppen nach Informationen über die Scherbe und wird zu den berüchtigten trollischen Informationshändlern geschickt, den Auguren. Als Bezahlung für ihre Dienste verlangen die Auguren aber, dass die SC einen der Ihren befreien, der von einem wahnsinnigen Zauberschmied einer anderen mächtigen Fraktion entführt worden ist. Die SC bahnen sich ihren Weg durch ein an die Klippe gebautes Herrenhaus voller gefährlicher Konstrukte, besiegen den Golemkonstrukteur und retten den Trollmystiker. Sobald der Troll heimgebracht wurde, gibt er ihnen einen rätselhaften Hinweis, so dass die Auguren die SC zur großen Stadtbibliothek in der Theraspitze führen.

Mit Hilfe der Trolle gelangen die SC in die uralte Bibliothek und entdecken, dass die Bibliothekare selbst nach der Scherbe suchen und hierzu einen Pakt mit einem Volk unter der Stadt lebender, monströser Gelehrter geschlossen haben, den Mnemoiden. Leider ist die Gruppe, welche die Bibliothekare durch eine Geheimtür in die Gewölbe unter ihrer Bibliothek entsandt haben, nicht zurückgekehrt. Nachdem die SC mit den Bibliothekaren einen Handel eingegangen sind, folgen sie der verlorenen Abenteurergruppe in eine magische Forschungseinrichtung, die einst vom Runenherrscher Karzoug selbst genutzt wurde. Sie müssen sich ihren Weg an fremdartigen Monstern vorbeikämpfen und stoßen auf die Überreste der anderen Gruppe.

Sobald die SC die Werkstatt hinter sich gelassen haben, kommt es zum verabredeten Treffen mit den Mnemoiden, die zustimmen, die SC durch ein magisches Portal in ein legendäres extraplanares Reich, den Dunklen Wald, zu schicken. Dort hat Karzoug die *Scherbe der Völlerei* verborgen. Im Dunklen Wald interagieren die SC mit den Einheimischen und reisen zur in stetiger Veränderung befindlichen Burg im Herzen des Reichen. Von dieser Feste aus herrscht ein Kopfloser Reiter, bei dem es sich um den in Varisia legendären Dunklen Reiter handelt. Nachdem sie sich den Weg durch die Burg voller Untoten gekämpft und die Verteidiger der Scherbe besiegt haben, können die SC die Scherbe für sich beanspruchen und zur Suche nach der nächsten übergehen – sofern sie den magischen Verrat überstehen, der von den sich an Erinnerungen labenden Mnemoiden ausgeht.

TEIL EINS: FLUSSAUFWÄRTS

Nachdem die SC im letzten Band des Abenteuerpfades die jüngste Scherbe des *Sihedrons* geborgen haben, kann ihnen die *Scherbe der Wollust* Visionen eines einzigartigen Anblicks gewähren: der Stadt Kaer Maga. Im ersten Teil des *Pathfinder-Abenteuerpfades* „Der Zerbrochene Stern“ findest du weitere Informationen, wie die SC eine Scherbe untersuchen und aktivieren können. Sofern sie sich während ihrer Reisevorbereitungen mit Kundschafter-Hauptmann Celia Heidmark treffen, übergibt diese ihnen einen *Ionenstein (rosa Rhomboid)*. Mit diesem können die SC die *Scherbe der Völlerei* aktivieren, wenn sie diese finden, und so ihren Fluch überwinden. Celia erzählt den SC auch von der Reise eines anderen Agenten der Gesellschaft der Kundschafter nach Kaer Maga. Dabei handelt es sich um den gegenwärtig bei der Gesellschaft in Ungnade gefallenen und ausgestoßenen Eando Kline – Celia weist rasch darauf hin, dass sie mit dieser Entscheidung überhaupt nicht einverstanden ist. Er konnte in Kaer Maga einen wertvollen *Ionenstein* entdecken und so den Ruf des Ortes als von thassilonischen Artefakten gefüllt bestärken. Entsprechend überrascht es Celia nicht wirklich zu erfahren, dass eines der Bruchstücke des *Zerbrochenen Sterns* in der uralten Monumentstadt verborgen liegt. Je näher die SC Kaer Maga kommen, umso deutlicher werden die Visionen, wie es schon bei den anderen Scherben der Fall war. Sobald sie in Kaer Maga eintreffen, benötigen

sie aber Unterstützung, um genau zu bestimmen, wo sich die *Scherbe der Völlerei* befindet.

Am leichtesten gelangt man von Magnimar nach Kaer Maga auf dem Fluss, indem man sich dem ausgedehnten Handelsverkehr anschließt, welcher den Yondabakari hinaufreist, um mit Orten wie Wartle, Trillerhügel und anderen Ortschaften am Syrantulasee Handel zu treiben. Die meisten Frachtbarken, die den Fluss hinauf geschleppt werden, fahren nur bis Trillerhügel; die Reise dorthin dauert wenigstens zwei Monate. Einige andere legen aber auch die ungefähr 900 km weite Strecke bis zu den großen Wasserfällen zurück, wo der Yondabakari von der Storvalhöhe herabstürzt. Diese Barken setzen Waren und Passagiere ein paar Kilometer vor Kaer Magas Position oben auf der Klippe entfernt an Land ab.

Zum Glück für die SC erwartet die Gesellschaft der Kundschafter nicht, dass sie Monate an Bord eines langsamen, von Eseln flussaufwärts gezogenen Floßes verbringen. Stattdessen hat Celia eine Passage an Bord der *Glücksesel* gebucht, einem Halblinghändler, dessen magisches Paddelrad in der Lage ist, das Flussboot am Tag 75 km auf dem breiten, trägen Fluss zurücklegen zu lassen. Auf diese beeindruckende Weise dauert die Reise nach Kaer Maga nur 2 Wochen. Der Kapitän, **Othlo Janke** (NG Halbling-Experte 5) ist ein Halbling mittleren Alters mit einem Stoppelbart, einem vom Leben auf dem Wasser wettergegerbten Gesicht und einer Vorliebe für breitkrempige Hüte. Da ihn die Gesellschaft sehr großzügig dafür bezahlt, dass er die SC mitnimmt, ist er ein sehr umgänglicher, kumpelhafter Geselle und zugleich eine nützliche Informationsquelle hinsichtlich des Yondabakari und allem entlang seiner Ufer (aufgrund dessen erhalten die SC einen Bonus von +2 auf ihre Fertigkeitswürfe für Wissen [Lokales] hinsichtlich der Region). Seine Mannschaft aus Halbling-Seeleuten (N Halbling-Experten 2) besteht aus geflohenen Schuldsklaven aus Korvosa und ist daher um einiges schweigsamer und reservierter. Die Seeleute kommunizieren fast nur auf Halblingisch. Ein Halbling-SC oder jemand der Halblingisch spricht kann jedoch feststellen, dass die Seeleute erfreut sind, Passagieren zu begegnen, welche ihrem Volk gegenüber freundlich eingestellt sind. Die Geschwindigkeit der *Glücksesel* erlaubt dem Gefährt den Luxus, nur tagsüber reisen zu müssen. Kapitän Othlo geht gern über Nacht vor Anker und lagert wenn möglich an Land.


Othlo Janke

Die *Glücksesel* (so benannt wegen der Maultiere, welche die Barke den Fluss hinaufgezogen haben, ehe diese ihre Verzauberung erhielt) ist 18 m lang und besitzt nur einen abgerundeten Bug. An diesem befinden sie ein paar Kabinen für die SC, wohingegen sich achtern Othlos Steuerkammer befindet. Die Mitte ist größtenteils offen, um dort Waren zu lagern. Wenn Mannschaftsangehörige nicht gerade im Dienst sind und das Steuer bedienen oder sich mit Tiefenmessungen beschäftigen oder sich um das gewaltige magische Paddelruder kümmern, welches achtern herausragt, schlafen sie hier oder an Deck. Das Schiff ist zwar groß, aber auf Halblinge ausgelegt, so dass menschengroße Passagiere sich recht eingeengt fühlen und ständig unter irgendwelchen Balken und Tauen hindurchtauchen müssen, worauf die Halblinge mit lautstarker Begeisterung reagieren.

Die Reise stromaufwärts

Die *Glücksesel* reist zunächst den Yondabakari hinauf zu dem auf Stelzen stehenden Dorf der Sumpfbewohner von Wartle. Anschließend führt sie ihre Reise zum weitaus bürgerlicheren Trillerhügel am Rand des Syrantulasees fort, dessen freundliche, gnomischen Bewohner Probleme mit den seltsamen, unheimlichen Melodien haben, welche die vielen hundert Windspiele im Ort des Nachts von sich geben. Jenseits des 150 km langen Sees windet sich der Fluss daraufhin durch stärker besiedeltes Ackerland. Hier reisen die SC durch das Zölle erhebende Mühlendorf Melfesch, die kommunistische Enklave Abken und durch Sirathu, eine Zuflucht für korvosische Sezessionisten, ehe der Fluss schließlich unterhalb des Storvalhöhen einen Kilometer von Kaer Maga entfernt nicht mehr befahrbar ist (siehe der Zwielichtpfad, Seite 10).

Obwohl der Syrantulasee und die östlichen Häfen relativ sicher sind (sieht man von gelegentlich angreifenden Riesenknochenhechten [*Pathfinder Monsterhandbuch II*, S. 149] ab), führt das erste, achttägige Teilstück der Reise von Magnimar nach Trillerhügel am Rand der berüchtigten Moddermarsch entlang. Dieser Sumpf ist und bleibt wild und für Reisende gefährlich. Die *Glücksesel* könnte zwar auf dem Fluss ankern, allerdings zieht Othos es vor, wenn möglich am Ufer vor Anker zu gehen und sein Schiff zusätzlich an Bäumen festzutäuen. Er weiß, wie wichtig es ist, eine Wache aufzustellen und nach den diversen Monstern Ausschau zu halten, welche am Flussufer auf die Jagd gehen.

Es folgt eine optionale Begegnung, die jederzeit während der Reise stattfinden kann, ehe die SC den Syrantulasee erreichen. Sobald die SC den See passiert haben, sollte es zu keinen gefährlichen oder bedeutsamen Begegnungen mehr kommen, bis sie den Fuß der Storvalhöhen erreichen.

Zusammenstoss mit den Eiterrücken (HG 8)

Kreaturen: Dieser Teil der Moddermarsch ist die Heimat eines kleinen, aber gefährlichen Boggardstammes. Dieser Stamm wird als die Eiterrücken bezeichnet aufgrund einer besonders quälenden Form der Sumpffäule, welche ihre Haut befallen hat und die feuchten Rücken eitern und Blasen bilden lässt. Obwohl die Eiterrücken nicht so bekannt sind wie andere Boggardstämme der Moddermarsch, machen sie Jagd auf unachtsame Reisende auf dem Yondabakari und Sumpfleute und Fallensteller aus Wartle. Allerdings gelingt es ihnen irgendwie nicht, Gefangene auch gefangen zu halten. Nachdem ihnen unlängst wieder ein Abenteurer abhandengekommen ist, hat der Priesterkönig des Stammes, Krugulk Kehlenrufer, entschieden, mehr Überfälle durchzuführen und einen Kriegstrupp selbst anzuführen.

Dieses Ereignis tritt spät in der Nacht ein. Die Boggards springen entweder aus den Büschen und stürmen das Schiff, falls die *Glücksesel* am Ufer angebunden ist, oder schwimmen auf den Fluss hinaus und klettern über die Reling. Die Boggards bemühen sich, leise zu sein, bis der Kampf ausbricht. Dann aber stimmt Krugulk quakende Gebete an Gogunta mit hoher Stimme an, während seine Truppe den Refrain wiederholt. Die Boggards wollen vordergründig lebende Beute machen, damit sie sie daheim ihren Familien vorführen können. Krugulks rote Riesenlibelle Choggi besitzt solche Hemmungen aber nicht. Othlo und seine Leute wissen, dass sie den Boggards klar unterlegen sind, und versuchen, hinter den SC Schutz zu suchen. Sollte einer der Boggards feststellen, dass ansonsten alle anderen Angehörigen seines Überfalltrupps am Boden liegen, flieht er sofort in den Sumpf und rennt zum Eiterrückenlager zurück, welches gut 1,5 km vom Flussufer entfernt liegt.

Krugulk Kehlenrufer **HG 4**

EP 1.200

Boggardkleriker Goguntas 3 (*PF MHB*, S. 34)

CB Mittelgroßer Humanoider (Boggard)

INI +1; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 15 (+1 GE, +3 natürlich, +2 Rüstung)

TP 42 (3W8+3W8+15)

REF +3, **WIL** +6, **ZÄH** +7

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Schwimme 9 m

Nahkampf Morgenstern [Meisterarbeit] +6 (1W8+3), Zunge –1 (Berührungsangriff, Klebrige Zunge)

Besondere Angriffe Negative Energie fokussieren 4/Tag (SG 12, 2W6), Furchteinflößendes Quaken (SG 16)

Zauberartige Domänenkräfte (ZS 3; Konzentration +5)

5/Tag – Blutige Hand (1 Runde), Hauch des Bösen (1 Runde)

Vorbereitete Gogunta-Klerikerzauber (ZS 3; Konzentration +5)

2. – *Bärenstärke*, *Totenglocke*[D] (SG 14), *Waffe des Glaubens*

1. - *Leichte Wunden zufügen* (SG 13), *Schutz vor Gutem*[D], *Unheil* (SG 13), *Verfluchen* (SG 13)

0. (beliebig oft) - *Ausbluten* (SG 12), *Göttliche Führung*, *Tugend*

D Domänenzauber; **Domänen** Böses, Tod

TAKTIK

Vor dem Kampf Sofern er dazu Gelegenheit hat, wirkt Krugulk unmittelbar vor einem Kampf *Schutz vor Gutem* auf sich.

Im Kampf Der Boggardhäuptling wirkt zuerst *Unheil* und dann *Waffe des Glaubens*. Er zieht es vor, sich im Hintergrund zu halten und Zauber wie *Bärenstärke* und *Göttliche Führung* auf seine Riesenlibelle zu wirken. Auf besonders effiziente SC wirkt er *Verfluchen*. Er zögert nicht, *Totenglocke* auf einen gefallenen Verbündeten zu wirken, sollte sich die Gelegenheit ergeben.

Moral Krugulk weiß, dass seine Position innerhalb des Stammes von einer Stärkedemonstration abhängig ist, und kämpft daher bis zum Tode, solange andere Boggards zugegen sind und ihn beobachten können. Sollten alle anderen Boggards niedergemacht werden, flieht er sofort zum Lager seines Stammes und spinnt unterwegs bereits Geschichten, wie er "heldenhaft die Monster besiegt hat, die seine Gruppe aus dem Hinterhalt überfallen haben", um die Verluste zu erklären.

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 12, **KO** 13, **IN** 8, **WE** 15, **CH** 12

GAB +4; **KMB** +6; **KMV** 17

Talente Abhärtung, Waffenfokus (Morgenstern)

Fertigkeiten Akrobatik +2 (Springen +18), Heimlichkeit +2 (im Sumpf +10), Schwimmen +11, Wahrnehmung +6

Sprachen Boggard

Besondere Eigenschaften Luft anhalten, Sumpfgänger

Ausrüstung Lederrüstung, Morgenstern [Meisterarbeit], *Gürtel der Unglaublichen Geschicklichkeit +2*, Bernsteinhalskette (Wert 300 GM)



KRUGULK KEHLENRUFER

Boggards (4) **HG 2**
EP 600
TP je 22 (*PF MHB*, S. 34)

Choggi **HG 4**
EP 1.200
N Riesenlibelle
TP 45 (*PF MHB II*, S.162)

Schätze: Krugulk ist eitel und wahnhaft. Daher hält er es auch für sinnvoll, den Gutteil des Stammesschatzes bei sich zu führen. Neben einer zeremoniellen Krone aus Schilf und steinernen Fetischen trägt er noch einen dicken Bernsteinbrocken (Wert 300 GM) an einer Muschelschalenhalskette. Zudem hat er seinen gewaltigen Leib mit einem deutlich überdehnten, für Menschen gemachten Gürtel geschmückt, welcher auf der Schnalle die Glyphe der Freien Wege trägt – dieses gute Stück hat ein früherer Gefangener, ein Kundschafter namens Eando Kline, zurücklassen müssen, als er aus der Kerkergrube des Lagers geflohen ist. Es handelt sich dabei um einen *Gürtel der Unglaublichen Geschicklichkeit +2*, in dessen Rückseite der Gürtelschnalle immer noch Eandos Name eingeritzt ist.

Entwicklung: Falls die SC die Spur der Boggards zurückverfolgen oder fliehenden Gegnern nachjagen, müssen sie einen Fertigkeitswurf für Überlebenskunst gegen SG 20 ablegen. Sie finden den Rest des Eiterrückenstammes – weitere sechs Boggardmänner und -frauen – in einem schlammigen Lager, bei dem es sich eigentlich nur um eine reetüberdachte Insel handelt, dessen herausstechendste Merkmale aus Krugulks Thron aus Alligatorenknochen und einer halbgefüllten Kerkergrube bestehen, in der sich der aufgequollene Leichnam eines ertrunkenen Fallenstellers und mehrere lebende Aal befinden. Das Lager wäre eine Begegnung mit HG 7.

Der Zwielichtpfad

Nach vielen Tagen auf dem Fluss erreicht die *Glücksesel* schließlich den Fuß der gewaltigen Wasserfälle, die von den Storvalhöhen herabdonnern, einer 300 m hohen Klippe, welche Varisia quasi halbiert und in die fruchtbaren Tieflande und das zerklüftete Storvalplateau teilt. Othlo und seine Leute können an dieser Stelle nicht weiter. Die Barke legt an einem Anleger neben einigen anderen Schiffen an, welche den Yondabakari hinaufgereist sind, um den Asylstein zu besuchen. An Land wenden sich die meisten dieser Reisenden nach Osten und folgen der langen, steilen Straße parallel zum Yondabakari durch den schmalen Riss, den der Fluss in die Felswand geschnitten hat. Ein paar tapfere Gesellen schleppen sogar Kanus und andere Boote den Pfad hinauf. Othlos verweist die SC aber auf eine kleinere, weniger benutze Straße, welche stattdessen nach Nordosten am Fuße der Klippe entlangführt. Er teilt ihnen mit, dass dies der schnellste Weg nach Kaer Maga sei – nach ein paar Kilometern endet dieser an der Verzogenen Pforte und dem Beginn des Zwielichtpfades. Sobald die SC an Land sind, winken ihnen die Halblinge noch einmal zu und bedanken sich bei ihren Passagieren, ehe sie das Flussboot rasch wenden und mit der Strömung den Fluss hinab jagen.

Der Zwielichtpfad ist der bekannteste Zugang nach Kaer Maga und wird hauptsächlich von den Reisenden genutzt, denen Geschwindigkeit vor Sicherheit geht. Von einer Tür am Fuße der Storvalanhöhen windet sich dieser unterirdische Tunnel durch die Klippe und endet nahe der Fleischpforte, einem der Zugänge zur Stadt. Der Pfad war früher Teil der rätselhaften, ausgedehnten Gewölbe unter der Stadt, allerdings wurden seine vielen Abzweigungen sorgfältig zugemauert, um einen Weg für Händler und Reisende zu schaffen. Diese Route wird hauptsächlich von der Dämmerwache erhalten, Kaer Magas Elite an Waldläufern und Höhlenforschern, welche sich bemühen, den Pfad sicher und offen zu halten. Außerdem halten sie die gefährlichen Bewohner von Kaer Magas Unterstadt davon ab, herauszukommen und Kaer Maga selbst zu terrorisieren. Der Pfad ist tagsüber von Sonnenaufgang bis –untergang geöffnet. Nachts dagegen führen die Dämmerwachen niemanden hinauf, sondern konzentrieren sich darauf, den Pfad zu patrouillieren, Erkundungen anzustrengen und die Verteidigungsanlagen zu erneuern. Weitere Informationen zur Dämmerwache findest du im Artikel zu den Machtgruppen von Kaer Maga.

Der von den Anlegern fortführende Weg endet bald an einem offenen Feld vor der Felswand der Klippe. Pferche, Pfosten zum Anbinden von Pferden und andere Anlagen sind kreisförmig angelegt. Am Rand der Lichtung steht eine Reihe von Händlerzelten. In der Mitte der Lichtung befindet sich in die Felswand eingelassen eine gewaltige, mit seltsamen Runen bedeckte Doppeltür aus Bronze. Die Runen gehören zu keiner bekannten Sprache. Wer sie länger betrachtet, stellt fest, dass die scheinbar einfache Konstruktion der Türen dem Auge Streiche spielt – die Ränder des Tores winden und verzerren sich leicht. Obwohl sie gerade und normal wirken, landet jemand, der ihnen mit dem Finger oder dem Auge folgt, an einem völlig anderen Platz; die Außenkante wird zur Innenkante ohne sich nach innen zu biegen usw.

Kreaturen: Neben der Tür steht eine kleine Gruppe autoritär wirkender, bewaffneter Gestalten in leichter Rüstung. Alle tragen grau-braune Uniformen mit einem Siegel auf der rechten Brust: einem goldenen Boden auf mitternachtsblauen Untergrund. Dies sind die Dämmerwachen. Die nicken den SC freundlich zu und deuten ihnen zu, sich in die Warteschlange einzureihen. Sie sprechen einen SC nur an, sollte dieser versuchen, die Tür zu öffnen – in diesem Fall setzen sie sich rasch in Bewegung, um einzugreifen.

Nach kurzer Wartezeit löst sich ein Dämmerwächter von der Gruppe und kommt auf die SC zu. Er wirkt etwa 30 Jahre alt und hat einen dichten, braunen Bart und harte, aber gutaussehende Gesichtszüge. Der Mann stellt sich als Abra Lopati vor, Mitglied der Dämmerwache. Er schüttelt den SC die Hände und teilt ihnen kameradschaftlich mit, dass eine Truppe wie sie, die wirkt, als könnte sie auf sich aufpassen, als erste den Zwielichtpfad betreten kann. Dann winkt er mehrere weitere Personen heran – einen fetten Händler namens **Bolgar Grumm** (NG Bürgerlicher 2/Experte 1) und seine beiden kräftigen, aber nicht sonderlich helle wirkenden, jugendlichen Söhne **Taggus** und **Marl** (NG Bürgerliche 1). Sobald die Händlerfamilie ihren Karren mit Handelsgütern herangeschleppt hat, erklärt Abra die Regeln für den Aufstieg:

Jeder der SC muss eine Gebühr von 2 GM entrichten. Abra versichert ihnen, dass dies die Mindestgebühr sei und die Händler mit ihrem Karren weitaus mehr bezahlen müssen. Sobald sie die Verzogene Pforte passiert haben, wird nur noch geredet, wenn es notwendig ist. Sollte Abra entsprechende Zeichen geben, wird absolute Stille gewahrt. Bolgar ist angefressen aufgrund der Gebühr und scheint Widerworte zu hegen, doch Abra betont, dass die Dämmerwache sich zwar äußerst anstrengen, den Pfad sicher zu halten, es aber dennoch Dinge in der Unterstadt gäbe, die niemand

riskieren wolle aufzuscheuchen. Man operiere in kleinen Gruppen, damit es möglich sei, ein gewisses Maß an Heimlichkeit zu wahren, und in der beengten Umgebung leichter kämpfen könnte. Bei den letzten Worten wirft er den SC einen aussagekräftigen Blick zu.

Nachdem er eventuelle Fragen der SC beantwortet hat, übergibt er jedem einen kleinen Kristall an einer Lederschnur. Er bezeichnet diese Gegenstände als *Zwielichtanhänger*. Diese kleinen magischen Gegenstände leuchten so hell wie Fackeln, geben aber keinen Rauch oder Hitze ab. Sollte ein Reisender von der Gruppe getrennt werden oder es zu einem Notfall kommen, kann der Träger den Anhänger nutzen, um Hilfe herbeizurufen. Sobald alle einen Anhänger tragen, nickt Abra, öffnet die mächtigen Bronzetor der Verzogenen Pforte und führt sie hinein.

Abra Lopati **HG 6**
EP 2.400
TP 57 (siehe Seite 306)

Schreie in der Dunkelheit (HG 9)

Jenseits der Verzogenen Pforte ist der Zwielichtpfad ein etwa 4,50 m breiter und 4,50 m hoher Tunnel, welcher sich steil, aber bezwingbar ansteigend durch die Klippe windet. Der Tunnel beginnt in einer natürlich wirkenden Höhle, die leicht erweitert wurde. Auf dem Weg dahin passiert er jedoch immer wieder zahlreiche markante Plätze. An diesen Stellen tragen die Tunnelwände grobe Piktogramme oder sind mit kunstvoll gearbeiteten Säulen und Fresken geschmückt. Andernorts wird der Tunnel zu einer spiegelglatten Röhre oder weist rechte Winkel und gerade Wände auf wie bei einem Labyrinth, in dem alle falschen Abzweigungen zugemauert wurden. Abra erklärt, dass es zu den Hauptaufgaben der Dämmerwache gehört, diese Barrikaden zwischen dem Zwielichtpfad und den Gängen unter Kaer Maga zu sichern und zu erhalten.

Die Reise auf dem Zwielichtpfad dauert 2 Stunden. Am hinderlichsten wirken sich dabei Bolgar Grumm und sein Handkarren aus, der mit einer Seitenlänge von 3 m x 3 m fast die ganze Tunnelbreite ausfüllt und von den beiden Söhnen gezogen wird. Alle drei Grums sind deutlich nervös und zucken bei jedem Brüllen oder Kreischen aus der Ferne zusammen, das durch die Wände dringt.

Während der Reise betreten die SC irgendwann folgenden Tunnelabschnitt:

Der Tunnel vor euch ist lang und gerade mit einem Durchmesser von 4,50 m. Auf der rechten Wand befinden sich kunstvolle Reliefs, welche zeigen, wie ein fallender Stern eine humanoide Bevölkerung unter einem gewaltigen Bogen verheert, der aus gewundenen Ranken besteht, welche fast eine Reihe grinsender Totenschädel verbergen. Die Fläche unter dem Torbogen wurde grob vermauert. Viele der Ziegel sind gebrochen oder ragen aus der Wand.

Als die Gruppe den Torbogen passiert, hält Abra inne, um die schlechte Maurerarbeit zu begutachten. Er murmelt: „Da stimmt etwas nicht.“ In genau diesem Moment fliegen die nicht durch Mörtel verbundenen Steine in den Gang hinaus, als ein Trio über den Boden rutschender Schrecken hindurchbricht.

Kreaturen: Die Angreifer sind Seugathis, unterirdisch hausende Wurmmonster, die von den Neotheliden in den Tiefen der Finsterlande hervorgebracht und mit seltsamen, unergründlichen Direktiven programmiert werden. Sobald die drei Kreaturen sich zeigen, aktivieren sie ihre Auren des Wahnsinns und zwingen Abra und die SC zu insgesamt drei Rettungswürfen, um nicht verwirrt zu werden. (Gehe davon aus, dass Bolgar und seine Söhne automatisch einen Rettungswurf nicht bestehen und den Kampf damit verbringen, unzusammenhängendes Zeug zu brabbeln.) Die Kreaturen greifen die gefährlichsten SC an und setzen unter ihm Befehl stehende, verwirrte Kreaturen und den klobigen Karren ein, um SC zu isolieren und sie mit ihrem taub- und tumbmachenden Gift außer Gefecht zu setzen. Gegen alle außerhalb ihrer Reichweite setzen sie *Stäbe: Magisches Geschoss* ein. Jede Runde befiehlt jeder Seugathi dem fähigsten Sklaven seiner Aura des Wahnsinns, seine Gefährten oder sich selbst anzugreifen. Die Seugathis sind zwar intelligent, haben aber keine Forderungen oder eigene Wünsche und kämpfen daher bis zum Tod.

Seugathis (3) **HG 6**
EP je 2.400
TP je 67 (*PF MHB II*, S. 233)

Entwicklung: Hinter dem Torbogen liegt ein langer Tunnel, welcher in die Gewölbe unter Kaer Maga hinabführt. Wohin er genau führt, würde den Umfang dieses Abenteuers sprengen. Sollten die SC dem Tunnel folgen wollen, sollte der SL den *Almanach zu Kaer Maga* zu Hilfe nehmen. Sollte Abra den Kampf überleben, rät er vehement von einem Betreten des Tunnels ab und betont, wie wichtig es ist, das andere Ende des Zwielichtpfades zu erreichen und die übrigen Dämmerwächter zu warnen, so dass der Tunnel versiegelt und ein ganzer Trupp ausgeschickt werden kann, um ihn zu untersuchen. Alle anderen noch lebenden NSC betteln die SC regelrecht an, sie an die Oberfläche zu begleiten.

Belohnung: Sollte es den SC gelingen, Bolgar und seine Söhne am Leben zu erhalten, dann belohne sie mit zusätzlichen 2.400 EP.

Die Ankunft

Der Zwielichtpfad endet in einem Steingebäude direkt vor der Stadtmauer nahe dem Viertel, welches der Verschlag genannt wird. Dort angekommen, informiert Abra sofort die anderen Dämmerwachen über den Zusammenstoß mit den Seugathis, ehe er die *Zwielichtanhänger* der Reisenden einsammelt. Grumm und seine Söhne sind mittlerweile neben Schrecken auch noch von Zorn erfüllt und eilten in die Stadt. Dabei brüllen sie Beleidigungen über ihre Schultern hinsichtlich der Kompetenz der Dämmerwächter aus. Ehe die SC auch aufbrechen können, nimmt Abra sie zur Seite, dankt ihnen für ihre Hilfe im Kampf gegen die Seugathis und preist ihr kämpferisches Können. Dem SC, der am meisten im Kampf beigetragen hat, übergibt er einen *Mächtigen Zwielichtanhänger* (siehe Seite 331) und erklärt ihm dessen Verwendung. Er bemerkt auch, dass die SC wohl einen einheimischen Führer benötigen und in der Bresche gut fündig werden dürften. Sollten sie während ihres Aufenthaltes in der Stadt je seiner Hilfe bedürfen, können sie ihn entweder hier, am Endpunkt des Zwielichtpfades, oder im Hauptquartier der Dämmerwache in Bies erreichen. Vielleicht erzählt er ihnen sogar ein wenig von seiner Vergangenheit (siehe die Informationen zu seiner Nebenqueste auf Seite 52). Dann dreht er sich um und beginnt den Zwielichtpfad wieder hinabzusteigen.

Teil Zwei: Die Stadt der Fremden

Sobald die SC Kaer Maga betreten, stehen ihnen nahezu unbegrenzte Möglichkeiten offen, wohin sie sich wenden und wen sie kontaktieren. Sollte ein SL Kaer Maga als Sandkasten konzipieren und eine ausführliche Erkundung der Stadt und ihrer Bewohner ermöglichen wollen, kann er auf den *Almanach zu Kaer Maga* zurückgreifen. Weitere Informationen zu wichtigen Gruppen und wie sie auf die SC einwirken können, sind in diesem Band im Artikel „Machtgruppen von Kaer Maga" zu finden. Ein SL, der weniger an den städtischen Elementen des Abenteuers interessiert ist, kann dagegen gleich zum Abschnitt „Einen Führer anwerben" weiter unten übergehen.

Ein Überblick über die Stadt

Kaer Maga ist möglicherweise die älteste Ansiedlung in Varisia und zudem ganz sicher die rätselhafteste. Sie ist nicht wie eine gewöhnliche Stadt aufgebaut, sondern besteht aus einem sechseckigen Steinring von über 100 m Dicke. Die Bürger leben in den großen Hohlräumen und leeren Kammern im Inneren der Mauern statt im offenen Bereich in der Mitte. Die Stadt der Fremden ist vielfältig und kosmopolitisch. Sie besitzt keine zentrale Regierung, ist aber in der Region berühmt für ihre Akzeptanz und Anonymität. Auf diese Weise bildet sie ein anarchistisch-kapitalistisches Paradies für entflohene Sklaven, Diebe, Ketzer, soziale Minderheiten und jeden, der sich neuerfinden will.

Niemand kennt Kaer Magas wahre Ursprünge. Einige der größten Gelehrten glauben, dass das Monument bereits existierte, als Xin das Thassilonische Reich gründete. Der erste Runenherrscher der Gier, in dessen Gebiet sich das Gebäude befand, traf dort auf ein fremdartiges, augenloses Volk, welches er die Mnemoiden nannte – unheimliche extraplanare Gelehrte, welche ebenfalls nicht für sich beanspruchten, die Struktur errichtet zu haben. Vielmehr waren die Mnemoiden dabei, Kaer Maga zu studieren. Der Runenherrscher erkannte das große Potential dieser Kreaturen und ihren Hunger nach intelligenten Wesen, an denen sie sich nähren konnten. Er wandelte das Monument in eine Sträflingskolonie um, in welche er Dissidenten und nutzlos gewordene Diener verbannen konnte, und erlangte so die Dienste der Mnemoiden. Als der Sturz des *Sternensteins* die Herrschaft Thassilons beendete, zogen sich die Mnemoiden und die als Gefängnisaufseher fungierenden Vampire tief in den Untergrund zurück und überließen die Insassen sich selbst – und so blieb es für Jahrtausende.

Heute ist die Stadt ein Handelsknoten, eine leben-und-sterben-lassen-Enklave rivalisierender Banden und Sekten, welche ihre Mitglieder und Anhänger beschützen und sich gegenseitig ausbalancieren, damit keine Gruppierung jemals zu viel Macht erlangt. Stadtweit gilt das Motto „Kümmere dich um deine Angelegenheiten" – auf diese Weise können die sklavenbefreienden Freileute neben orkischen Sklavenhändlern aus Urglin und pharasmitische Priester neben den Zombiedienern von Ankar-Te existieren. Dazu kommen zahlreiche monströse Einwohner – die zuweilen abfällig als „Wurmvolk" bezeichneten Nagas und die sich selbst verstümmelnden Trollauguren – und beunruhigende humanoide Bürger wie die von Blutegeln bedeckten Blutwänste und die Süßholzraspler mit ihren vernähten Lippen. Mehr dazu findest du im *Pathfinder Almanach zu Kaer Maga*.

Kaer Maga
CN Kleinstadt
Gesellschaft -3, **Gesetz** -6, **Korruption** +5, **Verbrechen** +7, **Wirtschaft** -1, **Wissen** +2
Eigenschaften Berüchtigt, Magiefreundlich, Strategische Lage, Wohlhabend
Gefahr +35

BEVÖLKERUNG

Regierungsform Anarchie
Einwohner 8.000 (5.500 Menschen, 500 Halblinge, 400 Halbelfen, 400 Halborks, 400 Zwerge, 200 Gnome, 100 Elfen, 100 Orks, 75 Trolle, 50 Goblins, 50 Nagas, 50 Zentauren, 175 weitere)
Wichtige Persönlichkeiten (diverse, siehe der *Almanach zu Kaer Maga*)

MARKTPLATZ

Verfügbarkeit 7.600 GM; **Kaufkraft** 55.000 GM; **Zauberei** 8. Grad
Gegenstände, Schwache 4W4; **Durchschnittliche** 3W4; **Mächtige** 1W6

Einen Führer anwerben

Der nächste auf der Hand liegende Zugang nach Kaer Maga in der Nähe des Ende des Zwielichtpfades ist die Bresche. Dort hat eine vor Urzeiten stattgefundene magische Explosion viel tausend Pfund Gestein fortgerissen und eine Lücke in den Mauerring gerissen. In dieser Kluft wurde der Verschlag errichtet, ein vielgeschossiges Stadtviertel aus wackligen Gerüsten und Hütten. Durch das Zentrum des Verschlages verläuft ein breiter Korridor für den hinein- und hinausführenden Verkehr. Dort ist auch der beste Ort, um einen ortskundigen Führer anzuwerben. Sobald die SC die Bresche betreten, werden sie sofort von einem Haufen einheimischer Kinder umschwärmt, welche sich als Führer anbieten – und ihnen nach Kräften die Taschen ausräumen, während sie die SC ablenken (Fingerfertigkeit +6). Eines der Kinder, ein Junge, unterscheidet sich aber vom Rest – er nimmt Blickkontakt mit einem der SC auf und spricht ihn als Kundschafter an. Der vielleicht Sechszehnjährige ist dürr und trägt zerlumpte Kleidung, tritt aber mit einem Selbstbewusstsein auf, welches die anderen Kinder dazu bringt, ihm den Weg freizumachen und ihm die SC zu überlassen. Er stellt sich als **Gav Nahli** (N Menschlicher Schurke 1/Experte 3; Wissen [Lokales] +11) vor und erklärt sich selbst zum „besten Führer in der Stadt". Dann gratuliert er den SC für „die Gelegenheit, seine Dienste für lachhafte 5 Goldmünzen am Tag in Anspruch nehmen zu können". Sollten die SC ihn fragen, woran er sie als Kundschafter erkannt hat, deutet er entweder auf die Glyphe der Offenen Wege auf dem *Gürtel der Unglaublichen Geschicklichkeit +2*, sofern dieser offen getragen wird, oder er zwinkert ihnen zu und erklärt, wohl sehr gut geraten zu haben. Falls einer der SC den Namen Eando Kline erwähnt oder nach seiner Beziehung zur Gesellschaft der Kundschafter fragt, wird Gav plötzlich seltsam still, da er nicht gerne über seine früheren Erlebnisse diesbezüglich spricht. Gav ist genauso talentiert als Führer, wie er behauptet zu sein. Er kann den SC rasch einen Überblick über die Stadt vermitteln und wie sie funktioniert. Ferner kann er ihnen alles benötigte besorgen, egal ob magische Gegenstände („Das Ungebrochene Rad stellt Auftragsarbeiten her, Boss, aber wenn es günstig sein soll, dann gibt es noch Gadkas Laden an der Ecke Fieberstraße und Halbes-Hähnchen-Gasse") oder exotische Bordelle („Wenn sie schon kalt sein sol-



len, gäbe es da die Weiße Dame unten in Ankar-Te – es soll ja Dinge geben, die man mit einem lebendigen Mädchen nicht machen kann, oder?“). Sollten die SC erklären, dass sie nach einem bestimmten magischen Gegenstand suchen, der irgendwo in der Stadt verborgen sein soll (selbst wenn sie sich sehr vage ausdrücken), benennt er ihnen sofort zwei Ansprechpartner: die große Bibliothek der Theraspitze und die geheimnisvollen Trollorakel – die Auguren. Leider gibt es bei beiden Probleme: Die Theraspitze ist gegenwärtig geschlossen, ohne dass jemand den Grund kennt. Die Türen wurden vor ein paar Tagen verschlossen und die Bibliothekare machen niemandem auf. Das wäre laut Gav natürlich eigentlich kein Thema, nur sind die Auguren ebenfalls im Streik aufgrund eines Konfliktes mit der mächtigen Ardok-Familie von Bies. Und bisher konnte niemand aufgetrieben werden, der das Problem löst. Es müsste wohl jemand von außerhalb der Stadt sein, jemand ohne Bindungen und Loyalitäten innerhalb der Stadt – jemand wie die SC, zum Beispiel. Ehe die SC protestieren können, schleppt Gav sie durch die Menge zu einem Rattenloch von einem Gasthaus namens Zu Schlechten Ausrede im Hospiz-Viertel.

Entwicklung: Das Abenteuer geht davon aus, dass die SC sich zuerst mit den Auguren treffen und sich dieser bedienen, um in die Theraspitze zu gelangen. Sollten die SC stattdessen in die Bibliothek einbrechen wollen, dann fahre direkt mit Teil Drei weiter – allerdings könnten die SC nicht auf die dort wartenden Herausforderungen vorbereitet sein. Falls die SC die *Scherbe der Wollust* in der Stadt nutzen, um die *Scherbe der Gier* zu lokalisieren, erfahren sie, dass sich die Scherbe unter ihnen befindet – irgendwo in der Unterstadt. Wie bei den anderen Scherben werden die Visionen aber umso vager und damit frustrierender, je näher die SC der Scherbe kommen.

Das Treffen mit den Auguren

Wie Gav bereitwillig erklärt, gehören die Auguren zu den bekanntesten und einflussreichsten Gruppen in Kaer Maga. Die nur aus Trollen bestehende Gruppe von Asketen praktizieren eine seltsame Form des Wahrsagens, indem sie sich selbst die Bäuche aufschneiden und aus ihren Eingeweiden die Zukunft vorhersagen – im Anschluss lassen sie ihre Regenerationskräfte ihr Werk tun und die Verletzungen heilen. Während des Zeitalters der Verlorenen Omen sind Prophezeiungen natürlich alles andere als sicher. Allerdings kann dies den Auguren egal sein, da sie ohnehin kaum über magische Fähigkeiten verfügen. Ihre Erkenntnisse stammen vielmehr aus dem Umstand, dass fast jeder in Kaer Maga die Auguren um Rat fragt, ehe er wichtige Geschäftsabschlüsse oder politische Winkelzüge anstrebt. Daher sind die Trolle die vielleicht am besten informierte Gruppe in der Stadt. Dieses Wissen wird dann wiederum an andere weitergebenden, welche entsprechende Fragen stellen, wenn auch nie direkt oder verständlich, sondern in Form rätselhafter Orakelsprüche, die gerade genug richtige Informationen enthalten, um den Kreislauf in Bewegung zu halten. Weitere Informationen zu den Auguren findest du im Artikel zu den Machtgruppen von Kaer Maga.

In der Schlechten Ausrede, einem Gasthaus, welches anscheinend nur Reisende und Neuankömmlinge zu seinen Kunden zählt – und daher auch für alles den doppelten Preis verlangt -, findet Gav schnell eine Augurin, die allein an einem Holztisch hinter einer Reihe von Bierhumpen in Trollgröße sitzt. Er begrüßt das Orakel respektvoll und deutet den SC, dasselbe zu tun. Die Trollin mustert sie kurz und bedeutet ihnen dann, sich zu setzen.

Die Trollin stellt sich als **Vargun** (RN Trollische Schurkin 2/Expertin 3) vor. Sollten die SC bereits mit Trollen zu tun gehabt haben, erkennen sie, dass diese Trollin überaus zivilisiert und nachdenklich wirkt und über Manieren verfügt. Sie trägt eine lange purpurne Toga mit einem horizontalen Schlitz quer über den Bauch, welche von alten Blutflecken bedeckt ist. Nachdem Vargun die SC ein wenig ausgefragt hat, wer sie sind und was sie suchen, erklärt sie ihnen in der Gemeinsprache die Lage:



„Ich nehme an, dass der Junge bereits die Art unserer Organisation erklärt hat. Es mag ein offenes Geheimnis sein, dass viele unserer Prophezeiungen eher auf... sagen wir einmal... Logik, statt auf Magie basieren, gilt das nicht für alle. Es gibt unter uns einige, welche noch die alten Gaben besitzen. Zu diesen gehört mein Bruder Augustil. Seine Visionen sind einzigartig und meist nicht zu vermarkten, weshalb er nur selten den Tempel verlässt. Es gibt aber jemanden, der diese Fähigkeit für sich nutzen will.

Die Ardok-Brüder sind Zauberschmiede und Golemkonstrukteure, die aus der mächtigsten Familie in Bies stammen. Alles in diesem Viertel läuft nach ihren Vorgaben. Wir unterhalten eine lange Beziehung zu ihnen, welche nicht gestört werden darf. Doch einer der jüngeren Ardok, ein arroganter kleiner Bastler namens Berkanin, hat einen Alleingang unternommen und Augustil von den Stufen unseres Tempels entführen lassen. Jetzt hält er ihn als Geisel. Während wir hier sprechen, „studiert" er meinen Bruder wie eine seiner Maschinen.

Die Ardok haben unsere Bitten ignoriert, ihren abtrünnigen Bruder unter Kontrolle zu bringen. Wir können sie nicht auf ihrem eigenem Gelände angreifen. Unseren üblichen Vertretern ist dies auch nicht möglich. Aber ihr seid anders. Bringt meinen Bruder zurück und wir bringen euch zu den Informationen, die ihr sucht."

Vargun ist nicht an Verhandeln und Geschacher interessiert, könnte aber nach Maßgabe des SL weitere Bezahlung oder Dienste anbieten, um die SC zum Retten ihren Bruders zu überreden.

Die Balkone von Bies

Das Viertel namens Bies verfügt über mit die meisten Stockwerke von ganz Kaer Maga. Anstelle des üblichen, wabenartigen Irrgartens aus Kammern gibt es hier im großen Mauerring der Stadt eine gewaltige Höhle. Am Boden wurden Geschäfte und Wohnhäuser errichtet, die größtenteils mehrere Stockwerke hoch sind. Die wahre Elite der Stadt ist jedoch mit ihren Bauwerken die Wände dieser Höhle immer weiter hinaufgekrochen, um sich vom Gesindel zu distanzieren. Dies sind die Balkone von Bies, gewaltige Ausbuchtungen, welche wie Regalbretter aus den Wänden ragen und die Herrenhäuser und Werkstätten der Reichen tragen. Die höheren Balkone sind schwerer zu erreichen und daher auch prestigeträchtiger. Das Licht strömt wie ein leuchtender Wasserfall von den Balkonen herab. Die Hauptlichtquellen in diesem Bezirk sind große Laternen, welche in 24 m Höhe von der Decke hängen und die Straßen erleuchten, die vollgestopft sind mit Einheimischen, Dienerkonstrukten aller Art und ab und an einem Ardok-Bruder, welcher den Frieden bewahrt, seine Rat anbietet oder mit seinem blutbefleckten Dienstmeißel an Kriminellen sein Urteil vollstreckt.

Gav weiß alles über Bies und die Taten der Ardok-Familie. Er gibt gern alle der allgemein verfügbaren Informationen wieder, die im *Almanach zu Kaer Maga* aufgeführt sind. Er kann leicht Varguns Wegweisung zu dem Balkon folgen, wo Berkanin lebt und arbeitet. Sollten die SC versuchen, mit der Ardok-Familie Kontakt aufzunehmen, siehe den Artikel zu den Machtgruppen.

A. Das Hängende Herrenhaus

Berkanins zu einem Labor umgewandeltes Herrenhaus liegt an der Südwestwand von Bies auf einem hervorragenden Balkon in 12 m Höhe. Darunter befinden sich keine anderen Gebäude. Von unten sieht man nur die ausgedehnten steinernen Pfeiler, welche das Gewicht des Komplexes darüber tragen. Die offensichtlichsten Zugangswege sind ein Torbogen in der Wand, hinter dem eine steinerne Wendeltreppe im Fels nach oben führt (Bereich **A1**), und eine komplizierte Angelegenheit aus Seilen und Flaschenzügen an einer gegenwärtig auf dem Boden ruhenden Holzplattform (Bereich **A3**). Um die Steinwand hinaufzuklettern, wäre ein Fertigkeitswurf für Klettern gegen SG 20 erforderlich.

Gav wartet gern unten auf die SC, will sie aber nicht zum Herrenhaus hinauf begleiten. Er möchte nicht „von etwas zerquetscht werden, dass sich eigentlich gar nicht bewegen dürfte" – und versichert den SC im selben Atemzug, dass ihnen schon nichts passieren wird.

Sofern nicht anders vermerkt, sind alle Decken in Berkanins Herrenhaus 3 m hoch und die Türen bestehen aus starkem Holz. Konstrukte verbleiben in der Regel an dem Ort, wo sie positioniert worden sind, selbst wenn sie Kampflärm von außerhalb vernehmen, da sie keine Anweisungen zum Eingreifen haben; zudem wollte der Ardok-Bruder damit ausschließen, dass seine Wachen irgendwelchen Tricks und Täuschungen zum Opfer fallen.

Die meisten Bewohner des Hängenden Herrenhauses sind Konstrukte oder Monster, da Berkanin unlängst die meisten seiner Diener entlassen hat. Nur seine Harpyien-



haushofmeisterin Herifax und seine Geliebte, Kanya, leben noch mit dem Magier zusammen.

A1. Treppe

Eine 1,50 m breite Treppe führt im Inneren der Mauer nach oben. Unten kann sie über einen Torbogen betreten werden, in den zahllose winzige Schlitze und Linien in merkwürdigem Muster in den Stein geritzt worden sind. Die Treppe windet sich 12 m nach oben zum Hängenden Herrenhaus auf dem breiten Balkon.

Sobald eine Kreatur sich dem Zugang zur Treppe auf 1,50 m oder weniger nähert, verzerren sich die Dutzenden Linien auf dem Torbogen und öffnen sich, um leere, starrende Augen aus grauem Stein zu enthüllen. Ein Chor aus schrillen, unharmonischen Stimmen verkündet: „Keine Werbung, keine Bettler, keine Inquisitoren, keine Besucher! Dies ist die einzige Warnung!“ Mit einem Laut, als würden Karten gemischt werden, drehen sich alle Augen dem Nächststehenden zu. Ein einzelne, leise Stimme singt: „Damit bist duuu-huuuu gemeint…“

Die Botschaft der Augen ist festgelegt (wie bei einem *Magischen Mund*). Sie wiederholen ihre Worte, sollten sich alle Kreaturen aus der Reichweite hinausbewegen und jemand wieder in dieser eintreten, können aber nichts anderes sagen. Solange sich jemand innerhalb ihrer Reichweite befindet, bewegen sich die Augen und verfolgen jede Bewegung, hindern aber niemanden am Eintreten. Wenn sie aktiviert werden, löst dies aber ein Glöckchen in Bereich **A19** aus und dort wird auf einen Spiegel übertragen, was sie sehen. Der Torbogen strahlt eine Aura durchschnittlicher Erkenntnismagie aus.

A2. Besucherbogen

Die Treppe endet an einem Weg aus Pflastersteinen, welcher durch einen gepflegten Garten führt. Anderthalb Meter jenseits der letzten Stufe führt der Pfad durch einen freistehenden Steinbogen in der Form zweier Engel, die einander die Rücken zukehren und in Trompeten stoßen, während ihre Flügel den Torbogen bilden.

Der Torbogen strahlt durchschnittliche Erkenntnismagie aus. Wenn eine Kreatur den Bogen durchquert, ertönt eine kurze Fanfare und eine körperlose, majestätische Stimme beginnt zu erklären: „Besucher sind eingetroffen!“ – und dies laut genug, dass jeder im Garten und in der westlichen Hälfte des Herrenhauses es problemlos hören kann. Man kann den Torbogen zu beiden Seiten aber auch umgehen.

A3. Ankunftsbereich (HG 8)

Auf dem Steinbogen unter dem Balkon befindet sich eine Holzplattform mit 3 m Seitenlänge. Dicke Seile führen an jeder Ecke

an Säulen hinauf, die bis zum Balkon in der Höhe hinaufreichen. An der Nordost- und der Südwestwand der Plattform befindet sich jeweils eine Gittertür. In einer Ecke der Plattform befindet sich eine kleine, mechanische Kiste mit einem Hebel, der gegenwärtig nach unten gedrückt ist. In dem 3 m x 3 m messenden, hohlen Steinpfeiler südwestlich des Aufzuges befinden sich Antriebe, Gegengewichte und andere mechanische Komponenten.

Dieser Aufzug wird hauptsächlich von Berkanins Bediensteten genutzt, um Gegenstände hinaufzubringen, die zu schwer oder zu unhandlich für die Treppe sind. Wird der Hebel nach oben umgelegt, beginnt die Plattform, knarrend mit einer Geschwindigkeit von 1,50 m pro Runde, nach oben zu fahren. Wenn sie auf einer Höhe mit dem Balkon ist, schwingt die südwestliche Tür auf und ermöglicht es, den Garten zu betreten.

Kreaturen: Berkanins mechanischer Vertrauter Pietie versteckt sich meistens zwischen den Maschinen, welche die Aufzugsplattform antreiben, und hält nach Eindringlingen Ausschau. Pietie weiß, wer erwartet wird und wer nicht. Sollten Fremde den Aufzug nutzen, wartet er ab, bis die Plattform eine Höhe von 6 m erreicht hat. Dann entfernt er mehrere winzige Bolzen aus der Winde und aktiviert die Falle. Sobald Pietie die Falle aktiviert hat oder entdeckt wurde, flieht er, um seinen Meister in Bereich **A23** zu warnen.



Pietie **HG -**

EP 0

Mechanischer Vertrauter (siehe Seite 440)

TP 16

Eingebauter Gegenstand (AF) Pietie trägt gegenwärtig einen *Stab: Magisches Geschoss* mit 23 Ladungen in sich. Das Konstrukt erhält die Fähigkeit, Säure als Berührungsangriff im Fernkampf zu spucken, welche 1W4 Schadenspunkte verursacht. Es kann eine Ladung des Zauberstabes verbrauchen, um den Schaden für einen Angriff auf 2W4 Schadenspunkte zu erhöhen. Die Säure verschwindet nach 1 Runde. Alternativ kann Pietie eine Ladung verbrauchen, um bei sich 1W6 Schadenspunkte zu heilen.

Falle: Wenn Pietie die Bolzen entfernt, stürzt der Aufzug sofort ab und kracht auf die Steine darunter. Zugleich fliegen lose Teile des Mechanismus aus ihrem Gehäuse von oben auf die Plattform, um eine Sekunde später jeden zu zerschmettern und aufzuspießen. Nicht flugfähige SC können eigentlich nur versuchen, zu einer der Führungssäulen hinüberzuspringen und dann nach oben zu klettern (Klettern, SG 30). Sobald die Falle ausgelöst wurde, ist der Aufzug zerstört und bedarf der Reparatur.

Abstürzender Aufzug **HG 8**

EP 4.800

Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 30; **Mechanismus ausschalten** SG 30

Effekte

Auslöser Manuell; **Rücksetzer** Reparatur; **Umgehen** Pietie entdecken und vertreiben (Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen Pieties Wurf für Heimlichkeit)

Effekt 6 m Sturz (3W6 Fallschaden), herabstürzende Bauteile (Nahkampfangriff +15, 3W6 Schaden); Reflex SG 20, keine Wirkung, sofern gleich im Anschluss ein Fertigkeitswurf für Klettern gegen SG 30 gelingt; mehrere Ziele (alle Ziele auf der Plattform oder direkt darunter)

Schätze: Pietie besitzt nur den in ihm eingebauten *Stab: Magisches Geschoss*.

A4. Zwielichtgarten (HG 8)

Auf diesem großen Balkon wurde ein üppiger Garten angelegt, der bis zur nicht abgezäunten Kante reicht, wo kurze Ranken ins Leere ragen. Das sich in niedrigen Haufen sammelnde Pflanzenleben besteht aus schattenliebendem Waldunterholz oder farbenfrohen Pilzen. Der Garten ist in ein sanftes Zwielicht gehüllt, welches von gelborangen Kugeln auf 2,40 m hohen Laternenpfählen ausgeht. Um diese Laternen herum und zwischen ihnen hindurch winden sich steinerne Fußwege.

Im ganzen Garten herrscht Dämmerlicht. Er ist klar erkennbar künstlich angelegt. Die Erde und die Pflanzen

wurden von Berkanins Dienern hinaufgeschleppt, als er den Ort anlegte. Die Pflanzen leben von dem schwachen, aber ständigen Licht der Lampen. Die Ausschicht an der Kante ist fantastisch, da man kann die ganze Höhle überblicken kann, doch auch der Garten selbst ist recht ansehnlich. Leider ist er auch bewacht.

Kreaturen: Vor kurzem konnte Berkanin zwei gewaltige Pflanzen als Beschützer seines Gartens erwerben – zwei Tentakuli. Beide halten ständig Wache, verbringen während ihrer Patrouille aber meist Stunden am Stück damit, bewegungslos zwischen anderen Pflanzen und Pilzen zu sitzen (diese zählen als Unterholz und verbessern die Chance der Tentakuli, sich zu verstecken). Die Kreaturen sind klüger als Tiere, aber nicht zu wirklich eigenen Gedankengängen fähig – sie erkennen Berkanin und seine Diener als Verbündete an, greifen aber ansonsten jeden an, der sich durch den Garten bewegt. Sie meiden den Westteil des Balkons (Bereich **A6**) und verfolgen niemanden in diesen Bereich oder ins Haus selbst hinein.

Tentakuli (2) **HG 6**
EP je 2.400
TP je 76 (*PF MHB II*, S. 244)

A5. Lagerpavillon (HG 8)

Dieser Pavillon wurde aus unbemalten Holz errichtet und trägt ein rundes Dach, welches von Ranken bedeckt ist. Die Südseite ist offen und enthüllt, dass im Inneren Balken, Stangen, Zahnräder, Glasbehälter, Seile, Flaschenzüge und andere mechanische Einzelteile und seltsame Werkzeuge lagern.

Eigentlich hatte Berkanin diesem Pavillon gebaut, um sich dort auszuruhen, nutzte ihn aber schon bald als Lager für viele Bauteile und überzählige Maschinen. Für einen Fremden wirkt das ganze wie ein unordentlicher Schrottplatz, Berkanin weiß aber genau, wo sich dort etwas befindet.

Kreaturen: Das Chaos hier wirkt unbewacht, ist aber das Nest einer monströsen, rochenartigen Kreatur, eines Deckenlaurers. Viele dieser Kreaturen klammern sich an die Decken innerhalb von Kaer Magas Mauern und lassen sich zuweilen herabfallen, um Passanten in den Straßen anzugreifen. Dieser Deckenlaurer ist ein besonders kräftiges Exemplar. Er kam von der Höhlendecke herab, um sich im Pavillon zu verstecken und mag die Behaglichkeit dort sehr. Wüsste Berkanin von ihm, würde er ihn zweifelsohne vertreiben, doch da er den Pavillon nur selten aufsucht, konnte das Monster hier bisher schon etliche Monate in Frieden leben.

Verbesserter Deckenlaurer **HG 8**
EP 4.800
N Riesige Aberration
INI +7; **Sinne** Blindgespür 3 m, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +14

VERTEIDIGUNG
RK 23, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 20 (+3 GE, -2 Größe, +12 natürlich)
TP 105 (10W8+60)
REF +6, **WIL** +11, **ZÄH** +9
Resistenzen Feuer 10, Kälte 10; **SR** 10/Hieb- oder Stichwaffenschaden; **Verteidigungsfähigkeiten** Formlos
Schwächen Lichtempfindlichkeit

ANGRIFF
Bewegungsrate 9 m, Klettern 1,50 m, Fliegen 12 m (schlecht)
Nahkampf Hieb +17 (3W6+18)
Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 4,50 m
Besondere Angriffe Ersticken, Würgen (3W6+18)

TAKTIK
Im Kampf Der Deckenlaurer muss sich in den Pavillon hineinzwängen und erleidet daher im Inneren Mali von -4 auf Angriffswürfe und seine RK. Er bleibt im Pavillon, solange er mit einem Gegner in einen Ringkampf verwickelt ist. Andernfalls zwängt er sich ins Freie und jagt den nächsten Gegner. Clevere SC könnten es schaffen, dass der Deckenlaurer mit den Tenlakuli oder anderen Kreaturen in der Region aneinandergerät und diese angreift.
Moral Sollte der Deckenlaurer auf unter 21 TP reduziert werden, flieht er hinauf zur Decke und kehrt nicht mehr zurück.

SPIELWERTE
ST 34, **GE** 16, **KO** 23, **IN** 2, **WE** 19, **CH** 13
GAB +7; **KMB** +21; **KMV** 34 (kann nicht zu Fall gebracht werden)
Talente Blind kämpfen, Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit), Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Kampfreflexe, Verbesserte Initiative
Fertigkeiten Fliegen +0, Heimlichkeit +8 (in felsigem Gelände +16), Klettern +24, Wahrnehmung +14

BESONDERE FÄHIGKEITEN
Ersticken (AF) Wenn ein Deckenlaurer einen Gegner in einen Ringkampf verwickelt, schließt er ihn luftdicht ein. Der Gegner kann nicht sprechen und keine Zauber mit verbalen Komponenten wirken. Er muss den Atem anhalten (siehe die Regeln für Ersticken im *Pathfinder Grundregelwerk*, S. 445).

Schätze: Die Einzelteile sind insgesamt 450 GM wert, wiegen aber auch 1.200 Pfund. Die wertvollsten Gegenstände sind aber zwei *Unbewegliche Zepter*. Ohne *Magie entdecken* ist ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 30 erforderlich, um die Gegenstände zwischen dem ganzen anderen Zeug zu bemerken.

A6. Schrotthaufen (HG 8)

Dieser Abfallhaufen ist mehr als anderthalb Meter hoch und reicht fast bis zur Kante des Balkons. Kompostierende Küchenabfälle, Metall- und Holzstücke, zerbrochene Flaschen, halbfertige mechanische Gliedmaßen und noch seltsamere Dinge liegen hier unordentlich durcheinander.

Dieser Abfallhaufen begann zu wachsen, als der verantwortungslose Zauberschmied damit begann, beschädigte Kreationen und fehlerhafte Komponenten einfach aus dem Fenster zu werfen, statt sie ordnungsgemäß zu entsorgen. Mit der Zeit luden dann auch andere Bewohner des Hauses ihnen Müll hier ab. Früher räumten Bedienstete jede Woche die Abfälle fort, doch seit Berkanin alle entlassen und sein Haus verschlossen hat, wächst der Haufen beständig.

Kreaturen: Zu Berkanins letzten gescheiterten Experimenten gehört ein alchemistischer Golem, der eigentlich seine Werkstatt bewachen sollte. Der Golem funktionierte zwar, unerwartete Schwächen und sein zusammengestückeltes Äußeres frustrierten Berkanin jedoch, so dass er ihn in einem Anfall von Groll aus dem Fenster und auf den

Schrotthaufen warf. Dort liegt er nun seit Wochen, in denen er zunehmend von Abfällen bedeckt wurde, und folgt seinen letzten Befehl: Position halten, die Hausbewohner schützen und alle anderen vernichten. Sobald die SC sich dem Schrotthaufen nähern, bricht der Golem aus den Abfällen hervor und greift an. Er kämpft bis zu seiner Zerstörung. Der Golem ist ein gefährlicher Gegner, hat aufgrund einiger Konstruktionsdefekte aber weniger Trefferpunkte als üblich. Auch die Teile seines Körpers, welche für die Konstruktion von Bomben verantwortlich sind, sind defekt, daher erleidet er jedes Mal 1W6 Schadenspunkte, wenn er eine Bombe als Fernkampfangriff einsetzt. Der Golem zieht Hiebangriffe vor, ist aber zu dumm, als dass ihn die eigenen Schäden kümmern würden, die er sich mit seinen Fernkampfangriffen selbst zufügt.

Alchemistischer Golem **HG 8**
EP 4.800
TP 70 (*PF MHB II*, S. 117)

Schätze: Sieht man von Adamantschlacke im Wert von 300 GM ab, befinden sich in dem Haufen ein Topf *Ewiger Leim*, der an einer kleinen Tartsche klebt (der zornige Berkanin hat beides aus dem Fenster geworfen, als er erkannte, dass er kein *Universallösungsmittel* vorrätig hatte) und eine *Feder (Baum)*, von der Berkanin vorübergehend fasziniert gewesen ist, schlussendlich sie aber als nutzlos für seine Experimente eingestuft hat.

A7. Eingangshalle (HG 8)

In dieser Halle befinden sich gegenüberliegend zur West- und Ostwand verzierte Doppeltüren aus Holz. Eine dritte Tür aus undurchsichtigem Glas führt nach Norden. An der Südwand steht eine gewaltige Uhr und zählt die Sekunden. Ihr Mechanismus und Federwerk liegen frei und sind über die ganze Wandfläche verteilt wie ein Kunstwerk. Über der westlichen Doppeltür ist ein winziger mechanischer Augapfel mit Flügeln und Armen und mit majestätisch ausgebreiteten Gliedmaßen an der Wand befestigt. Zu beiden Seiten der Tür befindet sich ein kleines Podium aus Marmor, auf dem eine Topfpflanze steht.

Dieser Raum ist der Empfangsraum für Bedienstete, Händler und andere, die mit Berkanin Geschäfte machen, aber nicht als Gäste eingeladen sind. Die Uhr an der Südwand ist unnötig kompliziert und soll beeindrucken und einschüchtern. Sie zählt alles Mögliche – Sekunden, Minuten, Tage, Jahre, Mondphasen und noch esoterischere Zeiteinheiten. Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 10 erkennt man, dass die Pflanzen nicht zum Rest der Einrichtung passen – sie stellen einen halbherzigen Versuch dar, „den Ort netter zu gestalten“. Ein Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes) oder (Die Ebenen) gegen SG 15 identifiziert das Konstrukt über der Tür als Externaten. Es ist ein Unvermeidbarer aus Axis, ein Schlichter. Diese sehr kleinen Unvermeidbaren werden von Zauberkundigen zuweilen als Vertraute gebunden. Dieser aber ist schon lange tot und dient nur noch der Dekoration.

Kreaturen: Zwei mechanische Figuren aus Messing und Stahl – Mechanische Soldaten – stehen in Hab-Acht-Stellung in der Mitte des Raumes und warten auf Eindringlinge. Sobald jemand anders als Kanya, Berkanin oder Herifax den Raum betritt, erwachen die Mechanismen in ihrem Inneren surrend zum Leben, senken gleichzeitig ihre Hellebarden und greifen an.

Mechanische Soldaten (2) **HG 6**
EP je 2.400
TP je 64 (*PF MHB III*, S.171)

Schätze Beide mechanische Soldaten tragen *Hellebarden +1*, die nach ihrer Zerstörung problemlos erbeutet werden können.

A8. Abort

Dies ist ein gewöhnliches Plumpsklo mit einem steinernen Sitz und einem kleinen Waschbecken mit Kupferhahn und -abfluss.

Das fließende Wasser hier stellt einen gewissen Luxus dar – es fließt der Schwerkraft gehorchend aus einer Zisterne auf dem Dach. Ansonsten ist der Raum völlig gewöhnlich. Sollte jemand unter den Sitz sehen, kann er feststellen, dass sich darunter keine Grube befindet (es ist ja kein Boden unter dem Balkon), sondern ein kleiner, überraschend sauberer Bereich mit einem etwa 0,30 m durchmessenen Tunnel, welcher mit sanfter Neigung nach Nordwesten führt und aus dem Wärme strömt.

Entwicklung: Die Wasch- und Badezimmer des Herrenhauses werden von winzigen Konstrukten bedient, welche Exkremente zu einem zentralen Verbrennungsofen unter dem Gebäude schleppen, einem Raum von 1,50 m x 1,50 m, der ständig von magischen Flammen erfüllt ist. Wer sich durch den Tunnel zwängt und die Verbrennungsanlage betritt, erleidet dort jede Runde 3W6 Punkte Feuerschaden. Die Konstrukte halten sich gegenwärtig in Bereich **A22** auf. Charaktere, welche den Brennofen durchqueren, könnten mit einem Fertigkeitswurf für Klettern gegen SG 15 im letzten 4,50 m Abschnitt des Tunnels nach Bereich **A22** gelangen.

A9. Gerichtssaal

Die Decke und Außenwände dieses Raumes bestehen vollständig aus Glaselementen. Das hereinfallende Licht wirkt verstärkt, da es den Raum wie zur Mittagszeit erhellt. Auf mehreren Tischen und Regalen stehen Pflanzen, mit grünen, fleischigen Blättern, sowie vier Marmorbürsten desselben jungen, glattrasierten Mannes. In der Mitte des Raumes steht ein einfacher Holzstuhl vor einem kleinen Schreibtisch mit einem hervorragenden, mechanischen Arm. Das Holz weist teilweise Kratzer und Flecken auf.

Als Berkanin sich noch für die Aufgaben seiner Familie als Verwalter und Ordnungshüter von Bies interessierte, hörte er sich in diesem Raum Beschwerden an und vollstreckte Strafen an Kriminellen. Von letzterem stammen die Flecken auf dem Tisch – mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) gegen SG 12 weiß man, dass die typischen Strafen der Arcdos-Familie darin bestanden, den Schuldigen die Fingerglieder zu berechnen und die gleiche Anzahl an gebrochenen Gliedern auch noch einmal mit ihren Dienstmeißeln zu entfernen.

Sollte sich jemand auf den Stuhl in der Zimmermitte setzen, drehen sich die Marmorköpfe (alle nach Berkanin modelliert) so, dass sie ihn ansehen und in eine 1,50 m durchmessende *Zone der Wahrheit* hüllen. Die mechanische Hand auf dem

Schreibtisch erwacht zum Leben und fungiert als Stenograph, welcher alles auf einem Stapel Papier schreibt, das im Raum gesagt wird. Die Magie ist Teil des Raumes und einzelne Stücke hören auf zu funktionieren, wenn sie entfernt werden.

Entwicklung: In letzter Zeit sucht nur Kanya diesen Raum noch auf, wenn sie des Lebens in Bies müde wird und sich mit Hilfe des verstärkten Lichts und der vielen Pflanzen vormachen kann, an einem helleren und natürlicheren Ort zu sein. Sie nutzt den Stuhl der Wahrheit zudem, um innere Konflikte zu lösen, indem sie Erklärungen laut ausspricht, um zu sehen, ob sie wirklich daran glaubt. Sie achtet darauf, danach die beschriebenen Papiere zu entfernen, jedoch kann man mit einem Fertigkeitswurf für SG 15 die Eindrücke des Stiftes im Papier erkennen und lesen, dass Kanya Berkanin zwar liebt, sich aber vernachlässigt und nutzlos fühlt. Außerdem sorgt sie sich wegen seiner Obsessionen und fragt sich, ob es vielleicht ein Fehler gewesen ist, bei ihm einzuziehen. Ferner ist sie zugleich auf Herifax eifersüchtig und fühlt sich von der Harpyie angezogen. Sollte etwas von diesen Informationen gegen sie eingesetzt werden, um sie zu manipulieren oder im Kampf abzulenken, erleidet sie einen Malus von -2 auf alle Angriffs- und Rettungswürfe aufgrund ihrer inneren Aufruhr und im Gegenzug erhalten die SC einen Bonus von +10 auf ihre Fertigkeitswürfe für Diplomatie oder Einschüchtern gegen sie.

A10. Salon (HG 8)

In diesem großen Raum befindet sich eine Wendeltreppe in einer Ecke. Er ist mit mehreren übermäßig gepolsterten Lehnstühlen möbliert, die gegenüber gereiht auf einem großen, kunstvollen Teppich stehen. An den Wänden stehen mehrere Vitrinen mit merkwürdigen Trophäen, darunter ein Speer mit einem Glasbehälter an einem Ende, eine kleine, menschenähnliche Puppe aus Knochen oder Elfenbein und ein Löwenkopf aus Marmor. Dazwischen hängen eingerahmt mehrere schematische Baupläne.

Dies ist Berkanins Hauptwohnraum. Als er noch Gäste empfing, brachte er sie gern hierher, damit sie seine Trophäen bewundern konnten, die er in seiner Jugend während eines Abenteuers in einem Land fern im Osten errang. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes) kann man den Marmorlöwenkopf als abgetrennten Kopf eines machtvollen Konstrukts, eines Taotiehs, erkennen (*Pathfinder Monsterhandbuch III*).

Kreaturen: Bei der kleinen Konchenschnitzerei eines kleinen Humanoiden handelt es sich um ein geschnitztes Konstrukt, einen Tupilaq, welches von Berkanin zum Bewachen dieses Raumes verpflichtet wurde. Es wartet, bis die SC den Raum betreten haben, und nutzt dann Unsichtbarkeit – mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 15 bemerken die SC sein Verschwinden. Sobald der Tupilaq unsichtbar ist, verursacht er gerne Schrecken. Er wird gerade lange genug sichtbar, um einen Charakter mit seinem übergroßen Gebiss zu verletzen, ehe er wieder unsichtbar wird und sich neupositioniert. Sollte der Tupilaq auf unter 10 TP reduziert werden, macht er sich unsichtbar und folgt den SC, um aufzutauchen und sich zu rächen, sobald sie anderweitig beschäftigt sind.

Verbesserter Tupilaq **HG 8**
EP 4.800
TP 77 (*PF MHB III,* S.269, 291)

Schätze: Der Teppich stammt aus dem Keleschitischen Reich, wiegt 30 Pfund und hat einen Wert von 1.000 GM. Der Speer ist ein *Injektionsspeer +1* (siehe *Pathfinder Abenteuerpfad 25* – Band 1 von *„Der Zerbrochene Stern“*). Die Baupläne reichen von Skizzen für einen gefährlichen Wächter namens Tophet, in dessen Bauch ein Feuer brennt, bis zu unvollständigen Bauplänen für alkensterner Feuerwaffen. Jede dieser Skizzen wäre dem richtigen Käufer 2.000 GM wert.

A11. Lagerraum

Dieser Lagerraum ist bis zur Decke mit Kisten und Fässern voller Bolzen, Zahnräder, Ketten, Röhren, Lehmziegel und anderen Materialien gefüllt, die ein Künstler oder Mechaniker wohl nutzen könnte. Auf einem Tisch in der Mitte des Raumes liegen drei runde, augapfelförmige Konstrukte mit dürren Armen auf einem Haufen, alle beschädigt und zerschlagen.

In diesem Raum lagern die Rohstoffe für Berkanins diverse Handwerksprojekte und Experimente. Bei den drei Konstrukten auf dem Tisch handelt es sich um Unvermeidbare von der Kategorie Schlichter. Sie sehen genau so aus wie das Konstrukt, das über der Tür in Bereich **A7** hängt, wurden aber teilweise zerlegt und ihrer Flügel beraubt. Berkanin zerlegte mehrere dieser Kreaturen bei lebendigem Leibe für den Versuch, seine *Schwächeren Zauberflügel* (siehe Seite 331) zu entwickeln.

Schätze: Wird dieser Raum durchsucht und gelingt ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 15, stößt man auf einen Adamanten Dolch, ein Mithralkettenhemd und diverse gut gefertigte Federwerkbauteile im Gesamtwert von 200 GM. Hinzu kommen drei Anwendungen *Universelles Lösungsmittel*, welche Berkanins Angestellte nach dem Missgeschick mit dem *Ewigen Leib* (siehe Bereich **A6**) erworben, aber hier gelagert haben, als sie erkannten, dass man Berkanin besser nicht auf den Zwischenfall ansprechen sollte.

A12. Korridor

Eine Wand dieses Ganges trägt eine kunstvolle Wandmalerei, die eine ländliche Szenerie darstellt, bei welcher aber jeder Gegenstand – Bäume, Tiere und auch Menschen – aus einem Federwerkmechanismus mit teilweise freiliegenden Zahnrädern und Antriebsriemen besteht.

Berkanin glaubt, dass Konstrukte besser seien als natürliche Schöpfungen. Dieses Wandgemälde umfasst seine ultimative Vision der Welt.

A13. Bibliothek

Dieser Raum ist voller Bücherregale, welche allesamt mit Büchern, Folianten und Schriftrollenbehältern vollgestopft sind. Ein mit einem Bärenpelz gepolsterter Stuhl steht in der Ecke. Der Bärenkopf sitzt auf der hohen Lehne und hält eine leuchtende Glaskugel zwischen den Zähnen.

Bei der Kugel im Bärenmaul handelt es sich um eine einfache Glaskugel, auf welche *Dauerhafte Flamme* gewirkt wurde. Berkanin nutzt sie als Leselampe. Nahezu alle Bücher widmen sich der Herstellung, der Programmierung und der Philosophie und ethischen Fragen der Konstrukterschaf-

fung und des Baus intelligenter Maschinen. Viele sind alt und stehen kurz vor dem Verfall.

Schätze: Eine Suche und ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 15 fördert in einem tiefgelegenen Regal einiges an pornographischer Poesie zu Tage sowie ein Abblätterbuch (wie ein Daumenkino), in dem mehrere belebte Lehmgolems mit ihrem Erschaffer kopulieren – auf der Rückseite befindet sich ein handschriftlicher Vermerk: „Von einem Studenten des Arcanamiriums kopiert, recht unterhaltsam." Das Abblätterbuch ist 50 GM wert. Die Büchersammlung ist mindestens 5.000 GM wert, wird aber von der Ardok-Familie selbst beansprucht im Gegensatz zu den meisten anderen Dingen im Haus, so dass die Brüder sich von jedem herausgefordert fühlen, welcher sie ihnen nicht sofort übergibt. Hinter den Poesiebänden lagert allerdings etwas, von dem die Ardoks nicht wissen, dass es vorhanden ist: ein *Handbuch der Golemerschaffung (Lehmgolems)*.

A14. Küche (HG 6)

Diese Küche wirkt teilweise automatisiert – aus den Arbeitsflächen ragen mehrere spindeldürre Arme, welche Nudelhölzer oder Küchenmesser halten. Im Nordwesten kann man durch ein Fenster einen Schrotthaufen und die Kante des Balkons sehen. In der südlichen Ecke gibt es eine kleine Tür. Der größte Einrichtungsgegenstand ist ein dickbäuchiger Eisenherd an der Westwand, dessen ausgestreckte Arme teilweise Töpfe und Pfannen festhalten.

Sobald jemand die Küche betritt, gehen die diversen mechanischen Arme in den Bereitschaftsmodus und erwarten Anweisungen. Wenn sie einfache Anweisungen zur Nahrungszubereitung erhalten, machen sie sich rasch an die Arbeit und schneiden, hacken, mischen, kneten oder tun, was von ihnen verlangt wird. Komplexere Aufgaben werden mit einem leisen Summton ignoriert.

Falle: Möglicherweise befürchten die SC, von den vielen Armen im Raum angegriffen zu werden – diese sind aber viel zu schwach, um eine Bedrohung darzustellen. Allerdings hat Berkanin den Herd so eingestellt, dass er in einer gewaltigen Flammenwolke explodiert, sollte sich jemand anderer als er selbst oder von ihm bestimmte Diener auf eines der beiden Felder vor dem Herd begeben.

Explodierender Herd **HG 8**
EP 4.800
Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 28; **Mechanismus ausschalten** SG 28

EFFEKTE
Auslöser Ort; **Rücksetzer** Keiner
Effekt 12W6 Feuerschaden, Reflex SG 17 halbiert; mehrere Ziele (alle Ziele im Raum)

A15. Speisekammer

Dieser kleine Einbauschrank ist voller Säcke, Gläser und Kisten mit Nahrungsmitteln.

Schätze: Die leicht paranoide Haushofmeisterin Herifax hält es für erforderlich, in dieser Speisekammer Vorräte für mehrere Wochen zu lagern. Die meisten Behältnisse enthalten nur Getreide, Gemüse und Räucherfleisch. Mit einer sorgfältigen Suche (und einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20) findet man aber exotische Gewürze aus Tian Xia und Casmaron im Wert von 200 GM.

A16. Speisezimmer (HG 8)

Die Zimmerdecke in diesem Raum hat eine Höhe von 4,50 m. Ein gewaltiges Buntglasfenster nimmt den Gutteil der Nordostwand ein. Ein langer, eleganter Holztisch mit acht hochlehnigen Stühlen steht in der Mitte des Raumes. Die einzige Dekoration besteht aus zwei menschengroßen Tonstatuen von Soldaten in exotischer Rüstung, die zu beiden Seiten der in den Garten führenden Tür stehen.

Kreaturen: Bei den beiden Statuen handelt es sich um Terrakotta-Soldaten. Das Geheimnis ihrer Belebung hat Berkanin während seiner Zeit in Tian Xia erfahren. Beide Soldaten tragen Rüstung in der Art von Samuraikriegern jedenfalls soweit Berkanin meint, sich daran erinnern zu können, und weisen erkennbare tianische Gesichtszüge auf. Die Soldaten warten, bis die SC den Raum betreten haben, ehe sie ihre Schwerter ziehen und angreifen. Die Soldaten arbeiten zusammen und bleiben nahe beieinander, um ihre Fähigkeit Koordinierter Kampf nutzen zu können. Beide Konstrukte kämpfen bis zur Zerstörung.

Terrakotta-Soldaten (2) **HG 6**
EP je 2.400
TP je 64 (*PF MHB III,* S. 253)

A.17 Schrein

An der gegenüberliegenden Wand dieser kleinen Kammer steht ein kleiner Schrein aus Zahnrädern, welcher von einer kunstvollen Maske eines Frauengesicht aus Metallplatten bekrönt wird. Zu beiden Seiten des Schreins hängen Wandteppiche: Der eine zeigt eine nackte mechanische Frau, die von einer Wolke herab einem jungen Mann in einer Robe die Hand entgegenstreckt, der andere zeigt denselben Mann, welcher triumphierend auf den Schultern einer gewaltigen, humanoiden Maschine steht, die über einen gutbesuchten Marktplatz stampft. Vor dem Schrein liegt eine Matte auf dem Boden mit einer umgedrehten Weihrauchschale. Die Wandteppiche zeigen Risse und Schäden und auch der Schrein selbst ist eingedellt und verbeult.

Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 15 erkennt man, dass der Schrein Brigh, dem Flüstern in der Bronze, geweiht ist, der Göttin der Erfinder und Konstrukte. Ursprünglich war Religiosität ein bedeutender Bestandteil von Berkanins Plänen, schnell an Macht zu gelangen – beide Wandteppiche zeigen daher ihn, es sind Werke, welche er bei einem Künstler im Lyceum von Oriat in Auftrag gegeben hat. Sein Liebelei mit der Spiritualität währte aber nicht lange und wandelte sich rasch zu Abscheu und Wut, wie die Schäden an Teppichen und Schrein zeigen. Der Weihrauch in der Schale ist kaum angerührt, vielleicht hat er gerade einmal eine halbe Stunde gebrannt.

Schätze: Bei dem Weihrauch in der Schale handelt es sich um *Meditationsweihrauch*. Berkanin hatte Kanya gebeten, ihm den besten zu bringen, den sie finden konnte. Allerdings hatte keiner von beiden bedacht, dass die Magie für ihn nutzlos war. Obwohl er bereits angezündet wurde, besitzt der Weihrauch immer noch seine volle Kraft.

A18. Dienstbotenunterkunft

In diesem Raum liegt eine kräftige Mischung aus Parfüm und Stallgeruch in der Luft. In einer Ecke liegt eine Ansammlung guter Laken und Kissen, welche allesamt zerfetzt und zu einem primitiven Nest zusammengeschoben worden sind. In einer anderen Ecke steht ein Schminktisch mit einem hohen Spiegel und einer beeindruckenden Ansammlung kristallener Parfümflaschen. Dazwischen steht eine Holzkiste an der Wand. Federn und weiße Striche sind auf dem Boden zu finden.

Dies ist das Schlafgemach von Berkanins Haushofmeisterin, Herifax. Diese nur begrenzt zivilisierte Harpyie hat ihre natürlichen Instinkte noch nicht gänzlich überwunden, woraus die Unordnung in diesem Raum resultiert. Allerdings schämt sie sich für ihren Gestank und versucht ihn daher, mit noch heftigeren Duftwässerchen zu übertünchen. Herifax überwacht das Alltagsgeschehen im Herrenhaus und befehligt die diversen Koch- und Reinigungskonstrukte.

Schätze: Die Parfüme auf dem Schminktisch sind insgesamt 50 GM wert. Die Kiste ist verschlossen (Mechanismus ausschalten, SG 30), den Schlüssel trägt Herifax bei sich. Sie enthält Herifax' wertvollste Schätze: den menschlichen Totenschädel ihres ersten Opfers aus ihrer Zeit, zu der sie noch in einem Nest an der Verlorenen Küste lebte, eine Ukulele [Meisterarbeit], mit der sie sich selbst beim Gesang begleitet, ein *Skarabäus des Golembanns* als Versicherung gegen einen potentiellen Verrats Berkanins, sowie ein in ledergebundenes Tagebuch. Letzteres ist gefüllt mit den Gedanken und dem Geplapper der Harpyie in krakeliger Gemeinsprache; wenn man das Buch etwa ein Minute lang durchblättert, kommt man zu der Erkenntnis, dass die Harpyie eigentlich nur wegen Kanya hier ist – in diese ist sie hoffnungslos verliebt und möchte ihre „Nestgefährtin" werden.

Entwicklung: Sollte ein SC enthüllen, dass er Herifax' romantisches Geheimnis kennt, verfällt die Harpyie in Wut und greift nur diesen bestimmten SC an.



A19. Büro

Dies ist ein kleines Büro mit einem Fenster zum Garten. Auf einem Schreibtisch liegen Dokumente, Papier und Schreibzeug. An einer Wand hängt ein großer Silberspiegel.

Kanya kümmert sich um die meisten anfallenden Schreibarbeiten. Daher muss sie eng mit Herifax zusammenarbeiten, was die zwischen ihnen bestehende Verlegenheit noch verstärkt. Bei den Unterlagen handelt es sich hauptsächlich um diverse kostspielige Einkäufe für Berkanins Experimente, darunter mehrere teure Komponenten, mit deren Herstellung ein gewisser Dakar beauftragt wurde.

Schätze: Eine verschlossene Geldkassette auf dem Schreibtisch (Mechanismus ausschalten, SG 30), deren Schlüssel Kanya bei sich führt, enthält die Portokasse des Herrenhauses – 500 GM. Berkanins übrige Mittel lagern bei diversen Banken und Aufbewahrungsanstalten in der Stadt. Der Spiegel an der Wand ist magisch mit den Augäpfeln im Torbogen in Bereich **A1** verbunden. Wird er berührt, öffnen sich dort die Steinaugen und auf der Spiegeloberfläche kann betrachtet werden, was diese sehen. Der Spiegel ist 2.500 GM wert, aber nur mit Bereich **A1** verbunden.

A20. Rampe (HG 7)

Eine breite Rampe mit einem Geländer zu jeder Seite führt von einem offenen Torbogen im Südturm aufwärts zu einem Balkon und einer geschlossenen Tür im kleineren Nordturm. Durch die offenen Fenster des nordwestlichen Turmes kann man bunte Lichtblitze flackern sehen.

Das Dach unter der Rampe ist flach; an ihrem südöstlichen Ende befindet sich die Rampe 1,50 m über dem Dach und am nordwestlichen Ende 3 m.

Die Rampe ruht auf einer langen Reihe von Stützen, welche über einen Hebel in Bereich **A21** kontrolliert werden

können. Weist der Hebel nach unten, ist die Rampe stabil, andernfalls besteht sie und der Balkon südwestlich der Bereiche **A21** und **A22** aus wackligen Plattformen, welche sich bei jedem Schritt verschieben, der auf ihnen zurückgelegt wird. Im letzteren Fall muss ein Charakter jede Runde einen Fertigkeitswurf für Akrobatik gegen SG 12 ablegen, um nicht zu Boden zu fallen. – Vergiss nicht, dass die Charaktere sich dabei auf dem falschen Fuß befinden, sie sind zu sehr damit beschäftigt, das Gleichgewicht zu wahren.

Kreaturen: Herifax, Berkanins Haushofmeisterin, verbirgt sich hier, um ihren Arbeitgeber zu verteidigen. Sie bemerkt zwar mit Sicherheit jede Kampfhandlung im Garten, greift die SC aber erst an, wenn diese die Rampe erreichen oder zum Nordwestturm hinüberklettern wollen. Andernfalls zieht sie es vor, die Drecksarbeit Berkanins automatischen Verteidigungsanlagen zu überlassen. Herifax ist ein recht beeindruckender Anblick: Unter ihrer Rüstung trägt die Harpyie ein Sammelsurium aus Kleidungsstücken, welche ihr einzeln als besonders ansprechend beschrieben wurden – darunter sind ein zerrissenes Abendkleid, unterschiedliche Strümpfe und ein großer, exotischer Hut.

Herifax **HG 7**

EP 3.200

Harpyienwaldläuferin 4 (*PF MHB*, S. 147)

NB Mittelgroße monströse Humanoide

INI +5; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +15

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 17, auf dem falschen Fuß 15 (+1 Ablenkung, +1 Ausweichen, +5 GE, +1 natürlich, +3 Rüstung)

TP 82 (11W10+22)

REF +14, **WIL** +7, **ZÄH** +8

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 24 m (durchschnittlich)

Nahkampf Langschwert +13/+8/+3 (1W8+2/19–20), Klauen +8 (1W6+3)

Fernkampf *Kompositbogen (lang) +1*, +18/+13/+8 (1W8+3/×3)

Besondere Angriffe Betörender Gesang (SG 17), Erzfeind (Menschen +2)

Vorbereitete Waldläuferzauber (ZS 1; Konzentration +2)

1. – *Energien widerstehen*

TAKTIK

Vor dem Kampf Herifax wirkt *Energien widerstehen* entsprechend der Zauber, welche die SC genutzt haben. Bei Unsicherheit soll der Zauber sie für Feuer schützen.

Im Kampf Herifax alarmiert Kanya mit einem lauten Kreischen, sobald sie zum Angriff übergeht. Die Angehörige des Katzenvolkes kommt in der zweiten Kampfrunde aus Bereich **A21** herbei und greift in den Kampf ein. Die Harpyie versucht dann, außerhalb der Reichweite der SC zu bleiben, um sie mit Pfeilen aus der Entfernung einzudecken. Sie nutzt gern Tödliche Zielgenauigkeit, um bei einfachen Zielen zusätzlichen Schaden zu verursachen, daher greift sie zuerst Zauberkundige und Bogenschützen an. Sollte sie sehen, dass ein SC allein durch den Garten streift, nutzt sie ihren Betörenden Gesang, um den SC dazu zu bringen, vom Balkon zu fallen oder in den Schrotthaufen zu stolpern und den Alchemistischen Golem aufzuscheuchen – ansonsten nutzt sie diese Fähigkeit nicht und zieht es vor, Pfeil und Bogen einzusetzen.

Moral Sollte Kanya auf negative Trefferpunkte reduziert werden, landet Herifax, um ihrem Leib zu bewachen und sie zu stabilisieren. Dabei ignoriert die Harpyie alle Aktionen der SC, bis sie sicher ist, dass die Angehörige des Katzenvolkes nicht stirbt. Herifax könnte die SC sogar anflehen, Kanya zu retten (oder ihr zumindest zu gestatten, ihre Wunden zu verbinden), und sich im Gegenzug ergeben. Sollten die SC sich darauf einlassen, sieht Herifax die Gelegenheit, Berkanin aus dem Weg zu schaffen, und verspricht den SC ihre Hilfe beim Töten des Hausherrn, sofern diese sie heilen und ihr Wort geben, dass Kanya nicht zu Schaden kommt. Herifax macht dieses Angebot nur, wenn sie glaubt, dass Kanya bewusstlos ist. Sollte sie andernfalls auf unter 10 TP reduziert werden, flieht sie in die Stadt, um ihre Wunden zu lecken, und Pläne zur späteren Rettungs Kanyas zu schmieden.

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 20, **KO** 14, **IN** 9, **WE** 12, **CH** 15

GAB +11; **KMB** +13; **KMV** 30

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Ausdauer, Ausweichen, Mehrfachschuss, Präzisionsschuss, Schnelles Schießen, Tödliche Zielgenauigkeit, Waffenfokus (Kompositbogen, -lang)

Fertigkeiten Auftreten (Gesang) +4, Auftreten (Saiteninstrumente) +4, Bluffen +13, Diplomatie +4, Einschüchtern +7, Fliegen +19, Heimlichkeit +9, Überlebenskunst +5, Wahrnehmung +15, Wissen (Lokales) +1

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Bevorzugtes Gelände (Stadt +2), Bund des Jäger (Gefährten), Spurenlesen +2, Tierempathie +6

Sonstige Ausrüstung *Lederrüstung +1, Kompositbogen (lang) +1* mit 40 Pfeilen, Langschwert, *Schutzring +1*, Schlüssel für die Truhe in Bereich **A18**, 240 GM

A21. Schlafzimmer (HG 7)

Dieses große, luftige Schlafzimmer weist dicke, teure Teppiche auf und Fenster, durch die man Bies überblicken kann. An der Nordostwand steht ein gewaltiges Bett neben einem Kleiderschrank. Eine metallene Wendeltreppe führt zu einem Loch in der Decke hinauf und weiter ins Obere. Im Südosten befindet sich ein Ausgang mit einer offenstehenden Tür und in der Südostwand ragt neben einer weiteren Tür ein Hebel aus einer mechanischen Kiste.

Dies ist Berkanins und Kanyas gemeinsames Schlafzimmer. Da Berkanins Werkstatt direkt darüber liegt, verlässt er diese beiden Räume manchmal wochenlang nicht und kommt oft nicht einmal zum Schlafen nach unten. Der Hebel neben der Tür nach Bereich **A20** kontrolliert die Träger der Rampe – weist der Hebel nach unten, ist die Rampe stabil, ansonsten instabil (siehe Bereich **A20**).

Kreaturen: Kanya gehört dem Katzenvolk an, einem seltenen und wunderschönen Volk von Humanoiden aus dem südlichen Garund. Sie ist selbst nach den Standards von Kaer Maga eine Exotin. Berkanin traf sie, als sie ihm nach einem misslungenen Einbruch vorgeführt wurde, und verfiel ihr und ihren langen, geschmeidigen Gliedmaßen augenblicklich. Kanya war ihrerseits von den mechanischen Dienern des Zauberschmiedes beeindruckt. Berkanin ignorierte grob das Gesetz und begnadigte die Diebin, dann bracht er sie in sein Heim, damit sie bei ihm lebte. Sodann begann eine heiße Affäre zwischen den beiden, welche andauerte, bis etwas anderes die Besessenheit des Ardok-Magiers erweckte – die Macht der trollischen Auguren. Seitdem ist Kanya zunehmend unzufrieden mit ihrer Lage, will aber ihren Liebhaber nicht aufgeben und

ist sich auch nicht sicher, ob die Begnadigung noch gilt, selbst wenn sie Berkanin verlässt.

Gegenwärtig wartet Kanya in diesem Raum. Sie ist wütend auf Berkanin und befindet sich in einem großen inneren Konflikt. So wie ihr Frust hinsichtlich des Magiers gewachsen ist, sind auch ihre Gefühle für die Haushofmeisterin gewachsen. Letzteres verunsichert und beschämt sie. Bisher konnte sie ihre Gefühle stets verbergen, doch wenn sie Herifax um Hilfe rufen hört, reagiert sie rasch und kommt aus diesem Raum, um sich am Kampf zu beteiligen.

Kanya Ismahe **HG 7**

EP 3.200

Katzenvolk-Schurkin 8 (*PF MHB III,* S. 140)

CN Mittelgroße Humanoide (Katzenvolk)

INI +4; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +14

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 16, auf dem falschen Fuß 15 (+1 Ablenkung, +1 Ausweichen, +4 GE, +1 natürlich, +3 Rüstung)

TP 71 (8W8+32)

REF +10, **WIL** +5, **ZÄH** +6

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallengespür +2, Verbesserte Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Kurzschwert +1,* +11/+6 (1W6+2/19–20)

Fernkampf Kurzbogen +10/+5 (1W6/×3)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +4W6

TAKTIK

Vor dem Kampf Sollte Kanya Herifax' Alarmschreie hören, betätigt sie den Hebel, welcher die Rampe in Bereich **A20** in eine wacklige Oberfläche verwandelt.

Im Kampf Kanya weiß, dass Hinterhältige Angriffe ihre größte Stärke sind. Sollte sie Herifax' Alarmruf vernehmen, stößt sie in der zweiten Kampfrunde hinzu und nimmt mit ihrem Kurzbogen Feinde von der Tür aus unter Beschuss. Sie zögert nicht, die schwankende Rampe zu betreten, da sie akrobatisch genug ist, selbst bei voller Ausnutzung ihrer Bewegungsrate nicht zu stürzen und jeden Wurf schafft, um das Gleichgewicht zu halten. Sie weicht dabei denen aus, welche ihrer Ansicht nach ebenfalls Hinterhältige Angriffe ausführen können. Zugleich nutzt sie für ihre eigenen Hinterhältige Angriffe die Situation aus, dass jeder auf der schwankenden Rampe auf dem falschen Fuß angetroffen wird. Sollte sie anderswo mit den SC zusammenstoßen – z.B. falls sich nach Bereich **A21** schleichen konnten, ohne Alarm auszulösen –, trinkt sie ihren *Trank: Unsichtbarkeit* und sucht nach einem Verbündeten (Herifax oder Berkanin), um an dessen Seite zu kämpfen, statt sich den SC allein zu stellen. Sie nimmt sich aber die Zeit, um die Tür nach Bereich **A22** zu öffnen, damit die Konstrukte dort hinausschwärmen können.

Moral Sollte Kanya auf unter 10 TP reduziert werden, flieht sie nach Bereich **A23** hinauf und kämpft bis zum Tod, um Berkanin zu beschützen.

SPIELWERTE

ST 12, **GE** 18, **KO** 14, **IN** 8, **WE** 12, **CH** 12

GAB +6; **KMB** +7; **KMV** 23

Talente Abhärtung, Ausweichen, Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Akrobatik), Große Zähigkeit, Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +18, Heimlichkeit +17, Klettern +12, Mechanismus ausschalten +15, Motiv erkennen +12, Überlebenskunst +11, Wahrnehmung +14

Sprachen Felin, Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Katzenglück, Fallen finden +4, Schurkentricks (Blutende Wunde +4, Kampfkniff, Schnelle Heimlichkeit, Schurkenfinesse), Spurter

Kampfausrüstung *Trank: Unsichtbarkeit*; **Sonstige Ausrüstung** *Lederrüstung +1, Kurzschwert +1,* Kurzbogen mit 20 Pfeilen, *Amulett der natürlichen Rüstung +1, Schutzring +1,* Schlüssel für die Geldkassette in Bereich **A19**



KANYA ISMAHE

A22. Badezimmer (HG 4)

Dieses Badezimmer ist groß und kunstvoll mit weißen und waldgrünen Fliesen verlegt. Neben zwei makellosen Toilettensitzen aus Porzellan gibt es ein Waschbecken und eine auf Füßen stehende Badewanne, welche mehreren Personen Platz bieten könnte. Alles ist mit kupfernen Hähnen und Abflüssen versehen. Die Ostwand wird fast vollständig von einem silbernen Spiegel eingenommen.

Kreaturen: Wie der Abort in Bereich **A8** werden die Toiletteneinrichtungen hier von winzigen Konstrukten gewartet, welche Fäkalien durch einen langen Tunnel in den Brennofen bringen. Diese einfachen Konstrukte und zahllose weitere winzige Konstrukte reinigen das Haus und halten es sauber. Seitdem Berkanin den Auguren entführt hat, ist Kanya nervös und hat die winzigen Diener angewiesen, sich in der Nähe zu halten und sie zu beschützen. Allerdings verunsichert sie die nie nachlassende Aufmerksamkeit der vielen winzigen mechanischen Augen, so dass sie ihnen ferner befohlen hat, sich nicht erblicken zu lassen. Daher wartet der Schwarm im Abort darauf, dass Eindringlinge das Badezimmer betreten, um dann aus den Löchern hervorzuquellen und anzugreifen. Die Konstrukte sind einzeln zwar eigentlich harmlos, in der Masse durch ihre Insektenbeine, Zangen und wirbelnden Bürsten und Schwämme aber überraschend effektiv als Schwarm. Da sie sich tagelang schon im Abort verstecken, statt ihren normalen Pflichten nachzukommen, sind sie von Fäkalien verklebt und übertragen Schmutzfieber.

Der Reinigungskonstruktschwarm ist zwar unintelligent, erkennt aber Kanya, Herifax und Berkanin. Sollten andere Besucher zum Herrenhaus kommen, werden die Konstrukte in der Regel in Bereich **A23** eingeschlossen, damit sie niemanden angreifen.

Reinigungskonstruktschwarm **HG 4**

EP 1.200

N Sehr kleines Konstrukt (Schwarm)

INI +5; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 17, auf dem falschen Fuß 12 (+5 GE, +2 Größe)

TP 44 (8W10)

REF +7, **WIL** +2, **ZÄH** +2

Immunitäten wie Konstrukte; **Verteidigungsfähigkeiten** halber Schaden durch Hieb- und Stichwaffen, wie Schwärme

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Klettern 6 m

Nahkampf Schwarm (2W6 plus Ablenkung und Krankheit)

Besondere Angriffe Ablenkung (SG 14), Krankheit (Schmutzfieber, Zähigkeit SG 12)

SPIELWERTE

ST 5, **GE** 21, **KO** —, **IN** —, **WE** 10, **CH** 1

GAB +8; **KMB** —; **KMV** —

A23. Berkanins Werkstatt (HG 10)

Dieser große Raum hat 4,50 m hohe Wände, welche keine Decke tragen. Die Fenster sind schmale, hohe Bögen. Zwischen den Mauerkronen und der Höhlendecke von Bies liegen etwa 1,50 m. Die Wände und mehrere Werkbänke sind mit Papieren und Diagrammen bedeckt, auf dem Boden türmen sich halbverzehrte Mahlzeiten und Teile von Maschinen. An der Nordwestwand lehnt ein großer Metallapparat, an welchem der blutige, schlaffe Leib eines Trolls hängt.

Dies ist Berkanins Werkstatt, wo er sich in letzter Zeit fast ausschließlich aufhält und sogar lieber in seinem Stuhl schläft, statt die Arbeit zu unterbrechen. Wenn die SC eintreten, blickt er sie mit einem beunruhigen ruhigem Lächeln an und verkündet: „Ah, weitere Spielzeuge! Da werde ich euch mal auseinandernehmen und schauen, wie ihr funktioniert!“

Kreaturen: Berkanin Ardok ist ein großer, dürrer Mann Anfang Dreißig. Er ist glattrasiert, gutaussehend und ist in eine teuer wirkende, engsitzende, maßgeschneiderte Robe gekleidet, an der Beutel, Gurte und seltsame, mechanische Gerätschaften hängen. An seinem Gürtel hängt sein Amtsmeißel, der ihn als Angehörigen der Ardok-Familie ausweist. Am merkwürdigsten aber dürfte das Ledergeschirr sein, welches er am Oberkörper trägt und dass zwei goldene, mechanische Schwingen an seinem Rücken in Position hält.

Sobald er die SC begrüßt hat, breiten sich die Schwingen mit surrenden und klickenden Geräuschen aus und er erhebt sich unbeholfen in die Luft, um sich zum Kampf zu stellen!

Bei Berkanin sind zwei Mechanische Soldaten. Wie viele andere der Konstrukte im Herrenhaus, wurden diese von mehreren Magiern unter Nutzung geheimer Techniken zusammen geschaffen, betrachten Berkanin aber als ihren Meister und befolgen seine Befehle aufs Wort. Auch Berkanins Vertrauter Pietie ist hier anwesend, sofern die SC ihm nicht bereits begegnet sind und ihn zerstört haben.

Berkanin Ardok **HG 8**

EP 4.800

Menschlicher Magier 9

CN Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +3; **Sinne** Wahrnehmung +1

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 16 (+1 Ablenkung, +1 Ausweichen, +3 GE, +1 natürlich, +4 Rüstung)

TP 85 (9W6+51)

REF +6, **WIL** +7, **ZÄH** +5

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 9 m (schlecht)

Nahkampf Meißel -1 (1W4–1)

Fernkampf Leichte Armbrust +7 (1W8/19–20)

Besondere Angriffe Hand des Lehrlings (6/Tag), Metamagische Meisterschaft (1/Tag)

Vorbereitete Magierzauber (ZS 9; Konzentration +12)

5. — *Person beherrschen* (SG 18)
4. — *Schwarze Tentakel* (SG 17), Verstärkter *Sengender Strahl*
3. — *Feuerball* (SG 16), *Hast*, Verstärktes *Magisches Geschoss*
2. — *Schutz vor Pfeilen, Spinnennetz* (SG 15), *Unsichtbarkeit* (2x), *Verschwimmen*
1. — *Federfall, Magierrüstung, Magisches Geschoss* (2x), *Sprachen verstehen*
0. (beliebig oft) — *Botschaft, Magie entdecken, Magie lesen, Magierhand*

TAKTIK

Vor dem Kampf Sobald Berkanin erkannt hat, dass sich Feinde nähern, wirkt er *Magierrüstung* und *Schutz vor Pfeilen* auf sich. Anschließend wirkt er mit seinem Zauberstab *Falsches Leben* auf sich selbst.

Im Kampf Berkanin nutzt seine *Schwächeren Zauberflügel*, um in der Luft zu bleiben und so aus der Nahkampfreichweite

der SC zu gelangen. Zwischendurch lässt er sich nur kurz auf den Mauerkronen oder Fenstereinfassungen nieder. Zu Beginn des Kampfes wirkt er *Unsichtbarkeit* und bleibt in Bewegung, während er in den nächsten Runden *Hast* und *Verschwimmen* auf sich wirkt. Er zieht es vor, Gegner mittels Zauber wie *Schwarze Tentakel* und *Spinnennetz* außer Gefecht zu setzen und sie dann mit Flächeneffekten und Schadenszaubern zu bearbeiten. Ebenso könnte er den eindrucksvollsten Gegner mittels *Person beherrschen* gegen die Gruppe wenden. Er befiehlt Pietie, Säure mit größter Wirkung zu spucken, und hat auch keine Skrupel, seinen Vertrauten zu opfern, um seine eigene Haut zu retten. Dasselbe gilt in noch stärkerem Maß für die Mechanischen Soldaten – diese sind zwar schwer zu ersetzen, doch wenn sie sich einmischen und dafür sorgen, dass er überlebt (oder auch nur einen Zauber ungestört wirken kann), haben sie ihren Zweck erfüllt.

Moral Berkanin weiß, dass er die Geduld seiner Familie überstrapaziert hat, weswegen er auch nicht versuchen wird zu seinen Brüdern zu fliehen, sollte die Lage aussichtslos erscheinen. Sollte er auf unter 10 TP reduziert werden, bettelt er stattdessen um sein Leben. Wenn die SC ihn dazu auffordern, lässt er Augustil frei, allerdings könnte der Troll nicht bereit sein, ein zwischen seinem Entführer und den SC geschlossenes Abkommen zu beachten. Sollte Berkanin verschont werden, ist er bereit, sein wertvollstes Besitzstück – seine *Schwächeren Zauberflügel* – den SC zu übergeben, damit diese mit Augustil verschwinden und ihn in Ruhe lassen.

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 16, **KO** 14, **IN** 16, **WE** 12, **CH** 10
GAB +4; **KMB** +3; **KMV** 18
Talente Abhärtung, Im Kampf zaubern, Konstrukt herstellen, Schriftrolle anfertigen, Verbesserter Vertrauter, Wundersamen Gegenstand herstellen, Zauber verstärken
Fertigkeiten Fliegen +11, Mechanismus ausschalten +12, Wissen (Arkanes) +15, Wissen (Baukunst) +15, Wissen (Lokales) +15, Zauberkunde +15
Sprachen Celestisch, Elfisch, Gemeinsprache, Tianisch
Besondere Eigenschaften Arkane Verbindung (Mechanischer Vertrauter [Pietie])
Kampfausrüstung *Stab: Falsches Leben* (ZS 10, 7 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** Meißel (improvisierte Waffe), Leichte Armbrust mit 10 Bolzen, *Amulett der natürlichen Rüstung +1*, *Schwächere Zauberflügel*, *Schutzring +1*, Materialkomponentenbeutel, Zauberbuch (enthält alle vorbereiteten Zauber plus 2W4 weitere Zauber deiner Wahl des jeweils 1. bis 4. Grades), 81 PM, 123 GM

Pietie **HG -**
EP 0
Mechanischer Vertrauter (siehe Seite 440)
TP 16
Eingebauter Gegenstand (AF) Pietie trägt gegenwärtig einen *Stab: Magisches Geschoss* mit 23 Ladungen in sich. Das Konstrukt erhält die Fähigkeit, Säure als Berührungsangriff im Fernkampf zu spucken, welche 1W4 Schadenspunkte verursacht. Es kann eine Ladung des Zauberstabes verbrauchen, um den Schaden für einen Angriff auf 2W4 Schadenspunkte zu erhöhen. Die Säure verschwindet nach 1 Runde. Alternativ kann Pietie eine Ladung verbrauchen, um bei sich selbst 1W6 Schadenspunkte zu heilen.



BERKANIN ARDOK

Mechanische Soldaten (2) **HG 6**
EP je 2.400
TP je 64 (*PF MHB III,* S.171)

Entwicklung: Da Augustil gefesselt und halb bewusstlos ist, wird er separat beschrieben (siehe nachfolgend, Augustils Befreiung). Sollten die SC ihn während des Kampfes mit Berkanin befreien, bleibt seine Taktik unverändert.

Augustils Befreiung (HG 8)

Der merkwürdige Mechanismus und seine zahlreichen Verstärkungen, welcher Berkanins entführten Trollauguren fesselt, nimmt fast eine ganze Wand der Werkstatt in Anspruch. In der Mitte hängt Augustil mit ausgebreiteten Gliedmaßen. Durch Handgelenke und Fußknöchel wurden lange Stacheln getrieben. Sein Bauch ist aufgeschnitten, die Haut wird von Haken zurückgezogen und seine Innereien und Organe liegen vor ihm in einem metallenen Becken,

welches von den ausfahrbaren Armen des Apparats gehalten wird. In der Haut des Trolls stecken schmerzhaft wirkende Zugänge, von denen aus lange Schläuche zu Glaskolben und versiegelten Gefäßen aus Stahl und Kupfer führen. Immer wieder springen zwischen Kontakten auf der Streckbank Funken umher. Eine orgelpfeifenartige Ansammlung von Röhren ragt fast bis zur Mauerkrone hinauf. Mehrere Metallarme mit Schreibfedern kritzeln ständig etwas auf Papierbögen, während der Apparat ständig am Troll herum schneidet und –zerrt, um seine Regeneration zu neutralisieren, damit die gefolterte Kreatur in einem Dämmerschlaf der Qual verbleibt.

Dieser Apparat ist Berkanins Meisterstück: Sie soll gleichzeitig die seherischen Kräfte des Trolls verstärken (die Röhren sind dafür gedacht, „göttliche Resonanzen" aufzufangen und zu verstärken) und seine Prophezeiungen aufzeichnen mit dem Endziel, das Phänomen eines Tages mechanisch nachzuahmen. Der ganze Mechanismus ist ein unglaubliches Kunstwerk und Exemplar der Ingenieurskunst, erfüllt bisher aber nur einen Zweck: den Troll dauerhaft leiden zu lassen.

Kreaturen: Augustil befindet sich seit über einer Woche in diesem Folterinstrument. Berkanin füttert ihn zwar, verweigert dem Troll aber die Heilung seiner Wunden durch seine natürlichen Regenerationskräfte. Ferner versucht der Magier, die prophetische Gabe des Trolls auszulösen, indem er ihm kraftvolle Psychopharmaka verabreicht, Drogen, welche Augustil verwirren und ihn halluzinieren lassen. Die Maschine gleicht seine Regenerationskraft aus und verursacht effektiv jede Runde 5 Schadenspunkte. Augustil befindet sich auf 100 TP. Sollten die SC versuchen, mit ihm zu reden, reagiert er nur mit gemurmeltem, wirrem Zeug. Solange er an die Gerätschaft gebunden ist, spricht und versteht er nur Aklo. Sollten die SC mit ihm kommunizieren können und einen Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 32 oder für Einschüchtern gegen SG 24 bestehen, können sie seinen Wahnsinn überwinden und ihn für 1W4 Runden klar denken lassen. *Genesung, Heilung* oder ähnliche, mächtigere Effekte heilen seinen Wahnsinn sofort (allerdings kehrt der Wahnsinn wieder, wenn er nicht innerhalb von 8 Stunden aus dem Apparat befreit wird). Auch Bezauberungs- und Zwangseffekte können ihn beruhigen, aber nur solange diese Effekte anhalten.

Sollte Augustil befreit werden, während ihn der Wahnsinn noch im Griff hat, beginnen seine Regenerationsfähigkeiten wieder zu wirken und irgendetwas wird in seinem Gehirn ausgelöst. Er beginnt zu heulen und greift jeden im Raum an, wobei er teilweise Unverständliches brüllt, teilweise aber auch auf Aklo Fragen schreit wie „Wer bist du?" und „Wer bin ich?" Er greift die Gruppe sofort an, konzentriert sich auf physische Angriffe und wendet sich stets gegen den ihm am nächsten gewandten Gegner. Sollte er bewusstlos geschlagen werden, stabilisiert sich sein Verstand beim Aufwachen, andernfalls braucht sein System 2W4 Stunden, um die Drogen und Halluzinogene zu verarbeiten. In diesem Zustand kann Augustil sich nicht weit vom Herrenhaus entfernen, daher könnten die SC sich auch einfach zurückhalten und abwarten, bis er sich erholt hat.

Augustil **HG 8**
EP 4.800
TP gegenwärtig 100 (siehe Seite 308)

Schätze: Berkanins Apparat ist kaum etwas wert, handelt es sich doch nur um eine glorifizierte Streckbank. Zu Füßen der Maschine liegen Papierstapel mit mehreren Seiten, auf denen die Gerätschaft pflichtgetreu Augustils Geplapper und Stöhnen aufgezeichnet hat. Obwohl alles Unsinn ist – die Maschine hat sich sehr bemüht, die Schmerzensschrei des Trolls phonetisch niederzuschreiben –, würden die Auguren für diese Dokumente 2.000 GM bezahlen, schon allein um sicherzustellen, dass sie niemandem sonst in die Hände fallen. Sollten die SC die Maschine untersuchen und ihnen ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 gelingen, entdecken sie einen klebrigen Brocken *Meditationsweihrauch*, der unangetastet in einem Weihrauchschwenker liegt – Berkanin ist noch nicht dazu gekommen, die Effekte an Augustil auszuprobieren.

Augustils Rückkehr

Sobald die SC Augustil überwältigt oder ihn frei von Drogen gemacht haben, ist er äußerst dankbar und entschuldigt sich vielmals. Augustil ist ein kultivierter Troll, hat aber einen gehetzten Blick und neigt dazu, ins Leere zu starren oder mitten im Satz abzubrechen, wenn er eine Vision hat. Er tut, was er kann, um den SC beim Verlassen des Herrenhauses zu helfen und zu seinen Leuten im Augurentempel am Tiefmarkt zurückzukehren.

Vargun und die übrigen Auguren sind überglücklich, Augustil lebend wiederzusehen, und eilen herbei, um ihn und die SC an den Stufen ihres weißen Kolonadentempels zu treffen. Als Dank für die Hilfe der SC hat Vargun bereits ihre Kontakte in Anspruch genommen und eine vielversprechende Spur hinsichtlich des verlorenen Splitters des *Sihedrons* gefunden. Ehe sie aber berichten kann, treten die versammelten Trolle zurück, als Augustil zuckend mit Schaum auf den Lippen zu Boden stürzt. In krächzendem Aklo stößt er die folgende Prophezeiung aus (die Vargun sofort übersetzt, sollten die SC die Sprache nicht beherrschen).

Die Eule sucht, doch findet nicht.
Geht zum Turm des Wissens' Licht.
In verborgener Burg das Geheimnis gehütet liegt
im finsteren Wald in tiefer Höhle wiegt.

Die Abtei des Fraßmondes
wird gebadet in Blut zum Lied des Windes,
um zu beenden, was längst begonnen
und weit die Weltuntergangspforte aufgestoßen.
Der Zerbrochene Stern aus sieben Scherben
für sieben Fürsten mit sieben Schwertern.
Die Blaue Königin am fernen Himmel
wird neuentfachen alten Zwist.
Die See wird sich erheben und Menschen ertränken
und einst Verlorenes wird nach der Krone greifen.

Als Augustil endet, entspannt sich sein Leib und er kommt wieder zu Sinnen. Die anderen Auguren nicken weise und helfen ihm auf, um ihn zum Tempel zu geleiten. Vargun informiert die SC, dass sie Zeugen einer wahren Prophezeiung geworden sind, von der sie vermutet, dass sie für die SC vorherbestimmt ist.

Die Prophezeiung: Augustils Prophezeiung ist tatsächlich wahr und spricht von noch kommenden Ereignissen des Abenteuerpfades. Der erste Teil bezieht sich auf dieses Abenteuer: die Eule ist der Rat der Wahrheit, der Turm des

Wissens die Theraspitze und die anderen Zeilen beziehen sich auf die Schwarze Feste im Herzen des dunklen Waldes. Der zweite Teil spricht von Geschehnissen im nächsten Kapitel „Jenseits des Weltunterganges“: das Windliedkloster liegt über einem älteren Schrein Groetus‘ („des Fraßmondes“). Der dritte Teil bezieht sich auf die sieben Runenherrscher und ihre legendären Sündenschwerter sowie die Blaue Drachin Cadrilkasta, welche ebenfalls nach den Scherben sucht und der im fünften Teil begegnet wird. Die letzten Zeilen schließlich betreffen den Tsunami im letzten Teil, der ausgelöst wird, wenn sich Xins frühere Hauptstadt aus den Fluten erhebt. Die SC wissen nicht, dass sie möglicherweise selbst aus der Zukunft Augustil diese Vision zukommen lassen (siehe *Kapitel 6* – „Die Auferstehung des Runenkaisers“).

Es steht dem SL frei, die Prophezeiung ganz, teilweise oder gar nicht zu erläutern. Er könnte sich Vargun für mögliche Deutungen bedienen oder die SC Fertigkeitswürfe für Wissen ablegen lassen. Gewisse Elemente wie Runenherrscher und der *Zerbrochene Stern* sollten aber offensichtlich sein. Durch die nun erfolgte Prophezeiung werden künftige Ereignisse weitaus epischer wirken, wenn sie schließlich eintreten. Der SL muss aber darauf achten, nicht zu viel zu verraten!

Egal wie viel sich die SC zusammenreimen können, so ist Vargun sich sicher, dass es sich um eine wahre Prophezeiung handelt, da die ersten beiden Zeilen zu der Information passen, welche sie den SC zur Belohnung zukommen lassen wollte.

Belohnung: Wenn die SC Augustil lebend zu den Auguren zurückbringen, dann belohne sie mit 9.600 EP.

Teil Drei: Die Unterstadt

Während die SC Augustil retteten, fügte Vargun einige Informationsstücke zusammen, welche bisher unklar waren. Auf den Straßen heißt es, dass der Rat der Wahrheit, eine machtvoller Orden aus Arkanisten, Gelehrten und Ingenieuren, der vor vielen Jahren spurlos verschwunden ist, entweder zurückgekehrt sei oder neugegründet worden wäre. Man hat das Eulensiegel des Rates mit seinen weitaufgerissenen Augen mittlerweile an den merkwürdigsten Orten gefunden. Und nun hat auch noch die Theraspitze ihre Türen verschlossen und verwehrt sich jeder Kommunikation mit der Außenwelt – derartiges kam bisher noch nie vor. Als Vargun erkannte, dass eine Verbindung zwischen diesen Ereignissen bestehen könnte, forderte sie ein paar Gefallen ein und brachte in Erfahrung, dass die beiden Organisationen in aller Stille ein Abenteurergruppe aufgestellt und ausgerüstet hatten, welche verbotenerweise in die Unterstadt vordringen und ein mächtiges Artefakt finden sollte – „die Scherbe des Runenfürsten“.

Sobald die SC sich ausgeruht haben (oder noch eher, wenn sie darauf bestehen sollten), nimmt die Trollin sie mit, um der uralten Bibliothek einen Besuch abzustatten.

Die Theraspitze

Die Theraspitze wird oft auch nur als die Große Bibliothek bezeichnet. Viele glauben, sie wäre das älteste Lager niedergeschriebenen Wissens in Varisia. Es handelt es sich um einen achtstöckigen Rundturm, von dem es heißt, er besäße noch einmal so viele Stockwerke in die Tiefe. Die Bibliothekare bilden eine zurückgezogene, innerhalb den Mauern der Bibliothek lebende Sekte. Die Bibliothek ist zum Teil so berühmt, weil dort alles Wissen willkommen ist, egal wie trivial, gefährlich oder unheilig – doch es auch in den bizarr sortierten Bergen von Büchern und Schriftrollen zu finden, ist etwas völlig anderes.

Als Vargun und die SC bei der Bibliothek eintreffen, sind die riesigen, eisenverstärkten Türen der Bibliothek fest verschlossen. Ein kleines Schild mit äußerst sorgfältig geschriebenen Buchstaben verkündet, dass die Bibliothek bis auf weiteres geschlossen sei. Vargun ignoriert das Schild und hämmert mit ihrer fleischigen Faust eine volle Minute lang gegen die Tür, bis eine Luke in der Tür geöffnet wird. Durch ein schmückendes Metallgitter schaut ein Paar wachsamer Augen. Eine spröde Frauenstimme verkündet: „Wenn ihr das Schild nicht lesen könnt, habt ihr hier ohnehin nichts verloren.“

Vargun überlässt es den SC, das Gespräch zu führen. Der Bibliothekar beschimpft den Haufen vor der Tür nach besten Kräften, doch sobald jemand den *Zerbrochenen Stern*, das *Sihedron* oder den Rat der Wahrheit erwähnt (sollten die SC dies nicht tun, spricht Vargun es an), weiten sich die Augen hinter dem Gitter und die Tür beginnt sich knarrend zu öffnen. Eine bucklige Menschenfrau in einer roten Robe winkt sie daraufhin rasch herein, bevor sie die Tür hinter ihnen wieder schließt und verbarrikadiert.

Die gescheiterte Mission

Die Bibliothekarin heißt **Koifa** (N Alte menschliche Expertin 12). Sobald sie genug forsche Fragen gestellt hat, um sicherzugehen, dass die SC wirklich wissen, wovon sie reden, seufzt sie gereizt und erklärt die Situation der Bibliothek:

Die meisten Leute wissen nicht, dass die Bibliothekare der Theraspitze nicht die ersten Gelehrten waren, die sich in Kaer Maga niedergelassen haben – und die besten sind sie auch nicht. Tief unter ihnen, in einem unterirdischen Reich namens Xavorax, lebt ein Volk extraplanarer Forscher und Historiker, die Mnemoiden. Wie die riesige Monumentstadt selbst sind die Mnemoiden älter als das Thassilonische Reich und dienten sogar den Runenherr-

Nebenqueste: Das Schicksal der ersten Expedition

Ehe die SC zur Werkstatt aufbrechen, übergibt Koifa ihnen eine Liste der Angehörigen der ersten, nun vermissten, Expedition: ein weiblicher menschlicher Mönch namens Hasari, ein Halblingschurke namens Perotus, ein gnomischer Blutwanst namens Luonim der Gewaltige und eine Düsternaga namens Silasni. Koifa wüsste gern, was diesen vier Söldnern zugestoßen ist, und würde ihre Leichen gern ihren Angehörigen für ein Begräbnis übergeben können. Koifa kennt das Tun und Handeln von Abenteurern und wird daher nicht nachfragen, sollten zurückgebrachten Toten Ausrüstungsgegenstände fehlen.

Für jede zurückgebrachte Leiche – sofern diese einem der vermissten Abenteurer zugeordnet werden kann – verspricht Koifa eine Belohnung von 1.000 GM. Sollten die SC einen lebenden Abenteurer retten können, ist ihr dies 2.000 GM wert. Die SC erhalten zudem 2.400 EP pro zurückgebrachten toten Abenteurer und 4.800 EP pro geretteten lebenden Abenteurer.

schern über Generationen, ehe sie vor dem Erdenfall schließlich unter die Oberfläche flohen.

In den letzten Jahren hatten die Bibliothekare der Theraspitze immer wieder telepathischen Kontakt mit den Mnemoiden, um Antworten auf bestimmte esoterische Fragen zu erlangen, auch wenn dies stets einen Preis erforderte. (Koifa versucht, dieses Thema rasch zu übergehen, enthüllt auf hartnäckige Nachfrage aber, dass die Mnemoiden sich von Gedanken und Erinnerungen ernähren und sich stets in dieser Währung bezahlen lassen.) Vor einigen Wochen jedoch kontaktierten dieses Mal die Mnemoiden die Bibliothekare und boten den Oberflächenbewohnern ihre Hilfe bei der Bergung eines Artefaktes von großer Macht an – einer Scherbe von Xins gewaltigem *Sihedron*. Diese soll in einem anderen, legendären Reich unter der Stadt lagern, dem sogenannten Dunklen Wald. Dabei verrieten die Mnemoiden den Bibliothekaren etwas völlig Neues: In ihrem eigenen Turm gab es eine seit Jahrtausenden verborgene Geheimtür, welche zu einem bis dahin unentdeckten Teil der Unterstadt mit einer von Karzougs vielen Werkstätten führte. Sofern die Bibliothekare eine Gruppe Abenteurer oder Söldner nach unten schickten, wollten die Mnemoiden von Xavorax sich mit ihnen treffen. Dies sollte in der „Kammer des *Schwarzen Menhirs* jenseits des Flusses der Erinnerung“ geschehen, wo die Mnemoiden die Abenteurer sodann mit Hilfe des *Schwarzen Menhirs* in den Dunklen Wald schicken wollen, wo sich den Nachforschungen der blinden Kreaturen nach die Scherbe des *Zerbrochenen Sterns* befinden soll.

Die Mnemoiden hüllten sich wie immer in Rätsel und äußerten sich nicht weiter, doch das Gesagte genügte. Begierig, den Gegenstand studieren zu können und von seiner Bergung zu berichten, rekrutierten die Bibliothekare eine Abenteurergruppe, welche in die verborgenen Gewölbe vorstoßen und sich mit den Gesandten der Mnemoiden treffen sollte. Das ganze Unternehmen – durch die vergessene Werkstatt zum Treffpunkt vorstoßen, in den Dunklen Wald reisen und sich dort die Scherbe nehmen und wieder verschwinden – sollte eigentlich höchsten ein paar Tage dauern.

Doch etwas ging schief und die Gruppe kehrte nicht zurück. Anscheinend hat sie es nicht einmal bis zum Treffpunkt geschafft, wo die Mnemoiden warten. Die Bibliothekare fürchten, etwas in der Tiefe unter der Stadt erweckt zu haben. Daher haben sie rund um die Uhr Wachen an der Geheimtür aufgestellt und wagen es nicht, Besucher einzulassen, damit niemand die Unstimmigkeiten bemerken und die Dämmerwache alarmieren kann. (Das ganze Unterfangen ist hochgradig verboten, da nicht autorisierte Vorstöße in die Unterstadt die ganze Stadt der Gefahr erhöhter Monsteraktivität aussetzen. Die Bibliothekare wollen auch nicht für mögliche Todesfälle und Schäden aufgrund ihrer Überheblichkeit verantwortlich gemacht werden.)

Koifa möchte mittlerweile nur noch das Problem aus der Welt schaffen. Sie fürchtet einen möglichen Skandal und hofft verzweifelt auf jemanden, der die Lage in Ordnung bringen kann. Die SC geben ihr Hoffnung: Sollten sie in die Kammern jenseits der Geheimtür vorstoßen, herausfinden, was der anderen Gruppe zugestoßen ist, sicherstellen, dass die Gesandten der Mnemoiden nicht zu Schaden gekommen sind oder anderweitig verraten wurden, und dann die ursprüngliche Bergungsmission fortsetzen, können sie alle gefundenen Schätze – auch die angebliche Scherbe des Runenherrschers – behalten. Opportunistische oder gierige SC können Koifa sicherlich bedrängen, ihre Hilfe großzügiger zu entlohnen, auch damit sie über die Sache schweigen. Die Bibliothekarin knirscht frustriert mit den Zähnen, ist aber bereit, den SC eine Belohnung in Höhe von 4.000 GM anzubieten, sofern sie das Problem schnell und vor allem unbemerkt erledigen können.

Sofern die SC zustimmen, gibt Koifa ihnen die nötige Vorbereitungszeit (sie könnten sogar in der Bibliothek nach neuen Zaubern oder Informationen suchen – was sie finden, liegt allein in der Hand des SL), dann führt sie sie durch mehrere enge Etagen voller Bücher bis zur Geheimtür.

Die Therawerkstatt

Das Gewölbe unter der Theraspitze wurde wahrscheinlich wegen seines Zuganges zur nahen Bibliothek angelegt. Es war Jahrtausende lang versiegelt, daher hat die andere Abenteurergruppe deutliche Spuren im Staub hinterlassen. Die Gewölbe sind ihrerseits mit tiefergelegenen Regionen der Unterstadt durch einen Tunnel in Bereich **B15** verbunden, daher sind die Kammern alles andere als verlassen. Sofern nicht anders erwähnt, ist die Deckenhöhe überall 3 m hoch und die Türen bestehen aus starkem Holz, welches magisch vor Verfall geschützt wurde. Viele Wächter der Werkstatt sind an ihre Räume gebunden und verlassen diese selbst dann nicht, wenn sie Kampflärm hören. Diese *Magischen Bande* funktionieren auf ZS 20 und können nur mittels Antimagie oder *Magische Auftrennung* gelöst werden.

B1. Barrikade

Das Labyrinth aus vollgestopften Bücherregalen wurde an dieser Wand des großen Lagerraumes tief unter der Theraspitze fortgerückt. Stattdessen wurden mehrere hölzerne Lesepulte aufeinandergestapelt und zu einer Barriere umfunktioniert, welche einen Teil der Steinwand in einem Halbkreis umgibt. Ein heller Fleck zeigt, wo früher ein Wandteppich gehangen hat, der nun vergessen auf ein nahes Regal geworfen liegt. Eine Steintür, welche derart perfekt gearbeitet ist, dass sie in geschlossenem Zustand fast unsichtbar wäre, steht leicht offen.

Ein ganzes Dutzend Bibliothekare – alte und ungewöhnlich bucklige Humanoide unterschiedlicher Volkszugehörigkeit, doch alle in rote Roben gekleidet – sitzt auf Kissen und Stühlen um die Barrikade herum und wacht, ob etwas durch die Tür dringt. Mehrere haben Zauberstäbe oder –stecken in Griffweite. Keiner protestiert, als Koifa die Lage erklärt, und niemand versucht, die SC davon abzuhalten, über die Barrikade zu klettern und die Tür zu benutzen. Sollte Vargun noch bei den SC sein, bleibt sie hier zurück, wünscht ihnen Glück und bittet sie, den Augurentempel zu unterrichten, sollten sie überleben.

B2. Durchgang

Dieser lange, steinerne Gang ist nur 1,50 m breit und windet sich in die Tiefe. An manchen Stellen ist der Untergrund sogar treppenartig geformt. Der Gang ist weit über einhundert Meter lang und endet schließlich an einer Steintür, welche jener im Keller der Theraspitze ähnelt. Diese steht offen und führt nach Bereich **B3**. Geschlossen ist sie jedoch sehr gut verborgen (Wahrnehmung, SG 35),



allerdings kann Koifa ihnen die Tür notfalls zeigen. Die Bibliothekarin begleitet die SC nicht weiter in das Gewölbe hinein.

B3. Forschungsassistent (HG 8)

Diese Kammer steht völlig leer, sieht man von einem an der Wand stehenden Holzstuhl mit hoher Lehne und einem kopfgroßen Tropfen kondensierter, purpurner Flüssigkeit ab, welcher sich in der Raummitte beständig umformt, wie ein Tropfen schweres Öl, der unter Wasser festhängt.

Dieser Raum wurde von Runenherrscher Karzoug angelegt, um ihm bei seinen magischen Forschungen zu helfen (bei der Forschungsassistent-Falle hat ihm ein verbündeter Zauberkundiger geholfen, welcher in die Verteidigungen Verzauberungseffekte integrieren konnte). Der Tropfen fungiert nicht nur als eine Art automatischer Sekretär, welcher neue Gegebenheiten niederschrieb und die er dann einer fernen, verborgenen Bibliothek übermittelte, sondern kann auf Befehl auch Informationen beschaffen. Karzoug jedoch war umsichtig genug, um bei diesem magischen Diener einige Sicherheitsvorkehrungen einzubauen, sollten seine anderen Untergebenen der Versuchung erliegen, ihn benutzen zu wollen.

Falle: Wenn die SC zum ersten Mal den Raum betreten, pulsiert der Tropfen und eine angenehme Frauenstimme verlangt auf Thassilonisch: „Bitte, stellt eine Frage.“ Sollte ein SC mit einer Frage antworten, muss ihm augenblicklich ein Willenswurf gegen SG 22 gelingen. Bei Erfolg antwortet der Tropfen mit einem kurzen Satz (behandle dies, als einen Fertigkeitswurf für eine Wissensfertigkeit mit einem Bonus von +20). Wird das Wort „Abschalten“ auf Thassilonisch ausgesprochen, schaltet dies die Falle für 10 Minuten ab.

Sollte der Rettungswurf scheitern, der SC eine Frage in einer anderen Sprache als Thassilonisch stellen oder überhaupt keine Frage gestellt werden, nimmt der Tropfen die Gestalt einer arkanen Rune an, welche wie eines von vier Symbolen fungiert. Diese vier Symbole werden in einer festgelegten Reihenfolge ausgeformt, sobald die Falle ausgelöst wird. Gegenwärtig ist er so eingestellt, dass er ein *Symbol der Schwäche* auslöst. Das Symbol verschwindet nach 1 Minute und formt sich wieder zu einer purpurnen Flüssigkeitskugel. Sollte zwei Runden später noch immer jemand im Raum sein, aktiviert der Sekretär sich wieder und bittet erneut um eine Frage.

Forschungsassistent **HG 9**

EP 6.400

Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 33; **Mechanismus ausschalten** SG 33

Effekte

Auslöser Frage; **Rücksetzer** Automatisch (nach 2 Runden Verzögerung); **Umgehen** Das Wort „Abschalten“ auf Thassilonisch ausgesprochen

Effekt Zaubereffekt (*Symbol der Schwäche*; ZÄH SG 20, keine Wirkung); sollte die Falle wiederholt ausgelöst werden, führt sie die folgenden Symbole in der genannten Reihenfolge aus und beginnt dann wieder von vorn mit dem *Symbol*

der Schwäche: *Symbol der Furcht* (Zähigkeit SG 19, keine Wirkung), *Symbol der Schmerzen* (Zähigkeit SG 18, keine Wirkung), *Symbol des Wahnsinns* (Willen SG 21, keine Wirkung)

Entwicklung: Die Gesandten des von sich überzeugten „Rates des Wahrheit" wurden beinahe sofort durch diesen Raum niedergemacht. Sobald sie den Tropfen entdeckten, fragte Luonim der Gewaltige „Was zur Hölle ist das?", es misslang sein Willenswurf und alle wurden dem *Symbol des Wahnsinns* ausgesetzt (mit weitaus interessanteren Effekten als einer einfachen Verwirrung – siehe die folgenden Einträge, wie jedes Mitglied dieser Gruppe betroffen wurde). Mehreren Gruppenmitgliedern gelang ihr Rettungswurf nicht, so dass die Gruppe nun über das Gewölbe verteilt ist in unterschiedlichen Zuständen geistiger Klarheit. Spuren auf dem Boden und frische Blutflecken weisen auf den Kampf hin.

B4. Beschwörungskammer (HG 10)

Staubige, verrottende rote Vorhänge hängen von der Zimmerdecke. In jeder Ecke steht ein hoher, eiserner Kerzenhalter. Im Boden eingelassen ist in weiten, vielfarbigen Linien ein Runenkreis, in dessen Mitte sich ein siebenzackiger Stern befindet.

Das Muster auf dem Boden ist ein mächtiger Beschwörungskreis. Jeder, der Beschwörungszauber im Zentrum des Kreises sitzend vorbereitet, behandelt seine Beschwörungszauber, als wären sie mittels des metamagischen Talents Zauber ausdehnen modifiziert. Diese Zauber können bewahrt und später gewirkt werden, der Vorteil verschwindet aber, wenn der Zauberkundige das nächste Mal seine Zauber außerhalb des Kreises vorbereitet, selbst wenn er niemals die ausgedehnte Version genutzt hat. Der Beschwörungskreis kann mittels eines Fertigkeitswurfes für Zauberkunde gegen SG 30 wie ein magischer Gegenstand identifiziert werden.

Kreaturen: In der Mitte des Raumes schwebt der körperlose Kopf einer lange eingekerkerten Couatl in der Luft und weint vielfarbige Tränen. Ihr Name ist Tsikinal und sie ist seit Jahrtausenden an diesen Raum gebunden. Sie ist nicht imstande gute Taten zu vollbringen und muss diesen Teil von Karzougs Werkstatt beschützen. Die hier befindliche *Magische Bande* ist eine metamorphische Art: Sobald Eindringlinge hereinkommen (der Zauber definiert jeden als Eindringling, der nicht die Robe des Theraordens trägt), lassen die Bande kurzfristig nach und zwingen die Couatl, diese anzugreifen. Interessanterweise gilt dies nicht, sollte einer der SC wie die Runenherrscherin Sorschen aussehen (weil er in ihrem Klon im letzten Abenteuer wiederbelebt wurde); dann kann die Couatl den Zwang anzugreifen ignorieren, selbst wenn sie erfahren sollte, dass jemand anders im Körper von Sorschen steckt.

Wenn die SC eintreten, hört die Couatl lange genug auf zu weinen, um ein „Es tut mir leid, meine Freunde" auf Celestisch hervorzustoßen, ehe sie sich vollständig manifestiert, um anzugreifen und die SC mit ihrem *Sengenden Strahl* zu beschießen. Tsikinal hasst deutlich, wozu sie gezwungen wird, hat aber keine Wahl – ihre einzige Hoffnung ist, dass die SC den Raum verlassen, da die *Magische Bande* eine Verfolgung vereitelt. Ansonsten kämpft die Couatl bis zum Tod.

Tsikinal **HG 10**
EP 9.600
Couatl (*PF MHB*, S. 37)
TP 126

Entwicklung: Es gibt zwei Möglichkeiten, Tsikinal aus den magischen Fesseln zu befreien: Entweder durch *Antimagisches Feld* oder durch *Magische Auftrennung*, wozu die SC aber nicht fähig sein dürften. Tsikinal weiß, dass der Effekt auch aufgehoben werden kann, wenn ein machtvolles thassilonisches Artefakt gegen die Mitte des Beschwörungskreises gedrückt wird, während man die Worte „Bei der Macht von Thassilon, ich gebe dich frei!" ausspricht. Karzoug hat mittels dieser Fluchtklausel den Bindezauber machtvoller gestaltet, ging dabei aber irrtümlich davon aus, dass nur Runenherrscher Artefakte besäßen. Jede Scherbe des *Zerbrochenen Sterns* kann zu Tsikinals Befreiung auf diese Weise genutzt werden. Natürlich müssen die SC gedankenbeeinflussende Magie einsetzen, um die Couatl zu kontrollieren, während diese mit ihnen kämpft, damit sie ihnen auch diese Informationen preisgeben kann. Alternativ kann der Auslöser des Zwanges umgangen werden, indem sich ein SC als Theramönch verkleidet (vielleicht mit Hilfe einer der uralten Roben im Lager von Bereich **B5**) und als Runenherrscherin Sorschen in Erscheinung tritt.

Falls die SC die Couatl befreien, statt sie zu töten, bedankt sie sich voller Freude und belohnt sie mit 1W4 ihrer schillernden Federn. Mit diesen kann die Couatl wie mit dem Zauber *Verbündeter aus den Ebenen* zu einem späteren Zeitpunkt herbeigerufen werden. Sollten die SC von Tsikinal Informationen über Thassilon einholen wollen, muss diese sie enttäuschen, da sie die ganze Zeit über hier eingesperrt war – und außerdem sind über 10.000 Jahre seit Thassilons Untergang vergangen, so dass sie Schwierigkeiten hätte, sich an Einzelheiten zu erinnern, auch wenn die *Magische Bande* sie vor dem Zahn der Zeit beschützt hat.

Belohnung: Falls die SC es schaffen, Tsikinal zu befreien und nicht zu töten, belohne sie mit Erfahrung, als hätten sie die Couatl im Kampf besiegt, plus zusätzliche 4.800 EP.

B5. Sektionsraum (HG 9)

In dieser Kammer gibt es mehrere unterschiedlich große Steintische mit Furchen. Der Boden neigt sich in Richtung mehrerer großer Abflüsse. Die Decke wird von einer Art Netz aus dornigen Metallketten in etwa 2,40 m Höhe verhüllt. An der Ostwand hängen neben der Tür einige graue Roben und Umhänge.

Bei einigen von Karzougs scheußlicheren Experimenten wurden Kreaturen sorgfältig auseinandergeschnitten oder in einzigartiger Weise miteinander verbunden. Zuweilen erachtete er es als nützlich, über spezialisierte Assistenten zu verfügen, die auf solch ein Vorgehen spezialisiert waren. Hierzu beschwor er drei Kytonen und band sie an diese Kammer.

Kreaturen: Nili, Nezi und Nahi, die selbsternannten Schwestern der Folter, sind seit Jahrtausenden in dieser Kammer gefangen. Früher gefiel ihnen ihre Aufgabe als künstlerische Schlächter im Namen des Runenherrschers, doch angesichts der seit langem ausbleibenden Unterhaltung sind die wunderschönen Externare zu Tränen gelangweilt. Wenn die SC eintreten, begrüßen die Kytonen sie enthusiastisch und so warmherzig, wie es ihnen möglich ist, dann rufen sie ihre Ketten herbei, um ihnen die Haut abzuziehen und sie zu zerteilen.

Unter der Decke dieses Raumes hängt ein Netzwerk langer Stachelketten in 1,50 m Abständen, so dass die Schwestern stets auf jedem Feld ihre maximale Anzahl an Kettenangriffen ausführen können. Nicht genutzte Ketten bleiben unter der Decke, um die Sichtweite nicht zu behindern, und kommen nur auf den Angriffsbefehl der Schwestern hin herab. Die Schwestern kämpfen bis zum Tod.

Schwestern der Folter **HG 6**
EP je 2.400
Kytonen (*PF MHB*, S. 165)
TP je 60

Schätze: Die Umhänge und Roben auf den Kleiderhaken sind magisch. Sie sind alles, was vom einst hier lebenden Theraorden noch übrig ist. Es handelt sich um zwei *Resistenzumhänge* +2 und eine *Mönchsrobe*. Sie sind zwar von einer dicken Staubschicht bedeckt, ansonsten aber völlig funktionsfähig, und können genutzt werden, um die Couatl in Bereich **B4** zu besänftigen.

B6. Das Sonnensystemmodell (HG 9)

Nahezu jeder Winkel in dieser vagen kreisrunden Kammer ist glatt und abgerundet. Obwohl die Wände und die 6 m hohe Decke eben sind, scheinen sich die Flächen zu biegen, um einander zu treffen. Selbst die Türen sind abgerundet, so dass es überhaupt keine harten Kanten und Winkel gibt, sieht man von zwei beschädigten Bereichen an der West- und der Ostwand ab, wo lange Risse die perfekte Oberfläche verunstalten.

In der Mitte des Raumes ruht ein komplexes, mechanisches Konstrukt aus Kugeln. In seinem Zentrum befindet sich eine fassgroße Darstellung der Sonne und Metallaufleger tragen um diese herum positionierte, viel kleinere Metallkugeln. Nördlich davon erhebt sich ein 1,20 m hohes Podium wie ein Stalagmit, auf dem sich ein kleines Messingrad und ein Hebel befinden.

Ein Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes, Geographie oder Natur) gegen SG 15 genügt, um den Apparat in der Raummitte als Modell des golarischen Sonnensystems zu erkennen. Gelingt der Wurf gegen SG 20, erkennt man zudem, dass die Maßstäbe der Himmelskörper zwar nicht stimmen, sie sich aber entsprechend der Position ihrer Vorbilder angeordnet befinden.

Dieser ganze Raum ist ein mächtiges magisches Artefakt, mit dem Karzoug einst Zeitexperimente durchgeführte. Von diesem geht eine starke Aura von Verwandlungsmagie aus. Werden die Sphären von Hand bewegt, tut sich nichts. Dasselbe gilt für ein Drehen des Rades. Doch wenn der Hebel umgelegt wird, springen alle zuvor bewegten Teile des Modells wieder in ihre Position zurück. Verborgene Projektoren verwandeln die Wände, den Boden und die Decke in eine Panoramaansicht Kaer Magas und der Umgebung aus über einhundert Meter Höhe. Die Illusion ist perfekt. Die SC, das Podium und das Modell scheinen mitten in der Luft zu schweben, auch wenn die SC immer noch den Boden unter den Füßen spüren und die Wände ertasten können. Nur die beiden Risse in den Wänden werden nicht verborgen und stören die Illusion.

Die Aussicht ist eine Direktübertragung, die SC können zwar keine Vergrößerung erhalten, erkennen aber möglicherweise einzelne Personen oder Örtlichkeiten in der Stadt. Sollte das Rad gegen den Uhrzeigersinn gedreht werden, bewegen sich die diversen Himmelskörper rückwärts auf ihren Kreisbahnen und auch die Projektion fährt rückwärts durch die Zeit zurück. Wird das Rad langsam gedreht, erfolgt auch das „Zurückspulen" nur langsam, wird es vollständig gedreht, ziehen Jahre innerhalb von Sekunden am Betrachter vorbei. Wird das Rad im Uhrzeigersinn gedreht, wird die Übertragung teilweise transparent, was lebende Kreaturen und verschiedene Gebäude angeht – der Mechanismus versucht, ein Bild der Zukunft zu zeichnen, welches zunehmend flackernder und unschärfer wird, je weiter man den Blick vorwärtsrichtet und je unsicherer die Vorhersagen werden.

Die Magie des Modells ist bedauerlicherweise alt und steht vor dem Zerfall. Wird das Rad genutzt, um weiter als 100 Jahre in die Vergangenheit oder mehr als 1 Jahr in die Zukunft zu blicken, beginnt es zu stocken und plötzlich derart zu beschleunigen, dass die Jahrhunderte vorbeirasen und nur kurze Blicke auf Ereignisse möglich sind. Die ganze Maschine erzittert und rattert für eine 1 Runde und fällt dann in einer Explosion wirbelnder Metallteile auseinander. Diese Explosion verursacht jeweils 6W6 Punkte Stich- und Wuchtwaffenschaden bei jedem, der sich im Raum aufhält. Ein Reflexwurf gegen SG 20 halbiert den Schaden. Ein Charakter, der die Bewegungen des Modells im Raum nachverfolgt, kann direkt vor Erreichen des Umkehrgrenzpunktes einen Fertigkeitswurf für Zauberkunde gegen SG 25 ablegen. Bei Erfolg erkennt er, dass eine Katastrophe bevorsteht, sollte das Rad weitergedreht werden, und kann eine Warnung ausrufen, um im letzten Moment die Bewegung des Rades zu unterbrechen.

Kreaturen: Kurz nachdem das Rad bewegt wurde (gib den Spielern am besten genug Zeit, um die Funktionsweise der Gerätschaft zu erkennen), erscheint ein dunkler Fleck am Himmel über der Stadt. Dieser Flecken wächst im Laufe der nächsten 3 Runden weiter an. In der 3. Runde spaltet er sich und man kann zwei furchtbare, vierbeinige Kreaturen mit langen Gliedmaßen, gewaltigen Mäulern und riesigen, fremdartigen Augen erkennen. Die Kreaturen dringen aus der Illusion (oder einem der langen Risse in den Wänden, sollten die SC die Maschine abstellen) und greifen an.

Es handelt sich um Hunde von Tindalos, fremdartige Wesen von jenseits der Realität, die auf dem Geflecht der Zeit selbst leben. Schon als Karzoug das Modell konstruierte, interessierten sie sich für die machtvolle Temporalmagie in diesem Raum. Der Runenherrscher hielt sie fern, indem er den Raum ohne Ecken erbaute, da sie nur über Winkel diese Realität betreten können. Die Schäden an den Wänden heben diesen Schutz aber auf, so dass ihnen der Raum offensteht, sobald die Gerätschaft aktiviert wird.

Die Hunde versuchen, jede Kreatur im Raum zu vernichten, und verfolgen Fliehende gnadenlos. Die Risse in den Wänden gestatten ihnen, auf die dort benachbarten Felder zu teleportieren. Sollten diese Risse repariert werden, z.B. mittels *Stein formen* oder indem sie zugeschmiert werden, können sie ihre Fähigkeit Nichteuklidisches Tor nicht einsetzen. Die Hunde verlassen den Raum nicht, solange noch andere Kreaturen anwesend sind.

Hunde von Tindalos (2) **HG 7**
EP je 3.200
TP je 85 (*PF MHB II*, S. 142)



B7. Der Bienenstock (HG 9)

Die Wände und die Decke dieser Steinkammer sind teilweise von merkwürdigen, organisch wirkenden Waben aus papierartigem Material bedeckt. Dies gilt auch für mehrere Werkbänke.

Diese uralte Werkstatt wurde von einer körperraubenden Monstrosität übernommen, einem Höllenwespenschwarm, welcher für Ewigkeiten aus der Gefangenschaft entkommen konnte, aber hier festsaß, bis der Spähtrupp des Rates die Tür öffnete. Der Schwarm griff den Halbling Perotus an und tötete ihn. Dann befiel er die Leiche und nutzt seine begrenzte Intelligenz, um der vor Trauer halbwahnsinnigen Ehefrau des Halblings, Hasari, zuzuflüstern.

Kreaturen: Am anderen Ende des Raumes kniet eine Frau mit vernähten Lippen über der Leiche eines Halblings und stößt einen wortlosen Klagelaut aus. Die Frau ist Hasari, eine frühere Angehörige der Siegelbrüder. Sie wuchs bei den Süßholzrasplern von Kaer Maga auf, einer Gruppe, welche glaubt, der Nutzung von Sprache nicht würdig zu sein, und sich daher die Münder selbst zunäht. Später trat sie den Siegelbrüdern bei und trainierte mit ihnen viele Jahre lang. Hasari verließ diese Gesellschaft, als sie sich in den Halblinggelehrten Perotus verliebte – eine solche Beziehung stellt selbst in Kaer Maga noch einen Tabubruch dar. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) gegen SG 12 kann man Hasari als Mitglied der Süßholzraspler und der Siegelbrüder erkennen.

Da Hasari bereits dem langsamen anheimfallenden Wahnsinn von Bereich **B3** ausgesetzt gewesen war, verlor sie vollständig den Verstand, als Perotus getötet und von den Höllenwespen befallen wurde. Die anderen ihrer Gruppe konnten sie nicht von der Leiche des Halblings losreißen und mussten sie zurücklassen. Seitdem wispert der Schwarm ihr zu und sie glaubt, dass Perotus' Geist nur eine neue, insektenartige Gestalt angenommen hat. Wenn die SC eintreten, greift sie sofort an und zischt ihre Wut durch ihre vernähten Lippen hervor, während die Höllenwespen ihr dröhnende Befehle geben, ihren Gatten zu beschützen. Wenn Hasari besiegt wird oder die SC versuchen, dem zuckenden, kriechenden Halblingleichnam Schaden zuzufügen – oder sich ihm auch nur zu nähern versuchen –, schwärmen die Höllenwespen aus der belebten Leiche hervor und greifen die SC an, während der Kadaver zu Boden stürzt.

Hasari **HG 5**
EP 1.600
Weiblicher menschlicher Mönch 6

CB Mittelgroße Humanoide (Mensch)
INI +6; **Sinne** Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 18, auf dem falschen Fuß 17 (+1 Ausweichen, +2 GE, +1 Mönch, +2 Rüstung, +4 WE)
TP 48 (6W8++18)
REF +7, **WIL** +9 **ZÄH** +6; +2 gegen Verzauberung
Immunitäten Krankheit;
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen
Schwächen Wahnsinnig (Psychose)

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m
Nahkampf Schlaghagel +6/+6/+1 (1W8+1) oder Waffenloser Schlag +7 (1W8+1)
Besondere Angriffe Betäubender Schlag (6/Tag, SG 17), Schlaghagel

TAKTIK

Im Kampf Hasari nutzt ihren Schlaghagel und setzt ihre *Ki*-Schläge gnadenlos ein. Sollte es erforderlich sein, greift sie auch jede Runde auf ihren *Ki*-Vorrat zurück, um einen Ausweichbonus von +4 auf ihre RK zu erhalten und um ihre Bewegungsrate zu erhöhen.
Moral Hasari ist durch Magie und den Tod ihres Partners in den Wahnsinn getrieben worden. Sie kämpft daher bis zum Tod.



SPIELWERTE

ST 13, **GE** 14, **KO** 12, **IN** 10, **WE** 18, **CH** 8
GAB +4; **KMB** +7; **KMV** 23
Talente Abhärtung, Ausweichen, Betäubender Schlag, Geschosse abwehren, Kampfreflexe, Verbesserte Initiative, Verbesserter Waffenloser Schlag, Waffenfinesse, Waffenfokus (Waffenloser Schlag)
Fertigkeiten Akrobatik +11 (Springen +17), Bluffen –1 (Wahnsinn verbergen +9), Heimlichkeit +9, Klettern +10, Wahrnehmung +13, Wissen (Geschichte) +7,Wissen (Lokales) +4
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Hochsprung, Ki-Vorrat (7 Punkte, Magisch), Manövertraining, Reinheit des Körpers, Ruhiger Geist, Schnelle Bewegung, Sturz abbremsen 9 m
Ausrüstung *Rüstungsarmschienen +2*, *Elixier der Wahrheit*, 150 GM

Höllenwespenschwarm **HG 8**
EP 4.800
TP 90 (*PF MHB III,* S. 123)

Schätze: Perotus war ein gelehrter Schurke und führte mehrere von ihm kommentierte Werke thassilonischen Wissens mit sich, welche mit Lesezeichen und Vermerken hinsichtlich Kaer Magas Unterstadt versehen sind. Diese Bücher verleihen daher einen Situationsbonus von +2 auf jeden Fertigkeitswurf für Wissen (Geschichte) hinsichtlich Kaer Maga, Karzoug oder dem Dunklen Wald. Die Sammlung wiegt 10 Pfund und wäre den Bibliothekaren der Theraspitze 400 GM wert. Perotus' Leiche trägt immer noch seine *Beschlagene Lederrüstung +3* und seine *Lauf- und Springstiefel*.

Entwicklung: Der Wahnsinn, unter dem Hasari leidet, lässt sie für alle anderen Lebewesen nur noch brennenden Hass empfinden. Dies hat u.a. auch zu ihrem Gesinnungswechsel zu Chaotisch Böse geführt. Falls die SC sie besiegen können, ohne sie zu töten, könnte sie theoretisch mittels mächtiger Magie wie *Heilung* oder *Vollständige Genesung* geheilt und ihre rechtschaffen neutrale Gesinnung wiederhergestellt werden. Selbst wenn sie nur lebend gefangengenommen und zu ihren Leuten in Kaer Maga zurückgebracht wird, wäre dies ausreichend, um sie von ihrem Irrsinn zu befreien.

Belohnung: Sollten die SC es schaffen, Hasari zu retten und lebend an die Oberfläche zu ihren Leuten zurückzubringen, dann belohne sie mit 6.400 EP.

B8. Testkammer (HG 9)

Der Boden dieser großen Kammer ist von Sand bedeckt, in dem Waffen und Rüstungsteile liegen. Auf halber Höhe befindet sich ein kleiner Balkon mit einem Geländer an der Ostwand. Auf dem Balkon steht ein verzierter Stuhl und erinnert damit an eine Theaterloge. Von unterhalb der 6 m hohen Decke hängt an einer Kette ein kleiner, leerer Metallkäfig ein Stück herab.

Karzoug nutzte diese Kammer gelegentlich, um seine jüngsten Schöpfungen und Erwerbungen gegeneinander antreten zu lassen. Von seiner Balkonloge aus sah er dann den Kämpfen dann zu.

Kreaturen: Seit kurzer Zeit lebt in diesem Raum eine fremdartige Kreatur aus den tieferen Tiefen Kaer Magas – ein grauenvoller Schlick, der die Gestalt eines Gehirns mit zwei langen, schleimigen Tentakeln annimmt. Die Mnemoiden erachten Hirnschlicke als besonders grausige Kreaturen und werden von dem unbekümmerten, nachlässigen Geheul des Schlicks angeekelt, wenn dieser sich von den Gedanken der Lebenden ernährt. Dieser spezielle Hirnschlick hat sich auf der Flucht vor mehreren Mnemoiden in der Therawerkstatt verborgen. Seit vielen Wochen nistet er schon auf dem Thron und unterhält sich damit, sich zuweilen an den Gedanken zweier Plappernder Hundertmäuler zu laben, welche er bezaubert hat. Nun freut er sich drauf, die Gedanken der SC zu verzehren.

Hirnschlick **HG 7**
EP 3.200
TP 75 (*PF MHB III,* S.120)

Plappernde Hundertmäuler (2) **HG 5**
EP je 1.600
TP je 46 (*PF MHB*, S. 211)

Schätze: Die diversen Waffen und Rüstungsteile auf dem Boden sind fast alle durchweg verrostet, verrottet, wert- und nutzlos. Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 kann man aber in einer Ecke eine *Leichtes Armbrust des Suchens +1* zusammen mit einem Haufen von 10 *Bolzen des Verderbens (Menschen) +1* finden.

B9. Zentrifuge (HG 9)

Diese Kammer ist ein gedrungener Zylinder mit perfekt glatten Wänden, Decke und Boden. In der Mitte erhebt sich ein gestuftes Podest wie eine 1,50 m hohe Stufenpyramide, auf deren Kopf sich eine abgeflachte Pyramidenspitze befindet.

Dieser Raum ist eine gewaltige Zentrifuge, die Karzoug für eine Reihe arkaner Experimente erschaffen und dann prompt wieder aufgegeben hat. Die Kontrollmechanismen funktionieren aber noch und sollte der Hebel oben an der Stufenpyramide gezogen werden, erwachen Antriebe und Getriebe unter dem Raum kreischend zum Leben und es beginnt sich der ganze Raum im Uhrzeigersinn wirbelnd um das Podest zu drehen, bleibt dabei aber horizontal ausgerichtet. Jede Runde führt der wirbelnde Raum ein Kampfmanöver (Ansturm) mit KMB +15 gegen alle Kreaturen im Raum aus, die sich nicht auf der stabilen Plattform befinden. Fliegende Kreaturen sind nicht betroffen. Während der Raum sich dreht, sind die drei Ausgänge größtenteils unpassierbar und erfordern einen Reflexwurf gegen SG 20, um sie zu durchqueren; scheitert dieser Wurf, wird der Charakter von den sich bewegenden Wänden zerquetscht, erleidet 8W6 Punkte Wuchtwaffenschaden und wird auf dem Feld zu Boden geworfen, von dem aus er den Raum verlassen wollte. Wird der Hebel erneut gezogen, beendet dies die Bewegung. (Da sich der ganze Raum bewegt, besteht kein Bedarf, Figuren auf der Karte zu bewegen. Die SC nehmen nur eine starke, unsichtbare Kraft wahr, welche sie gegen die Wand zu drücken scheint.)

Kreaturen: Luonim der Gewaltige, ein grotesk fetter, gnomischer Blutwanst (ein Hexenmeister, welcher seine Magie verbessert, indem er seinen Leib mit zusätzlichem Blut aufquellt), der sich der Abenteurergruppe des „Rates der Wahrheit“ als schwere Artillerie anschloss, hat sich in diesem Raum niedergelassen. Die Falle in Bereich **B3** hat ihn wahnsinnig gemacht und er ist davon überzeugt, dass sein „magischer Hebel“ nicht nur die Drehung des Raumes, sondern auch den Umlauf von Golarion selbst kontrolliert. Sobald jemand den Raum betritt, ruft er Loblieder auf sich selbst aus und wartet, bis so viele Eindringlinge wie möglich im Raum sind, ehe er den Hebel umlegt und den Raum zum Drehen bringt.

Luonim der Gewaltige **HG 9**

EP 6.400

Gnomischer Hexenmeister 6/Blutwanst 4 (*ALM Kaer Maga*)

CN Kleiner Humanoider (Gnom)

INI +0; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +4

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 22 (+1 Ablenkung, +1 Größe, +2 natürlich, +4 Rüstung, +4 Schild)

TP 91 (10W6+56)

REF +3, **WIL** +9, **ZÄH** +7; +2 gegen Illusionen

Verteidigungsfähigkeiten Fettleibigkeit

Schwächen Bluter

ANGRIFF

Bewegungsrate 4,50 m

Nahkampf Dolch [Meisterarbeit] +5 (1W3–2/19–20)

Gnomische zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 10; Konzentration +14)

1/Tag – *Bauchreden, Geisterhaftes Geräusch* (SG 14), *Mit Tieren sprechen, Tanzende Lichter*

Zauberähnliche Blutlinienkräfte (ZS 10; Konzentration +14)

7/Tag – Berührung des Lachens

Bekannte Hexenmeisterzauber (ZS 10; Konzentration +14)

5. (3/Tag) - *Kältekegel* (SG 22)
4. (6/Tag) – *Brüllen* (SG 21), *Feuerschild, Vergiften* (SG 18)
3. (7/Tag) – *Feuerball* (SG 20), *Fliegen, Monster herbeizaubern III, Tiefer Schlaf* (SG 21)
2. (7/Tag) - *Flammenkugel* (SG 19), *Fürchterlicher Lachanfall* (SG 20), *Glitzerstaub* (SG 16), *Spinnennetz* (SG 16), *Unsichtbarkeit*
1. (7/Tag) – *Brennende Hände* (SG 18), *Identifizieren, Magierrüstung, Magisches Geschoss, Sprachen verstehen, Verstricken* (SG 15)
0. (beliebig oft) - *Ausbluten* (SG 14), *Botschaft, Licht, Magie entdecken, Magie lesen, Magierhand, Resistenz, Säurespritzer, Zaubertrick*

Blutlinie Feenblut

TAKTIK

Vor dem Kampf Luonim wirkt jeden Tag *Magierrüstung* und verwendet dazu einen Punkt seines Blutvorrats, den er sodann zurückerlangt, wenn er seine *Abhärtenden Blutegel* anlegt. Wenn er den Beginn von Kampfhandlungen fürchtet, nutzt er eine Ladung seines *Zauberstabes: Schild*.

Im Kampf Der gnomische Blutwanst wirkt zu Kampfbeginn unter Aufwendung zweier Punkte seines Blutvorrats *Unsichtbarkeit* auf sich. Dann wirkt er *Fliegen*, um sich im Raum frei bewegen zu können, während die SC sich mit der Zentrifuge beschäftigen. Unsichtbar wirkt er *Feuerschild* auf sich und sodann mehrfach *Monster herbeizaubern III*, um die SC mit Laternenarchonten zu beschäftigen. Sobald er überzeugt ist, dass die SC beschäftigt sind, bedrängt er sie mit *Brüllen, Feuerbällen* und *Kältekegeln*. Er nutzt seinen Blutvorrat jede Runde, um seine verfügbaren Zauber zu maximieren.

Moral Luonim ist nicht bei Verstand und kämpft daher bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 6, **GE** 10, **KO** 18, **IN** 12, **WE** 14, **CH** 18

GAB +5; **KMB** +2; **KMV** 13

Talente Abhärtung, Blutwanst-Initiat, Im Kampf zaubern, Materialkomponentenlos zaubern, Zauberfokus (Hervorrufung), Zauber verstärken

Fertigkeiten Handwerk (Alchemie) +9, Sprachenkunde +3, Wahrnehmung +4, Wissen (Arkanes) +11, Wissen (Geschichte) +4, Wissen (Lokales) +4, Zauberkunde +14

Sprache Drakonisch, Gemeinsprache, Gnomisch, Sylvanisch, Thassilonisch, Zwergisch

Besondere Eigenschaften Aufquellen (2/Tag, 4), Blutvorrat, Geheimnisse des Blutes (+2 auf SG von Zwangszaubern), Unterholz durchqueren

Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden Heilen* (3x), *Stab: Schild* (ZS 10, 11 Ladungen); **sonstige Ausrüstung** Dolch [Meisterarbeit], *Amulett der natürlichen Rüstung +1, Abhärtende Blutegel, Schutzring +1*, Materialkomponentenbeutel

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Aufquellen (ÜF) Luonim kann sich zwei Mal am Tag als Freie Aktion anstrengen, 1W6 Blutpunkte zu Erlangen (siehe Blutvorrat).

Bluter (AF) Blutwänste sind besonders anfällig gegen Blutungseffekte. Der SG aller Fertigkeitswürfe für Heilkunde zum Stoppen von Blutungen ist um 5 höher

als normal. Wenn Luonim eine Wunde erleidet, die Blutungsschaden verursacht, verliert er einmalig 1 Blutpunkt, aber keine weiteren Blutpunkte für anhaltenden Blutungsschaden.

Blutvorrat (ÜF) Luonim besitzt 4 Blutpunkte, welche seine Möglichkeiten darstellen, auf das überschüssige Blut in seinem Leib zurückzugreifen, mit dem er seine Hexenmeistermagie antreibt. Er kann beim Zaubern Blutpunkte in Höhe des Zaubergrades aufwenden, um einen Zauber zu wirken, ohne den Zauberplatz zu verbrauchen. Luonim kann versuchen, mittels Aufquellen zusätzliche Blutpunkte zu erlangen, allerdings ist dies ein großes Risiko. Sollte er mehr als 4 Blutpunkte, aber weniger als 9 Blutpunkte besitzen, kränkelt er. Sollte er mehr als 8 Blutpunkte (sein doppeltes normales Limit) besitzen, verfällt er in mörderischen Zorn und greift mit seinem mächtigsten Angriffen und Fähigkeiten 1W6 Runden lang jeden, Freund wie Feind, an oder bis sein Blutvorrat auf 0 fällt, sofern dies zuerst geschieht. Zum Ende seines Zornausbruches sinkt sein Blutvorrat auf 0 Punkte und seine TP fallen auf -1.

Blutwanst-Initiat Indem er sich umfangreichen Ritualen und grässlichen Riten unterzieht, kann Luonim die Menge an Blut in seinem Leib vergrößern und so auf zusätzliche magische Reserven zurückgreifen. Dieses Talent gestattet Luonim, Hervorrufungszauber mit einem Bonus von +1 auf die Zauberstufe zu wirken. Die zusätzliche Masse behindert ihn jedoch so, als trüge er eine mittelschwere Last.

Fettleibigkeit (AF) Luonim ist so fett, dass seine durchbluteten Speckrollen ihm einen natürlichen Rüstungsbonus von +1 verleihen.

B10. Mondgarten

Dieser Raum scheint zum Nachthimmel hin offen zu sein – nur stehen zwei Monde am Himmel! Nischen in den Wänden scheinen versperrte oder verglaste Käfige zu sein, allerdings sind alle leer und weisen verbogene Stangen und zerbrochenes Glas auf. Der Boden ist mit einem verworrenen Teppich rankenartiger Pflanzen bedeckt.

Dieser Raum wurde einst zum Studium von Kreaturen ferner Welten genutzt. Ein Fertigkeitswurf für Wissen (Geographie) oder eine andere entsprechende Fertigkeit gegen SG 30 identifiziert den Sternenhimmel als den des grünen Planeten Castrovel. Die Decke befindet sich in 12 m Höhe und trägt ein kompliziertes, sehr realistisches *Dauerhaftes Trugbild* (ZS 15) des Nachthimmels dieser fremden Welt. Der Raum selbst lädt die Kammer mit erhaltener Magie auf, welche das Pflanzenleben darin ernährt.

Kreaturen: Eine 7,50 m hohe, blühende Pflanze, deren Stamm etliche pulsierende Saatkapseln trägt, erhebt sich in der Mitte des Raumes. Dies ist eine Mondblume, eine nicht auf Golarion heimische, fleischfressende Pflanze. Ihrem Vorfahren wurde irrtümlich gestattet, aus ihrem Käfig zu entkommen, so dass sie die anderen Gefangenen verschlingen konnte. Jahrhunderte und viele Generationen später lauert der heutige Abkömmling der Mondblume auf frische Beute. Sobald die SC eintreffen, greift die Pflanze an.

Mondblume **HG 8**
EP 4.800
TP 104 (*PF MHB II*, S. 171)

B11. Sonnenraum (HG 8)

Dieser kleine, achteckige Raum ist grell erhellt. Jede Wand scheint aus Glas zu bestehen und leuchtet wie die Mittagssonne.

Dieser Raum wurde genutzt, um die seltsamen Licht- und Blendeffekte verschiedener fremdartiger Wesen zu studieren, welche mit Licht assoziiert werden – darunter auch der gegenwärtige Bewohner des Raumes. Der Lichtgrad im Raum entspricht hellem Sonnenlicht. Sollten vier Paneele beschä-



LUONIM DER GEWALTIGE

digt werden (Härte 1, 2 TP), herrscht nur noch Dämmerlicht. Werden alle Paneele zerbrochen, stehen nur die Lichtquellen zur Verfügung, welche die SC mitgebracht haben.

Kreaturen: Die glänzenden, das Licht brechenden Paneelen an den Wänden besitzen einen ungewöhnlichen Effekt auf jene Feenkreaturen, die als Laurer im Licht bekannt sind – die extraplanaren Wellen, welche die Paneelen in die Erste Welt aussenden, locken die Feenwesen an wie das Licht die Motten. Erst kürzlich opferte ein Trio von Laurern im Licht mehrere Gefangene, um ein Portal von der Ätherebene in diesen Raum zu öffnen und ihn untersuchen zu können, musste aber feststellen, dass sie im Gewölbe festsaßen, nachdem das Portal sich wieder geschlossen hatte. Die Laurer haben einige der umliegenden Räume ausgekundschaftet, doch erwiesen sich deren Bewohner als zu stark, um sie für ein Portal zurück opfern zu können. Sollten die SC die Laurer nicht beim ersten Durchqueren des Gewölbes besiegen, werden die drei Feenwesen mutig genug, um zur Theraspitze hinauf vorzustoßen, wo sie sofort beginnen Jagd auf unschuldige Opfer zu machen, um mit diesen ein Tor zurück in die Erste Welt zu öffnen. Welche Folgen diese Entwicklung hat, ist dir als SL überlassen.

Laurer im Licht (3) **HG 5**
EP je 1.600
TP 44 (*PF MHB II*, S. 157)

B12. Wasserkammer (HG 9)

Zwei große Torbögen führen in diesen kreisrunden Raum, auf dessen tieferliegendem Boden 0,60 m klares, durchsichtiges Wasser steht. Etwa in der Mitte des Raumes steht ein metallener Käfig.

Kreaturen: Karzoug fand es zuweilen nützlich, eine aquatische Umgebung für seine Experimente zur Hand zu haben. Statt aber eine Kammer ständig geflutet zu halten, nahm er einen Flutfisch gefangen, einen Angehörigen einer intelligenten Feenfischspezies aus der Ersten Welt. Der Flutfisch ist 2,10 m lang und hat vier Augen. Gefangen in diesem Raum seit 10.000 Jahren, ragen seine Tentakel und Stacheln gequält zwischen den Stangen hervor. Der Raum hat ihn zwar die ganze Zeit über am Leben erhalten, doch mental ist der Flutfisch nur noch ein Schatten seiner selbst. Auf seinem Kopf ist eine seltsame Metallkappe befestigt, von der aus lange Drähte an seinem Körper hinabführen und darunter verschwinden. Durch eine Kombination aus Magie und Technologie konnte Karzoug die arme Kreatur in einen halbverstandlosen Diener verwandeln, der auf seinen Befehl hin – und zur eigenen Verteidigung – den Wasserstand steigen und sinken ließ. Die Lebensenergie des Flutfisches, welche seit Jahrtausenden magisch erhalten wird, versorgt auch teilweise die magischen Glyphen und Türen dieses Raumes.

Der Flutfisch ist ein Teil der Funktionsweise des Gewölbes und besitzt keinen freien Willen mehr. Die Stangen des Käfigs sind jeweils in Abständen von 30 cm aneinandergereiht und bieten der Kreatur kaum Schutz. Sollten die SC den Flutfisch töten oder seine Metallkappe (mittels eines Kampfmanövers für Entwaffnen, Ringkampf oder Zerschmettern) entfernen können, verschwindet das Wasser im Raum sofort.

Flutfisch **HG 5**
EP 1.600
TP 66 (*PF MHB III*, S. 94)

Falle: Sobald der Flutfisch glaubt, so viele SC wie möglich im Raum zu haben, löst er die Falle aus. Stahltüren verschließen die Zugänge und versiegeln die Kammer. Das Wasser steigt schnell an und überflutet den Raum zur Hälfte in der ersten und vollständig in der zweiten Runde. Zudem verschießen die Runen elektrische Stöße ins Wasser und zielen dabei auf jeden mit Ausnahme des Flutfisches selbst. Die Falle steuert die elektrischen Entladungen, während der Flutfisch den Wasserstand kontrolliert. Wird die Falle ausgeschaltet, verhindert dies den Elektrizitätsschaden, nicht aber die Überflutung. Für letzteres muss der Flutfisch getötet oder die Verbindung zu seinem Käfig gekappt werden.

Schockteichfalle **HG 9**
EP 6.400
Art Magie; **Wahrnehmung** SG 28; **Mechanismus ausschalten** SG 28
Effekte
Auslöser Manuell; **Dauer** 4 Runden; **Rücksetzer** Automatisch (nach 1 Stunde)
Effekt Stromstoß (4W6 Elektrizitätsschaden pro Runde, Reflex SG 15 pro Runde, halbiert)

Entwicklung: Sollten die SC es schaffen, den Flutfisch aus seiner Gefangenschaft zu befreien, erlangt die Kreatur nach 1W4 Runden des Zuckens und Umsichschlagens ihren Verstand zurück. Sollte die Kreatur dann noch leben, erweist sie sich als ziemlich intelligent und imstande, auf Aqual oder Sylvanisch zu kommunizieren. Sollten die SC mit dem Flutfisch kommunizieren können, stellt er sich als Hummelgau vor und trägt den SC nicht nach, sollten diese ihn angegriffen haben. Sollten sie die Stangen seines Käfigs aufbrechen, um ihn aus seinem Käfig zu befreien (Härte 10, 30 TP, Zerschmettern SG 20), bedankt er sich einträchtig und bietet ihnen an, sie zu begleiten, wenn sie es möchten – er verlässt sie aber, sobald sie den unterirdischen Fluss in Bereich **B14** erreichen. Hummelgau wird nicht für die SC kämpfen, setzt auf ihre Bitte hin aber seine *Wasser kontrollieren*-Fähigkeit ein. Der Flutfisch ist von Natur aus kameradschaftlich, hat aber ein schlechtes Kurzzeitgedächtnis, so dass er zuweilen schlechte Entscheidungen tritt (meist nutzt er *Wasser kontrollieren* auf die falsche Weise).

Belohnung: Sollten die SC Hummelgau befreien, belohne sie mit EP, als hätten sie ihn im Kampf besiegt.

B13. Runentür (HG 10)

In diesem kleinen Raum gibt es zwei kunstvolle schwarz-graue Mosaike, welche die Nord- und die Südwand bedecken. Das nördliche Mosaik zeigt ein gewundenes, bewaldetes Tal mit einer kleinen, schwarzen Burg im Zentrum. Der Himmel wird von verzweigten Ästen und neugierigen, kindlichen Gesichtern verdeckt. Die andere Wand zeigt eine unterirdische Stadt aus großen Kuppeln, Türmen und hohen Brücken, in der Humanoide ohne Augen und mit zwei Mündern leben. Die Ostwand ist schmucklos, dort befindet sich nur eine schwere Metalltür, in welche ein von Runen umgebener, siebenzackiger Stern ein-

graviert ist. Im Herzen des Sterns befindet sich ein poliertes, siebenseitiges Polygon aus glänzendem Onyx.

Ein SC, dem ein Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) gegen SG 30 gelingt, erkennt das im Norden abgebildete Tal als das legendäre Reich namens Der Dunkle Wald, die Heimat des Schwarzen Reiters, und das südliche Mosaik als Darstellung von Xavorax, der Stadt der Stille, einer mythischen Stadt der Vampire und augenlosen Gelehrten, welche so alt ist wie das untergegangene Thassilon. Ein Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes) gegen SG 25 identifiziert die augenlosen Gestalten als Mnemoiden.

Kreaturen: Das letzte Mitglied der ersten nach unten geschickten Abenteurergruppe ist eine Naga (deren Art in Kaer Maga auch oft abwertend als „Wurmvolk“ bezeichnet wird) namens Silasni. Im Gegensatz zu ihren Kameraden blieb Silasni von der Wahnsinnsfalle in Bereich **B3** unberührt und will daher immer noch ihre Mission beenden. Sie ist an der Wasserfalle in Bereich **B12** vorbeigekommen, indem sie die Gedanken des Flutfisches gelesen und ihm mittels *Lautlosem Trugbild* vorgegaukelte, sich in Begleitung Karzougs zu befinden. In den letzten Tagen hat die Naga darüber nachgedacht, wie sie die Tür öffnen könnte, ohne die Falle auszulösen. Wenn die SC ankommen, begrüßt sie sie höflich als „Verstärkung“, erklärt, was ihrer Gruppe zugestoßen ist, und bittet um ihre Hilfe beim Lösen des Rätsels der Tür. Mittels *Gedanken wahrnehmen* versucht sie, die Bedenken der SC zu erkennen und dann darauf einzugehen. Silasni beabsichtigt aber nicht, den SC den Ruhm zu überlassen. Sobald diese ihr die Tür geöffnet haben, dankt sie ihnen und fordert sie auf, das Gewölbe zu verlassen, damit sie ihren Auftrag vollenden kann. Sie ist nicht an einem Bündnis mit den SC interessiert und sollten diese darauf bestehen oder gar versuchen, nach Bereich **B14** vorzustoßen, rollt die Naga mit den Augen und greift an. Sollte Silasni auf unter 15 TP reduziert werden, versucht sie, zur Theraspitze zurück zu fliehen, indem sie ihre Spur zurückverfolgt.

Silasni **HG 8**

EP 4.800

RB Weibliche Düsternaga (*PF MHB*, S. 194)

TP 85

Ausrüstung *Ring der Geheimen Gedanken* (auf der Schwanzspitze getragen)

Falle: Die nach Bereich **B14** führende Tür ist mit einem komplizierten magischen Schloss gesichert. Das in die Tür eingravierte *Sihedron* trägt in seiner Mitte eine polierte Onyxscheibe. Wenn die Onyxscheibe mit der Fingerspitze berührt wird, leuchtet die Stelle 1 Runde lang auf und verblasst dann wieder. Man kann durch Experimentieren herausfinden, dass man mit der Fingerspitze einfache Figuren auf die Scheibe zeichnen kann, darunter auch jede der auf der Tür abgebildeten Runen. Wird die Rune der Gier (die oberste Rune der Zeichnung) gemalt, öffnet sich die Tür lautlos – sie schließt sich nach 1 Minute automatisch. Wird etwas anderes gezeichnet, leuchten die anderen sechs Runen auf der Tür bläulich auf und aus der zentralen Onyxscheibe schießt einen *Kugelblitz* hervor.



Die Tür (Härte 8, 60 TP, Zerschmettern SG 28, Mechanismus ausschalten SG 30) kann auch aufgebrochen werden, sollten die SC zu ungeduldig sein, sich mit dem Rätsel zu befassen. Dies löst die Falle aber ebenfalls aus. Die andere Seite der Tür weist keine Merkmale auf, kann aber sicher mit einer bloßen Berührung geöffnet werden.

Schocktürfalle **HG 8**

EP 4.800

Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 31; **Mechanismus ausschalten** SG 31

EFFEKTE

Auslöser Berührung; **Rücksetzer** Automatisch

Effekt Zaubereffekt (*Kugelblitz*, 12 W6 Elektrizitätschaden, Reflex SG 19 halbiert, ZS 12)

Schätze: Die Onyxscheibe kann aus der Tür gekratzt werden – dies löst die Falle automatisch aus, sofern sie nicht entschärft wurde. Die Scheibe ist 900 GM wert, allerdings funktioniert das Portal ohne sie nicht mehr. Wird die Scheibe zurückgesteckt, funktioniert die Tür wieder, ansonsten muss sie aufgebrochen werden, damit sie passiert werden kann.

B14. Fluss der Erinnerung (HG 8)

Im Gegensatz zu den umliegenden Kammern scheint diese Höhle natürlich. Durch die untere Hälfte rauscht ein Band dunklen Wassers. Eine Steinbrücke führt über den Strom zu einem breiten Vorsprung auf der anderen Seite, welcher in eine andere Höhle führt. Die Brücke ist nicht natürlichen Ursprungs und besitzt zu beiden Seiten niedrige Geländer, welche verzerrte, ausdruckslose Gesichter tragen.

Der Fluss ist 4,50 m breit und ebenso tief. Bei dem rauen Wasser handelt es sich aber um keinen gewöhnlichen unterirdischen Strom. Das Wasser war zwar schon immer hier und kommt an dieser Stelle kurz mit der Luft in Kontakt, doch es gelang Karzoug, einen winzigen Teil des mystischen Flusses Styx abzuspalten und mit diesem kleinen Abschnitt zu vermengen. Anderswo in der Unterstadt gibt es viele weitere Arme dieses Flusses, doch es ist gefährlich, über den Fluss das Gewölbe zu bereisen. Vielerorts ist er zu schmal, als dass Kreaturen der Größenordnung klein oder größer ihn passieren könnten. Jeder, der dieses Wasser berührt, muss einen Willenswurf gegen SG 15 bestehen, um nicht für 1 Runde zu

kränkeln und verwirrt zu sein. Sollte ein Charakter eine natürliche 1 bei diesem Rettungswurf würfeln, hat er mit einer sehr kräftigen Strömung Kontakt und erhält 1 negative Stufe (ZÄH SG 15, um diese nach 24 Stunden zu entfernen).

Kreaturen: Um das Wesen dieses Raumes zu erhalten, hat Karzoug zwei Hydrodaimonen an diesen Raum mittels *Magische Bande* gebunden, welche den Raum nicht verlassen können. Im Großen Jenseits lauern diese froschartigen Monster im Wasser des Styx und machen Jagd auf alle, die seinen Ufern zu nahe kommen. Hier verhalten sie sich ähnlich – die Kreaturen lauern im Wasser und schießen heraus, um jeden anzugreifen, der sich dem Ufer auf weniger als 1,50 m nähert. Sieht man von ihren normalen Angriffen ab, kann das von ihnen herabtropfende Wasser jeden betreffen, der von ihrem Biss oder ihren Klauen getroffen wird. Wie beim Styx selbst sind die beiden Hydrodaimonen auch gegen diese Effekte immun. Die Daimonen verfolgen niemanden um die Ecke nach Bereich **B15**, sofern die SC sie nicht aus der Ferne dazu provozieren.

Hydrodaimonen (2) **HG 8**
EP je 4.800
TP je 95 (*PF MHB II,* S. 60)

B15. Der Schwarze Menhir

Diese natürliche, kleine Höhle verfügt an einer Seite über eine breite Öffnung, an welcher eine Brücke liegt. Auf der entgegengesetzten Seite befindet ein weitaus kleinerer Tunneleingang. Das einzige Auffällige ist eine 2,40 m hohe, rechteckige Säule aus schwarzem Gestein, deren erkennbar uralte Seiten das Bild eines mit dünnen Linien hineingezeichneten dichten Waldes unter einer Sonnenfinsternis tragen.

Diese Säule ist einer der wenigen Zugänge zu dem extradimensionalen Reiches des Dunkles Waldes. Früher wurde sie von Karzoug genutzt, um die Taschendimension zu betreten. Der Tunnel auf der anderen Seite führt abwärts und passiert mehrere Ebenen von Kaer Magas Unterstadt, ehe er in Xavorax, der Stadt der Stille endet. Sollte der SL Gruppen tiefer hinabführen, sollte er den *Pathfinder Almanach zu Kaer Maga* (ebenfalls erhältlich von Ulisses Spiele) hinzuziehen, da derartige Erkundungen den Umfang des Abenteuers übertreffen würden.

Kreaturen: Drei Wesen warten geduldig neben der Säule und machen keine Anstrengungen, den SC entgegenzugehen. Zwei davon sind dürre Humanoide in weiten Roben. Wo ihre Augen sein müssten, befinden sich nur große Hautlappen. Große knöcherne, kronenartige Auswüchse reichen aus ihren Schädeln, ihre Finger haben eine groteske Überlänge und ihre Gesichter verfügen über jeweils zwei Münder. Das dritte Wesen schwebt zwischen den beiden Humanoiden in der Luft – es sieht aus wie ein aufgequollener Sack, der aus anscheinend mehreren Gehirnen zusammengesetzt ist und dessen Haut faltig wie Hirnmasse wirkt.

Dies sind die Gesandten aus Xavorax: zwei Mnemoiden und eine ihrer lebenden Bibliotheken, ein Chrestomath. Sobald die SC eintreten, setzt einer der Mnemoiden Telepathie ein, um direkt mit ihrem Geist zu flüstern; die Stimme erinnert an das Dröhnen einer Million Insekten.

„Wir spüren, dass ihr uns fürchtet. Das müsst ihr nicht. Wir wissen, dass ihr nicht diejenigen aus der Oberstadt seid, auf die wir eigentlich warten. Doch eure Politik und Intrigen bekümmern den Zitternden Palast nicht. Unser Angebot gilt noch immer: Wenn ihr vorhabt, den Splitter des *Sihedrons* aus der Schwarzen Feste im Herzen des Dunklen Waldes zu bergen, werden wir euch dorthin schicken. Dieses Ziel berührt auch unsere Bedürfnisse."

Die Mnemoiden wollen (zumindest jetzt) nicht kämpfen. Wenn sie angegriffen werden, verteidigen sie sich aber. Falls die SC an ihnen vorbei in den Tunnel auf der anderen Seite vorstoßen wollen, der tiefer in die Unterstadt führt, warnen die Mnemoiden die SC: „Was sich dort befindet, ist nicht eure Angelegenheit." Sollten die SC nicht Halt machen, greifen die Gesandten an.

Die Mnemoiden sind geduldig – sie wollen den Dunklen Wald erforschen, wissen aber, dass die SC möglicherweise Fragen haben oder sich ausruhen und erholen wollen, ehe sie ihre Mission fortsetzen. Du kannst den SC bei dieser Gelegenheit Hinweise zukommen lassen, was sie in der Schwarzen Feste und im Dunklen Wald erwartet – dass sie es mit vielen Untoten zu tun bekommen werden und wie dieses Reich geartet ist. Die Mnemoiden weichen Fragen über sich und ihre Heimat aus, können den SC aber die Legende vom Dunklen Reiter berichten. Sie würden den Dunklen Wald gern selbst erkunden, werden aber von einem vor alter Zeit von Karzoug angebrachten Schutzeffekt davon abgehalten, die Halbebene zu betreten, solange die *Scherbe der Völlerei* sich dort befindet. Die Mnemoiden haben keinen Grund, ihre Motive diesbezüglich vor den SC zu verheimlichen, sollten diese danach fragen.

Der *Schwarze Menhir* schickt Reisende normalerweise an den Rand des Schwarzen Waldes und erzeugt nur in eine Richtung begehbare Portale, die Mnemoiden kennen aber eine Methode, den hier stehenden *Schwarzen Menhir* neu auszurichten, so dass sie die SC quasi auf die Türschwelle der Schwarzen Feste befördern können. Solange sie dann in diesem Raum verbleiben und sich auf den *Schwarzen Menhir* konzentrieren, können die SC zurückkehren, indem sie sein Gegenstück vor der Schwarzen Feste berühren. Für die Mnemoiden stellt es kein Problem dar, dass Portal über längere Zeit offenzuhalten, sollten die SC mehrere Anläufe benötigen, warnen aber davor, dass die Rückkehr durch das Portal schmerzhaft und lähmend ist, da der *Schwarze Menhir* nie dafür gedacht war, eine Rückreise aus dem Dunklen Wald zu ermöglichen. Die SC sollten daher möglichst wenig hin- und herreisen. Außerdem haben Reisen von Wesen aus lebendem Fleisch durch den Menhir noch einen zusätzlichen seltsamen Nebeneffekt: Massen hungriger Würmer, welche sich von den Lebenden ernähren, winden sich häufig nach einem Durchgang aus dem Menhir im Dunklen Wald, daher sollten die SC unmittelbar nach der Nutzung des Steines auf einen Kampf vorbereitet sein.

Wenn die SC bereit sind, berühren die beiden humanoiden Mnemoiden die Säule mit den Händen und geben ein beunruhigendes, telepathisches Summen von sich. Da sie Mnemoiden sind, kann der *Schwarze Menhir* sie nicht transportieren. Die Säule beginnt, bläulich zu leuchten und die Mnemoiden weisen die SC an, den Stein zu berühren und empfehlen, dass sie dies gleichzeitig tun, damit sie auch zur selben Zeit ankommen. Alle SC, die den leuchtenden Stein berühren, werden sofort nach Bereich **C1** transportiert.

Mnemoiden (2) **HG 7**
EP je 3.200
TP je 76 (*PF MHB III,* S. 173)

Chrestomath **HG 6**
EP 2.400
TP 95 (siehe S. 88)

Entwicklung: Sollten die SC die Mnemoiden in diesem Raum töten, bleibt der Menhir für 48 Stunden mit magischer Energie aufgeladen. Während dieser Zeit wird jeder, der den Menhir berührt, nach Bereich **C1** vor die Schwarze Feste teleportiert. Nach Ablauf dieser 48 Stunden transportiert der Menhir jeden, der ihn berührt, an den Rand des Dunklen Waldes – die SC müssen dann dieses Reich durchqueren, um zur Schwarzen Feste zu gelangen. Ferner ist in dem Falle, dass die Mnemoiden getötet wurden, eine Rückkehr über die *Schwarzen Menhire* im Dunklen Wald nicht möglich. Die SC müssen dann einen Weg aus diesem Reich herausfinden, wenn sie die *Scherbe der Völlerei* an sich gebracht haben. *Ebenenwechsel* wäre zwar eine Möglichkeit, sie können aber auch die verräterischen Mnemoiden am Ende des Abenteuers besiegen.

Sollten die Mnemoiden am Leben bleiben, halten sie das Portal zwischen den Menhiren so lange wie erforderlich offen. Zur Schwarzen Feste zu reisen, ist zwar schmerzlos, dafür ist die Rückkehr nach Bereich **B15** eine entsetzliche Erfahrung: Zurückreisende SC müssen einen Zähigkeitswurf gegen SG 15 bestehen, um nicht jeweils 1W4 Punkte KO- und CH-Entzug durch den schmerzhaften, Verstand zerschmetternden Übergang zu erleiden.

Belohnung: Sollten die SC friedlich mit den Mnemoiden interagieren, belohne sie mit EP, als hätten sie die Kreaturen im Kampf besiegt. Sollten sie darüber hinaus die richtigen Fragen stellen und wenigstens die Hälfte der oben aufgeführten Informationen erlangen, dann belohne sie mit weiteren 4.800 EP.

TEIL VIER: DIE SCHWARZE FESTE

Sobald die SC den *Schwarzen Menhir* in Bereich **B15** berühren, finden sie sich unvermittelt auf einem steilen Hügel wieder, der von so dunklem Gras bedeckt ist, dass er beinahe schwarz wirkt. Die SC befinden sich neben einem Menhir, welcher demjenigen stark ähnelt, den sie gerade berührt haben, aber weitaus verwitterter ist und sich zudem gefährlich zur Seite neigt. Rund um sie herum ragt ein schwarzer Wald aus fremdartigen Bäumen auf, sieht man von der Richtung ab, in welcher sich ein unheimliches Gebäude befindet, das schräg in den Himmel ragt.

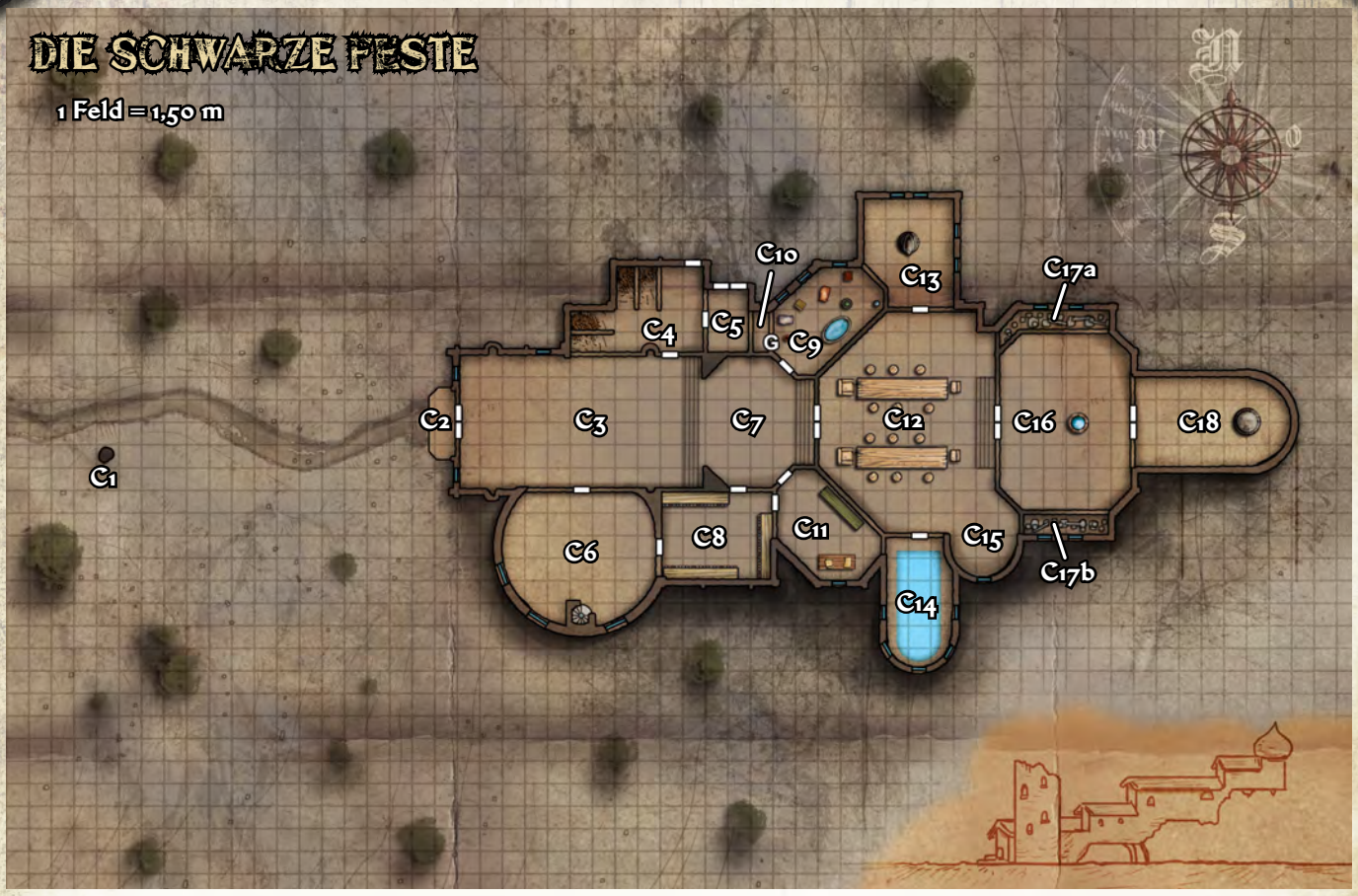
Sobald die SC eintreffen, erscheinen sie auf einem der acht angrenzenden Felder zum Menhir in Bereich **C1**.

C1. Sich windende Schrecken (HG 9)

Die Welt um euch herum hat sich verändert. Der nahe Menhir ähnelt dem eben berührten zwar von der Form her, ist aber weitaus stärker verwittert und neigt sich bedrohlich zur Seite. Von diesem einen, halbwegs vertrauten Merkmal abgesehen, ist alles anders als in den Räumen des Gewölbes: Die Welt wirkt wie eine grobe Hohlkugel aus Stein mit einem Durchmesser von mehreren Kilometern. Die Kammerdecke leuchtet sanft und hüllt das ganze Reich in ein unheimliches Zwielicht. Die untere Halbkugel ist ein gewaltiges, schalenförmiges Becken. An den Seiten wachsen graugrüne Tannen und knorrige, blattlose Baumstümpfe säumen die Umgebung. Dichter Nebel liegt über dem Boden und dem ganzen Ort scheint alle Farbe entzogen, so dass alles nur aus Schwarz- und Grautönen besteht. In der Nähe ragt ein seltsames Gebäude auf – eine gewaltige schwarze Feste erhebt sich in die Luft, ein bedrohliches Gewirr aus Türmen und Kuppeldächern, das nicht über die eigentlich notwendigen Stützen und Fundamente verfügt, welche solch ein Bauwerk benötigt, um stehen zu können.

Kreaturen: Die Warnung der Mnemoiden, dass die SC beim Eintreffen im Dunklen Wald kampfbereit sein sollten, ist ein guter Ratschlag gewesen. Nur 1 Runde nach ihrer Ankunft leuchtet der Menhir in einem Abscheu hervorrufenden Gelb auf und nur einen Herzschlag später speit er einen regelrechten Strom sich windender, heißhungriger Maden aus, welche nördlich und südlich des Steins auf den Boden klatschen. Jeder SC sollte seine Initiative auswürfeln, während du dies für die beiden Fäulnismadenschwärme übernimmst. Die Schwärme breiten sich während ihres Zuges über die acht am Menhir angrenzenden Felder aus und greifen die ihnen nächst zugewandten Gegner an.





Diese windenden Schrecken können sich nur alle 24 Stunden aus dem Menhir manifestieren.

Fäulnismadenschwärme (2) **HG 7**
EP je 3.200
TP je 85 (*PF MHB III,* S. 193)

C2. Haupttüren

Diese 3 m hohe, in einem Torbogen eingesetzte Doppeltür besteht aus dicken schwarzen Eisenblöcken.

Entwicklung: Sollten die SC viel Lärm auf dem Weg zur Schwarzen Feste machen oder versuchen, um das Gebäude herumzugehen, besteht eine Wahrscheinlichkeit von 50%, dass einer der Wyvern in Bereich **C6** sie bemerkt. In diesem Fall stoßen die Wyvern herab und greifen die SC an; sie ziehen sich nach Bereich **C6** zurück, sobald einer von ihnen getötet wird.

C3. Große Halle (HG 10)

Dieser gewaltige, rechteckige Saal hat eine Deckenhöhe von 9 m. Entlang der Nord- und Südwand befinden sich Reliefs eines kopflosen Ritters auf einem Pferd, aus dessen Augen und Nüstern Feuer schießt. In jeder Ecke des Raumes befindet sich ein Alkoven mit einer beeindruckenden schwarzen Ritterrüstung. In der Nord- und der Südwand gibt es Türen, während an der Ostseite eine elegante Marmortreppe zu einem Absatz ein Stockwerk höher hinauf führt.

Eines von Maligasts *Augen des Ausspähens* (siehe Bereich **C11**) ist in der Mitte der Nordwand positioniert und erlaubt dem Knochengelehrten, das Kommen und Gehen in diesem Raum zu beobachten.

Kreaturen: Kurz nachdem die SC die Halle betreten haben, schlagen die Türen hinter ihnen zu und aus den beiden Rüstungen im Osten beginnt dicker, grüner Nebel zu quellen. Jede Wolke füllt eine Fläche von 4,50 m x 4,50 m aus, so dass die Osttreppe versperrt wird. Zugleich springt ein grässlicher, fledermausflügeliger Kopf auf dem Leib einer Frau mittleren Alters aus seinem Versteck im nordwestlichen Alkoven und tritt in die Mitte der Halle. Ihre lange, schwarze Röhrenzunge zuckt, während sie die SC in akzentbehafteter Gemeinsprache anspricht.

„Dachtet ihr wirklich, der Meister würde eure Ankunft nicht bemerken? Dies ist sein Reich und nichts geschieht hier, ohne dass er es bemerkt. Wir wissen, warum ihr hier seid – oh, ja. Doch habt keine Angst, mit der Zeit wird euch alles vergeben. Nun kommt und gebt Mutter einen Kuss."

Dies ist eine Manananggal, die zu den vielen exotischen, untoten Dienern des Dunklen Reiters gehört. Der suppige, pulsierende Nebel, welcher in den Raum quillt, ist ein Paar fremdartiger, dampfartiger Schlicke, sogenannter Hungri-

ger Nebel; die Hungrigen Nebel wurden von der Schwarzen Feste selbst in die Kammer herbeigerufen. Sobald die Manananggal ihre Ansprache beendet hat, gehen alle drei Kreaturen zum Angriff über. Die Manananggal weiß um die Gabe des Nebels, Untote heilen zu können, so dass sie oft versucht, Gelegenheitsangriffe eines der opportunistischen, geistlosen Schlicke zu provozieren, damit dieser sie trifft und heilt.

Sollten die SC den Raum heimlich betreten können, manifestieren sich die Hungrigen Nebel nicht und die Manananggal kann geduldig herumlungernd in Bereich **C7** angetroffen werden.

Manananggal **HG 7**
EP 3.200
TP 85 (*PF MHB III,* S.166)

Verbesserte Hungrige Nebel (2) **HG 7**
EP je 3.200
TP je 73 (*PF MHB III,* S.126, 291)

Schätze: Die vier schwarzen Rüstungen sind insgesamt vier *Ritterrüstungen +1*.

C4. Stallungen (HG 10)

Dieser Stall könnte mehrere Pferde fassen, scheint gegenwärtig aber nicht genutzt zu werden. Es riecht nach Staub und altem, brüchigen Stroh. Unter dem ausgelegten Stroh ist der gepflasterte Boden verkohlt – in den Stein scheinen Hufabdrücke eingebrannt zu sein.

Die Hufabdrücke im Boden stammen vom Reittier des Dunklen Reiters, einem infernalischen Pferd, sowie den Nachtmahren, welche seine Kutsche ziehen. Die kleinere Tür im Norden führt zum Dunklen Wald hinaus, ist aber verschlossen (Mechanismus ausschalten, SG 35); sie wäre eine alternative Route in die Schwarze Feste.

Kreaturen: Eine hochgewachsene, dünne und offenkundig verstorbene Frau steht in der Mitte des Stalls und sieht sich verwirrt um. Sie trägt einen breitkrempigen Hut, Stiefel und zwei Pistolen an der Hüfte. Wenn die SC eintreten, starrt sie auf den Boden und murmelt etwas über ein fehlendes Pferd. Dann sieht sie auf und ein unheimliches, blaues Leuchten erfüllt ihre Augen, als sie „Viehdiebe!“ ruft und ihre Pistolen zieht.

Die Kreatur ist eine Bleiche Fremde, der Schatten eines meisterhaften Reiters aus einer anderen Welt. Diese Kreatur wurde als Ersatz von der Schwarzen Feste für den vorherigen Stallmeister geholt, da dieser unglücklicherweise von den Wyvern in Bereich **C6** gefressen wurde. Die Bleiche Fremde hält sich nun schon seit Jahren in diesem Stall auf, allerdings ist diese Zeit für sie in einem (imaginären) Atemzug verstrichen. Sobald sie die SC sieht, geht sie davon aus, dass diese ihr Pferd, Kastanie, stehlen wollen. Sollten die SC sie aber während des Kampfes davon überzeugen können (Diplomatie, SG 30), dass Kastanie sich nicht in der Feste befindet, stellt die Bleiche Fremde den Kampf ein, steckt ihre Pistolen weg, tippt entschuldigend gegen ihre Hutkrempe und verlässt die Feste, um im Dunklen Wald nach ihrem nichtexistenten Pferd zu suchen. Sollten die SC die Bleiche Fremde weiterhin angreifen, erwecken sie damit ihren unstillbaren Zorn.

DER DUNKLE WALD

Die Grundlagen der Realität funktionieren im Dunklen Wald genauso wie auf der Materiellen Ebene. Die Luft wird ständig erneuert und Wasser fließt beständig durch das Reich in vielen Bächen, nur um zu seiner Quelle letztendlich zurückzukehren. Sollten die SC den Dunklen Wald erkunden wollen, dann kannst du sie auf Kreaturen stoßen lassen, welche den Bewohnern der Schwarzen Feste ähneln. Die Hauptbewohner der Wälder rund um die Feste sind merkwürdige Kreaturen, welche als Khaei bezeichnet werden und sich der Feste nicht nähern. Sollten die SC aber in den Wald marschieren, stoßen sie schon bald auf eine kleine Ansiedlung der Khaei.

Der Dunkle Wald hat einen Durchmesser von 4,5 km. Die Schwarze Feste befindet sich am tiefsten Punkt der Hohlkugel, so dass die Deckenhöhe dort gut 4.500 m beträgt.

Bleiche Fremde **HG 10**
EP 9.600
TP 127 (*PF MHB III,* S.38)

Schätze: Die beiden Pistolen [Meisterarbeit] funktionieren in den Händen der Bleichen Fremden wie *Pistolen +1* (siehe *Pathfinder Ausbauregeln II: Kampf*). Sie hat mit jeder Waffe genug Munition für 20 Schuss. Die Pistolen sind von einer fremdartigen Machart, welche nicht zu den Feuerwaffen aus dem fernen Alkenstern passt, daher ist jede dieser Waffen 2.500 GM wert.

C5. Kutschenhaus

Eine nachtschwarze Kutsche füllt diesen Raum fast vollständig aus. Auf den Seiten trägt sie unheimliche Abbildungen skelettierter Engel mit Sensen.

Die Kutsche wird vom Schwarzen Reiter in den seltenen Fällen genutzt, in denen er seine Nachtmahre als Unterstützung bei der Jagd rekrutiert. Die Nachtmahre selbst sind nicht anwesend. Wie die Tür in Bereich **C4** ist auch die hier nach draußen führende Doppeltür verschlossen und kann von außen mittels eines Fertigkeitswurfes für Mechanismus ausschalten gegen SG 35 geöffnet werden.

C6. Eingestürzter Turm (HG 10)

Dieser Turm hat die Form eines großen und hohlen Steinzylinders. Eine Wendeltreppe führt an der Südwand nach oben, allerdings ist nicht mehr zu erkennen, wohin sie einst genau führte, da in ungefähr 12 m Höhe der Turm abgebrochen zu sein scheint und zum Himmel hin offen ist. Die Mauerkrone besteht aus kantigem, zerbrochenem Stein. Auf einer Seite der Öffnung ist eine verworrene Masse aus Holzbalken erkennbar, welche eine teilweise, dürftige Abdeckung bildet. Der gepflasterte Boden ist mit zentimeterhohem, stinkendem Mist bedeckt.

Die nach oben führende Wendeltreppe weist kein Geländer auf. Man kann sie zwar relativ sicher erklimmen, jedoch ist sie definitiv kein guter Platz zum Kämpfen.

Kreaturen: Drei derselben Brut entstammende Wyvern haben diesen Turm für sich beansprucht und ernähren sich von den Wildtieren des Waldes, gelegentlich einem Khaei und dem rohen Fleisch, welches der Turm spontan für sie generiert. Sie leben in dem Nest aus zerbrochenen Balken an der Spitze der Treppe und greifen sofort jeden an, der diesen Bereich betritt. Ein Wyvern, der auf unter 15 TP reduziert wird, versucht, aus den Turm zu fliehen und sich im Wald zu verstecken – er kehrt erst dann zum Nest zurück, wenn er vollständig ausgeheilt ist.

Verbesserte Wyvern (3) **HG 7**
EP je 3.200
TP je 96 (*PF MHB*, S. 281, 295)

Schätze: Die Wyvern wissen zwar, dass sie den Dunklen Reiter und seine mächtigeren Gäste besser nicht angreifen sollten, konnten aber dennoch einen kleinen Hort im Laufe der Jahre zusammentragen, indem sie andere Kreaturen getötet haben, welche die Schwarze Feste beschworen oder erschaffen hat. Zwischen zahlreichen Knochen und glänzenden Metallteilen, die möglicherweise früher einmal eine Ritterrüstung gebildet haben, befindet sich eine *Lederrüstung des Schattenwandelns +1*, ein *Zauberstab: Reittier* (37 Ladungen), ein Lederbeutel mit *Hufeisen des Zephyr* und eine *Gebetsrolle der positiven Energie*.

C7. Treppenabsatz

Dieser breite Treppenabsatz aus Marmor verbindet die westliche Treppe mit einer ebenso majestätischen, aufwärtsführenden Treppe im Osten, an deren Spitze sich eine breite Doppeltür aus Bronze befindet. An den Wänden befinden sich in Abständen drei kleinere, normale Holztüren.

Entwicklung: Sollten die SC sich in die Schwarze Feste hineinschleichen können, hält sich die Manananggal, welche sie ansonsten in Bereich **C3** angreifen würde, hier auf. Ferner befindet sich hier der gegenwärtige Haushofmeister der Feste, eine stachelschweinartige Kreatur. Es handelt sich dabei um einen Pukwudgie, welcher die direkte Konfrontation fürchtet und sich daher in Bereich **C8** versteckt und von dort aus durch das Schlüsselloch späht. Falls die SC sich nach Bereich **C9** oder **C11** wenden, überlässt er sie gerne den anderen Bewohnern der Feste. Sollten sie aber die Türen nach Bereich **C12** öffnen wollen, übermannt ihn sein Pflichtgefühl und er stürmt mit seinem Rudel hervor, wobei er quiekt: „Fremde dürfen das Festmahl nicht stören!“

C8. Bibliothek (HG 10)

An den Wänden dieses Raumes stehen Bücherregale bis unter die Decke. Die einzigen Lücken zwischen den Regalen bilden mehrere Türen und hohe Glasfenster im Westen. In der Mitte des Raumes lehnt gegen einen hochwertigen Sessel der bekleidete Unterleib einer Frau, deren Körper offenbar an der Hüfte auseinandergerissen und seiner Gedärme beraubt wurde.

Der Unterleib in diesem Raum gehört der Manananggal in Bereich **C3** und wurde von ihr nach ihrem Gestaltwandel zurückgelassen.

Kreaturen: Abroget, der gegenwärtige, selbsternannte Haushofmeister der Schwarzen Feste, lauert in diesem Raum, um mit dem Unterleib der Manananggal „etwas Spaß zu haben“. Bei dieser aufgeblasenen, steif-pompösen Gestalt handelt es sich um einen Pukwudgie, einen bösartigen, kleinen Humanoiden, aus dessen Rücken die Stacheln eines Stachelschweins sprießen. Mit diesen giftigen Stacheln kann er seine Opfer als Zombies wiederauferstehen lassen. Dank seiner angeborenen Kontrolle über Untote ist er überraschend effektiv dabei, die niederen Untoten anzuweisen und zu beherrschen, welche sich in der Schwarzen Feste erheben. Daher toleriert der Dunkle Reiter bisher seine Anmaßungen. Abroget verbraucht seine Zombies mit erstaunlicher Geschwindigkeit. Gegenwärtig hat er zwar keine dieser Diener, befehligt aber vier missgestaltete Todesalben, die aus den Khaei entstanden sind. Diese Todesalben wirken vage humanoid, haben aber Buckel und verzerrte Gesichter mit ungleichen Augen.

Sobald die SC diesen Raum betreten oder die Türen nach Bereich **C12** zu öffnen versuchen, greift Abroget an. Er gestattet seinen Todesalben, die SC im Nahkampf anzugreifen, während er sich selbst zurückhält, im Schutz der Unsichtbarkeit Beleidigungen brüllt und mit seinen Stacheln Hinterhältige Angriffe im Fernkampf ausführt. Sollten alle vier Todesalben getötet und Abroget auf unter 35 TP reduziert werden, zeigt sich, dass der Haushofmeister ein Feigling ist: Er fällt auf die Knie und winselt um sein Leben. Sollte ihm Gnade gewährt werden, kann man von dem kriecherischen Pukwudgie leicht Informationen zu den Bewohnern und dem Aufbau der Schwarzen Feste erhalten. Er kennt aber ihre Geschichte nicht, da er vergleichsweise neu in der Feste ist. Er versucht den SC zu entkommen, sobald er kann, und wird dem Dunklen Reiter gegenüber den Vorfall verschweigen.

Abroget **HG 7**
EP 3.200
NB Pukwudgie (*PF MHB III,* S.201)
TP 85

Todesalben (4) **HG 5**
EP je 1.600
TP je 47 (*PF MHB*, S. 263)

Schätze: Die Bücher in diesem Raum sind ein völlig zufällige Zusammenstellung, welche die Feste erzeugt hat. Unter den Bänden sind varisische Märchen, Kochbücher, uralte Handbücher zu Strategien und Taktiken sowie Geschichten der Taldanischen Explorationsarmeen. Sollte jemand ein Buch aus der Feste entfernen, beginnt der Einband in geringem Maße Blut zu weinen. Auf einem unteren Regalbrett kann dennoch ein Wertgegenstand gefunden werden, der dort vergessen wurde: Ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 30 fördert ein *Handbuch der Gesundheit +1* zutage.

C9. Harem (HG 10)

Diese opulent gestaltete Schlafkammer ist eine Spielwiese voller Kissen und Seidenvorhängen, dennoch haftet dem Raum der

Geruch von Tod und Zerfall anheim. Ein großer Kissenberg wurde an einer Wand zu einer Kissenburg aufgetürmt. Gegenüber davon befindet sich im Boden eine beckenartige Vertiefung voller schlammigen braunen Wassers.

Eines von Maligasts *Augen des Ausspähens* (siehe Bereich **C11**) ist in der Nordwand positioniert, so dass die Knochengelehrte Olanna hier vorkommende Aktivitäten beobachten kann. In der Südwand befindet sich eine Geheimtür (Wahrnehmung, SG 20).

Kreaturen: Dieser Raum gehört einer der mächtigeren Kreaturen, welche die Feste aus anderen Realitäten herbeiholt: Olanna die Nuckelavee, die gegenwärtige Hauptfavoritin des Dunklen Reiters. Diese Manifestation von Schmutz und Krankheit, welche einer Vereinigung aus einem gehäuteten Pferd und seinem Reiter ähnelt, fühlte sich zunächst sehr vom Dunklen Reiter angezogen. Die Offenbarung, dass der kopflose Reiter und sein Ross zwei eigenständige Wesen sind, stellte jedoch eine herbe Enttäuschung dar, dennoch versucht Olanna immer wieder, ihn zu verführen. Gegenwärtig verbringt das Feenwesen den Gutteil seiner Zeit in diesem Raum und arbeitet an seinem geheimen Projekt in Bereich **C10**. Sobald die SC Olannas Raum betreten, springt sie von ihrem Lager aus Kissen auf und greift an. Sollte sie auf unter 20 TP reduziert werden, versucht sie, zum Dunklen Reiter zu fliehen und winselt um Schutz. Der Dunkle Reiter hat aber für Feiglinge nichts übrig – sollten die SC sich bei der Verfolgung daher nicht beeilen, werden sie beim Dunklen Reiter Olannas zweifach geköpften Kadaver vorfinden.

Olanna **HG 10**
EP 9.600
CB Verbesserte Nuckelavee
(*PF MHB III,* S.183, 291)
TP 126

C10. Geheimer Wandschrank

Dieser kleine, steinerne Wandschrank ist fast schon ein Schrein. Die Wände sind mit dunklem, getrocknetem Schmutz bemalt, welcher primitive Piktogramme eines kopflosen Reiters bildet. In der Mitte der Kammer stehen auf einem vertikalen Holzregal zur Schau gestellt ein nachtschwarzes Langschwert und ein Helm mit Widderhörnern.

Im Laufe der Jahre ist die launenhafte Nuckelavee mit ihrem Schicksal und angesichts ihres beschränkten Einflusses auf den Dunklen Reiter unzufrieden geworden. In ihrer Langeweile und ihrem Irrsinn ist sie zu der Ansicht gekommen, dass es ihr bestimmt sei, die Rolle des Kopflosen Reiters selbst zu übernehmen, so dass sie den Dunklen Wald durch die Portalsteine verlassen und ihre Befleckung auf der ganzen Welt verbreiten kann. Der Umstand, dass die Schwarze Feste sie anscheinend ermutigt, indem sie ihr auf unerfindlichen Gründen diesen Raum geschaffen hat, verstärkt ihren Glauben noch.

Schätze: Das Schwert ist ein *Langschwert des Verderbens (Untote) +1*, während der Helm wie ein *Verkleidungshut* funktioniert. Olanna plant, mit dem Schwert den Dunklen Reiter zu töten und sodann seinen Platz als eine von Varisias finstersten Legenden einzunehmen – sie kann mit dem Helm zwar nicht verändern, welcher Kreaturenkategorie sie angehört, wohl aber als der Dunkle Reiter erscheinen.



C11. Unterkunft des Knochengelehrten (HG 11)

Diese winzige Kammer ist teils Werkstatt, statt Wohnraum. Eine Werkbank mit Glasgefäßen, Retorten und anderen Behältnissen voller unterschiedlicher, unbekannter Substanzen schmückt den Raum. An der Nordostwand befindet sich Triptychon, welches ein furchterweckendes Gefährt aus Flammen und dunklen Stacheldornen zeigt, das durch die sternenübersäte Leere des Weltalls segelt.

Kreaturen: Wenn die SC eintreten, sitzt eine skelettierte, verschrumpelte Leiche mit übergroßer, gewölbter Stirn in einem Sessel und liest ein Buch. Der Kadaver trägt einen langen, blauen Umhang über maßgeschneiderter, edel wirkender schwarzer Kleidung mit silbernen Verzierungen. Ein dreiäugiger Vogelschädel hängt zudem an einer Kette um seinen Hals. Das Wesen scheint beim Lesen des Buches gestorben zu sein und ist von einer dicken Staubschicht bedeckt. Als die „Leiche" jedoch die Annäherung der SC bemerkt, wirbelt der Staub plötzlich auf, während sie aufsieht, lächelt und ihnen deutet, sich doch auf den Kissen zu ihren Füßen niederzulassen. Auf Thassilonisch spricht der Tote die SC an: „Ihr seid also die Eindringlinge. Nun gut. Kommt, kommt, setzt euch. Ich glaube, wir haben einiges zu bereden. Ihr könnt mich Maligast von Eox nennen."

Maligast ist einer der legendären Knochengelehrten des toten Planeten Eox. Ein SC kann sich an die uralten Geschichten über Eox' Untergang erinnern, wenn ihm ein Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes oder Geschichte) gegen SG 30 gelingt: Als das Ökosystem des Planeten von Jahrtausenden in einer großen Katastrophe zerstört wurde, wählten die wenigen Überlebenden den Untod als Weg zur Rettung ihres Volkes. Heute sind die Knochengelehrten einzigartige alterslose Gelehrte – und zudem gefährlich wahnhaft.

Im Gegensatz zu den meisten Bewohnern der Schwarzen Feste wurde Maligast nicht spontan hier erschaffen oder aus einer anderen Realität herbeigerufen. Karzoug selbst hat ihn hergebracht. Im Gegenzug für die Möglichkeit, die *Scherbe der Völlerei* zu studieren, stimmte Maligast zu, Karzoug ein Geschenk zu senden: ein Simulakrum seiner selbst, welches Karzoug als Wächter und Verbündeter in der Schwarzen Feste dienen würde. Dieses Simulakrum sollte die Scherbe und andere Themengebiete jahrhundertelang studieren und schließlich nach Eox zurückkehren können.



MALIGAST VON EOX

Obwohl Karzoug seit tausenden von Jahren nicht mehr ist, ist Maligasts Simulakrum vergleichsweise zufrieden mit seinem Posten. Zuweilen ist ihm aber langweilig, so dass er die Möglichkeit willkommen heißt, mit den SC sprechen zu können, insbesondere falls arkane Gelehrte unter ihnen sind. Er kennt den Gutteil der im Abenteuerhintergrund zusammengefassten Geschichte sowie alles über Golarions Sonnensystem. Er könnte den SC sogar interessante Wissensbrocken zu Thassilon, dem Dunklen Wald, dem Dunklen Reiter und seinem *Namensbecken* und anderen Themen anbieten. Er glaubt ferner (fast völlig richtig), dass Karzoug und sein Erschaffer schon lange tot sind, so dass er hier festsitzt, ohne Aussichten, etwas Neues zu tun zu bekommen. Zudem kann er als Simulakrum keine Macht erlangen. Trotz dieser doch deprimierenden Situation, bleibt das Simulakrum seinem Schicksal gegenüber zwiegespalten.

Maligast ist ein seltsamer Gesprächspartner – er ist enthusiastisch, wenn auch halbwegs wahnsinnig. Oft bricht er mitten im Satz ab oder wechselt blitzartig das Thema. Sollten die SC ihn vorsätzlich beleidigen, greift er an, andernfalls unterhält er sich gerne so lange, wie sie gesprächsbereit sind. Sollten die SC zu gehen beabsichtigen, schüttelt er bedauernd den Kopf und erklärt:

„Es tut mir leid, aber dies ist nicht möglich. Ich habe keine Befehle, die eine Unterhaltung verbieten, doch recht spezifische hinsichtlich Personen, welche diesen Ort weiter erkunden wollen. Ich entschuldige mich dafür, euch töten zu müssen, doch als intelligente Kreaturen versteht ihr sicher die Notwendigkeit.“ Maligast greift dann augenblicklich an.

Maligast von Eox **HG 11**

EP 12.800

Menschlicher Magier (Nekromant) 10

NB Mittelgroßer Untoter (Verbesserter Humanoider)

INI +6; **Sinne** Dunkelsicht 18 m., Lebenssicht (3 m, 10 Runden/Tag); Wahrnehmung +23

Aura Furcht (18 m Radius, SG 19)

VERTEIDIGUNG

RK 27, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 25 (+2 GE, +7 natürlich, +4 Rüstung, +4 Schild)

TP 120 (10W8+75)

REF +7, **WIL** +11, **ZÄH** +7

Immunitäten Elektrizität, Kälte, wie Untote; **SR** 15/Magie- und Wuchtwaffenschaden; **Verteidigungsfähigkeiten** Resistenz gegen Fokussieren +4

Schwächen Simulakrum

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Berührung +5 (1W8+5 plus Lähmende Berührung)

Besondere Angriffe Lähmende Berührung (SG 19), Negative Energie fokussieren (SGC 19, 8/Tag)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 10; Konzentration +15)

8/Tag — Grabeshauch (5 Runden)

Vorbereitete Zauber (ZS 10; Konzentration +15)

5. — *Fortschicken* (SG 20), *Monster herbeizaubern V*, *Wellen der Erschöpfung*, Schnelles *Magisches Geschoss*,

4. — *Ausspähung* (SG 19), *Ausspähung entdecken*, *Dimensionstür*, *Entkräftung* (SG 19, 2x)

3. — *Blitz* (SG 18), *Feuerball* (SG 18), *Magie bannen*, *Vampirgriff* (SG 18), Ausgedehntes *Falsches Leben*

2 — *Sengender Strahl* (3x), *Unsichtbares sehen Untote befehligen* (SG 17), Ausgedehnte *Magierrüstung*

1. — *Identifizieren*, *Magisches Geschoss* (3x), *Schild*, *Schwächestrahl* (SG 16, 2x)

0. (beliebig oft) —*Arkanes Siegel*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Säurespritzer*, *Zaubertrick*

Verbotene Schulen Verwandlung, Verzauberung

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Knochengelehrte wirkt jeden Tag Ausgedehnte *Magierrüstung* und Ausgedehntes *Falsches Leben*. Wenn er die Annäherung der SC bemerkt, indem er Kampflärm vernimmt oder sie durch die *Augen des Ausspähens* sieht, wirkt er *Unsichtbarkeit* und so bald wie möglich vor einer Konfrontation *Schild*.

Im Kampf Maligast verlässt sich auf seine Schadensreduzierung hinsichtlich der meisten physischen Angriffe. In der ersten Runde wirkt er *Monster herbeizaubern V*, um 1W3 mittelgroße Luftelementare erbeizurufen. Im Anschluss wirkt er *Fortschicken* gegen den am schwersten gerüsteten SC (vergiss nicht, im Dunklen Wald sind die SC extraplanare Kreaturen!) und nutzt dann seine Kampfzauber.

Moral Maligast hat keine Alternative als bis zur Zerstörung zu kämpfen. Bei seiner Zerstörung wird auch der Umstand erkennbar, dass er ein Simulakrum ist, da er in einen formlosen Haufen aus Eis und Schnee zerschmilzt.

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 14, **KO** —, **IN** 20, **WE** 14, **CH** 18

GAB +5; **KMB** +5; **KMV** 22

Talente Abhärtung, Blitzschnelle Reflexe, Defensives Kampftraining, Eiserner Wille, Im Kampf zaubern, Schnell zaubern, Schriftrolle anfertigen, Untote befehligen, Verbesserte Initiative, Zauber ausdehnen

Fertigkeiten Diplomatie +8, Einschüchtern +11, Handwerk (Alchemie) +14, Heimlichkeit +19, Motiv erkennen +23, Wahrnehmung +23, Wissen (Arkanes, Baukunst, Die Ebenen) +18, Zauberkunde +18

Sprachen Aklo, Drakonisch, Elfisch, Eoxisch, Finsterländisch, Thassilonisch

Besondere Eigenschaften Arkaner Verbindung (Amulett)

Ausrüstung *Amulett der natürlichen Rüstung +2*, *Augen des Ausspähens* (Seite 58), Zauberbuch (enthält nur die vorbereiteten Zauber, da Maligast als Sikulakrum keine weiteren Zauber erlernen kann)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Eoxaner Obwohl das Volk effektiv ausgestorben ist (alle noch existierenden Eoxaner sind Untote), waren Eoxaner zu Lebzeiten im Grunde Menschen mit einem Volksbonus von +4 auf Intelligenz und einem Malus von -4 auf Konstitution. Sie waren unglaublich intelligent, aber eher zerbrechlich. Dieser Nachteil wird aber durch den Untod aufgehoben.

Simulakrum Als Simulakrum kann Maligast seine Verletzungen nur mittels der alchemistischen Reagenzien in diesem Raum über 24 Stunden hinweg heilen. Negative Energie wirkt nicht auf ihn.

Schätze: Das von Maligast selbst gemalte Triptychon zeigt ein großes eoxanisches Sternenschiff; aufgrund des exotischen Motives allein sind die Gemälde 300 GM wert. Die alchemistischen Stoffe auf den diversen Arbeitsflächen und in den Regalen werden zur Reparatur von Simulakren genutzt und haben einen Gesamtwert von 8.400 GM. Getrennt von den Stoffen liegen drei große Metallgabeln (Materialwert je 100 GM); mit einem Fertigkeitswurf für Zauberkunde gegen SG 20 kann man diese als Foki für *Ebenenwechsel* identifizieren: Eine Gabel ist auf die Materielle Ebene eingestimmt, eine auf den Dunklen Wald und die letzte auf ein anderes extraplanaren Reich, die Halbebene der Runenschmiede (siehe *Pathfinder-Abenteuerpfad* „Das Erwachen der Runenherrscher“). Du kannst die Gabeln auch auf andere Ebenen eingestimmt sein lassen, allerdings sollte eine auf die Materielle Ebene eingestimmt bleiben, falls die SC mittels *Ebenenwechsel* heimkehren müssen.

C12. Speisesaal (HG 10)

Dieser große Speisesaal ist ein einziges Chaos: Große dampfende Braten stehen neben fauligem Aas auf zwei langen, mit eleganten Tischtüchern gedeckten Tischen. Mehrere Stühle sind umgeworfen und über den Raum verteilt liegen angenagte, halbverzehrte Essensbrocken.

Der Dunkle Reiter lässt die Feste zuweilen ausgiebige Festmähler für sein Rudel hervorbringen – diese dienen zugleich als Belohnung und als grausame Erinnerung für die Hunde, dass sie früher Angehörige der Zivilisation waren, ehe sie in ihren gegenwärtigen Zustand verwandelt wurden. Das Essen auf dem Tisch ist eine Mischung aus normalen Gerichten und ei-

ner grausigen Bluttat. So befindet sich beispielsweise auch ein toter Tengu auf dem Tisch – gerupft, gekocht und von der Körperhaltung her einen Truthahn nachahmend. Daneben liegt ein Angehöriger des Rattenvolkes mit aufgebrochenem Brustkorb und karamellisierten Eingeweiden. Das größte Gericht ist ein verwesender Zentaur, in dessen leeren Augenhöhlen je eine Kirsche steckt. Die Bronzedoppeltür an der Nordseite ist verschlossen (Mechanismus ausschalten SG 30, Zerschmettern SG 28; die Schlüssel liegen versteckt in Bereich **C13**).

Kreaturen: Das Schattenmastiffrudel des Dunklen Reiters vergnügt sich hier: Einige sitzen auf den Stühlen und essen in aller Ruhe, während andere offenbar ihren Spaß haben und randalieren. Sobald sie aber die SC erspähen, bellen sie und greifen als Einheit an. Sie agieren zusammen, um Gegner in die Zange zu nehmen und niederzuringen.

Schattenmastiffs (6) **HG 5**
EP je 1.600
TP je 51 (*PF MHB III,* S.222)

Entwicklung: Sollte der Kampf länger als 1 Runde dauern, kommt der Dunkle Reiter (siehe Bereich **C16**), um nachzusehen.

C13. Der Glanz des Kopflosen Reiters (HG 10)

In diesem steinernen Raum gibt es kaum Möbelstücke. Wände und Boden bestehen aus einfachem grauen Stein. In der Mitte des Raumes steht die Statue eines kopflosen, gepanzerten Mannes, der eine Peitsche aus verbundenen Rückenwirbeln in die Höhe hält und auf dem Rücken eines sich aufbäumenden Pferdes sitzt, welches eine unheilige Wildheit ausstrahlt. Der einzige weitere Schmuck hängt an der Westwand: eine Harfe oder Lyra, die aus dem Kadaver eines kleinen Humanoiden angefertigt wurde.

Die Statue stellt den Dunklen Reiter dar. Sie wurde von talentierten Kunsthandwerkern angefertigt und ihm vor langer Zeit von Karzoug übergeben.

Falle: Die Harfe an der Wand ist ein magischer Schatz (s.u. unter Schätze). Sie wird von einer verborgenen Pfeilfalle in den Wänden geschützt. Jeder, der die Harfe berührt, entfesselt einen Pfeilhagel, welcher diesen Teil des Raumes ausfüllt.

Pfeilhagelfalle **HG 10**
EP 9.600
Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 25; **Mechanismus ausschalten** SG 28
EFFEKTE
Auslöser Berührung der Harfe (*Alarm*); **Rücksetzer** Reparatur; **Umgehen** Wird das Ende der Knochenkette der Statue gedreht, entschärft dies die Falle für 10 Minuten (Wahrnehmung SG 30, um den Schalter zu bemerken)
Effekt Fernkampfangriff +20 (9W6); mehrere Ziele (alle Ziele innerhalb von 1,50 m Entfernung zur Westwand)

Schätze: Das Instrument an der Wand ist eine *Hautharfe* (siehe Seite 330), welche der Dunkle Reiter zuweilen einsetzt, um die spontanen Schöpfungen der Feste zu kontrollieren. Ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 30 enthüllt eine schmale Nische in der Statue neben dem rechten Hinterlauf des Pferdes; dort liegt versteckt ein Platinschlüssel (Wert 900 GM), mit welchem die Tür zwischen den Bereichen **C12** und **C16** geöffnet werden kann.

C14. Badebecken (HG 11)

Dieser gewundene Raum wird fast vollständig von einem in den Boden eingelassenen Becken ausgefüllt. Am Rand des mit dunklem Wasser gefüllten Beckens gibt es nur eine schmale Steinkante. Von der Tür aus führen Stufen in das Becken. Winzige, flackernde Flammen erhellen die Kammer mit dämmrigem Licht.

Im Gegensatz zu vielen anderen Räumen der Feste herrscht in dieser Kammer Dämmerlicht. Das Wasser ist warm und 1,20 m tief. Für mittelgroße Kreaturen gilt es somit als Schwieriges Gelände, während Kreaturen der Größenkategorie klein oder kleiner schwimmen müssen. Zudem ist das Wasser mit negativer Energie aufgeladen und verursacht bei darin stehenden oder schwimmenden lebenden Kreaturen pro Runde 1W6 Schadenspunkte – Untote werden für den entsprechenden Betrag geheilt. Viele der untoten Diener der Feste kommen oft hierher, um sich zu erholen und ihre Sorgen zu vergessen, darunter auch die aktuellen Benutzer des Bades.

Kreaturen: Hier hausen drei Mohrgs, welche die Feste spontan erschaffen hat. Sie liegen auf dem Boden des Beckens und sind daher im dunklen Wasser schwer zu entdecken (sie haben einen Bonus von +8 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit). Wenn die SC eintreten, erheben sich die drei Kreaturen lautlos aus dem Wasser und greifen an. Sie versuchen, lebende Gegner ins Becken zu zerren, um das unheilige Wasser zu vollem Effekt zu nutzen.

Mohrgs (3) **HG 8**
EP je 4.800
TP je 91 (*PF MHB,* S. 188)

Schätze: Unter einem lockeren Stein unterhalb der Wasserkante am Westrand des Beckens verborgen (Wahrnehmung SG 25) liegt ein *Knüppel des Zerschlagens und Verderbens (Untote) +1*, welcher eine permanente *Magische Aura* trägt, die seine wahre Aura maskiert. Der Knüppel wurde hier vor langer Zeit von Karzougs Dienern als eine Art Versicherung versteckt – sollte ihr Meister jemals den Dunklen Reiter bestrafen müssen, würde sich die Waffe als besonders schmerzhaft und effektiv gegen den Untoten erweisen.

C15. Ausguck

Diese runde Sitzecke ist mit großen, lichtdurchlässigen Fenstern geschmückt. Doch statt auf den Dunklen Wald hinauszublicken, fällt der Blick auf die zerklüftete Mondlandschaft einer zerschmetterten Welt aus Felsen und schwarzem Staub, aus dem sich gewundene Türme aus Knochen und Metall in den sternenübersäten Himmel erheben.

Karzoug hat viele Jahre aufgewandt, um dieses mächtige magische Fenster zu erschaffen, mit dem man Ereignisse anderswo im Sonnensystem im Auge behalten kann und durch welches er mit verschiedenen Verbündeten auf dem Planeten Eox kommunizieren konnte. Gegenwärtig zeigt es diesen toten Planeten von dem Blickwinkel der Heimstatt des originalen Maligast in der Nekropole Orphys. Wird das mittlere Fenster berührt, verändert sich die Darstellung und wechselt zu einer anderen Welt. Das Fenster zeigt alle Welten des Sonnensystems mit Ausnahme von Aucturn und Apostae, dann den ungestörten Blick auf den Dunklen Wald

und beginnt danach den Kreislauf erneut. Weitere Informationen enthüllt der *Pathfinder Weltenband: Innere See*. Bei den Darstellungen handelt es sich nur um Bilder von Regionen dieser Welten in der Art magischer, belebter Gemälde.

C16. Namensbecken (HG 12)

Ein erhöhtes, kreisförmiges Becken, welches kurz vor dem Überfließen zu stehen scheint, befindet sich in der Mitte dieses Raumes. Die darin enthaltene blaue Flüssigkeit ist zu zäh um Wasser zu sein. Ansonsten ist der Raum leer. Alles summt aufgrund kaum spürbarer Vibrationen.

Ehe die *Scherbe der Völlerei* in der Schwarzen Feste eintraf, war diese Kammer das Herz und Zentrum der Feste. Sie ist ebenso alt und unerklärlich wie der Dunkle Reiter selbst. Bei dem Wasserbecken handelt es sich um das *Namensbecken*, den rätselhaften Mechanismus, über den der Dunkle Reiter die Namen jener erfährt, auf welche er jedes Jahr Jagd macht. Die Gründe dafür kennen nur die längst vergessenen Erbauer des Dunklen Waldes.

Die Geheimtüren mit Norden und Süden können mittels eines Fertigkeitswurfes für Wahrnehmung gegen SG 25 entdeckt werden.

Kreaturen: Der Dunkle Reiter verbringt viel Zeit in diesem Raum und bewacht den Zugang zur Kammer der Scherbe (Bereich **C18**). Zudem wartet er geduldig darauf, dass das *Namensbecken* ihn auf eine neue Mord- und Schreckensmission entsendet. Er erscheint als hochgewachsener Mann in nachtschwarzer Ritterrüstung. Bewaffnet ist er mit einem vereisten Langschwert, von dem der Frost herabtropft, und einer Peitsche, die aus dem stachelbesetzten Rückgrat eines Humanoiden angefertigt zu sein scheint. Es fehlt ihm aber der Kopf – der Hals der Rüstung endet in tintenartiger Schwärze. Der Dunkle Reiter sitzt auf seinem Reittier, einem infernalischen Streitross.

Der Kopflose Reiter ist der Herr seines Reiches und erwartet die SC bereits. Sobald sie eintreten, führt er einen Sturmangriff aus. Im folgenden Kampf donnert er durch den Raum als handle es sich um offenes Gelände. Er spricht nur, um den Namen dessen auszurufen, den er töten wird, und um seine Fähigkeit Todesruf einzusetzen. Es kann gut sein, dass die SC dem Dunklen Reiter bereits eher begegnen – sollten sie seine Mastiffs in Bereich **C12** besiegen, kommt er sofort in jenen Raum, um Rache zu üben.

Der Dunkle Reiter **HG 11**
EP 19.200
TP 142 (siehe Seite 310)

Das Reittier des Dunklen Reiters **HG -**
TP 85 (siehe Seite 310)

C17. Arkane Maschinen

Die hinter den Geheimtüren verborgenen Räume sind klaustrophobisch eng. Aus den schmalen Steinnischen dringt ein deutlich wahrnehmbares Summen. Es geht von gewaltigen Maschinen aus, riesigen, labyrinthartigen Anordnungen von gewundenen Röhren und versiegelten Kugeln und Zylindern, deren Metall nahtlos mit dem Steinboden verschmilzt.

Diese rätselhaften arkanen Maschinen sind selbst Maligast vollkommen fremd. Sie sind ein Teil des Mechanismus, der der Schwarzen Feste ihre merkwürdige Formbarkeit und die Gabe verleiht, Kreaturen zu erschaffen und herbeizuzaubern – und vielleicht erhalten sie sogar den Dunklen Wald selbst. Man kann die Maschine zwar summen und ticken hören, allerdings ist sie versiegelt. Wird dem Mechanismus Schaden zugefügt, tropft aus ihm schwarzer Eiter und er regeneriert alle Schäden fast sofort.

Ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25 in Bereich **C17b** enthüllt einen kleinen, lockeren Stein hinter einer der Röhren. In dem Hohlraum dahinter versteckt lagert Maligasts Notfallausrüstung: ein Kästchen aus geschwärztem, runenbedecktem, eoxanischem Stein, welches zwei *Schriftrollen: Ebenenwechsel* enthält, eine arkane und eine göttliche Version. Maligast hat sie hier verborgen für den Fall, dass er oder ein Bote jemals fliehen oder Karzoug Bericht erstatten muss.

C18. Kammer der Scherbe

Diese lange Kammer ist vollständig versiegelt. Die Wände bestehen aus nacktem Gestein. Am gegenüberliegenden Ende erhebt sich die Kuppeldecke über einer 6 m hohen Säule, welche teils organisch, teils auf entsetzliche Weise mechanisch ist. Aus der Marmorsäule ragen – Rücken an Rücken – die knienden, ausgetrockneten Leichen dreier himmlischer Wesen mit ausgebreiteten Schwingen und zu stummen Schreien aufgerissenen Mündern. Aus ihren Augenhöhlen ragen gebogene Metallröhren, welche bis zum Kopf der Säule verlaufen, wo ihre spitze Enden ein schwaches Licht abgeben. Über der Säule schwebt eine dreieckige Metallscherbe, welche anscheinend von der Strahlung in der Luft gehalten wird.

Ein Fertigkeitswurf für Wissen (Die Ebenen) gegen SG 24 identifiziert die Leichen als Astrale Devas. Als Karzoug mit dem Dunklen Reiter seinen Handel abschloss, tötete er diese drei mächtigen himmlischen Wesen und bediente sich ihrer Energie, um die *Scherbe der Völlerei* an die uralte Magie zu binden, welche den Dunklen Wald selbst antreibt. Durch die Leiber der drei Engel lädt ein winziger Teil der Macht der Scherbe den Dunklen Wald selbst auf und sorgt auch dafür, dass die Mnemoiden nicht in die Halbebene vorstoßen können.

Die *Scherbe der Völlerei* schwebt nur in der Luft und kann leicht von jedem entfernt werden, der sie erreichen kann. Man kann die unangenehm warme und feuchte Säule mit einem Fertigkeitswurf für Klettern gegen SG 12 erklimmen, Telekinese einsetzen oder herbeigezauberte Kreaturen dafür nutzen. Sobald die Scherbe von der Spitze der Säule entfernt wird, geschieht folgendes:

Die drei Engel am Fuß der Säule kreischen in Todesqualen laut auf. Ihre Leiber beginnen zu zucken und um sich zu schlagen, während sie sich die Metallvorrichtungen aus ihren Augen reißen und dann leblos zu Boden fallen und zu einem übelriechenden Haufen verkommen.

Der ganze Dunkle Wald erzittert plötzlich und brüllt auf, als fände ein schwächeres Erdbeben statt. Die Luft wird merkwürdig schal und abgestanden und das leuchtende Zwielicht draußen wird schwächer. Die Schutzmaßnahmen der Halbebene gegen die Mnemoiden versagen.

Alle lebenden Wesen in Bereich **C18** spüren eine Kältewelle, als ein Puls heftiger, nekromantischer Energien durch den Raum fährt. Jeder lebenden Kreatur muss ein Zähigkeitswurf gegen SG 20 gelingen, um nicht dem Fluch des Lebenden Todes zu erliegen.

Fluch des Lebenden Todes
Art Fluch; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 20
Effekt Die Kreatur wird bleich und wirkt verwest. Sie gibt einen üblen Verwesungsgestank ab. Dies verleiht ihr einen Malus von -6 auf alle charismabasierenden Fertigkeitswürfe gegenüber lebenden Kreaturen. Hinsichtlich positiver und negativer Energie reagiert die Kreatur wie ein Untoter – positive Energie schadet ihr, negative Energie heilt sie. Hinsichtlich Zaubereffekten und magischen Gegenständen mit besonderen Wirkungen gegenüber Untoten wird die Kreatur behandelt, als wäre sie ein Untoter (z.B. bei Waffen mit der Eigenschaft *Verbergen [Untote]* und dem Zauber *Gleißendes Licht*). Die Kreatur wird behandelt, als besäße sie beide Kreaturenarten (Untot und ihre ursprüngliche Art) und erleidet den jeweils für sie ungünstigsten Effekt.

Belohnung: Belohne die SC mit 19.200 EP, wenn sie die *Scherbe der Völlerei* an sich bringen.

Zurück zu den Mnemoiden (HG 10)

Sobald die SC die *Scherbe der Völlerei* in Händen halten, haben sie ihr Hauptziel erreicht. Sie können die Schwarze Feste weiterhin erkunden – deren Bewohner werden sich immer noch verteidigen, spüren aber, dass sich etwas verändert hat, und sind daher furchtsamer und eher zum Rückzug geneigt. Leider haben die bisherigen mnemoidischen Verbündeten eigene Pläne für die *Scherbe der Völlerei*.

Kreaturen: Sobald die SC die *Scherbe der Völlerei* in Besitz nehmen, spüren die Mnemoiden in Bereich **B15** die Veränderung. Sie bedienen sich sofort des *Schwarzen Menhirs*, um zur Schwarzen Feste zu reisen – die Fäulnismadenschwarme manifestieren sich nicht, da sie mit der Macht der Scherbe verbunden waren. Die Mnemoiden stürmen die Schwarze Feste und suchen nach den SC. Falls diese die Schwarze Feste mit eigenen Mitteln (z.B. *Ebenenwechsel*) verlassen, könne sie die Konfrontation mit den beiden humanoiden Mnemoiden und dem Chrestomath vermeiden. Ansonsten begegnen sie der Gruppe beim Verlassen der Schwarzen Feste auf dem Weg zum Portal in Bereich **C1**. In diesem Falle grüßt einer der Mnemoiden sie telepathisch:

„Seid erneut gegrüßt, Humanoide. Ihr habt Großes vollbracht, indem ihr den Dunklen Wald unseren Erkundungen zugänglich gemacht habt, und ihr solltet stolz auf euch sein. Leider können wir nicht gestatten, dass ein derart mächtiges Artefakt wie die Scherbe des Runenherrschers den jüngeren Rassen in die Hände fällt. Es muss von denen studiert werden, welche für diese Aufgabe am besten geeignet sind. Wir bedauern den Umstand, dass ihr euch an euren Triumpf nicht werdet erinnern können. Doch seid versichert, dass wir uns seiner für euch erinnern werden. Im Zuckenden Palast wird man bis ans Ende aller Tage auf euch Loblieder singen."

Dann beginnen die Mnemoiden die SC anzugreifen und versuchen, sie zu faszinieren oder hilflos zu machen, um ihnen sodann mittels ihrer Fähigkeit Gedanken verzehren die Erinnerung an ihren Sieg zu rauben und durch eine gefälschte Erinnerung zu ersetzen. Die SC sollen glauben, dass die Scherbe sich nie im Dunklen Wald befunden hätte und der ganze Ausflug ein Irrtum gewesen sei. Gelingt dies ihnen, ziehen sich die Mnemoiden in ihre verborgene Stadt zurück und überlassen es den SC, ihren Weg zurück an die Oberfläche zu finden. Wenn die Mnemoiden sich dazu gezwungen sehen, zögern sie auch nicht, die SC zu töten. Sie kämpfen bis zum Tode, um ihre Mission zu vollenden, im Wissen, dass ihre Erinnerungen in den lebenden Bibliotheken von Xavorax gespeichert sind.

Mnemoiden (2) **HG 7**
EP je 3.200
TP 76 (*PF MHB III,* S.173)

Chrestomath **HG 6**
EP 2.400
TP 105 (Seite 88)

Entwicklung: Sollten die SC diese Begegnung verlieren, aber mit verfälschten Erinnerungen überleben, muss die Kampagne hier nicht enden. Sobald sie an die Oberfläche zurückkehren, wird einer ihrer Verbündeten, vielleicht Augustil oder Vargun oder auch einer ihrer Vorgesetzten bei der Gesellschaft der Kundschafter, feststellen, dass es Unstimmigkeiten bei ihren Versionen der Geschichte oder der Art gibt, wie sie diese erzählen, und dafür sorgen, dass die Gedächtnismanipulationen rückgängig gemacht werden. Außerdem wird immer noch die Unterstadt von Kaer Maga als Standort der Scherbe in den Visionen angezeigt. In diesem Fall müssen die SC die Scherbe aus Xavorax, der Stadt in der Tiefe holen, ehe das nächste Abenteuer beginnen kann. Dies würde aber den Umfang dieses Bandes übersteigen; nutze hinsichtlich Xavorax den *Almanach zu Kaer Maga*.

Der *Schwarze Menhir* in Bereich **B15** verbleibt bis auf weiteres mit seinem Gegenstück in Bereich **C1** verbunden, so dass die SC das Portal für die Rückkehr auf die Materielle Ebene nutzen können, indem sie den Stein berühren. Ohne die Schutzmaßnahmen des Dunklen Waldes erleiden sie auch keine Nebeneffekte bei der Rückkehr.

Abschluss des Abenteuers

Sobald die SC die Begegnung mit den Mnemoiden überstanden haben und durch die Therawerkstadt zurückgekehrt sind, ist das Abenteuer im Grunde vorbei. Die Bibliothekare der Theraspitze sind begeistert, wenn sie die *Scherbe der Völle-*



rei nur kurz studieren können, üben aber auf die SC keinen Druck aus, ihnen diesen Luxus zu gestatten. Sie versiegeln und vermauern die Geheimtür und versehen sie mit magischen Schutzmaßnahmen. Die Nachricht vom Verrat der Mnemoiden betrübt die Bibliothekare sehr, da ihnen klar wird, dass sie sich fortan gegen möglich Angriffe der Mnemoiden schützen müssen. Die zurückgezogen lebenden Gelehrten informieren die SC zwar gern über die längst vergangene Geschichte des Landes und erwerben auch seltene Texte, welche den SC vielleicht in die Hände gefallen sind, werden aber wieder zunehmend reservierter. Wenn ihre Gelegenheit zum Studium der Scherbe endet, teilen sie den SC höflich aber bestimmt mit, dass es für diese an der Zeit sei weiterzuziehen.

Freunde und Feinde, welche sich die SC während ihrer Zeit in Kaer Maga möglicherweise gemacht haben, bedauern es, sie fortgehen zu sehen, werden sie aber wahrscheinlich nicht begleiten – für die meisten Bewohner des Asylsteins ist die Stadt eine Welt für sich. Abhängig von der Interaktion der SC mit Berkanin und den anderen Ardoks, kann es sein, dass die Herren von Bies ihnen gegenüber freundlich eingestellt sind oder nach ihren Köpfen schreien. Die Auguren und die Dämmerwache lassen die SC wissen, dass ihre Taten wohlwollend aufgenommen wurden. Abra könnte ein letztes Mal versuchen, einigen SC das Versprechen abzuringen, zurückzukehren und der Dämmerwache beizutreten. Und da der „Rat der Wahrheit“ sich als Betrug erwiesen hat, könnte es sein, dass interessierte Gruppen die SC gerne als Nachfolger dieser Gruppierung sehen würden.

Alle diese lokalen Verwicklungen sind letztendlich aber irrelevant. Wenn die SC einen *Ionenstein (Rosa Rhomboid)* in die *Scherbe der Völlerei* einsetzen und mit ihr dann nach der nächsten Scherbe suchen, erhalten sie die Vision einer am Meer gelegenen Abtei mit einem markanten, hohen Leuchtturm. Ein Fertigkeitswurf für Wissen (Geographie) gegen SG 20 identifiziert den Anblick als das Windliedkloster. Die Vision ist aber dahingehend merkwürdig, da das Kloster eigentlich eine kleine, gedeihende Ansiedlung sein müsste, in der Vision aber in Trümmern liegt!

Ob die SC sich direkt auf den Weg zum Kloster machen oder zuerst nach Magnimar reisen, um auf Gut Heidmark Celia zu berichten, ist ihnen überlassen. Sobald sie einen detaillierten Bericht bei den Kundschaftern abgegeben haben (die Erstellung nimmt höchstens einen Tag in Anspruch), steigt der Ruhm jener SC, die der Gesellschaft der Kundschafter angehören, um 12. Ferner erhalten die SC 12 Ansehenspunkte für ihre Errungenschaften.

Das Windliedkloster erwartet sie im nächsten Band des Abenteuerpfades, *Jenseits des Weltunterganges*.



Jenseits des Weltuntergangs

Teil Eins: Schlechte Nachrichten 152

Eine Vision des in rauchenden Trümmern liegenden Windliedklosters führt die Helden entlang der Verlorenen Küste nach Norden auf ihrer Suche nach dem nächsten Bruchstück des Zerbrochenen Sterns. Finstere Gerüchte und geflüsterte Neuigkeiten künden von den Verheerungen und der Möglichkeit, dass eine uralte, böse Macht zum Kloster zurückgekehrt ist.

Teil Zwei: Die Ruinen von Windlied 154

Riesen hausen in den Ruinen des Dorfes rund um das Windliedkloster und auch das Kloster selbst weist starke Schäden auf. Blutdurstige Feenwesen, zweiköpfige Monster und Schrecken aus anderen Ebenen beherrschen die Gegend. Doch vielleicht können die SC dennoch ein paar Verbündete finden.

Teil Drei: Dem Weltuntergang entgegen 169

Nachdem die Helden die oberirdischen Teile des Klosters unter ihre Kontrolle gebracht haben, müssen sie sich um die legendären Gewölbe darunter kümmern. Der dortige Tempel des Groetus aus thassilonischen Zeiten ist mittlerweile einem weitaus finstereren Gott geweiht!

Aufstiegsübersicht

Dieser Abenteuerpfad ist auf vier Charaktere ausgelegt und verwendet die mittlere Aufstiegsgeschwindigkeit.

10 Die Charaktere beginnen dieses Abenteuer auf der 10. Stufe und sollten bereits irgendwo auf halbem Wege zur 11. Stufe sein.

11 Die SC sollten die 11. Stufe erreicht haben, wenn sie dabei sind, den oberirdischen Teil des Windliedklosters zu erkunden.

12 Die SC sollten die 12. Stufe erreichen, wenn sie mit der Erkundung der zweiten Gewölbeebene unter dem Kloster beginnen.

Zum Ende des Abenteuers sollten die Charaktere die 13. Stufe erreicht haben.

KAPITELHINTERGRUND

Das Windliedkloster ist seit langem ein bekannter Orientierungspunkt an der nördlichen Verlorenen Küste dank seinem großen, weißen Leuchtturm, welcher den Varisischen Golf bewacht. Nach den Eroberungszügen des Glattzüngigen wurde das Kloster im Jahre 4082 AK von einer Gruppe Priester gegründet, welche genug von den Einmischungen der Politiker in Fragen des Glaubens hatte. Das Kloster war als neutraler Boden gedacht, auf dem die Angehörigen unterschiedlicher Religionen zusammenkommen konnten. Die Gründer hatten die Vision eines Ortes, an dem sich die Vertreter der 21 am weitesten verbreiteten Religionen der Inneren See treffen und über den Glauben, aktuelle Geschehnisse und Philosophie diskutieren konnten. An diesem Ort sollten alle Religionen gleich und jede Form von Gewalt zwischen rivalisierenden Kulten untersagt sein. Mitglieder nahezu aller Kirchen der Region kamen im Laufe der Jahre nach Windlied, um ihren Glauben zu repräsentieren. Nur der Kult Rovagugs weigerte sich teilzunehmen. Auch wenn alle Religionen gleichgestellt waren, so bestimmte die Tradition, dass der älteste Priester des Klosters für dieses sprach und dabei als Zeichen seines Amtes eine Maske trug. Die erste Maskierte Äbtissin war eine Pharasmapriesterin, in deren Fußstapfen aber Angehörige der anderen Religionen folgten.

Das Kloster wurde auf den Ruinen einer weitaus älteren Stätte erreichtet, eines Tempels des Groetus, dessen unterste Kammern rätselhafte, versiegelte Türen enthielten, darunter auch eine besonders seltsame, welche einer der Priester im Rahmen seiner Studien und Forschungen als die *„Weltuntergangspforte“* identifizierte. Solche Portale gibt es in vielen Groetustempeln. Es soll sich um gewaltige Gerätschaften handeln, welche die Tage bis zum Ende der Welt herabzählen, bei dem sie sodann aufschwingen, um ihre eigenen, kleinen Apokalypsen herbeizuführen und das Ende aller Zeit einzuleiten. Bei der Erkundung dieses alten Tempels stießen die Priester auf einen *Apokalypsenschlüssel*, mit dem sich einige der Türen öffnen ließen, entschieden sich aber weise dagegen, diese wirklich aufzustoßen. Der *Apokalpsenschlüssel* wurde dem Maskierten Abt, bzw. der Maskierten Äbtissin anvertraut und in einer Kammer verwahrt, so dass niemand damit in die tiefergelegenen Räumlichkeiten vordringen konnte.

Über 500 Jahre lang und allen Unkenrufen und Uneinigkeiten zum Trotz existierte das sogenannte „Haus der zwanzig Religionen“ nahezu ohne interne Streitigkeiten oder Probleme. Um das Kloster entstand ein kleines Dorf, welches die Priester unterstützte. Als der prophezeite Tag von Arodens Rückkehr näher rückte, beobachteten die Priester voller Interesse, welche Vorbereitungen die Welt traf.

Arodens Tod im Jahre 4606 AK verursachte auch im Windliedkloster Schockwellen und wirkte sich insbesondere auf den Glauben und den Verstand des anwesenden Pharasmapriesters aus, eines Elfen namens Ardathanatus. Wie viele andere Priester Pharasmas wurde er durch das Versagen aller Prophezeiungen in den Wahnsinn getrieben. Er kam zu der Überzeugung, dass Iomedae ihren Mentor ermordet hätte, um an seine Macht zu gelangen. Voller Zorn ermordete er daher seinerseits die Maskierte Äbtissin des Windliedklosters, da er diese Priesterin Iomedaes ebenso wie ihre Göttin für den Beginn des Zeitalters der Verlorenen Omen verantwortlich machte. Auch andere Priester starben an diesem Tag durch seine Hand. Als der wahnsinnige Ardathanatus schließlich aus dem Kloster floh, hinterließ er insgesamt sieben Opfer.

In den folgenden Jahren zerfiel die Klosterbruderschaft. Die Mordserie und Arodens Tod hatten den Glauben vieler Priester erschüttert. Manche verließen das Kloster vollständig, während andere sich in ihren eigenen Bereich zurückzogen und innerhalb des Klosters zu Eremiten wurden. Nur eine Handvoll Priester verblieb auf ihren Posten, um das Kloster sicher zu halten, in der Hoffnung, eines Tages diesen neutralen Ort der Religionen wiedereröffnen zu können. Gegenwärtig halten sich nur noch fünf Vollzeitpriester im Windliedkloster auf: je ein Kleriker Desnas, Erastils, Gozrehs, Nethys‘ und Zon-Kuthons. Doch während die Spielercharaktere im letzten Abenteuer in Kaer Maga beschäftigt waren, begann auch diese Zahl zu schrumpfen, denn Ardathanatus war zum Windliedkloster zurückgekehrt!

Nachdem Ardathanatus zu Beginn des Zeitalters der Verlorenen Omen aus dem Kloster geflohen war, durchzog er eine Weile die Wildnis Varisias und erreichte schließlich den Hohlberg. Dort erfuhr er von der Macht des werdenden Dämonenherrschers Yamasoth. Und auch wenn er seinen Glauben längst verloren hatte, so fand er ihn in diesem mächtigen Qlippothen wieder. Während in Windlied die Geschichte seines Amoklaufes schon lange zur Legende geworden war, wurde Ardathanatus in den Tiefen des Hohlbergs zunehmend mächtiger und immer mehr vom Bösen befleckt. Während die Bauern und Priester des Klosters ihn zunehmend zum Schwarzen Mann und Schreckgespenst hochstilisierten, stieß der Elf in einer tiefergelegenen Kammer des Riesengewölbes auf ein uraltes Artefakt: Dort hatte die Runenherrscherin Alaznist ein gestohlenes Fragment des *Sihedrons* versteckt – die *Scherbe des Neids*.

Ardathanatus verfiel dem Fluch der Scherbe und beschäftigte sich in Gedanken zunehmend mit dem Windliedkloster. Wäre die Priesterin Iomedaes auf natürliche Weise gestorben, wäre er der nächste Maskierte Abt des Klosters geworden. In seiner verworrenen, irren Denkweise sieht er Arodens Tod als Teil einer komplexen Verschwörung, ihn um dieses Amt zu bringen, indem man ihn gezwungen hat, die Äbtissin zu ermorden, alle Bindungen aufzugeben und zu fliehen. Schließlich zerfraß ihn völlig der Neid, dass andere das Kloster regierten, welches zu kontrollieren doch eigentlich ihm bestimmt gewesen war.

Mehrere gefährliche Diener im Gefolge, die er im Hohlberg rekrutiert hatte, kehrte Ardathanatus vor kurzem aufs Festland zurück. In den Nebelnarbbergen scharte er weitere Gefolgsleute um sich und griff Windlied schließlich mit Magie und Monstern an. Sie legten das Kloster in Trümmer und nahmen mehrere Priester gefangen. Nur der listige alte Desnakleriker Casamir Azmeren konnte entkommen und sich in den Ruinen verstecken. Als Ardathanatus die oberirdischen Ruinen seinen Monstern überließ und sich der Plünderung des groetischen Tempels darunter widmete, nutzte Casamir den Zauber *Verständigung*, um dringlich seine Tochter Koriah um Hilfe zu bitten. Unglücklicherweise versäumte er in diesem Hilferuf auf den Umfang des Angriffes auf Windlied hinzuweisen, umso eindringlicher war jedoch seine Verzweiflung. Koriah befand sich gerade nördlich von Magnimar auf dem Rückweg zu den Höhlen des Feiglings, um dort weitere Forschungen durchzuführen. Zur Rettung des Vaters brach Koriah, unmittelbar nachdem die *Verständigung* sie erreicht hatte, sofort auf, nur um selbst gefangen genommen zu werden.

Seitdem ist es still in Windlied. Ardathanatus hält sich seit Wochen in den Gewölben unter dem Kloster auf (der Angriff erfolgte, als die SC etwa die Hälfte des „Asylsteins“ hinter sich hatten). Er ist zunehmend besessener von der Idee, die *Weltuntergangspforte* zu öffnen, um einen Weg in Yamasoths Reich im Abyss zu öffnen. Wenn die SC die *Scherbe der Völlerei* nutzen, um die *Scherbe der Gier* aufzuspüren, verweist diese sie auf ein in Ruinen liegendes Windliedkloster.

Abenteuer-Zusammenfassung

Nachdem die SC den gegenwärtigen Aufenthaltsort der *Scherbe des Neids* in Erfahrung gebracht haben, reisen sie zum Windliedkloster. Dieses und das dazugehörige Dorf finden sie in Trümmern liegend und voller böser Feenwesen und Riesen vor. Sie haben Gelegenheit, einen der wenigen überlebenden Priester zu retten, einen Mann namens Casamir. Dieser kann ihnen Hinweise zum weiteren Vorgehen geben und sie darüber informieren, dass ein früherer Angehöriger des Klosters, der Elf Ardathanatus, den Angriff angeführt hat.

Als nächstes müssen die SC in den gefährlichen Tempel des Groetus vorstoßen, der lange Zeit unerforscht unter dem Kloster gelegen hat. Ardathanatus hat das Gewölbe nicht nur mit eigenen Fallen und Dienern ausgestattet, sondern auch mehrere zuvor versiegelte Bereiche des Tempels geöffnet und die untoten Reste des thassilonischen Groetuskultes davon überzeugt, dass das Ende der Welt nahe sei – und dass ihr Gott sie belohnen würde, wenn sie dem elfischen Yamasothkleriker dabei helfen, die *Weltuntergangspforte* zu öffnen. Um die *Scherbe des Neids* zu gewinnen und das Windliedkloster zu befreien, müssen die SC diesen verräterischen Kleriker besiegen!

Teil Eins: Schlechte Nachrichten

Das Windliedkloster hat in den Jahren nach Arodens Tod den Großteil seiner kulturellen Bedeutung und seines politischen Einflusses verloren. Es ist aber trotzdem immer noch eine bekannte Pilgerstätte. Das in den Farben des Regenbogens strahlende Licht des Leuchtturms dort, des Pharus Pharasmae, ist eine wohlbekannte Navigationshilfe für Seefahrer entlang der varisischen Küste. Wenn die SC erkennen, dass sich die *Scherbe des Neids* in der Nähe von Windlied befindet, können sie mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Geographie oder Lokales) gegen SG 10 bestätigen, dass das Kloster zwar kaum noch Einfluss besitzt, aber immer noch aktiv ist. Die Vision der Ruinen sollte daher eine ziemliche Überraschung sein.

In Magnimar weiß man zwar mittlerweile, dass das Kloster überfallen wurde, Stadt und Tempel reagieren aber nur langsam. Daher werden die SC kaum Unterstützung bei der Stadt oder den Tempeln finden. Zwar sind alle besorgt, doch wird man keine Unterstützung in Form von Truppen schicken. Das Abenteuer geht davon aus, dass die SC allein nach Windlied reisen, um der Sache auf den Grund zu gehen. Möglicherweise berichten sie in Magnimar, dass sich in Windlied furchtbares zugetragen haben muss, doch da Windlied eine unabhängige Ortschaft ist und nicht zu Magnimar gehört, fühlt sich die Stadt auch nicht zuständig. Die meisten Tempel und Kirchen betrachten das Kloster im besten Fall als interessante Merkwürdigkeit und im schlimmsten Fall als Ansammlung von Ketzern.

Sollten die SC Celia Heidmark um Rat fragen, sieht der weibliche Kundschafter-Hauptmann dies anders: Wenn die SC zum Kloster reisen, untersuchen, was sich zugetragen hat, und die Dinge richten, könnte dies dafür sorgen, dass das Gut Heidmark den Ruf erlangt, für das Wohl der varisischen Bevölkerung zu sorgen, egal welcher Religion oder politischen Agenda man angehört. Sie kann den SC auch wieder einen *Ionenstein* mitgeben – dieses Mal ist es ein *Ionenstein (Mattrosa Prisma)* -, mit dem sie die *Scherbe des Neids* aktivieren und den Fluch unterdrücken können, sobald sie diesein Händen haben. Sie rät den SC auch, Halt im Örtchen Sandspitze zu machen. Eine Bewohnerin von Sandspitze hat nämlich folgendes berichtet:

Zu den ersten, welche nach dem Angriff am Kloster vorbeikamen, gehörte eine varisische Straßenhändlerin und Turmdeuterin namens Pilla. Sie hat sich umgesehen und wohl auch etwas Interessantes entdeckt, wurde aber von einem Riesen verjagt. Ein Riese! Im Moment wohnt sie wohl im Rostigen Drache in Sandspitze. Die Begegnung mit dem Riesen hat ihr wohl die Wanderlust erst einmal ausgetrieben.“

Pilla die Strassenhändlerin

Die wichtigste Informationsquelle hinsichtlich Windlied ist **Pilla Linuveschi** (N Menschliche Expertin 5), eine varisische Straßenhändlerin und gelegentliche Wahrsagerin, welche im Gasthaus Zum Rostigen Drachen in Sandspitze wohnt. Sie ist nach ihrer Begegnung mit einem Hügelriesen zwar ziemlich fertig, erzählt aber gern die Geschichte, um Aufmerksamkeit zu erlangen. Sollten die SC in Sandspitze Halt machen, um mit ihr zu sprechen, finden sie diese im Schankraum des Gasthauses, wo sie die Aufmerksamkeit und das ihr spendierte Essen genießt. Und natürlich spricht sie nur zu gern mit den SC.



Pilla Linuveschi

Während des Gesprächs mit Pilla wiederholt sie ihre Geschichte: Sie hätte über dem Kloster Rauch aufsteigen sehen und sei daher von ihrer Route abgewichen, um nachzusehen. Als sie sich dem Kloster näherte, hätte sie eine merkwürdige, spitz zulaufende Mütze gefunden, welche ausgesehen hätte, als wäre sie in Blut getränkt worden. Plötzlich sei ein „pferdegroßer“ Felsbrocken direkt neben ihr eingeschlagen. Der Riese, welcher ihn geworfen hat, wird mit jeder Version der Geschichte größer; wenn Pilla sie den SC erzählt, ist er bereits 12 m groß. Pilla floh und weiß nicht genau, wie sie es geschafft hat, mit dem Leben da-

vonzukommen – sie ist aber schon immer gut im Weglaufen vor Monstern gewesen.

Sie hat immer noch die rote Kappe und holt sie hervor, wenn die SC sie sich ansehen wollen. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Natur) gegen SG 16 können sie die SC einer mörderischen Art von Feenwesen zuordnen: Rotkappen. Pilla ist selbst schon zu diesem Schluss gekommen und gibt dies stolz kund, sollten die SC es nicht herausfinden. Obwohl Pilla von einem Riesen fortgejagt wurde, hält sie Rotkappen für das Hauptproblem in Windlied und fürchtet, dass dort jeder längst tot sei, sollte sie Recht behalten. Falls die SC nach Windlied reisen wollen, kann sie warnen: Die SC sollten sich besser mit Waffen aus kaltem Eisen ausstatten, um damit gegen die Rotkappen zu kämpfen. Sie weiß auch, dass die kleinen Schrecken den Anblick religiöser Symbole nicht ertragen können. Was auch immer sie zu dem Angriff auf das Kloster getrieben hat, muss also so furchtbar und mächtig sein, dass sie ihre Ängste hinuntergeschluckt haben!



Sollten die SC Pilla um weitere Informationen zu Windlied bitten, erklärt sie, nie im eigentlichen Kloster gewesen zu sein. Sie kann aber eine grobe Karte des Dorfes zeichnen, auch wenn sie rasch darauf hinweist, dass die meisten Gebäude zerstört sein dürften. Der ganze Ort hätte ausgesehen, als hätte dort ein Erdbeben stattgefunden. Zwei der Gebäude des Klosters seien zerstört worden, der Leuchtturm, der sogenannte Pharus Pharasmae stünde aber noch. Sie behauptet, im Turm eine Bewegung gesehen zu haben, und fragt sich, ob sich dort vielleicht einer der Priester versteckt haben könnte – wenn der Leuchtturm nämlich einem Erdbeben widerstand hat, dann dürfte er sich doch auch bestens eignen, um eine Invasion auszusitzen, oder?!

Belohnung: Wenn die SC mit Pilla sprechen und erfahren, was sie über Windlied weiß, erhalten sie 4800 EP.

Zeitliche Übersicht des Angriffes auf das Kloster

Ardathanatus will einen Plan vollenden, den er eigentlich ahnungslos vor einhundert Jahren begonnen hat: Er will die *Weltuntergangspforte* als Tor nach Sekatar-Seraktis nutzen, dem Reich seines Herrn Yamasoth im Abyss. Mit Hilfe von Skulk-Kultanhänger aus dem Hohlberg, Riesen und Grottenschraten aus den Nebelnarbbergen und aus dem Abyss herbeigezauberten Qlippothen hat Ardathanatus das Kloster unter seine Kontrolle gebracht. Für den Fall, dass die SC Gefangene oder gerettete Kleriker befragen, befindet sich weiter unten eine zeitliche Übersicht der Abläufe, damit du die Informationen entsprechend präsentieren kannst. Die Abfolge geht davon aus, dass die SC für den „Asylstein“ einen Monat gebraucht haben. Sollten sie länger in Kaer Maga und für die An- und Abreise benötigt haben, dann solltest du die ersten Daten entsprechend anpassen.

Woche 1: Ardathanatus erreicht die Nebelnarbberge. In seinem Gefolge befinden sich mehrere Skulks, Sündenbruten und ein paar Taigariesen. Mittels diverser Machtdemonstrationen rekrutiert er eine Gruppe aus Hügelriesen und Ettins, sowie eine Bande von Rotkappen, zu welcher auch ein Schwarzer Mann gehört (zu Ardathanatus‘ Begeisterung bedient letzterer sich der Legende von dem mörderischen Amoklauf des elfischen Klerikers, um Schrecken zu verbreiten). Zu seinen Lieblingsdienern gehört die aus dem Hohlberg stammende Medusenklerikerin Sufestra. Diese verkleidet sich als elfische Prinzessin, sucht das Windliedkloster auf und verführt Zolerim, den ansässigen Nethyspriester. Da er hinsichtlich der Kammern unter dem Kloster extrem neugierig ist, läuft er zu Ardathanatus über und stimmt zu, diesem bei der Eroberung von Windlied zu helfen, wenn er im Gegenzug Macht erhält.

Woche 2: Ardathanatus greift das Kloster an. Nachdem er mittels *Erdbeben* für Chaos gesorgt hat, zerstören er und seine kleine Armee aus Monstern das Dorf und erobern rasch das Kloster. Zolerim hilft bei der Gefangennahme der Priester Nildus und Gein. Zudem überrascht und enthauptet er den Maskierten Abt in der Ratskammer auf dessen eigenem Stuhl. Der letzte Kleriker, Casamir, entkommt und versteckt sich in den Ruinen. Ardathanatus bringt den *Apokalypsenschlüssel* an sich und beginnt damit, die versiegelten Kammern im groetischen Tempel zu öffnen. Als er damit fertig ist, übergibt er den Schlüssel Sulfestra. Er überlässt die oberirdischen Bereiche seinen Rekruten aus den Bergen unter Führung Sulfestras und zieht sich mit seinen übrigen Gefolgsleuten in die Gewölbe zurück. Der sich im Leuchtturm versteckende Casamir nutzt *Verständigung*, um seine Tochter Koriah Azmeren um Hilfe zu bitten.

Woche 3: Koriah trifft ein. Sie kann einige Riesen und Rotkappen töten, ehe Sufestra sie in Stein verwandelt. Casamir muss dies mitansehen und verliert vor Trauer fast den Verstand. Er verbarrikadiert sich im Inneren des Pharus Pharasmae. Im Gewölbe des Klosters nimmt Ardathanatus mit Kandamereus Kontakt auf, einem uralten untoten Kleriker Groetus‘, und bringt ihn dazu, ihm beim Öffnen der *Weltuntergangspforte* nach Sekartar-Serakis zu helfen. Dieser Vorgang wird Wochen, wenn nicht sogar Monate dauern.

Woche 4: Ardathanatus beendet seine Erkundung der unterirdischen Ebenen des groetischen Tempels. Er versiegelt einige Räume erneut, beschwört neue Wächter aus dem Abyss und bereitet sich auf das unweigerlich Kommende vor – irgendwelche Möchtegern-Helden werden sicherlich kommen, um das Kloster vom Bösen zu reinigen. Er weiß nicht, dass diese Abenteurer eigentlich die *Scherbe des Neids* suchen, und kennt auch das wahre Potential der Scherbe nicht.

Teil Zwei:
Die Ruinen von Windlied

Das Windliedkloster liegt etwa 180 Kilometer nördlich von Magnimar, wenn man entlang der Küstenstraße reist. Die SC sollten sich erfahrungstechnisch zwischen der 10. und 11. Stufe befinden, so dass eigentlich keine Einzelheiten zu dieser recht kurzen Reise erforderlich sind. Füge Begegnungen ein, wie es dir beliebt.

Wenn sich die SC dem Kloster nähern, machen die sanften Hügel, der lichte Wald und die Küstenklippen der Verwüstung Platz. Das Ackerland ist versengt, Häuser sind zu Anhäufungen von Bauholz zusammengefallen und überall liegt zerquetschtes, halbaufgefressenes Nutzvieh herum. Truthahngeier kreisen am Himmel und es stinkt selbst Wochen nach der Verheerung noch nach Asche und Verwesung.

Das Windliedkloster wirkt überraschend anders, wenn man es aus der Entfernung bei Tag oder bei Nacht sieht. Nachts gibt der Leuchtturm sein vielfarbiges Licht ab und die Dunkelheit verhüllt die meisten Schäden des Angriffes, während tagsüber das Licht des Turms verblasst und man die traurigen Reste des Klosters klar erkennen kann. Die beiden beeindruckendsten Gebäude, die Hauptkapelle und das große Gästehaus, wurden fast vollständig zerstört. Der 45 m hohe, aus weißem Marmor errichtete Leuchtturm, der Pharus Pharasmae ist immer noch das höchste Gebäude des Klosters. Aufgrund der Verwüstungen ist nun das 18 m hohe Torhaus das zweitgrößte Gebäude, gefolgt vom 12 m hohen Kapitelsaal. Der mit dem Hauptkomplex über einen erhöhten Gang verbundene Windliedturm (Bereich **A22**) in 30 m Höhe über den schaumigen Klippen scheint unbeschädigt zu sein. Das Klostergelände zeigt ebenfalls Spuren von Zerstörungen, dies gilt hauptsächlich für die Nutzgebäude und den Friedhof.

Die gegenwärtigen Bewohner von Windlied sind sich selbst überlassen. Die Medusa Sufestra ist nicht darin interessiert, Aufgaben zu verteilen, und verbringt ihre Zeit hauptsächlich in Bereich **A22**. Das Kloster selbst ist hauptsächlich in den Händen der Rotkappen, während in den Ruinen des Dorfes und auf dem Friedhof die Ettins und Riesen herumtrampeln. Diese Kreaturen schlafen vorzugsweise in den diversen Ruinen und kommen nachts heraus, um sich im Dorf herumzutreiben. Alle paar Nächte wird eine neue Ruine ausgewählt, welche als Freudenfeuer abgebrannt wird.

Das eigentliche Klostergelände ist von einer alten, 6 m breiten und 3 m hohen Steinmauer umgeben. Sie stammt aus der Zeit, in welcher der Groetuskult die Region beherrschte, und diente damals als Fundament der äußeren Palisade einer primitiven Befestigungsanlage, welche aber schon nicht mehr existierte, als das Kloster errichtet wurde. Aus dem Fundament wurden immer wieder Teile herausgebrochen, um an Baumaterial zu gelangen, so dass es viele Löcher aufweist und teilweise eingestürzt ist.

Der kleine Hafen der Abtei besteht aus einem Anlegesteg und einem Bootshaus auf einem kleinen Sandstrand am Fuße der Klippen. Zur Spitze der Klippe für eine Holztreppe auf stabilen Pfeilern hinauf, ansonsten ist die Anlegestelle von Felswänden umgeben. Es ist kein Boot mehr vorhanden. Wandert man den Strand ein Stück entlang, kommt man zu einem Höhleneingang unterhalb des Klosters (Bereich **E2**). Gelingt beim Blick nach oben ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 30, entdeckt man zahlreiche schmale Nischen und Löcher in der Klippe, welche mit verschiedenen Gewölbekammern verbunden sind. Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 10 kann ein SC das Buntglasfenster in Bereich **C3** vom Ufer aus erkennen. Clevere SC könnten diese Eingänge nutzen, um die unteren Gewölbekammern zu betreten. Sollten sie aber nicht zuerst die Abtei und die oberen Ebenen erkundet haben, könnte es sein, dass sie zu schwach für die dort wartenden Herausforderungen sind.

Das Windlied

Ein berühmtes Merkmal des Windliedklosters ist der Umstand, dass das ganze Gebäude fast wie ein Musikinstrument funktioniert. Wenn der Wind vom Meer her weht, strömt er durch eine Reihe röhrenartiger Tunnel am Fuß des Windliedturms und erzeugt das unheimliche Geräusch, welches als Windlied bezeichnet wird und das dem Kloster seinen Namen gibt.

An einem normalen Tag wird der Wind im Laufe des Tages heftiger, während des Nachts die Winde die Röhren gänzlich meiden. Während daher des Nachts Stille herrscht, produzieren die Röhren im Turm und die Luftschächte des Klosters und der Gewölbe tagsüber leise, pfeifende Geräusche. Wenn die Windstärke stimmt, kann der entstehende ruhige und friedliche Ton im ganzen Kloster und seiner Umgebung gehört werden. Je nach Wetter, Jahreszeit und Mondphase fällt das Geräusch unterschiedlich aus und erzeugt die folgenden möglichen Effekte:

Landbrise: In den 12 Stunden zwischen Mitternacht und Mittag ist das Windlied fast völlig still.

Meeresbrise: In den 12 Stunden zwischen Mittag und Mitternacht kann das Murmeln des Windes fast im ganzen Gebäude klar gehört werden, mit Ausnahme der vierten Gewölbeebene, welche keine Schallröhren besitzt. Fertigkeitswürfe für gehörbasierende Wahrnehmung unterliegen aufgrund des Hintergrundlärm innerhalb des Klosters einem Malus von -2.

Windlied: Jeden Abend besteht bei Sonnenuntergang eine Chance von 25 %, dass die Röhren des Turms den Wind einfangen und das Windlied spielen. Der Ton kann im ganzen Komplex gehört werden. Der Malus auf gehörbasierte Wahrnehmung steigt auf -4 (und auf der vierten Gewölbeebene auf -2). Das Windlied hält 1 Stunde an. Während dieser Zeit funktionieren göttliche Zauber mit einem Bonus von +1 auf die Zauberstufe und die Rotkappen kränkeln.

Die Riesen (HG 11, 13 oder 14)

Kreaturen: Ein paar Riesen dürfen sich auf dem Gelände des Klosters aufhalten, die meisten dieser Tollpatsche hausen aber in den Ruinen rund um das Kloster. In der Theorie sind sie die erste Linie an Wächtern, in der Praxis aber recht unaufmerksam. Sollten die SC sich Windlied bei Tage nähern, schlafen die Riesen in den Ruinen; sofern die SC sich leise verhalten, sollten sie unbemerkt das Kloster erreichen können. Sollte aber im Kloster Alarm gegeben werden, wachen die Riesen auf und kommen dorthin, um sich am Kampf zu beteiligen. Du kannst in diesem Fall die Riesen in Wellen eintreffen lassen.

Nachts dagegen sind die Riesen im Freien unterwegs – mache durchstreifen das Hinterland auf der Jagd oder der Suche nach Essbarem, während die anderen randalieren und sich prügeln. Jede Nacht besteht eine Wahrscheinlichkeit von 30%, dass die Riesen eine Ruine zur Unterhaltung in Brand setzen. Die Riesen, welche in die Umgebung aus-

gezogen sind, kehren bei Sonnenaufgang zurück, essen und legen sich dann schlafen.

Insgesamt halten sich im Dorf sechs Hügelriesen und neun Ettins auf. Falls die SC ihre Aufmerksamkeit erregen, johlen und brüllen die Riesen und greifen an. Dazu bilden sie drei Gruppen aus jeweils zwei Riesen und drei Ettins. Die erste Gruppe geht direkt zum Angriff über. Die zweite geht hinter der Steinmauer in Deckung und wartet ab; diese Riesen werfen bereitliegende Felsen, sollten die SC die erste Gruppe besiegen oder sich der Mauer auf 15 m oder weniger nähern. Die dritte Gruppe besteht aus den Jägern und Sammlern; sollten diese sich im Dorf aufhalten, wenn es zum Kampf kommt, schließen sie sich der ersten Gruppe an.

Eine einzelne Gruppe von Riesen ist eine Begegnung mit HG 11. Sollten die SC es mit zwei Gruppen zugleich zu tun bekommen, könnte dies für sie zu viel sein. In diesem Fall wäre eine Flucht zu empfehlen.

Jeder unter 15 TP reduzierte Riese ist nicht am Weiterkämpfen interessiert und flieht nach Norden, um nicht mehr nach Windlied zurückzukehren. Ein toter Riese führt Beute im Wert von 3W20 GM in seinem Sack bei sich.

Hügelriesen (6) **HG 7**
EP je 3.200
TP je 85 (*PF MHB*, S. 219)

Ettins (9) **HG 6**
EP je 2.400
TP je 65 (*PF MHB*, S. 114)

Das Windliedkloster

Es gibt mehrere Wege, auf denen die SC ins Kloster gelangen können. Die Begegnungen sind so angeordnet, als würden die SC durch das Haupttor (Bereich **A1**) eintreten, allerdings könnten sie auch durch eine eingestürzte Wand hineinkommen, über die Mauer klettern oder fliegen, mittels *Gasförmiger Gestalt* ein schmales Fenster passieren, sich in einen Raum teleportieren oder diesen mittels *Dimensionstor* betreten, usw. Die Bewohner des Klosters sind wachsam und rechnen mit einem Angriff, verbleiben aber tatenlos, solange es nicht innerhalb des Klosters zu Kämpfen kommt, selbst wenn sie bemerken, dass im Dorf gekämpft wird. Jedes Begegnungsgebiet enthält Informationen, wie die dortigen Kreaturen auf Kämpfe andernorts im Kloster reagieren, daher solltest du dich mit dem gesamten Abschnitt vertraut machen, ehe du die SC ins Kloster lässt. Die Kämpfe im Kloster können sehr dynamisch werden, mit stetig neuen Wellen an Monstern aus den Nebenräumen, welche eintreffen, kaum dass die letzte Welle besiegt wurde. Mehrere Kämpfe in Folge können rasch die Ressourcen der SC aufbrauchen. Zu ihrem Glück halten die Bewohner von Windlied aber jede Flucht und jeden taktischen Rückzug für einen Sieg und verhöhnen fliehende SC lieber, als sie zu verfolgen. Sollten die SC mehrere Angriffe gegen das Kloster führen, werden die Rotkappen sie irgendwann aber nicht mehr einfach entkommen lassen – wann sie begreifen, dass die Angreifer wiederkommen, liegt aber bei dir.

Auch wenn das Windliedkloster während des Angriffes halb zerstört wurde, ist ein bedeutender Teil des Gebäudes noch intakt. Das Erdgeschoss des Klosters besteht aus großen, würfelförmigen Sandsteinblöcken, die aus den umliegenden Klippen gebrochen worden sind. Mit Ausnahme des Torhauses und der nun zerstörten Kapelle und des Gästehauses sind die oberen Stockwerke mit Verblendungen aus bearbeitetem Terrakotta verstärkt. Die noch existenten Dächer des Klosters tragen Ziegel und schmückende Türme und Spitzen, die auf dünnen Steinsäulen ruhen. Die Deckenhöhe beträgt in der Regel zwischen 4,50 m und 6 m. Die Räume sind sehr groß für Menschen und vermitteln einen Eindruck von Großartigkeit. In den steinernen Mauern des Erdgeschosses befinden sich nur hier und dort schießschartenartige Fenster, während die Holzwände der Obergeschosse zahlreiche Buntglasfenster aufweisen. Die Dächer verfügen über Regenrinnen, welche das Regenwasser sammeln und über Röhren in eine unterirdische Zisterne ableiten. Von der Decke und an den Wänden hängen im Gebäude viele schmückende Öllampen aus Kupfer und Kristall, um die Räume nachts zu erleuchten. Die gegenwärtigen Bewohner entzünden die meisten Lampen aber nicht.



FLAGGE DES WINDLIEDKLOSTERS

A1. Haupttor (HG 11)

Der Haupteingang des Kloster führt durch ein gewaltiges Torhaus. Durch dieses führt ein fast 6 m breiter und ebenso hoher Torbogen, auf welchem der Rest des Gebäudes ruht. Man gelangt durch ihn auf den westlich gelegenen Klosterhof. Das große Tor aus Holz und Eisen wurde zerstört. Ein Flügel steht teilweise offen, der andere wurde aus den Angeln gerissen und liegt auf dem steingepflasterten Boden. Bunte Glassplitter liegen auf dem Boden verstreut.

Die Tore wurden von Ardathanatus' Riesen aufgebrochen und können daher nicht mehr wirksam geschlossen werden. In der gefächerten Decke zwischen den beiden Toren gibt es vier Mordlöcher welche von unten mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25 entdeckt werden können. Die Glassplitter sind die Reste der Fenster in Bereich **A9**.

Falle: Die vier Mordlöcher sind von den Rotkappen in Bereich **A8** bemannt. Die geschäftigen Rotkappen haben die Deckenkonstruktion geschwächt und mit Hilfe einiger Ettins vier große Steinböcke aus der zerstörten Kathedrale hinaufgeschafft. Diese hängen nun an dicken Seilen über den Mordlöchern. Eine einzelne Rotkappe kann den Knoten


Erster Stock
hinab nach A7
A8
hinauf nach A9
Zweiter Stock
A9
hinab nach A8
A17
hinab nach A16
Erster Stock
A19
A20
hinab nach A16
A18
A21
A22
N
W
O
S
Klostergelände
A11
A13
hinab nach B1
A10
Erdgeschoss
hinauf nach A8
A7
up to A5
A4
A2
A1
A12
A6
A3
hinauf nach A17
A16
A15
A14
hinauf nach A18
Glockenturm
A5
hinab nach A4
WIDUEDKLOSTER
1 Feld = 3 m

lösen, der alle vier hält; dann krachen die vier Steinbrocken durch den Boden von Bereich **A8** und in den 6 m x 6 m Bereich zwischen den beiden Toren. Natürlich bemühen sich die Rotkappen, dabei möglichst viele SC zu treffen. Sollten sie bemerken, dass ein SC versucht, die Falle zu entschärfen, lösen sie diese sofort aus, auch wenn sie dann vielleicht nur einen SC erwischen. Sobald die Falle ausgelöst wurde, blockieren die Steinblöcke Bereich **A1** und machen ihn zu extrem schwierigem Gelände (1 Feld erfordert dann 4 Felder an Bewegungsrate).

Fallende Steinblöcke **HG 11**

EP 12.800

Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 25; **Mechanismus ausschalten** SG 35

EFFEKTE

Auslöser Manuell; **Rücksetzer** Keiner

Effekt Nahkampfangriff +20 (14W6); mehrere Ziele (alle Kreaturen zwischen den Toren in Bereich **A1**)

A2. Innenhof (HG 10)

Dieser große, gepflasterte Innenhof wird von einem 45 m hohen Turm aus reinem weißem Marmor beherrscht. Abgesehen von einer weißen Doppeltür am Fuß des Turms gibt es keine Fenster oder Öffnungen unterhalb der Spitze, welche nach Art eines Leuchtturms errichtet wurde. Der makellose Turm stellt einen starken Kontrast zu den Zerstörungen im Innenhof dar – die Pflastersteine sind im Süden rissig, dort ziehen sich tiefe Furchen über den Hof und im Nordwesten sind sie von Asche und Ruß bedeckt, wo das große, strohgedeckte Dach des Gästehauses von einem gewaltigen Feuer verzehrt wurde.

Seit das Kloster eine Heimstatt von Chaos und Irrsinn geworden ist, ist der Innenhof meist leer und unheimlich verlassen. Nahe des Zentrums des Hofes führt etwa 9 m westlich des Zugangs nach Bereich **A4** ein kleines, 38 cm durchmessendes Loch 6 m abwärts nach Bereich **B3**. Es handelt sich um die Luftzufuhr für die Zisterne unter dem Hof. Der Holzdeckel des Lochs wurde während des Angriffs zerstört.

Kreaturen: Tagsüber wachen vier Rotkappen mit Armbrüsten und *Kreischenden Bolzen* auf dem Balkon der südwestlichen Ecke des Hofes vor Bereich **A20**. Die nach Bereich **A20** führende Tür ist tagsüber von innen verbarrikadiert. Ein SC kann mit einem Fertigkeitswurf für Klettern gegen SG 15 an einem Stützbalken auf den Balkon hinaufklettern, wie es auch die Rotkappen tun, sollte es erforderlich sein. Nachts ziehen sich die Rotkappen nach Bereich **A9** zurück. Tagsüber jedoch sind sie sehr wachsam. Entdecken sie Eindringlinge im Innenhof, warten sie ab, bis diese im Westteil des Hofes sind, ehe sie den Beschuss mit ihren *Kreischenden Bolzen* eröffnen. Der dabei entstehende Lärm alarmiert die anderen Bewohner des Klosters, dass es Ärger gibt, sofern sie die SC noch nicht anderweitig bemerkt haben sollten.

Rotkappen (4) **HG 6**

EP je 2.400

TP je 60 (*PF MHB II*, S. 214)

Fernkampf Schwere Armbrust mit *Kreischendem Bolzen* +11 (1W10+2/19-20)

Ausrüstung Lederrüstung, mittelgroße Schwere Armbrust mit 10 *Kreischenden Bolzen*, mittelgroße Sense

Entwicklung: Es besteht pro Kampfrunde eine kumulative Chance von 20%, dass die Ettins in Bereich **A15** vorbeikommen, um die SC anzugreifen, statt ihnen aufzulauern. Sobald dies geschieht, besteht eine Chance von 25%, dass die Rotkappenmusikantin Larla Schepperpumpe mit ihren Staubmephiten (siehe Bereich **A11**) in den Hof kommt, um sich dem Kampf anzuschließen. Schlussendlich besteht pro Kampfrunde eine kumulative Wahrscheinlichkeit von 10%, dass die Qlippothen in der zerstörten Kathedrale (Bereich **A14**) hervorkommen, um ebenfalls anzugreifen. Im letzteren Fall ziehen sich die überlebenden Ettins kämpfend nach Bereich **A15** zurück, da ihnen die Qlippothen Angst machen und sie nichts mit ihnen zu tun haben wollen.

A3. Rückwärtiges Tor (HG 9)

Ein 4,50 m hoher Torbogen verbindet hier die westlichen Gebäude des Klosters. An beiden Enden dieses überdachten Ganges befinden sich teilweise offenstehende Türen.

Falle: Die Türflügel der Tore sind noch intakt, da sie von innen geöffnet worden sind, und können entsprechend wieder verriegelt werden. Ardathanatushat hier eine magische Falle platziert und die Türen als Köder offen gelassen. Diese *Mächtige Glyphe der Abwehr*-Falle verursacht genug Lärm, dass man ihn im ganzen oberirdischen Teil des Klosters hören kann.

Mächtige Glyphe der Abwehr **HG 9**

EP 6.400

Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 31; **Mechanismus ausschalten** SG 31

EFFEKTE

Auslöser Ort; **Rücksetzer** Keiner

Effekt Zaubereffekt (*Mächtige Glyphe der Abwehr*, Schallexplosionsglyphe, 7W8 Schallschaden, Reflex SG 21 halbiert); mehrere Ziele (alle Kreaturen in Bereich **A3**)

A4. Leuchtturmeingang

Dieser hohe, weiße Turm scheint aus einer glatten, marmorartigen Substanz zu bestehen – sehr hart und verblüffend makellos. Eine Wendeltreppe an der Innenseite der Mauer führt zur Spitze hinauf.

Die Doppeltür am Fuß des Turms besteht aus derselben leichten und unzerstörbaren, marmorartigen Substanz wie die Wände. Die Tür ist verschlossen und neben dem normalen Schloss mit einem dauerhaften *Arkanen Schloss* (ZS 17) gesichert. Gestein (Härte 16, 1.080 TP pro 1,50 m-Abschnitt, Zerschmettern SG 70) und Tür (Härte 16, 120 TP, Zerschmettern SG 38, Mechanismus ausschalten SG 40 zum Öffnen des Schlosses) wurden magisch behandelt und verstärkt, so dass sie das Erdbeben und den Angriff intakt überstanden haben.

Eine Person, welche eine speziell vorbereitete Miniatur des Turms mit sich führt, kann die Tür ohne Probleme öffnen und schließen, eine solche Miniatur befindet sich gegenwärtig in Casamir Azmerens Besitz. Die Turmmauern sind glatt und nicht ohne Magie wie *Spinnenklettern* zu erklimmen.

Das Innere des Gebäude (Bereiche **A4** und **A5**) wird durch *Zutritt verwehren* (ZS 17) geschützt, der Effekt ist auf Chaotisch Gut eingestellt. Das Schlüsselwort „Pharasmae“ ermöglicht es, den Bereich ungehindert zu betreten.

A5. Pharus Pharasmae

An der Spitze der Wendeltreppe befindet sich ein Raum mit dünnen, makellosen Wänden, in welche Fenster mitgroßen Glasscheiben eingelassen sind. In der Mitte leuchtet eine große Sphäre in den Farben des Regenbogens. Ihre faszinierenden Farben werden von den umliegenden weißen Wänden und den Fenstern reflektiert. Bis zu einer Höhe von 2,10 m sind die Wände mit verschlungenen Schriftzeichen und Zeichnungen von Schmetterlingen und engelhaften Frauen bedeckt.

Bei den Fenstern handelt es sich in Wirklichkeit um *Energiewände* (ZS 17), welche vor über 500 Jahren während der Konstruktion der Sphäre platziert worden sind. Bei der Kugel in der Raummitte handelt es sich um eine permanente *Regenbogensphäre* (ZS 17), welche 3 m über dem Boden und 3 m unterhalb der Decke schwebt. In der Nähe befindliche Spiegel können genutzt werden, um kaleidoskopisches Licht zurückzuwerfen und auszurichten.

Kreaturen: Als Ardathanatus das Kloster stürmte, floh einer der ansässigen Kleriker, ein Mann namens Casamir Azmeren, im Wissen hierher, dass das Gebäude eine mächtige Festung ist. Vor dem Angriff war Casamir der Leuchtturmwärter gewesen. Als der Angriff erfolgte, traf er eine Entscheidung, welche ihn immer noch belastet – statt das Kloster zu verteidigen (und dabei zu sterben), floh er in den Turm, in der Hoffnung, ausharren zu können, bis Rettung eintrifft, damit er berichten könnte, was sich zugetragen hat. Sein erster Versuch, Hilfe herbeizurufen, endete mit der Niederlage und Versteinerung seiner Tochter Koriah. Dies hat seinen Verstand erschüttert, so dass er seitdem Gebete an Desna mit Holzkohlestiften, seiner Spucke und seinem Blut an die Wände schreibt. Wenn er hungrig wird, wirkt er *Nahrung und Wasser erschaffen*. Er hat den Pharus Pharasmae seit Wochen nicht verlassen und es stinkt entsprechend nach seinen Hinterlassenschaften und ungewaschenem Mensch.

Mit Casamir zu sprechen könnte schwierig sein, schließlich sind die Turmeingänge gut geschützt. Sollten die SC sich im Hof einen besonders lauten Kampf liefern, wenigstens 10 Minuten lang an die Tür in Bereich **A4** hämmern oder bis zu den *Energiewand*-Fenstern hinaufkommen und Casamirs Aufmerksamkeit erringen können, erkennt der verzweifelte Kleriker, dass möglicherweise endlich Hilfe eingetroffen ist. Allerdings wird er die SC erst zu einem Gespräch hereinlassen, wenn er sicher ist, dass sie gekommen sind, um die Monster zu töten. Sollte er beobachten, wie sie gegen Riesen, Rotkappen oder andere Monster im Kloster kämpfen, öffnet er die Tür in Bereich **A4** lange genug, um sie hineinzulassen, undführt sie nach oben, um sich mit ihnen zu unterhalten.

Sollte Casamir die SC bemerken, diese aber nicht versuchen, mit ihm Kontakt aufzunehmen, bereitet er am nächsten Tag *Weissagung* vor, um mehr über sie zu erfahren. Dabei erfährt er, dass sie helfen wollen. Dies genügt ihm, um *Verständigung* zu wirken und ein Treffen mit dem SC zu arrangieren, welcher am ehesten ein Desnagläubiger sein könnte. Er teilt den SC dabei das Schlüsselwort gegen den *Zutritt verwehren*-Effekt mit.

Casamir hat den Fall des Windliedklosters miterlebt und kann den SC erzählen, was passiert ist. Der Kleriker vermutet, dass Ardathanatus, der letzte im Kloster lebende Pharasmapriester vor Arodens Tod, sich dem Bösen und dem Chaos zugewandt hat und nun eine katastrophale Dämoneninvasion der Materiellen Ebene ermöglichen will. Casamir weiß zudem, dass Zolerim, der ansässige Nethyspriester, den Frieden von Windlied gebrochen und Ardathanatus geholfen hat, indem er den Maskierten Abt getötet hat. Casamir weiß aber nicht, warum Zolerim das Kloster verraten hat. Er wird dann von der Gefangennahme seiner Tochter berichten und dabei kaum die Tränen zuhalten können, während er beschreibt, wie Koriah mehrere Rotkappen töten konnte, ehe eine Kreatur aus dem Speisesaal (Bereich **A15**) kam, bei der es sich nur um eine Medusa gehandelt haben konnte, und sie in Stein verwandelte. Die Statue verblieb einen Tag lang im Hof und wurde von den Rotkappen verschandelt, bis ein Ettin sie in den Speisesaal schleppte. Casamir ist in höchster Sorge und bittet die SC, seine Tochter zu retten.

Falls die SC danach fragen, kann Casamir bestätigen, dass Ardathanatus eine seltsame, dreieckige Metallscherbe bei sich hatte, welche er zu streicheln und zu liebkosen pflegte, während er seinen monströsen Dienern Befehle zubrüllte.

Weitere Informationen zu Casamir und der Rolle, die er während dieses Abenteuers spielen kann, findest du auf den Seiten 56-57.

Casamir Azmeren **HG 7**
EP 3.200
TP 35 (siehe Seite 314)

Belohnung: Sofern die SC mit Casamir Kontakt aufnehmen, seine Unterstützung erlangen und erfahren können, was er weiß, belohne sie mit 6.400 EP.

A6. Torhauslagerraum (HG 11)

In diesem Raum befinden sich ein großes Fass und mehrere Holzregale. Auf dem Boden liegen aufgebrochenen Kisten und aufgeplatzte Säcke. In der südwestlichen Ecke, neben dem Eingang, befindet sich eine Falltür.

Die eisenbeschlagene Tür dieses Raumes ist unverschlossen und steht ein Stück weit auf. Die Wachen des Klosters verwahrten dort ihre Versorgungsgüter, darunter frische Lebensmittel und Wasser, welche täglich aus dem Umland angeliefert wurde. Die Rotkappen haben diese Güter geplündert und nichts von Wert zurückgelassen. Das Fass ist zur Hälfte mit abgestandenem Wasser gefüllt. Die früher in die Gewölbe führende Falltür wurde von den Rotkappen in eine Falle verwandelt.

Falle: Die Rotkappen haben den Boden des 3 m x 3 m-Feldes geschwächt, in dem sich die Falltür befindet. Sobald zwei mittelgroße Kreaturen sich in der Nähe dieses Feldes befinden, bricht der Boden weg. Darunter – in 6 m Tiefe – befindet sich ein Feld aus vergifteten Dornen. Zudem haben die Rotkappen eine Ziegelmauer hochgezogen, um den Bereich der Fallgrube vom Rest des Gewölbes abzuteilen.

Vergiftete Fallgrube **HG 11**
EP 12.800
Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 30; **Mechanismus ausschalten** SG 30

EFFEKTE

Auslöser Ort; **Rücksetzer** Keiner
Effekt 6 m tiefe Fallgrube (2W6 Punkte Sturzschaden); Speerspitzen (Nahkampfangriff +15, 1W4 Spitzen pro Ziel, 1W6+5 Schaden plus Gift [Gift einer Riesenwespe]; Reflex SG 20 keine Wirkung; mehrere Ziele in einem Bereich von 3 m x 3 m)

A7. Torhaustreppe

Eine Holztreppe führt an der Innenwand dieses ansonsten leeren Raumes hinauf.

Die eisenbeschlagene Tür dieses Raumes ist verschlossen (Mechanismus ausschalten SG 30, Zerschmettern SG 25). Die Treppe führt hinauf nach Bereich **A8**.

A8. Torhauswachposten (HG 10)

Das erste Obergeschossdes Torhauses besteht aus einem einzelnen großen Raum. Im nördlichen Teil befinden sich ein runder Tisch mit einigen Stühlen und ein Kamin.

Sollte die Falle in Bereich **A1** nicht ausgelöst worden sein, hängen in der Mitte des Raumes über dem Boden immer noch vier gewaltige Steinblöcke an dicken Seilen von der Decke. Der geschwächte Boden ist stark genug, um das Gewicht von mittelgroßen oder kleineren Kreaturen zu tragen. Falls die Falle aber ausgelöst wurde, fehlen die mittleren 6 m x 6 m des Bodens und liegen mit den Steinblöcken unten im Torweg. Man kann die herabhängenden Seile nutzen, um sich mittels eines Fertigkeitswurfs für Akrobatik gegen SG 15 hinüberzuschwingen.

Die Rotkappen nutzen den Tisch beim Kamin, um dort zu essen und Karten zu spielen. Um die Falle in Bereich **A1** auszulösen, gibt es einige Hebel und Flaschenzüge. Mehrere Gucklöcher ermöglichen es, von hier aus den Torweg im Auge zu behalten, ohne selbst gesehen zu werden. Neben der Treppe im Süden steht ein menschengroßer Holzkäfig. Gegenwärtig ist er leer, die Rotkappen nutzen ihn, um Gefangene zu verwahren, bis diese ins Gewölbe gebracht werden können. Der Käfig wird von Seilen und Nägeln zusammengehalten und mittels eines Vorhängeschlosses versperrt. Sollten die SC das Käfiginnere sorgfältig untersuchen, stoßen sie auf winziges Graffiti mit den Namen gefangener Bauern und ihrer verzweifelten Bitten an die Götter um Hilfe.

Kreaturen: Vier stets bereite Rotkappen halten sich hier auf. Sie schlafen bei Nacht in Schichten und wachen während des Tages. Sie befinden sich zwar nicht in Alarmbereitschaft, behalten aber den Kamin, den Käfig, die Mordlöcher und die Schießscharten im Auge, um sofort auf eine Bedrohung reagieren zu können.

Sollten die SC die Rotkappen angreifen, ehe die Fallender-Steinblock-Falle (siehe Bereich **A1**) ausgelöst wurde, versuchen die Monster, die SC in den gefährlichen Bereich in der Mitte des Raumes zu locken und dann die Falle mittels eines der Seile auszulösen (hierzu benötigt eine Rotkappe eine Bewegungsaktion und muss sich auf einem der Falle benachbarten Feld befinden). Dies lässt den Boden wegbrechen und fügt jedem in der Gefahrenzone Schaden zu, dem ein Reflexwurf gegen SG 20 nicht gelingt (dazu kommt der 6 m-Sturz mit 2W6 Punkten Sturzschaden).

Konfrontieren die SC die Rotkappen nach Auslösung der Falle, springen diese hin und her über das Loch (mit Anlauf gelingt ihnen der Wurf für Springen automatisch dank ihres Bonus von +27).

Die Rotkappen fliehen nach Bereich **A9** in den zweiten Stock, sollten wenigstens zwei von ihnen getötet werden.

Rotkappen (4) **HG 6**
EP je 2.400
TP je 60 (*PF MHB II*, S. 214)

Belohnung: Sollten die SC diesen Bereich erreichen, ohne dass die Falle in Bereich **A1** ausgelöst wird, und sie die Rotkappen besiegen können, ohne dass diese die Falle auslösen oder dabei das Auslösen der Falle im Kampf überleben, dann belohne sie mit den üblichen 12.800 EP für die Falle.

A9. Torhauswachposten (HG 12)

Das oberste Geschoss des Torhauses besteht aus einem einzigen Raum. Im Norden steht eine große Schatztruhe zwischen mehreren Schlafsäcken. Die Buntglasfenster an den Wänden wurden allesamt ausgeschlagen.

Die meisten Möbelstücke in diesem Raum wurden bereits zu Feuerholz kleingehackt. Die Buntglasfenster wurden zerschlagen, weil die Rotkappen die religiösen Abbildungen hassten. Neben den Schlafsäcken gibt es im Schlafbereich der Rotkappen noch eine kleine Kiste mit den wertvollsten Schätzen der Bande.

Kreaturen: Es gibt zwar genug Schlaflager für alle Rotkappen, doch die meisten schlafen des Nachts in der Nähe ihrer Posten. Der Anführer der Rotkappen, ein brutaler Schläger namens Roy Flachsdrescher, kann hier immer angetroffen werden. Er genießt die Privilegien des Befehlshabers, indem er an diesem Ort isst, trinkt, schläft und Gefangene oder andere Rotkappen quält, wenn es keine Gefangenen gibt (was gegenwärtig der Fall ist). Tagsüber halten sich Flachsdrescher und seine vier unglücklichen Gefolgsleute wachsam und wach in diesem Raum auf, nachts schlafen alle fünf Rotkappen. Sollten Rotkappen aus Bereich **A8** hierher fliehen, sind Flachsdrescher und seine Leute kampfbereit. Ebenso bereitet sich Flachsdrescher auf einen Kampf vor, wenn die Falle in Bereich **A1** ausgelöst wird. Flachsdrescher ist ein unflätiges, energiegeladenes Monster, welches sich ein Auge herausgerissen hat, um einen großen, runden Granat in der Augenhöhle tragen zu können, mit dem er noch furchterweckender aussieht.

Roy Flachsdrescher **HG 10**

EP 9.600
Rotkappenschurke 7 (*PF MHB II*, S. 214)
NB Kleines Feenwesen
INI +10; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +19

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 18, auf dem falschen Fuß 18 (+1 Ausweichen, +6 GE, +1 Größe, +3 natürlich, +4 Rüstung)
TP 141 (15 TW; 8W6+7W8+82); Schnelle Heilung 3
REF +17, **WIL** +9, **ZÄH** +9
SR 10/Kaltes Eisen; **Verteidigungsfähigkeiten** Entrinnen, Fallengespür +2, Reflexbewegung
Schwächen Gottesscheu

ANGRIFF

Bewegungsrate 18 m
Nahkampf *Todeszeche* +18/+13 (2W4+14/19–20/×4)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +4W6

TAKTIK

Im Kampf Sollte Flachsdrescher mit Ärger rechnen, versteckte er sich nahe der südlichen Treppe, um den letzten SC hinterhältig anzugreifen, sobald ein Kampf beginnt. Seine Untergebenen sind für ihn nicht mehr als Partner zum In-die-Zange-nehmen. Er meidet den Nahkampf mit Gegnern, deren Waffen seine Schadensreduzierung durchdringen können.
Moral Flachsdrescher gerät in Panik, wenn er unter 20 TP reduziert wird. Um dem Tod zu entrinnen, ist er bereit, alles zu opfern (auch die anderen Rotkappen). Sollte er nach unten gelangen können, klettert er aus einem Fenster, um sich zu verstecken, bis er wieder vollständig geheilt ist. Dann schleicht er den SC nach und wartet, bis diese in einen Kampf verwickelt werden, um sie erneut hinterrücks anzugreifen.

SPIELWERTE

ST 22, **GE** 23, **KO** 20, **IN** 14, **WE** 13, **CH** 18
GAB +9; **KMB** +14; **KMV** 31
Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Defensive Kampfweise, Kampfreflexe, Konzentrierter Schlag, Tänzelnder Angriff, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Angriff (Sense), Waffenfokus (Sense)
Fertigkeiten Akrobatik +24 (Springen +36), Bluffen +22, Einschüchtern +22, Entfesselungskunst +24, Fingerfertigkeit +24, Heimlichkeit +28, Klettern +24, Motiv erkennen +18, Wahrnehmung +19; **Volksmodifikatoren** Akrobatik +12 beim Springen
Sprachen Aklo, Gemeinsprache, Riesisch, Sylvanisch
Besondere Eigenschaften Rote Kappe, Fallen finden +3, Schurkentricks (Blutende Wunde +4, Kampfkniff, Widerstandfähigkeit), Schwere Waffen, Stiefeltritt,
Sonstige Ausrüstung *Lederrüstung +2*, *Todeszeche* (siehe Seite 333), Granatauge (Wert 5.000 GM), Schlüsselring

Rotkappen (4) **HG 6**

EP je 2.400
TP je 60 (*PF MHB II*, S. 214)

Schätze: Die Schatztruhe bei den Schlafsäcken ist verschlossen (Mechanismus ausschalten, SG 40; Flachsdrescher hat allerdings den Schlüssel). In der Kiste befinden sich 922 SM, 600 GM, ein Beutel mit sieben Edelsteinen von jeweils 100 GM Wert, sowie etwa 40 Pfund Silberbesteck und –geschirr aus dem Besitz des Klosters, welches insgesamt aufgrund seiner exzellenten Machart 1.300 GM wert ist. Roy Flachsdreschers Schlüsselbund öffnet die meisten Schlüssel im Kloster bis auf die Türen in den Bereichen **A4** und **A10**.



ROY FLACHSDRESCHER

A10. Labyrinth ohne Wände (HG 12)

Die eisenbeschlagene Tür zu diesem Raum ist hofseitig mit einem besonders seltsam aussehenden Schloss versiegelt. Es sieht wie ein mondförmiger Totenschädel aus. Ein Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 20 genügt, um die Ähnlichkeit mit einem heiligen Symbol des Groetus zu erkennen. Das Schloss und die Tür selbst wirken sehr alt – ein Fertigkeitswurf für Wissen (Baukunst) gegen SG 15 bestätigt dies. Genaugenommen sind diese Tür und die Wand, in welcher sie sitzt, viele hundert Jahre älter als das Windliedkloster. Beides ist von thassilonischer Machart und diente früher als rückwärtiger Eingang des Groetustempels in der Klippe unter dem heutigen Kloster.

Eine Untersuchung des Schlosses enthüllt seine wahre Komplexität – während man den Mechanismus betrachtet, bewegt, verzerrt und verändert er sich. Es handelt sich um einen magischen Gegenstand, ein *Apokalypsenschloss*. Dieses strahlt starke Verwandlungsmagie aus. Sollte jemand versuchen, das Schloss knacken zu wollen, beißt der Schädel zu; ein Möchtegern-Schlossknacker muss jede Runde einen Reflexwurf gegen SG 20 ablegen, damit sein Werkzeug nicht 1W6+10 Schadenspunkte erleidet (dies reicht aus, um die meisten gewöhnlichen Dietriche und auch Meisterarbeiten automatisch zu zerstören). Der Reflexwurf ist jede Runde fällig. Interessanterweise beißt der Schädel nicht zu, wenn man unsichtbar ist. Während der Schädel auf dem Dietrich herumkaut, unterliegen alle Fertigkeitswürfe für Mechanismus ausschalten einem Malus von -10. Um das Schloss zu öffnen, sind sechs aufeinanderfolgende Fertigkeitswürfe für Mechanismus ausschalten gegen SG 35 erforderlich, um das sechsteilige Kombinationsschloss zu öffnen. Eine weitaus leichtere Methode stellt dagegen der *Apokalypsenschlüssel* dar, welchen Sufestra in Bereich **A22** bei sich führt – dieser passt perfekt und löst auch kein Zubeißen des Schädels aus.

Leider ist das *Apokalypsenschloss* ein Kombinationsschloss und erfordert ein bestimmtes Muster, um es zu öffnen. Der *Apokalypsenschlüssel* umgeht die Falle in diesem Bereich nur, wenn die korrekte Kombination genutzt wird.

Falle: Dieser alte Eingang in die tieferen Gewölbe wird von einer uralten Falle geschützt. Die Priester von Windlied wussten um diese Falle, haben sie aber nie entfernt, da sie davon ausgingen, dass die Falle nicht nur andere davon abhielt, das Gewölbe zu betreten, sondern auch verhinderte, dass Gefahren von unten nach oben gelangten. Sie selbst und ihre Bediensteten benutzten Falltüren, um die Gewölbe zu betreten und zu verlassen. Casamir kann die SC vor der Falle warnen, sofern diese mit ihm sprechen. Er weiß, dass das Schloss eine Kombination erfordert, kennt diese aber nicht, da nur dem Maskierten Abt das Geheimnis bekannt gewesen ist. Da dieser tot ist, könnte sich ein Hinweis auf die Kombination nur noch in seiner Unterkunft befinden (Bereich **A19**).

Der *Apokalypsenschlüssel* entschärft die Falle, sofern die richtige Kombination genutzt wird. Das Schloss dreht sich nach links und rechts und dreht dabei auch den Schlüssel jeweils um 90°, ehe es ein zufriedenstellendes Klicken von sich gibt. Die richtige Kombination des *Apokalypsenschlosses* lautet: 2L-3R-1L-2R-2L-3R, die Zahl gibt an, um wie viele Klicks der Schlüssel gedreht werden muss, und der Buchstabe, ob die Bewegung nach links oder rechts erfolgen muss. Kommt die richtige Kombination zur Anwendung, schwingt die Tür auf.

Jede andere Methode zum Öffnen der Tür (Mechanismus ausschalten eingeschlossen) löst die Falle aus: Dann strahlt das Schloss in einem Radius von 9 m kalte Luft aus und alle Kreaturen in diesem Bereich unterliegen dem *Labyrinth ohne Wände*-Falleneffekt. Dieser Effekt ähnelt *Irrgarten*; alle Kreaturen innerhalb von 9 m Entfernung zur Tür werden beim Öffnen der Tür in einen extradimensionalen Raum geschickt, sofern sie nicht von *Dimensionsanker* oder ähnlichem geschützt werden. Dieser Raum ist eine graue, unendliche Leere, deren einziges Merkmal eine zerstörte, leere Kathedrale Pharasmas in ihrem Zentrum ist. Der Himmel ist schwarz und sternenlos bis auf einen gewaltigen, totenschädelförmigen Mond. Obwohl es keine Wände gibt, entkommt man aus diesem Reich wie beim Zauber *Irrgarten*: Jeder Charakter kann als Volle Aktion jede Runde einen Intelligenzwurf gegen SG 20 ablegen, um zu entkommen. Sollten mehrere Kreaturen gefangen werden, teilen sie dasselbe Schicksal und landen alle in diesem unheimlichen Reich; gelingt einer Kreatur der Gruppe der Intelligenzwurf gegen SG 20, können alle das Reich verlassen. Pro Runde muss jede Kreatur in diesem Reich einen Willenswurf gegen SG 20 bestehen oder 1W4 Punkte CH-Entzug erleiden. Eine auf CH 0 reduzierte Kreatur wird komatös und kann keine Intelligenzwürfe mehr ablegen (du kannst sie obendrein fortan unter Agoraphobie, der Angst vor weiten, offenen Räumen, leiden lassen – siehe auch *Pathfinder Spielleiterhandbuch*, S. 248).

Sollte der Versuch, die Tür zu öffnen, gelingen, bleibt sie nur 1W10 Runden lang geöffnet, ehe sie mit lautem Donnern wieder zuschlägt. Jede Kreatur und jeder Gegenstand, der sich im Türeingang befindet, erleidet dann 3W6+10 Schadenspunkte. Sollte die Kreatur davon nicht sterben, bzw. der Gegenstand dadurch nicht zerstört werden, kann die Tür blockiert werden, andernfalls fällt sie ins Schloss. Die Falle setzt sich automatisch zurück, wenn die Tür geschlossen wird.

Labyrinth ohne Wände **HG 12**

EP 19.200

Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 33; **Mechanismus ausschalten** SG 33

EFFEKTE

Auslöser Berührung; **Rücksetzer** Automatisch (sobald die Tür schließt)

Effekt Zaubereffekt (*Irrgarten*, ZS 20, Willen SG 20 jede Runde gegen 1W4 CH-Entzug); mehrere Ziele (alle Kreaturen in einem Radius von 9 m um die Tür)

A11. Niedergebrannter Schlafsaal (HG 11)

Von diesem einst dreistöckigen Gebäude ist nur noch eine verkohlte Ruine übrig. Eine geschwärzte, 6 m hohe Wand steht noch, es gibt auch ein paar kleinere Räume, doch auch diese sind zumindest teilweise eingestürzt. Teile von Möbelstücken deuten darauf hin, dass dies das einstige Gästehaus des Klosters gewesen ist, ehe das Feuer alles zerstört hat.

Die eisenbeschlagene Tür zu diesem Raum steht leicht offen. Sie ist rußgeschwärzt, aber noch funktionsfähig. Das Erdgeschoss des niedergebrannten Gästehauses scheint nun eine große, offene Fläche zu sein. An der entgegengesetzten Wand befinden sich noch ein paar halbwegs intakte Räume. Die Zimmer im Erdgeschoss dienten früher als Gästequartiere, während die Priester des Klosters in den

oberen Geschossen wohnten, welche nun vollständig zerstört sind. Die noch existierenden Räume wurden aufgeräumt und sollten eigentlich Ardathanatus' Gefolgsleuten als Unterkunft dienen. Da diese aber wochenlang stritten, sind die Räume nun unbelegt, sieht man vom nördlichsten Raum ab, in welchem Larla Schepperpumpe wohnt, die Rotkappenmusikantin.

Kreaturen: Schepperpumpe, deren Musik von ihren Artgenossen nur selten geschätzt wird, wurde eigentlich von Ardathanatus als „Anführerin" der Rotkappen ausgewählt. Allerdings verschätzte sich der Elf, wie viel Respekt die anderen Rotkappen vor ihr hatten (nämlich keinen). Nachdem Flachsdrescher das Kommando an sich gerissen hatte, zog sich die deprimierte Rotkappe in dieses Gebäude zurück. Die Ruine passt perfekt zu ihrer schlechten, hoffnungslosen Stimmung. Bei ihr halten sich mehrere Staubmephiten auf. Diese Externare folgen Schepperpumpe schon lange und mögen im Gegensatz zu anderen Rotkappen ihre Musik. Die Mephiten hocken wie winzige Gargylen in der Ruine.

Sollte Schepperpumpe Kampflärm hören, beobachtet sie aus einem Versteck heraus und wirkt *Windgeflüster*, um die Skulks in Bereich **B10** zu alarmieren, fühlt sich den anderen Bewohnern des Klosters gegenüber ansonsten aber zu nichts verpflichtet. Sie schließt sich daher keinem Kampf an. Von den Rotkappen könnte Schepperpumpe als einzige zu einem Gespräch und sogar zu Verhandlungen bereit sein, sofern die SC ihr musikalisches Können loben. Andernfalls besteht ihre instinktive Reaktion im Angriff.



Larla Schepperpumpe **HG 9**

EP 6.400

Rotkappenbardin 6 (*PF MHB II*, S. 214)

NB Kleines Feenwesen

INI +10; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +19

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 17, auf dem falschen Fuß 17 (+6 GE, +1Größe, +3 natürlich, +3 Rüstung)

TP 117 (14 TW; 8W6+6W8+62); Schnelle Heilung 3

REF +17, **WIL** +13, **ZÄH** +8; +4 gegen Bardenauftritt, sprachabhängige und Schalleffekte

SR 10/Kaltes Eisen

Schwächen Gottesscheu

ANGRIFF

Bewegungsrate 18 m

Nahkampf Sense [Meisterarbeit] +16/+11 (2W4+11/×4)

Besondere Angriffe Bardenauftritt 19 Runden/Tag (Ablenkung, Bannlied, Einflüsterung, Faszinieren, Lied des Erfolges +2, Lied des Mutes +2)

Bekannte Bardenzauber (ZS 6; Konzentration +11)

2. (4/Tag) — *Glitzerstaub* (SG 17), *Person festhalten* (SG 17), *Unsichtbarkeit*, *Windgeflüster*
1. (6/Tag) — *Bauchreden* (SG 16), *Fürchterlicher Lachanfall* (SG 16), *Leichte Wunden heilen*, *Person bezaubern* (SG 16)
0. (beliebig oft) — *Botschaft*, *Geisterhaftes Geräusch* (SG 15), *Instrument herbeizaubern*, *Magierhand*, *Öffnen/Schließen*, *Tanzende Lichter*

TAKTIK

Vor dem Kampf Sofern Schepperpumpe dazu kommt, wirkt sie *Unsichtbarkeit*.

Im Kampf Schepperpumpe versucht, einem Kampf aus dem Weg zu gehen. Sie wirkt Lied des Mutes auf ihre Staubmephiten und *Glitzerstaub*, *Person festhalten* und *Fürchterlicher Lachanfall* gegen die SC, um diese abzulenken und von einem organisierten Angriff abzuhalten. Selbst angreifen tut sie erst, wenn sie die Mehrheit der SC geblendet oder anderweitig ausgeschaltet hat, und konzentriert sich dann auf die noch wehrfähigen SC.

Moral Sollte Schepperpumpe unter 20 TP reduziert werden, ergibt sie sich, bittet um Gnade und verspricht, den SC zu helfen. Sie weiß, dass die SC für die Tür in Bereich **A10** den *Apokalypsenschlüssel* benötigen, welchen die Medusa in Bereich **A22** besitzt. Sie stimmt zu, den SC bei der Eroberung des Schlüssels zu helfen, sofern diese versprechen, sie dann gehen zu lassen. Allerdings wird sie sich bei der ersten Gelegenheit absetzen, wenn sie eine Möglichkeit sieht, sich auf ihre vollen Trefferpunkte zu heilen.

SPIELWERTE

ST 20, **GE** 23, **KO** 18, **IN** 14, **WE** 15, **CH** 20

GAB +8; **KMB** +12; **KMV** 28

Talente Arkaner Schlag, Heftiger Angriff, Im Kampf zaubern, Kampfreflexe, Konzentrierter Schlag, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Sense)

Fertigkeiten Akrobatik +23 (Springen +35), Auftreten (Blasinstrumente) +22, Auftreten (Komödie) +22, Entfesselungskunst +23, Heimlichkeit +27, Motiv erkennen +19, Wahrnehmung +19, Wissen (Baukunst) +15, Wissen (Religion) +15; **Volksmodifikatoren** Akrobatik beim Springen +12

Sprachen Aklo, Gemeinsprache, Riesisch, Sylvanisch

Besondere Eigenschaften Bardenwissen +3, Gelehrter 1/Tag, Rote Kappe, Schwere Waffen, Stiefeltritt, Vielseitiger Auftritt (Blasinstrumente, Komödie)

Kampfausrüstung *Stab: Verwirrung* (13 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** *Lederrüstung des Leichten Bollwerks +1*, Sense [Meisterarbeit], 112 GM

Verbesserte Staubmephiten (5) **HG 4**

EP je 1.200

TP je 25 (*PF MHB*, S. 184, 295)

A12. Küche

Eine große, fast 3 m hohe Feuerstelle dominiert diese große Küche in einer runden Nische im Nordwesten. Mehrere Arbeitsbänke stehen an den Wänden; sie sind bedeckt von Lebensmittelresten, schmutzigen Hackbrettern und Schüsseln. In der Raummitte befindet sich ein Tisch mit Stühlen.

Die eisenbeschlagene Tür dieses Raumes ist unverschlossen und steht ein Stück offen. Die Küche wird von den Rotkappen nur gelegentlich genutzt. Sie ist beeindruckend groß, ansonsten aber unauffällig. Ein SC, der die Unordnung inspiziert und einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 15 schafft, bemerkt, dass offenbar jemand kürzlich Würstchen aus Fleisch, Zwiebeln, Gewürzen, Salz, Hafermehl und Talg angefertigt hat. Ein Fertigkeitswurf für Heilkunde gegen SG 15 genügt, um die Fleischreste als menschlich zu identifizieren.

A13. Speisekammer (HG 10)

Diese große Speisekammer enthält viele Holzregale und diverse Krüge, Kisten und Fässer. Die meisten Behälter wurden geplündert, allerdings hängen zahlreiche Würste und unförmige Ledertaschen von den Deckenbalken in der Mitte des Raumes.

Die Holztür dieses Raumes ist verschlossen (Mechanismus ausschalten SG 25, Zerschmettern SG 18). Die Speisekammer wurde von den Hobgoblinsöldnern fast völlig geleert und die einzige aufzufindende Nahrung sind die hängenden Würste (alles, was von den Akolyten des Klosters noch übrig ist), ein paar Laibe Schafskäse und ein halbes Dutzend Fässer mit gesalzenem Fisch. Zwischen den Würsten hängen mehrere pralle Mägen, die mit Gedärmen gefüllt sind. Der Inhalt hat Ähnlichkeit mit einem großen, weißen Pudding. Dabei handelt es sich um Rotkappen-Haggis, der aus den Eingeweiden menschlicher Opfer angefertigt wurde. Einer dieser angeschwollenen Mägen ist etwas dunkler und größer als die anderen und in Blut mit komplizierten Mustern bemalt. Der Magen gibt starke Hervorrufungsmagie ab. Auf ihm wurde auf Aklo und Abyssisch das Wort „Platze!“ geschrieben.

Falle: Bei dem beschrifteten Magen handelt es sich um eine von Ardathanatus hinterlassene Falle. Er wurde so verzaubert, dass er ein Monster beschwört, welches eine Affinität zu seinem furchtbaren Inhalt besitzt: einem ekelerregenden, gedärmeartigen Nyogothen. Sollte jemand anders als eine Rotkappe den Magen untersuchen oder sich ihm eine rechtschaffene oder gute Kreatur auf 3 m oder weniger nähern, platzt der Magen auf und gibt den herbeigezauberten Nyogothen frei. Dieser Qlippoth verbleibt 15 Runden lang auf der Materiellen Ebene und greift jedes lebende Wesen außer Rotkappen und Ardathanatus an.

Qlippothenhaggis-Falle **HG 10**
EP 9.600
Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 32; **Mechanismus ausschalten** SG 32

EFFEKTE
Auslöser Nähe (Wahrer Blick); **Rücksetzer** Keiner
Effkte Zaubereffekt (*Monster herbeizaubern VII*, zaubert einen Nyogothen [*PF MHB II*, S. 204] für 15 Runden herbei)

A14. Zerstörte Kathedrale (HG 12)

Diese einst wunderbare Kathedrale ist nun zerstört. Die Außenwand wurde fast völlig niedergerissen und das Innere ist voller Geröll, zerbrochener Balken und bunten Glassplittern. Zwischen den Trümmern finden sich getrocknete Blutspritzer, Knochensplitter und Fleischfetzen.

Diese einst atemberaubende Kathedrale wurde fast vollständig zerstört. Die Statuen der 21 Gottheiten, welche einst in Nischen in den Wänden gestanden haben, wurden niedergerissen und auseinandergebrochen. Der Riss in der Mauer wurde von Ardathanatus‘ *Erdbeben* verursacht und ermöglichte den meisten Riesen und anderen Monstern das Kloster zu stürmen. Hier fand auch der Kampf um das Kloster statt, den die Verteidiger letztendlich verloren.

Kreaturen: Ardathanatus hat zwei entsetzliche Qlippothen aus den Tiefen des Abyss‘ beschworen, um diesen Raum zu bewachen. Beide Monster erinnern an ein Gewirr glänzender Eingeweide rund um ein fangzahnbewehrtes Maul. Es handelt sich um Nyogothen, Qlippothen derselben Art, wie sie von der Falle in Bereich **A13** herbeigezaubert wird. Die Einschränkungen von Ardathanatus‘ *Verbündeter aus den Ebenen* hindert die Nyogothen daran, das Kloster zu verlassen. Wie unter Bereich **A2** beschrieben, könnten sie sich aber Kämpfen im Innenhof anschließen. Sollte es innerhalb der Kathedrale zum Kampf kommen, wirken sie zuerst *Säurenebel* auf den südöstlichen Bereich des Gebietes, um anderen die Flucht zu erschweren, ehe sie in den Nahkampf gehen. Sie verfolgen niemanden über die Grenzen des Klosters hinweg, setzen aber *Säurepfeile* und *Furcht* gegen jeden ein, der innerhalb der Reichweite dieser Effekte verbleibt.

Nyogothen (2) **HG 10**
EP je 9.600
TP je 125 (*PF MHB II*, S. 204)

Entwicklung: Die Kathedrale ist eine Ruine. Ihr Wiederaufbau wäre eine schwierige, zeitaufwändige Arbeit. Sollte aber ein Anhänger einer der 20 Hauptgottheiten der Inneren See (mit Ausnahme Rovagugs) *Weihen* oder *Entweihen* auf die Trümmer wirken, belohnt seine Gottheit dies sofort mit jeweils einer *Heilung* und *Vollständigen Genesung* für den Zauberkundigen und jeden seiner Verbündeten. Ferner erhält jeder für die nächsten 24 Stunden einen heiligen oder unheiligen Bonus von +4 auf seinen höchsten Attributswert. Diese Belohnung wird nur einmal als Reaktion auf den ersten in der Kathedrale gewirkten Zauber *Weihen* oder *Entweihen* ausgegeben.

A15. Speisesaal (HG 11)

Die vier Wände dieses Speisesaals sind von einer kunstvollen Wandmalerei bedeckt, welche die vielen golarischen Gottheiten bei einem gemeinsamen Festmahl zeigt. Der Raum ist ein einziges Chaos, die Tische und Stühle wurden zerschmettert und Besteck und Geschirr liegt teilweise zertrümmert zwischen Haufen von Schmutz und Unrat.

Kreaturen: Der Speisesaal wird gegenwärtig von einer Gruppe Ettins bewohnt. Nachdem die meisten von Ardat-

hanatus' Söldnern das Kloster wieder verlassen haben, blieben diese Ettins aus Loyalität zu ihrem Anführer, einem Primitivling namens Kob-Kog. Kob-Kog umwickelt einen seiner Köpfe mit Bandagen, da er nur einen Helm besitzt. Ardathanatus brauchte die Ettins, um das Klostergelände zu sichern, ehe Verstärkungen aus dem Hohlberg eintrafen, betrachtet sie nun aufgrund ihres zunehmend widerlichen und unkontrollierbaren Verhaltens aber als Störung seiner Pläne. Kurz vor dem Eintreffen der SC haben die Ettins eine eingefangene Kuh geschlachtet und ein bis dahin unbemerkt gebliebenes, großes Fass Wein an sich gebracht. Nun sind sie vollgefressen und betrunken – alle kränkeln als Ergebnis ihrer kleinen Fress- und Sauforgie.

Kob-Kog **HG 9**

EP 6.400

Ettinkämpfer 3 (*PF MHB*, S. 114)

CB Großer Humanoider (Riese)

INI +5; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +16

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 23 (+1 GE, -1 Größe, +8 natürlich, +6 Rüstung)

TP 113 (13 TW; 10W8+3W10+52)

REF +5, **WIL** +7, **ZÄH** +14; +1 gegen Furcht

Verteidigungsfähigkeiten Tapferkeit +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Streitaxt [Meisterarbeit] +15/+10 (2W6+13/19–20/×3), Schwerer Streithammer +15/+10 (1W8+13/19–20/×4)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Überlegener Kampf mit zwei Waffen

TAKTIK

Im Kampf Solange Kob-Kog nicht ernsthaft verwundet wird (siehe bei Moral), ist er ein Ausbund des Zorns und stürzt sich auf die SC, sobald er sie sieht. Er setzt gern Ansturm an, um kleinere Gegner niederzuwerfen, und nutzt stets Heftigen Angriff, um einen Schadensbonus von +6 auf Kosten eines Malus von -3 auf den Angriffswurf zu erhalten (diese Modifikatoren sind bereits in den Spielwerten enthalten).

Moral Sollte Kob-Kog unter 25 TP reduziert werden, versucht er zu fliehen. Dabei stößt er andere Ettins zur Seite oder Verfolgern sogar in den Weg, um die eigene Haut zu retten.

SPIELWERTE

ST 25, **GE** 12, **KO** 19, **IN** 6, **WE** 12, **CH** 9

GAB +10; **KMB** +18; **KMV** 29

Talente Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative, Verbesserter Ansturm, Verbesserter Eiserner Wille, Verbesserter Kritischer Treffer (Schwerer Streithammer), Verbesserter Kritischer Treffer (Streitaxt), Waffenfokus (Schwerer Streithammer), Waffenfokus (Streitaxt)

Fertigkeiten Einschüchtern +10, Wahrnehmung +16

Sprachen Primitiver Mischmasch aus Goblinisch, Orkisch und Riesisch

Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 1

Ausrüstung Brustplatte, Streitaxt [Meisterarbeit], Schwerer Streithammer [Meisterarbeit], großer Leinensack mit aus dem Kloster geplünderten Silberbesteck, Schmuck und Kunstgegenständen im Gesamtwert von 4.550 GM)

Ettins (3) **HG 6**

EP je 2.400

TP je 65 (*PF MHB*, S. 114)

A16. Wachraum (HG 12)

In der Westwand führt eine breite Treppe in den darüber liegenden Stock und teilt sich in nach Norden und Süden führende Aufgänge. Ein extravaganter Kopfschmuck aus einer Krone, an welcher ein Schleier befestigt ist, sitzt auf dem nördlichen untersten Treppenpfosten.

In diesem Raum haben sich die Wachen des Kloster ausgeruht und erholt. Die hier aufbewahrten guten Waffen wurden von Ardathanatus' Dienern gestohlen. Zurückgeblieben sind nur wertlose Dinge.

Fallen: Zwei weitere von Ardathanatus' teuflischen Fallen erwarten hier Möchtegern-Helden. Die erste ist eine *Mächtige Glyphe der Abwehr* auf dem Kopfschmuck, welche eine Schallexplosion auslöst, wenn dieser entfernt wird. Dazu kommt eine Fallgrube ähnlich der Grube in Bereich **A6** – ein Falltür mit einer gemauerten Grube darunter.

Kopfschmuckfalle **HG 9**

EP 6.400

Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 31; **Mechanismus ausschalten** SG 31

EFFEKTE

Auslöser Ort; **Rücksetzer** Keiner

Effekt Zaubereffekt (*Mächtige Glyphe der Abwehr*, Schallexplosion, 7W8 Schallschaden, Reflex SG 21 halbiert); mehrere Ziele (alle Kreaturen in Bereich **A16**)

Vergiftete Fallgrube **HG 11**

EP 12.800

Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 30; **Mechanismus ausschalten** SG 30

EFFEKTE

Auslöser Ort; **Rücksetzer** Keiner

Effekt 6 m tiefe Fallgrube (2W6 Fallschaden); Speerspitzen (Nahkampfangriff +15, 1W4 Spitzen pro Ziel, 1W6+5 Schaden plus Gift [Gift einer Riesenwespe] pro Spitze); Reflex SG 20 keine Wirkung; mehrere Ziele in einem Bereich von 3 m x 3 m)

Schätze: Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) kann man den Kopfschmuck als die Amtstracht des Maskierten Abtes des Windliedklosters identifizieren. Bei dem schönen Gegenstand handelt es sich um einen *Stirnreif der Geistigen Stärke +4* (Weisheit und Charisma).

A17. Meeresturm, Nordkammer

Die Nordwestecke dieses Raum ist kreisförmig angelegt mit Fenstern zum Meer hinaus. Vor einem der Fenster steht ein hochlehniger Ledersessel. Das Leder ist fleckig und stinkt nach fauligem Fleisch.

Entwicklung: In diesem Raum haust der untote Grottenschrat Luthask und verbringt seine Zeit damit, in Gedanken versunken aufs Meer hinauszustarren. Luthask befindet sich hier nur, wenn die SC den Turm völlig unbemerkt betreten konnten. Andernfalls ist der Sessel leer und der Untote hält sich in der Ratskammer (Bereich **A20**) auf.

A18. Meeresturm, Südkammer

Der südwestliche Teil dieses Raumes ist kreisförmig angelegt mit Fenstern zum Meer hinaus. An den Fenstern stehen drei Stühle.

Entwicklung: In diesem Raum warten Luthasks untote Leibwächter, drei Mumien, meist auf die Befehle ihres Meisters. Die Mumien halten sich hier nur auf, wenn die SC den Turm völlig unbemerkt betreten konnten. In diesem Fall sitzen sie auf den Stühlen. Andernfalls sind die Stühle leer und die Mumien sind mit Luthask in der Ratskammer (Bereich **A20**)

A19. Kammer des Abtes

Diese rechteckige Raum ist fast vollständig mit Holz getäfelt. Es gibt einen runden Tisch mit einem Stuhl, mehrere Hocker neben einem großen Kamin und zwei hohe Bücherregale zu beiden Seiten eines Buntglasfensters mit Blumenmotiven.

Die Medusa Sufestra hat das frühere Schlafgemach des Maskierten Abtes in Beschlag genommen, auch wenn sie sich meistens in Bereich **A22** aufhält. Die Bücherregale sind fast leer, bis auf ein paar Bücher mit merkwürdiger Poesie und Litaneien auf Aklo und Abyssisch – dies ist Sufestra Sammlung dämonischer Literatur. Auf dem Tisch liegt ein kleiner, den golarischen Dämonenherrschern gewidmeter Gedichtband. Auf die Umschlaginnenseite wurde ein kurzes Gedicht gekitzelt (siehe die Spielerunterlage).

Bei dem Gedicht handelt es sich um Sufestras Niederschrift der Kombination der *Apokalypsenschlösser* in den Gewölben bei Nutzung des *Apokalypsenschlüssels*. Sie hat diese Form gewählt, damit andere nicht sofort erkennen, worum es sich handelt. Ein Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 25 bringt die erwähnten Gruppen – Annis-Vettel, Todesfeen, Grüne Vetteln, verschmähte Liebende, rachsüchtige Witwen und Hexen – mit der Dämonenherrscherin Mestama in Verbindung.

Schätze: Die Bücher in den Regalen sind zwar finster und blasphemisch von der Thematik her, aber dennoch seltene Bände im Gesamtwert von 400 GM. Als Referenzmaterial zum Abyss, zu Dämonen oder Qlippothen verleihen sie einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wissen (Die Ebenen oder Religion).

A20. Die Windliedratskammer (HG 11)

Dieser riesige Raum ist eine große, offene Kammer mit einem herumführenden Säulengang aus 1,50 m breiten Bogengängen. Unter einer 6 m hohen, von Holzbalken getragenen Gewölbedecke stehen einundzwanzig Stühle im Kreis. Ihre Rückenlehnen sind den Säulen zugewandt; jede Lehne trägt das kunstvoll gefertigte heilige Symbol einer der Hauptgottheiten Golarions. Im Westen befindet sich ein gewaltiger, dunkler Kamin.

Hier haben die Priester des Klosters ihre Treffen und Ratsversammlungen abgehalten. Die 21 Stühle tragen die heiligen Symbole der 20 wichtigen Gottheiten plus Arodens. Ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 enthüllt, dass zwei der Stühle schon länger nicht mehr benutzt worden sind – es handelt sich um die Stühle Arodens und Rovagugs, und Rovagugs Stuhl wirkt eigentlich völlig unbenutzt. Iomedaes Stuhl hat in der Lehne auf Höhe des Halses einer sitzenden Person eine tiefe Kerbe – Ardathanatus hat hier die damalige Iomedaepriesterin mit ihrem eigenen Schwert vor über einhundert Jahren enthauptet.

Im Norden führt eine Tür auf einen Balkon hinauf, welcher an der Außenwand verläuft, dabei teilweise über Bereich **A3** reicht und Bereich **A2** überblickt. Die Tür ist von innen versperrt (Zerschmettern SG 26).

Kreaturen: Der untote Grottenschrat Luthask und seine drei Mumienleibwächter („Geschenke“ von Ardathanatus, welcher die Mumien in den Gewölben des Klosters gefunden hat; jede der Mumien wurde in einem entweihten Bereich erschaffen und verfügt daher über mehr Trefferpunkte als eine gewöhnliche Mumie) verbringen viel Zeit in diesem Raum. Luthask sitzt dann nachdenklich auf Urgathoas Stuhl, während seine Leibwächter im Arkadengang bereitstehen. Zu Lebzeiten war Luthask ein geschäftiger Mörder gewesen. Er hat mit einer ogerartigen Hexe in den Nebelnarbbergen einen Handel geschlossen, ihn wieder von den Toten



zurückzuholen, sollte er sterben. Die Ogerartige hielt sich an den Pakt und wurde zur Belohnung von Luthask getötet. Allerdings musste Luthask erkennen, dass die Hexetrotzdem das letzte Wort hatte, da sie Luthask zu einem Juju-Zombie gemacht hatte, der keine Freunde mehr am Töten verspürt. Er hat sich Ardathanatus in der Hoffnung angeschlossen, dass der mächtige Kleriker ihm seine Freude am Sadismus zurückgeben kann. Bis dahin aber gibt Luthask sich damit zufrieden zu dienen und sich finsteren Gedanken hinzugeben, während er über die Verbindung zwischen dem Leben und der Gabe, Vergnügen zu verspüren, philosophiert.

Luthask ist ein ruheloses und vollkommen böses, untotes Wesen, welches Ardathanatus' Anweisungen schnell befolgt, in Gegenwart Sufestras aber irgendwie träge wird, da er sie nicht mag und ihr lieber aus dem Weg gehen würde. Die Rotkappen haben ihm aufgrund seiner ausgezehrten, aber immer noch kräftig wirkenden Gestalt den Spitznamen „Mächtiger Kerl" gegeben. Luthask reagiert nicht auf einen Alarm und erhebt sich erst von seinem Stuhl, wenn die SC den Raum betreten. Bei jedem Treffer, den er mit seiner Axt landet, schluchzt er frustriert und murmelt Dinge wie „Kann nichts spüren..." oder „Taub..."

Luthask **HG 10**

EP 9.600

Juju-Zombie-Grottenschratkämpfer 7 (*PF MHB*, S. 140, *PF MHB II*, S. 291)

CB Mittelgroßer Untoter (Verbesserter Humanoider)

INI +5; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 28, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 26 (+1 Ausweichen, +1 GE, +6 natürlich, +10 Rüstung)

TP 90 (9 TW; 2W8+7W10+43)

REF +5, **WIL** +6, **ZÄH** +8; +2 gegen Furcht

Immunitäten Elektrizität, Kälte, Magisches Geschoss, wie Untote; **Resistenzen** Feuer 10; **SR** 5/Magie und Hiebwaffenschaden; **Verteidigungsfähigkeiten** Resistenz gegen Fokussieren +4, Tapferkeit +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Vampirzweihandaxt* +19/+14 (1W12+15/19– 20/×3)

Fernkampf Kompositbogen (lang) [Meisterarbeit] mit *Pfeil des Verderbens (Elfen) +1*, +12/+7 (1W8+10/×3)

Besondere Angriffe Waffentraining (Äxte +1)

TAKTIK

Im Kampf Luthask zieht es vor, mit seiner Axt anzugreifen. Er hasst Elfen über alle Maßen. Sollte sich ihm ein Elf entgegenstellen, nutzt er seinen Bogen und bleibt in Bewegung, um Gelegenheitsangriffe zu vermeiden. In diesem Fall verlässt er sich darauf, dass seine Mumien ihm Nahkampfgegner vom Hals halten.

Moral Luthask kämpft bis zur Zerstörung.

SPIELWERTE

ST 24, **GE** 13, **KO** —, **IN** 10, **WE** 12, **CH** 16

GAB +8; **KMB** +15; **KMV** 27

Talente Abhärtung, Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe, Heftiger Angriff, Tödliche Zielgenauigkeit, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Zweihandaxt), Waffenfokus (Kompositbogen, -lang), Waffenfokus (Zweihandaxt), Waffenspezialisierung (Kompositbogen, lang), Waffenspezialisierung (Zweihandaxt)

Fertigkeiten Einschüchtern +15, Heimlichkeit +14, Klettern +16, Wahrnehmung +11; **Volksmodifikatoren** Einschüchtern +4, Heimlichkeit +4, Klettern +8

Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch

Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 2

Zwei nach Links für der Annis' Leid.

Drei nach Rechts für das Jammern der Todesfee.

Einer nach Westen für das Grüne Weib.

Zwei nach Osten für der Verlassenen Weh.

Zwei zum Abend für der Frauen Trauer.

Drei zum Morgen für die Hexe auf der Lauer.

Spielerunterlage

Ausrüstung *Ritterrüstung +1, Vampirzweihandaxt* (wie *Vampirschwert*), Kompositbogen (lang) [Meisterarbeit] mit 10 *Pfeilen des Verderbens (Elfen) +1, Stirnreif des Verführerischen Charismas +2*

Mumien (3) **HG 5**
EP je 1.600
TP je 76 (*PF MHB*, S. 191)

A21. Buntglasgalerie (HG 11)

Dieser Raum ist eine Art geschlossene Brücke über der Klippe und dem Ufer. Die West- und die Ostmauer sind mit eindrucksvollen Buntglasfenstern geschmückt, welche wunderbare Landschaften auf den Äußeren Ebenen und die Heimstätten der golarischen Götter zeigen.

Kreaturen: Ardathanatus hat zwei *Verbündeter aus den Ebenen*-Zauber genutzt, um ein Paar Zornesdämonen – auch bekannt als Vrocks – zu beschwören, welche der Medusaklerikerin Sufestra als Wächter dienen sollen. Daher befolgen sie Sufestras Anweisungen, auch wenn diese die Dämonen eigentlich nicht kontrolliert. Sie wirkt jeden Morgen auf beide Dämonen *Zustand*, so dass sie weiß, wann diese Schaden erleiden, verbannt werden oder anderweitig in Problemen stecken, selbst wenn diese sie nicht telepathisch über Eindringlinge in Kenntnis setzen können.

Die beiden Vrocks wachen in der Mitte des Raumes und versuchen, zusätzliche Vrocks herbeizuzaubern, sobald sie aus Bereich **A20** Kampflärm vernehmen. Sie wirken zu Beginn eines Kampfes *Spiegelbilder* und *Heldenmut* und setzen gerne *Telekinese* ein, um SC durch die Glasfenster zu werfen, wenn sich die Gelegenheit ergibt (zum felsigen Strand hinunter ist es ein Sturz von 36 m).

Vrocks (2) **HG 9**
EP je 6.400
TP je 112 (*PF MHB*, S. 51)

A22. Bäder (HG 12)

Dieser Raum ist mit guten Keramikkacheln gefliest und es duftet nach Blumenaromen. Ein großes, rundes Badebecken aus Stein erhebt sich in der Mitte des Raumes. Der Raum besitzt drei Buntglasfenster, neben dem in der West- und dem der Ostwand stehen zu beiden Seiten große Tonvasen, über denen Kupferrohre von der Decke herabführen. Die Luft ist angenehm warm und wird zweifelsohne vom dampfenden Wasser im Becken erhitzt.

In diesem Raum stehen drei ungewöhnlich lebensechte Statue: eine bettelnde Rotkappe auf ihren Knien, ein verängstigt blickender Hügelriese und eine wunderschöne Halbelfe, welche mit einem Schwert und einer Keule mit einem Haken am Ende bewaffnet ist. Alle drei sind versteinerte Kreaturen. Es kann aber sein, dass eine oder zwei davon wieder entsteinert worden sind, wenn die SC hier eintreffen (siehe unten, Kreaturen) – passe daher die Beschreibung des Raumes entsprechend an.

In diesem Raum haben sich die Priester der Abtei erholt. Das große Becken in der Raummitte ist 0,90 m tief und am Beckenrand gibt es Bänke unter dem Wasserspiegel. Das Becken gibt schwache Beschwörungsmagie ab, welche dafür sorgt, dass das Wasser darin ständig erwärmt, erneuert und gesäubert wird. In diesem Raum erklingt das Windlied, da das Lied in den Wänden dieses Turmes erzeugt wird. Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung, welche auf Gehör basieren, unterliegen dem doppelten Windlied-Malus.

Kreaturen: Sufestra, eine schöne Medusaklerikerin folgt schon lange fasziniert den Lehren der Dämonenherrscherin Mestama und begeistert sich besonders für deren Betonung von Grausamkeit und Täuschung. Als Ardathanatus ihr im



Hohlberg begegnete, war sie gerade bei der Erkundung der uralten bakhrakanischen Ruinen und auf der Suche nach einem dämonischen Artefakt ihrer Schutzherrin. Es kam zu einem kurzen Kampf, doch Ardathanatus gewann und belegte sie mit *Geas/Auftrag*, damit sie ihm diene, statt sie zu töten. Mittlerweile respektiert Sufestra den mächtigen Elfen und muss nicht mehr mittels Magie gezwungen werden, ihm zu dienen. Sie hofft, dass er ein Portal in den Abyss öffnet, so dass sie persönlich in den Abyss reisen und Mestama dort die Treue schwören kann.

Die drei Statuen in diesem Raum gehören zu Sufestras letzten Opfern. Die Rotkappe und der Hügelriese sind Gefolgsleute von Ardathanatus, welche ihr Missfallen erregt haben. Ehe sie diese hier zur Strafe versteinerte, hat sie jedem das Versprechen abgenommen, für sie zu kämpfen, sollte sie die Versteinerung wieder aufheben. Bei der dritten Statue handelt es sich um Koriah Azmeren; jeder SC, der ihr zu Beginn des Abenteuerpfades begegnet ist, erkennt sie sofort.

Sufestra liebt es, sich als Elfin oder Menschenfrau zu verkleiden und ihr Schlangenhaar unter einer Kapuze zu verbergen. Es ist zwar unwahrscheinlich, doch sollten die SC sie hier überraschen, dann ruht sie sich gerade im Becken aus. Es ist aber wahrscheinlicher, dass sie aufgrund des Kampflärms und des auf den beiden Vrocks in Bereich **A21** liegenden *Zustand*-Zaubers weiß, dass Ärger im Anmarsch ist. In diesem Fall bereitet sie sich wie bei Taktik beschrieben auf den Kampf vor.



Sufestra **HG 12**

EP 19.200

Medusaklerikerin Mestamas 8 (*PF MHB*, S. 180)

CB Mittelgroße Monströse Humanoide

INI +6; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Rundumsicht; Wahrnehmung +15

VERTEIDIGUNG

RK 26, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 23 (+1 Ausweichen, +2 GE, +4 natürlich, +9 Rüstung)

TP 168 (16 TW; 8W10+8W8+88)

REF +10, **WIL** +18, **ZÄH** +13

SR 10/Adamant (130 Punkte aufgrund von *Steinhaut*)

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf *Stoßdolch des Eises +1*, +17/+12/+7 (1W4+3/×3 plus 1W6 Kälte), Schlangenbiss +11 (1W4+1 plus Gift)

Besondere Angriffe Negative Energie fokussieren 7/Tag (SG 18, 4W6), Versteinernder Blick (SG 18)

Zauberartige Domänenfähigkeiten (ZS 8; Konzentration +12)

Beliebig oft – Bezauberndes Lächeln (8 Runden, SG 14), Meisterhafte Illusion (8 Runden/Tag)

7/Tag — Hauch der Benommenheit, Nachahmungstäter (8 Runden)

Vorbereitete Zauber (ZS 8; Konzentration +12)

4. — *Bewegungsfreiheit*,*Kritische Wunden heilen*, *Verständigung*, *Verwirrung*D (SG 18),
3. — *Einflüsterung*D (SG 17), *Magie bannen*, *Mit Toten sprechen* (SG 17), *Schutz vor Energien*, *Schwere Wunden heilen*
2. — *Mittelschwere Wunden heilen* (2x), *Person festhalten* (SG 16), *Unsichtbarkeit*D, *Zustand*
1. — *Befehl* (SG 15), *Heiligtum* (SG 15), *Leichte Wunden heilen* (3x), *Person bezaubern*D (SG 15)
0. (beliebig oft) — *Ausbluten* (SG 14), *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Wasser erschaffen*

D Domänenzauber; **Domänen** Bezauberung, Trickserei

TAKTIK

Vor dem Kampf Sufestra wirkt jeden Morgen auf die beiden Vrocks in Bereich **A21** *Zustand*. Wird sie durch diesen alarmiert, dass es zu Kämpfen kommt, bereitet sie sich auf den Kampf vor: Sie trägt bei selbst eine Anwendung *Steinsalbe* auf, um *Steinhaut* zu erlangen. Dann trägt sie auch bei demHügelriesen und der Rotkappe jeweils 1 Anwendung auf, um zwei Verbündete zu erlangen, die fast alles für sie tun, um ihr Leben zurückzuerlangen. Schließlich wirkt sie *Bewegungsfreiheit, Schutz vor Energien* (Feuer) und *Unsichtbarkeit* auf sich.

Im Kampf Wenn es ihr möglich ist, möchte Sufestra die SC ihrem Hügelriesen und der Rotkappe überlassen. Sie verbleibt während der ersten Kampfrunden unsichtbar und bewegt sich jede Runde nur, um den am schwersten verwundeten Verbündeten zu heilen. Werden diese besiegt oder sie entdeckt, wirkt sie auf möglichst viele SC *Verwirrung*, wodurch die SC auch ihrem Blickangriff ausgesetzt werden. In den Folgerunden fokussiert sie negative Energie, um die SC niederzuringen.

Moral Sufestra kämpft bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 15, **KO** 20, **IN** 10, **WE** 18, **CH** 18

GAB +14; **KMB** +16; **KMV** 29

Talente Ausweichen, Defensives Kampftraining, Eiserner Wille, Gezieltes Fokussieren, Im Kampf zaubern, Täuscher, Verbesserte Initiative, Verbesserte natürliche Rüstung

Fertigkeiten Bluffen +21, Diplomatie +13, Sprachenkunde +8, Verkleiden +21, Wahrnehmung +15, Wissen (Die Ebenen) +7, Wissen (Religion) +8

Sprachen Abyssisch, Elfisch, Gemeinsprache, Riesisch, Thassilonisch, Varisisch

Ausrüstung *Kettenpanzer +3*, *Stoßdolch des Eises +1*, *Apokalypsenschlüssel*, *Steinsalbe* (4 Anwendungen), goldenes unheiliges Symbol der Mestama (Wert 230 GM), Halskette mit Edelsteinen (Wert 2.500 GM)

Hügelriese **HG 7**
EP 3.200
TP 85 (*PF MHB*, S. 219)

Rotkappe **HG 6**
EP 2.400
TP 60 (*PF MHB II*, S. 214)

Schätze: Unter der Ausstattung des Bades (Öle, Badesalze, Seifen) sind einige Dinge von außergewöhnlicher Qualität und einem Gesamtwert von 80 GM. Zwischen den Phiolen mit Ölen und Badesalzen in der nordwestlichen Nische befinden sich auch drei *Tränke: Pracht des Adlers*. Sufestras Schminkausrüstung befindet sich in der südöstlichen Nische, es handelt sich um Schminkzeug in Meisterarbeitsqualität, das besonders gut für eine Verkleidung als elfische Prinzessin ausgestattet ist und auf derartige Fertigkeitswürfe für Verkleiden einen Bonus von +4 verleiht.

Entwicklung: Koriah Azmerens Statue kann mit Hilfe einer Anwendung der *Steinsalbe*, welche die besiegte Medusa bei sich hat, wieder in Fleisch und Blut verwandelt werden. Andernfalls müssen die SC auf Zauber wie *Stein zu Fleisch verwandeln* oder *Verzauberung bannen* zurückgreifen, um sie zu befreien. Koriahs weitere Rolle in diesem Abenteuer bleibt dir als SL überlassen, sofern die SC sie retten. Solltest du der Ansicht sein, dass die SC Hilfe gebrauchen können – einige der Begegnungen in den Gewölben und insbesondere der Endkampf sind recht tödlich -, kann sie sich ihnen anschließen. Alternativ könnte sie auch ihren Vater ins sichere Magnimar bringen wollen. Sie könnte sogar zu einem wiederkehrenden Charakter, einer Rivalin oder einer romantischen Beziehung werden – mehr zu Koriahs Plänen und Zielen findest du auf den Seite 58-59.

TEIL DREI: DEM WELTUNTERGANG ENTGEGEN

Die ausgedehnten Gewölbe unter dem Windliedkloster wurden vor langer Zeit aus dem Gestein gehauen. Zu thassilonischenZeiten wurden sie vom Groetuskult aus einem besonders widerstandsfähigen, aufwärtsgerichteten Basaltvorsprung an der Kante der Reibeisen-Ödlande getrieben. Diese Region diente zudem als Grenze zwischen den thassilonischen Teilreichen Schalast und Bakrakhan. Aufgrund der Präsenz des damals recht mächtigen Groetuskultes trafen die Armeen der Runenherrscher Karzoug und Alaznist dort allerdings kaum aufeinander. Die Priester dieses Tempels verfielen angesichts des Erdenfalls in Ekstase und beendeten ihre Leben in einem blasphemischen Ritual, welches viele von ihnen in Untote verwandelte. Diese Priester ruhten geduldig zwischen Leben und Tod gefangen und warteten auf die nächste Apokalypse.

Als die Region neu besiedelt und der Standort für das Windliedkloster ausgewählt wurde, entschieden sich die Neuankömmlinge, die Gewölbekammern des Tempels in Ruhe zu lassen. Daher konnten die Tempelhüter schlummern, bis vor kurzem Ardathanatus an den *Apokalypsenschlüssel* gelangte und mit ihm in die Gewölbe vorstieß, um sie zu erkunden. Aufgrund seines Könnens im Umgang mit Untoten rekrutierte er die meisten untoten Kultanhänger für seine Truppe, so dass die Gewölbe gegenwärtig gefährlicher sind und mehr Aktivitäten sehen, als dies seit Beginn des Zeitalters der Finsternis der Fall gewesen ist.

Die vier Gewölbeebenen haben einen recht großen Maßstab. Die Gänge und Türen scheinen eher für Oger als für Menschen geeignet. Sofern nicht anders angegeben, beträgt die Deckenhöhe im Schnitt 4,50 m. Die Gewölbe sind größtenteils unbeleuchtet. Jene Bewohner, die eine Lichtquelle zum Sehen benötigen, führen ihr eigenes Licht mit sich, wenn sie ihre eigenen, erleuchteten Bereiche verlassen. Die Treppen sind sehr steil mit Stufenhöhen von 0,30 m, daher werden sie als schwieriges Gelände behandelt. Wie viele andere thassilonischen Bauwerke auch sind diese Gewölbe mit konservierender Magie verzaubert, welche Verfall verhindert und den Zahn der Zeit abwendet. Ein Gutteil der Möbel ist ebenfalls von dieser Magie betroffen – allerdings vereitelt sie nur dass z.B. ein Holztisch im Laufe von 10.000 Jahren zu Staub zerfällt, schützt ihn aber nicht vor Gewalteinwirkungen. Die Türen im Gewölbe sind ebenfalls sehr gut erhalten, können in den meisten Fällen aber mit einem Stärkewurf gegen SG 23 (für kräftige Holztüren üblich) eingetreten werden.

B1. Bierkeller (HG 11)

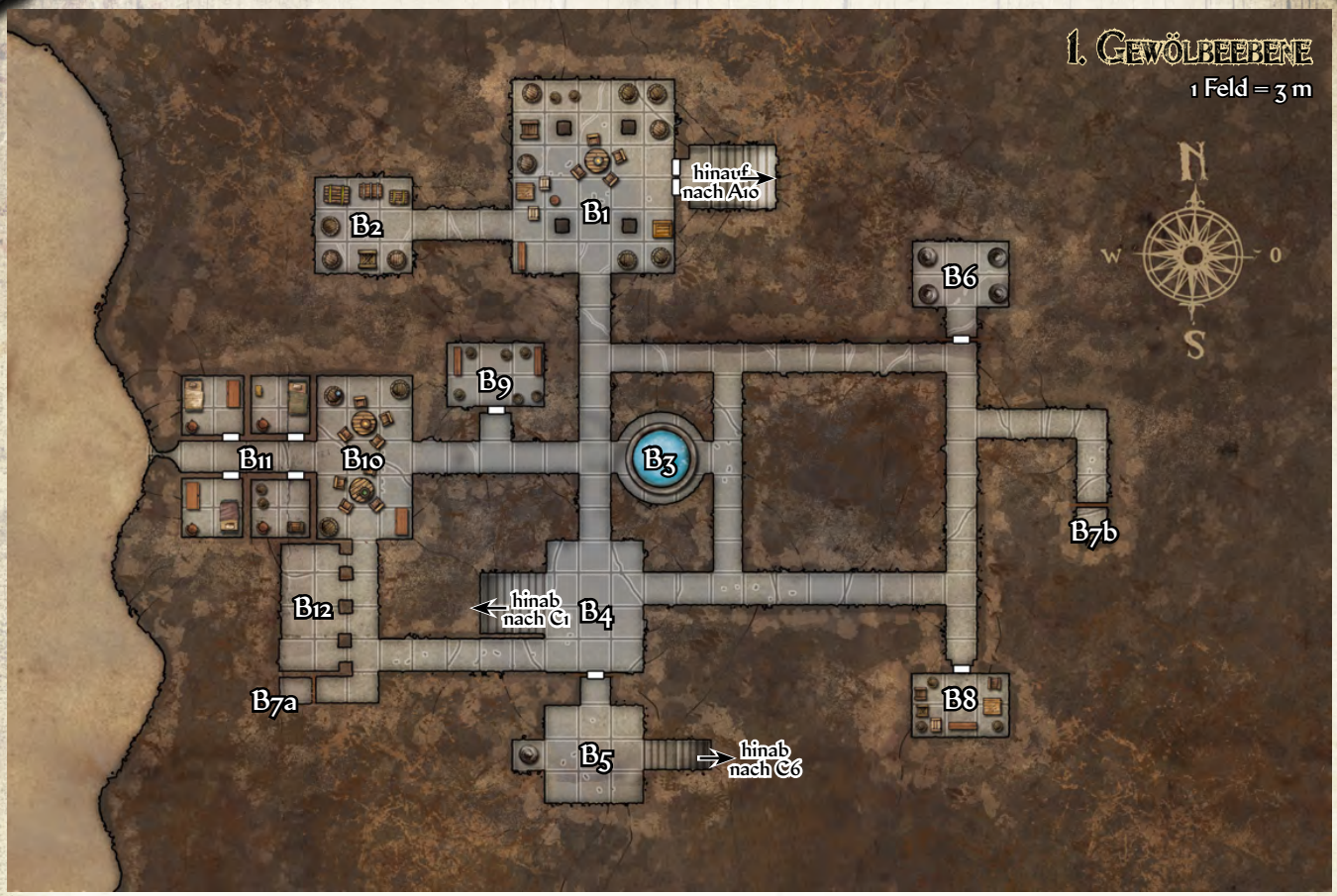
In diesem großen Raum hängt der Geruch nach Bier. Mehrere Kisten, Fässer, Krüge und Weinregale füllen den Raum. Viele davon wurden geöffnet, geleert, auf den Kopf gestellt und zertrümmert. Der Boden ist mit Glasscherben, Korken und losen Seilstücken bedeckt.

Der Hauptkeller des Kloster, in dem die örtliche Bierproduktion seit den ersten, fröhlichen Tagen der Ökumene lagert, wurde leider von Ardathanatus‘ Skulksöldnern geplündert und trockengelegt. Nur ein Dutzend Flaschen und ein paar Fässer sind noch heil.

Kreaturen: Im Hohlberg gibt es mehrere Enklaven der Skulk. Diese schlanken Humanoiden mit der Fähigkeit, nahezu perfekt mit jedem Hintergrund zu verschmelzen, überleben hauptsächlich aufgrund ihrer Meisterschaft im Sich-Verstecken, da der Hohlberg ein sehr gefährlicher Ort ist. Die Skulks des Bleichen Pfades sind eine Ausnahme – diese Anhänger Yamasoths haben die oberen Ebenen des Hohlberges und die Ruinen Xin-Bakrakhans verlassen und sich in die tieferliegenden Ebenen zurückgezogen, insbesondere in die sumpfigen, stinkenden Kavernen des Abyssmalen Sumpfes, wo sie gegen die Troglodytenstämmes der Tiefen Teiche Krieg führen. Als Ardathanatus bei seiner Reise durch den Hohlberg den Skulks begegnete, folgte er bereits demselben Gott wie sie und präsentierte sich dem Stamm des Bleichen Pfades als Erretter. Er rekrutierte den ganzen Stamm und brachte ihn mit sich zum Windliedkloster.

Die Skulks des Bleichen Pfades haben es schwer gehabt – beim Angriff auf Windlied und der Erkundung der Gewölbekammern mussten sie schwere Verluste hinnehmen, da Ardathanatus sie leider gern zum Auslösen möglicher Fallen benutzt hat. Zum Glück für ihre Moral sind die Skulks echte Fanatiker, welche glauben, mit jedem Tod die Rückkehr ihres Gottes zu beschleunigen, und daher dem Elfen gegenüber weiter loyal sind.

Von den früheren über drei Dutzend Skulks und ihren Unterführern sind nur noch sechzehn Kultanhänger des Bleichen Pfades übrig. Von diesen sind sechs hier stationiert, um den Raum zu bewachen, da Ardathanatus nach erfolgter Erkundung des Gewölbes keine Verwendung mehr für sie hat. Sollten die Skulks das Kommen der SC bemerken, verstecken sich fünf von ihnen rasch über den Raum verteilt und beobachten gedul-



dig, während der sechste Skulk nach Bereich **B2** schleicht, um den Mechanischen Golem hinüber nach **B1** zu locken.

Kultanhänger des Bleichen Pfades (6) **HG 6**

EP je 2.400

Skulkkleriker Yamasoths 3/Schurken 2 (*PF MHB II*, S. 236)

CB Mittelgroße Humanoide (Skulks)

INI +7; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 16, auf dem falschen Fuß 13 (+3 Ablenkung, +3 GE)

TP 74 (8W8+35)

REF +10, **WIL** +8, **ZÄH** +7

Verteidigungsfähigkeit Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Kurzschwert [Meisterarbeit] +10 (1W6+2/19–20)

Fernkampf *Kompositbogen (kurz) +1* mit Inubrixpfeilen +9 (1W4+3)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +2W6,Negative Energie fokussieren 1/Tag (SG 9, 2W6)

Zauberähnliche Domänenfähigkeiten (ZS 3; Konzentration +7) 7/Tag — Handwerkertrick (1W6+1, umgeht 3 SR und Härte), Säurepfeil (1W6+1 Säure),

Vorbereitete Zauber (ZS 3; Konzentration +7)

2. — *Holz formen*D,*Mittelschwere Wunden heilen*, *Waffe des Glaubens*

1. — *Leichte Wunden heilen*, *Schild des Glaubens*,*Seil beleben*D, *Unheil* (SG 15)

0. (beliebig oft) — *Ausbluten* (SG 14), *Licht*, *Magie entdecken*, *Stabilisieren*

D Domänenzauber; **Domänen** Erde, Handwerk

TAKTIK

Vor dem Kampf Die Kultanhänger wirken *Schild des Glaubens*. Sie halten sich so lange wie möglich verborgen und planen anzugreifen, wenn der Golem aus Bereich **B2** in diesen Raum gelockt worden ist.

Im Kampf Sobald der Mechanische Golem angreift, beschießen die Skulks jeden schwer gerüsteten SC mit ihren Inubrixpfeilen. Sie bewegen sich nach jedem Schuss in der Hoffnung, sich wieder verstecken zu können. Gelingt ihnen dies, beschießen sie die SC weiter, während diese mit demGolem beschäftigt sind.

Moral Wird ein Skulk unter 20 TP reduziert, versucht er, nach Bereich **B4** im Süden zu fliehen, um die dortigen Skulks zu warnen und mit ihnen die Treppe dort zu verteidigen.

SPIELWERTE

ST 15, **GE** 16, **KO** 16, **IN** 8, **WE** 18, **CH** 7

GAB +5; **KMB** +7; **KMV** 23

Talente Abhärtung, Kampfreflexe, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse, Waffenfokus (Kurzschwert)

Fertigkeiten Heimlichkeit +22, Wahrnehmung +13, Wissen (Religion) +8; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +8

Sprachen Finsterländisch, Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Aura, Chamäleonhaut, Getarnter Schritt, Fallen finden +1, Schurkentricks (Kampfkniff)

Ausrüstung *Kompositbogen (kurz) +1* mit 10 Inubrixpfeilen, Kurzschwert [Meisterarbeit]

Schätze: Die Pfeile, welche die Skulks verwenden, haben Spitzen aus dem bleichen Himmelsmetall Inubrix, welches auch als „Geistereisen“ bezeichnet wird. Inubrix ist sehr weich, passiert aber Eisen und Stahl, als würden diese Stoffe gar nicht existieren. Die Pfeile verursachen daher weniger Schaden und werden als Beschädigt behandelt, ignorieren andererseits aber die RK-Boni eiserner oder stählerner Rüstungen und Schilde. Ein Inubrixpfeil ist 250 GM wert. Weitere Inforationen zu den Himmelsmetallen findest du im ersten Band dieses Abenteuerpfades.

B2. Brauerei (HG 11)

Dieser Raum enthält die Holzbottiche, Steinbecken und sonstige Ausrüstung zum Brauen von Bier, darunter ein großer Kupferkessel und ein geschlossener, gusseiserner Herd. Letztere sind beide über dicke Metallrohre mit der Decke verbunden. Zur Ausstattung gehören auch merkwürdige alchemistische Gegenstände, darunter ein hohes Fass, welche senkrecht in der Mitte zerteilt wurde und einem aufrechtstehenden Sarg ähnelt.

Kreaturen: Sollte der unwahrscheinlich Fall eingetreten sein und dieSC diesen Raum unentdeckt erreicht haben, ohne Lärm zu machen, hält sich der Mechanische Golem in der Mitte des Raumes auf und bewacht diesen. Er wurde vor etwa 80 Jahren von einem Nethyspriester des Klosters erschaffen und dient den Priestern Nethys‘ seitdem. Gegenwärtig steht er unter der Kontrolle des verräterischen Zolerim. Dieser Mechanische Golem ist aber beschädigt und Zolerim ist nicht in der Lage, ihn zu reparieren – Ardathanatus wäre dazu imstande, hat aber nicht die nötige Zeit. Daher hat Zolerim den Golem hier abgestellt, bis er repariert werden kann.

Sollte jemand anders als Zolerim den Raum betreten, aktiviert der Golem sich und greift an – dies gilt auch für die Skulks in Bereich **B1**, welche dies ausnutzen, um den Golem aus diesem Raum nach Bereich **B1** zu locken, damit er die SC angreift.

Mechanischer Golem **HG 11**
EP 12.800
TP 102 (*PF MHB II*, S. 120)
Schwächen Angeschlagen
BESONDERE EIGENSCHAFTEN
Angeschlagen (AF) Zu Beginn jeder Kampfrunde nach der ersten Runde besteht eine Chance von 50%, dass der Golem zu funktionieren aufhört, als wäre er verwirrt und würde unverständliches Zeug brabbeln. Er steht dann auf der Stelle, während sein Mechanismus arbeitet und er Dampf ausstößt, ohne etwas zu tun. Er erleidet zudem einen Malus von -2 auf Angriffs- und Rettungswürfe, sowie einen Malus von -5 auf alle Schadenswürfe. Schaden, den er mittels seiner Fertigkeit Zermahlen verursacht, fügt er auch sich selbst zu, da seine Zahnräder teilweise ins Leere greifen oder sich ineinander verhaken (dabei umgeht er seine eigene Schadensreduzierung). Ferner fehlt ihm der besondere Angriff Zahnradwand.

B3. Zisterne

Dieser Raum enthält eine 6 m durchmessende, kreisrunde Zisterne voller Wasser. Um diese führt ein 1,50 m breiter Steg herum. In der Decke führt ein einzelnes, schmales Loch an die Oberfläche.

Die Zisterne wird hauptsächlich von Regenwasser gespeist, welches über die Fallrohre von den Regenrinnen hierher geleitet wird. Das Loch in der Decke führt nach Bereich **A2**. Die Zisterne ist 12 m tief. Die Wände verengen sich trichterförmig und führen dann als Schacht nach Bereich **C5** hinab.

B5. Litaneiraum (HG 11)

Die Wände dieses Raumes sind mit Fresken geschmückt, welche singende Kleriker unterschiedlicher Religionen in dieser Gewölbekammer zeigen. Der Gesang wird dabei mit Hilfe von Notenzeichen dargestellt, welche die Münder der Sänger verlassen, der Decke entgegenstreben und sich auch um ihre Füße sammeln.

Die Treppe führt nach Bereich **C1** hinab. Die Tür im Süden führt nach Bereich **B5** und trägt ein *Apokalypsenschloss* (siehe Bereich **A10** – das Schloss funktioniert genau so, ist aber nicht mit einer Falle gesichert).

Kreaturen: In diesem Raum haben manche Priester des Klosters Litaneien zur gedämpften Begleitung des Windliedes gesungen. Heute aber wachen hier die restlichen Skulkkultanhänger des Bleichen Pfades. Diese stehen an den Wänden und verschmelzen mit dem Hintergrund, so dass sie wie Teile der Fresken wirken. Ein Charakter, der die versteckten Skulks bemerkt, erkennt wahrscheinlich zudem, dass sie nicht von Noten umgeben sind, die ihren Mündern entströmen.

Neben den sechs Skulks kann man hier auch alle Skulks antreffen, welche aus Bereich **B1** entkommen konnten. Die Skulks haben den Auftrag, niemanden die Treppe hinabzulassen oder nach Bereich **B5** zur dortigen Treppe hindurchzulassen. Es ist ihnen nicht erlaubt, selbst die Treppe zu benutzen.

Kultanhänger des Bleichen Pfades (6) **HG 6**
EP je 2.400
TP je 74 (siehe Seite 170)

B5. Beobachtungsraum

Ein schwaches, flackerndes Licht erhellt diesen Raum. Es geht von einer Nische in der Westwand aus. In dieser Nische schwebt eine leuchtende Kugel über einem Steinpodest in der Luft. Eine Treppe im Osten führt abwärts.

Die Kugel in der Nische ist eine uralte Schöpfung des groetischen Kultes. Wenn jemand sich der Nische nähert, glitzert die Kugel und nimmt das Aussehen eines Mondes mit einem totenschädelähnlichen Gesicht auf der Oberfläche an. Ein SC kann dieses Bild mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 15 als Darstellung des Gottes Groetus identifizieren. Sollte sich ein göttlicher Zauberkundiger der Kugel auf 1,50 m oder weniger nähern, strahlt diese heller (normales Licht statt Dämmerlicht).Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 25 kann ein SC sich an Geschichten über ähnliche Gegenstände in groetischen Tempeln erinnern. Diese seltsamen Objekte dienten in erster Linie als Zeichen des Respektes für zu Besuch weilende Kleriker und andere göttliche Zauberkundige. Zudem waren sie angeblich Fenster, durch welche mächtige Groetuspriester die Welt beobachten konnten.

Diese Kugel ist mit dem Geist des (untoten) Hohepriesters des Tempels, Kandamereus, verbunden. Sollte ein göttlicher Zauberkundiger die Kugel aktivieren, indem er ihr zu nahe kommt, bemerkt der Mumienkleriker dies und kann den Raum durch die Kugel beobachten, als würde er *Hellsehen/Hellhören* einsetzen. Die Kugel funktioniert mit ZS 20.

Die Treppe führt hinab nach Bereich **C6**.

B6. Eiskammer (HG 10)

Die Steintür zu diesem Raum ist mit Eis verkrustet. Sie ist nicht verschlossen, wohl aber zugefroren. Das Eis muss mit einem Stärkewurf gegen SG 18 aufgebrochen werden.

Die Luft in diesem Raum ist ziemlich kalt. Frost bedeckt die Wände, die Decke und den Boden. In den vier Ecken des Raumes stehen eisbedeckte Statuen von vier äußerst langhaarigen Menschen - zwei Männer und zwei Frauen -, deren Arme entlang der Wände ausgestreckt sind. An den Wänden stehen ferner mehrere gestapelte Kisten und Fässer.

Die vier Statuen in diesem Raum strahlen durchschnittliche Beschwörungsmagie aus. Jede führt dem Raum beständig eisige Luft zu, so dass sich die Temperaturen unter dem Gefrierpunkt befinden. In diesem Raum herrscht daher schwere Kälte (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 442). Die Kisten und Fässer enthalten tiefgefrorenes Fleisch und andere verderbliche Lebensmittel. Ardathanatus' Diener haben ihre eigenen Versorgungsgüter und daher diesen Raum bisher ignoriert.

Kreaturen: Bei den vier Statuen handelt es wie bei dem Mechanischen Golem in Bereich **B2** um Schöpfungen der Nethyspriester, welche einst im Kloster dienten. Ardathanatus kann sie zwar nicht kontrollieren, hat aber dank seines Wissens über Konstrukte in ihre Stirnen Worte einkratzen können, welche ihre Befehle durcheinanderbringen. Daher sind die vier Golems noch aggressiver und greifen sofort jeden an, der den Raum betritt. Sie kämpfen bis zur Zerstörung.

Verbesserte Eisgolems (4) **HG 6**
EP je 2.400
TP je 65 (*PF MHB*, S. 132)

B7. Fallgrube

Dies ist der Grubenteil der Fallen in den Bereichen **A6** und **A16**. Mit frisch gemauerten Ziegelsteinwänden wurden diese Gruben vom Rest des Gewölbes abgetrennt. Die Wände können aber relativ leicht durchbrochen werden (Härte 6, 60 TP, Zerschmettern SG 22)

B8. Holzlager

In diesem Raum hängen der schwache Geruch von gelagertem Holz und modrigem Staub. Hier lagern große Stapel Bauholz zusammen mit Brettern, Barren und Holzkohle. Alles ist staubbedeckt.

Das Bauholz hier war für Reparatur- und Renovierungsarbeiten an den hölzernen Obergeschossen des Klosters gedacht. Für Ardathanatus enthält der vollgestopfte Raum nichts von Interesse. Er eignet sich gut als Versteck oder sogar, um sich auszuruhen und zu erholen, da die Skulks und andere Monster niemals herkommen, wie der Staub belegt.

B9. Werkstatt

Hier gibt es ein paar stabile Holztische und die Ausrüstung, um Holz, Leder und Textilien zu bearbeiten.

In diesem Raum wurden routinemäßige Instandsetzungsarbeiten an den Möbelstücken des Klosters und anderen Gegenständen durchgeführt. Ardathanatus hat hier an einigen Fallen und Golems gearbeitet, welche nun das Kloster beschützen. Ein Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes) gegen SG 20 reicht aus, um zu erkennen, dass die Werkstatt in letzter Zeit für diese beiden Zwecke genutzt worden ist.

Schätze: Die guten Werkzeuge in diesem Raum bilden zwei Sätze an Handwerkerwerkzeugen [Meisterarbeit]. Jeder Satz verleiht einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Handwerk (Steinmetz, Tischlerei u.ä.). Noch interessanter sind möglicherweise mehrere Schriftrollen mit Ardathanatus' Notizen zum Bau von Golems, darunter auch Vermerke, wie man von anderen gefertigte Golems beschädigen kann, damit sie in Berserkerwut verfallen. Diese Notizen wären Gelehrten, die sich mit Konstrukten beschäftigen, 5.000 GM wert.

B10. Aufenthaltsraum (HG 10)

In diesem Raum stehen einige Tische und niedrige Schänke. Die Stühle stehen über den Raum verteilt. Die Schränke wurden eingetreten und ausgeräumt. In der nordwestlichen Ecke steht ein großer gusseiserner Ofen.

Kreaturen: Dies ist der frühere Aufenthaltsraum der Kellermeister und Hausmeister des Kloster, in dem diese Bediensteten sich ausruhen konnten. Niemand von ihnen hat den Angriff überlebt. Heute erholen sich die Skulks hier zwischen ihren Wachschichten. Wenn die SC erstmals das Gewölbe betreten, halten sich hier die restlichen vier der insgesamt achtzehn Skulks auf. Wenn sie Kampflärm hören, verstecken sie sich im Raum und bereiten einen Hinterhalt vor. Sobald der Kampf beginnt, rufen und johlen sie. Dies erweckt die Aufmerksamkeit der unter Platzangst leidenden Taigariesin Ikoradmus in Bereich **B12**.

Kultanhänger des Bleichen Pfades (4) **HG 6**
EP je 2.400
TP je 74 (siehe Seite 170)

B11. Bedienstetenunterkünfte

Drei dieser Räume dienten früher als Schlafquartiere der sechs Bediensteten , welche das Kloster sauber gehalten, für die Priester gekocht und sich ansonsten um das Gebäude gekümmert haben. Diese Zimmer und der Lagerraum im Südosten sind nun leer und verlassen. Der Öffnung in der Westmauer mit Blick aufs Meer ist 0,30 m breit und 0,60 m hoch. Größere Kreaturen hätten Schwierigkeiten, sich hindurch zu quetschen (Entfesselungskunst, SG 30). Auf der anderen Seite geht es 24 m abwärts auf die Felsen.

B12. Mantelkammer (HG 12)

Dieser Raum verfügt über zwei Reihen Bänke und Kleiderhaken. Zwei Mäntel hängen an Haken in der Nordwand. Der eine Mantel ist hellrot und der andere von einem schmutzigen Rostbraun. Im Südteil des Raumes liegt ein großer Berg Felle.

Kreaturen: In den oberen Ebenen des Hohlberges leben Taigariesen in einer lockeren, feudalen Kriegerkultur. Diese Riesen haben ihr traditionelles Heimatland vor langer Zeit zugunsten des oft beengenden Gewölbekomplexes aufgegeben. Ardathantus wollte diese Reisen eigentlich rekrutieren, allerdings erwiesen sie sich als zu starrköpfig als Gruppe, so dass es ihm nur gelang, die etwas dümmliche Ikoradmus für seine Truppe zu gewinnen. Die gesuchten Riesen fand er schließlich in Form der Hügelriesen und Ettin, allerdings blieb Ikoradmus ein wichtiges Element des Angriffsplans auf das Kloster. Ikoradmus leidet unter Angst vor offenen Plätzen und kränkelt an solchen Orten. Sie muss sich zwar durch die Gänge des Gewölbes quetschen, zieht dieses aber dennoch der Oberfläche vor. Zudem hat die Riesin romantische Gefühle für Ardathanatus entwickelt. Dieser bezahlt sie gut und sie hofft, eines Tages eine Möglichkeit zu finden, „ihn größer werden zu lassen", so dass sie eine Familie gründen können.

Sollten die Skulks in Bereich **B10** Ikoradmus zu Hilfe rufen, stampft sie herbei. Sollten die SC sie in diesem Raum antreffen, kämpft sie bis zum Tod und hofft, die zerschmetterten Leiber der SC ihrem geliebten Helden Ardathantus zum Geschenk machen zu können.

Ikoradmus **HG 12**
EP 19.200
Taigariesin (*PF MHB II*, S. 210)
TP 157

Schätze: Der rote Umhang trägt ein Muster aus regenbogenfarbigen Spiralen und ist mit zwei goldenen Schnallen ausgestattet; dieses hochwertige Kleidungsstück ist 180 GM wert. Der rostbraune Umhang dagegen ist ein verfluchter *Resistenzumhang +3*, welcher im Sonnenlicht genau den gegenteiligen Effekt produziert (Malus von -3 auf alle Rettungswürfe). Ikoradmus besitzt einen Beutel mit Schmuck, Edelsteinen und Münzen im Gesamtwert von 5.500 GM.

C1. Treppenabsatz

Die Treppe hier führt nach Bereich **B4** in der ersten Gewölbeebene hinauf.

C2. Windliedtempel (HG 12)

Aus einer Anreihung von sechs runden Löchern in der Westwand wehen Luftstöße. Die Löcher sind in gleichen Abständen in 3 m Höhe angeordnet. Jedes Loch hat einen Durchmesser von nur 15 cm und ist mit einem Kupfergitter abgedichtet. Die vier Säulen und die Wände des Raumes sind flächendeckend mit Musiknoten und den Abbildern diverser Vögel mit langen Schwanzfedern bedeckt. Auf der altarartigen Struktur im Süden steht die übel zugerichtete Statue eines weiblichen Engels, dessen Schmetterlingsflügel die ganze Rückwand der Nische dort ausfüllen. Die Säulen, die Wände und die Nische mit der Statue sind mit ranzig riechendem, orangenem Schleim verkrustet.

Wie die Löcher in den Wänden des Bades (Bereich **A22**) sind diese Löcher Teil der Röhren, die das Windlied produzieren. Als die Anhänger Groetus' diesen Tempel errichteten, widmeten sie diesen Raum vollständig der Erzeugung des Leides, doch als die Priester von Windlied hier vor 500 Jahren eintrafen, weihten sie den Raum als Schrein Desnas. Ardathanatus und seine Diener haben die Statue geschändet. Abzüge auf gehörbasierende Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung sind in diesem Raum verdoppelt, wenn das Windlied spielt.

Kreaturen: Einer von Ardathanatus' gefährlicheren Qlippothdienern haust nun in dieser Kammer: ein Chernobue, eine grässliche, graue Kreatur, die einem Oktopus oder einer gewaltigen Kaulquappe ähnelt, in deren Bauch ein Maul klafft, aus welchem oranges Gift tropft. Ardathanatus hat den Qlippoth mittels *Verbündeter aus den Ebenen* hierher beschworen und ihm befohlen, jeden außer ihm selbst anzugreifen. Der Qlippothe kommt diesem Befehl mit Begeisterung nach, selbst wenn es sich um Verbündete des Elfen handeln sollte. Ardathanatus hat ihm explizit untersagt, von seiner zauberähnlichen Fähigkeit *Ebenenwechsel* Gebrauch zu machen oder den Raum zu verlassen. Sollte er von außerhalb im Fernkampf angegriffen werden, wehrt der Chernobue sich mit *Chaoshammer* und *Verwirrung*.

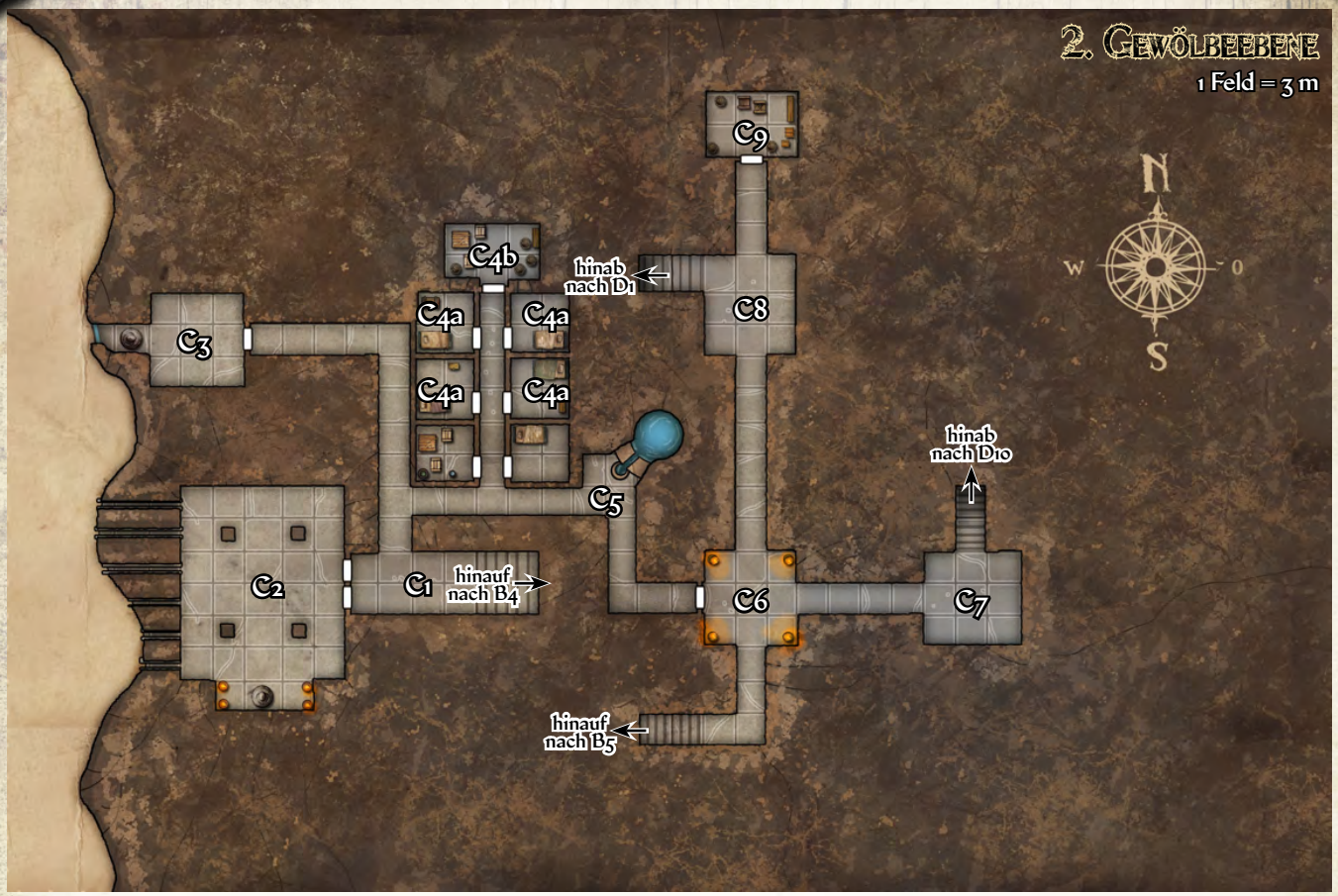
Chernobue Qlippoth **HG 12**
EP 19.200
TP 150 (*PF MHB II*, S. 200)

Schätze: Ardathanatus hat ein Fach im Boden zu Füßen der Statue übersehen. Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 30 kann man die gut verborgene Nische finden. Sollte Casamir den SC von diesem Lager berichtet haben (siehe Seite 314), erhalten sie einen Bonus von +20 auf den Wurf. In dem bleiverkleideten Hohlraum liegen mehrere Gegenstände für Notfälle, welche die Priester aber nicht mehr holen konnten: ein *Stab: Genesung* (9 Ladungen), eine *Schriftrolle: Verzauberung brechen*, eine *Schriftrolle: Wiederbelebung*, eine *Schriftrolle: Windwandeln* und ein *Zauberspeicherring* mit *Lebensatem* und *Leichte Wunden heilen*.

C3. Tempel des Sonnenaufgangs

Die Wände dieser quadratischen Kammer sind teilweise von roten Vorhängen verdeckt. Sie sind mit Symbolen der Sonne, des Mondes und verschiedener Konstellationen bedeckt. Drei Reihen von Holzbänken sind auf ein großes Buntglasfenster in der Westwand ausgerichtet. Vor diesem Fenster steht die Statue einer knienden, geflügelten Frau mit feuerrotem Haar in nachdenklicher Stimmung.

Ein Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 10 identifiziert die Statue als Sarenrae und ihre Haltung als Repräsentation des Sonnenaufgangs. Seltsamerweise ist diese Statue unter all den anderen modernen religiösen Dingen, welche Ardathanatus und seine Diener zerstört haben, unberührt. Dies liegt daran, dass die Statue von einem winzigen Teil von Sarenraes Hoffnung erfüllt ist, Ardathanatus könnte noch gerettet werden. Daher geht von der Statue ein mächtiger *Antipathie*-Effekt gegen alle Eindringlinge aus. Die Diener des Elfen meiden den Raum. Falls die SC hier Zuflucht suchen, müssen Eindringlinge einen Willenswurf gegen SG 30 bestehen, um den Raum betreten zu können. Dieser Effekt kann sogar Kreaturen betreffen, welche normalerweise gegen geistesbeeinflussende Effekte immun sind. Sollten die Statue oder das Buntglasfenster beschädigt oder zerstört werden, verschwindet die schwache Verbindung zur Dämmerblume. Eine nichtböse Kreatur, welche Statue oder Fenster zu beschädigen versucht, empfindet kurz zuvor einen Anflug von Schuldgefühl und



Scham, welcher ihn im letzten Moment von seinem Tun abhalten kann. Das Fenster ist 0,90 m breit und 2,70 m hoch. Wird es zerbrochen, kann es den SC als Hintereingang ins Gewölbe dienen. Allerdings verliert der Raum auch sein schützendes Wesen und die SC können keine Visionen mehr erhalten,wenn sie vor der Statue beten.

Nichtböse Kreaturen, welche in diesem Raum ruhen, benötigen nur die halbe Zeit, um eine Nacht Ruhe zu erhalten. Die zum Vorbereiten von Zaubern erforderliche Zeit wird entsprechend verkürzt, allerdings können Charaktere dadurch immer noch nur einmal innerhalb von 24 Stunden Zauber vorbereiten. Charaktere, welche diesen Vorteil erhalten, erlangen beim Ruhen die doppelte natürliche Heilung.

Ein Charakter, welcher vor der Statue betet, oder in diesem Bereich schläft, erhält eine überzeugende Vision oder einen Traum, wie man Ardathanatus retten könnte, statt ihn zu töten – siehe Ardathanatus' Nebenqueste auf Seite 55.

C4. Akolythenunterkünfte (HG 11)

Mehrere große Schlafräume und zwei Lagerräume gehen von diesem Korridor ab. Die Türen stehen offen und erlauben den Blick auf den staubigen, unordentlichen Inhalt der Räume. Die Tür im Norden hängt noch gerade so in den Angeln, dahinter befindet sich eine zertrümmerte Rüstkammer.

Kreaturen: Diese Zimmerflucht wurde früher von den Akolythen des Klosters genutzt. In jedem Raum gibt es ein Doppelstockbett und Einrichtungsgegenstände für zwei. Während Ardathanatus' Angriff wurden alle Akolythen getötet. Eine vierköpfige Werbärenfamilie, welche dem Kloster gedient hat, wurde verschont, nachdem sie von zwei Schoggtis bezaubert und unter Kontrolle gebracht worden waren. Diese Qlippothen wurden von Ardathanatus als Diener aus dem Abyss gerufen. Die Schoggti hausen immer noch hier – pferdegroße, moluskenartige Monstrositäten mit vier Gliedmaßen -, welche es lieben, die Gefühle und den Verstand der Werbären zu manipulieren. Bei den Werbären handelt es sich um vier Brüder, die für ihre Dienste in Erastils Namen im Kampf gegen eine besonders gewalttätige Räuberbande im Flegelwald mit Lykanthropie belohnt worden sind. Die Waldläufer kehrten zum Windliedkloster mit der Nachricht ihres Sieges über die Räuber zurück und waren bereit, ihr Leben in der Abgeschiedenheit des Waldes zu verbringen. Die Priester waren aber verständnisvoll und baten sie, als Jäger und Späher zu bleiben. Die vier Brüder waren voller Freude über das Angebot und traten ein gutes halbes Jahr vor Ardathanatus' Angriff dem Kloster bei.

Heute dienen die vier Brüder Aigus, Lemuel, Verken und Zovvi jeder Laune ihrer neuen qlippothischen Herren. Die Schoggti selbst hausen in den Ruinen der Rüstkammer (Bereich **C4b**), während die Werbären in den vier Räumen leben, welche die Bezeichnung **C4a** tragen (die anderen Räume ohne Bezeichnung sind leer). Die Werbären werden den Qlippothen oft vorgeführt, um gegeneinander zu kämpfen – die Schoggti lieben es, den Brüdern zuzusehen, wie sie aufeinander einstechen und –hacken, beenden die Kämpfe

aber immer, ehe einer von ihnen stirbt. Die Schadensreduzierung der Werbären hilft ihnen, die Verletzungen zu ertragen, die sie einander zufügen – auch dies gefällt den Schoggti, dauern die furchtbaren Gladiatorenkämpfe so doch länger.

Die Schoggti schicken die Werbären mittels telepathischer Kommandos schnell gegen die SC in den Kampf. Die bezauberten Werbären wehren sich aber gegen diese Kommandos – so wie sie auch den Anweisungen, einander zu bekämpfen Widerstand entgegensetzen. Einem Schoggti muss daher ein konkurrierender Charismawurf gelingen, damit ein Werbär die SC angreift. Gewinnt der Werbär den Wurf, bleibt er in dieser Runde tatenlos, doch sobald er einmal unterliegt, kämpft er bis zum Tod, während der Schoggti im Hintergrund bleibt und versucht, die SC zu bezaubern und sich zu unterwerfen.

Die Schoggti zögern, ihre furchtbare Erscheinung zu nutzen, um die SC zu faszinieren, bis offenkundig ist, dass die Werbären besiegt worden sind. Zu diesem Zeitpunkt setzen die Qlippothen diese Fähigkeit ein, ehe sie selbst in den Nahkampf gehen. Die Schoggti wurden mittels *Verbündeter aus den Ebenen* beschworen und können nicht fliehen, daher kämpfen sie bis zum Tod.

Verbesserte Schoggti Qlippothen (2) **HG 8**
EP je 4.800
TP je 94 (*PF MHB II*, S. 205, 293)

Aigus, Lemuel, Verken und Zovvi (4) **HG 4**
EP je 1.200
Erkrankte Werbären (*PF MHB II*, S. 164)
TP je 34

Schätze: Die Rüstkammer (Bereich **C4b**) wurde größtenteils zerstört. Dies gilt auch für die dort aufbewahrten Waffen. Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 findet man aber nicht nur ein Langschwert [Meisterarbeit] und einen Langbogen [Meisterarbeit], sondern auch sieben *Pfeile des Verderbens (Untote) +1*.

C5. Brunnen der grünen Maus (HG 12)

Der nordöstliche Teil dieser Mauer ragt nach innen und wurde wie eine riesige, grinsende Maus gestaltet. Die Schnauze besteht aus einem Bronzehahn über einem leeren Steinbecken.

Dieser Brunnen ist mit der Zisterne (Bereich **B3**) verbunden. Der Wasserhahn ermöglicht es den Bewohnern dieser Ebene, auf das Wasser in kontrolliertem Umfang zurückzugreifen. Ein Sicherheitsventil im Becken sorgt sogar dafür, dass der Hahn automatisch geschlossen wird, sollte man ihn aufgedreht lassen, damit es nicht zu Überschwemmungen kommt.

Falle: Ardathanatus hat diesen Bereich genutzt, um eine seiner vielen Fallen zu stellen, welche unachtsame Eindringlinge aufhalten und quälen sollen: Wer sich dem Hahn auf 3 m oder weniger nähert, löst die Falle aus. Dann schießt das spitze Bronzebecken wie ein Geschoss aus der Wand, gefolgt von einem kräftigen Wasserstrahl und einem herbeigezauberten Älteren Wasserelementar. Das Wasser in der Zisterne läuft weiter aus der Wand, da das Sicherungsventil nicht mehr greift, bis der ganze Westflügel der Gewölbeebene etwa 12 cm hoch unter Wasser steht. Sollte die Tür nach Bereich **C6** geöffnet werden, fließt das Wasser in die unteren Ebenen und verteilt sich dabei derart, dass es nicht mehr wirklich stört.

Zisternenfalle **HG 12**
EP 19.200
Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 30; **Mechanismus ausschalten** SG 30

EFFEKTE
Auslöser Nähe (*Wahrer Blick*); **Rücksetzer** Keiner
Effekt Angriff +15 (2W6+3 plus Ansturm +15), ein Ziel innerhalb von 1,50 m; Zaubereffekt (*Monster herbeizaubern VIII*, zaubert einen Älteren Wasserelementar [*PF MHB*, S. 103] für 15 Runden herbei)

C6. Kammer der Prophezeiung

Die Tür dieses Raumes ist mit einem *Apokalypsenschloss* (aber keiner Falle) ähnlich der in Bereich **A10** gesichert. Jenseits dieser Tür liegen Gewölbekammern, welche die Priester des Klosters nie erkundet haben.

Die Wände dieses Raumes sind mit komplexen Fresken geschmückt. Diese zeigen eine Menschenmenge in einer Warteschlange, welche offenbar mit einem alten Mann sprechen wollen. Dieser ist doppelt so groß wie die anderen dargestellten Figuren und hat verbundene Augen. Aus seinem offenen Mund dringen mehrere Prophezeiungen, welche mit beschrifteten Pergamentstreifen symbolisiert werden und zum Himmel empor und über das Land schweben.

Die vier Kohlenbecken in den Ecken des Raumes tragen jeweils schwach leuchtende *Dauerhafte Flammen*. Ein Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 25 identifiziert den alten Mann als archaische Repräsentation eines uralten Groetuspriesters, ehe dieser in Groetus' Herold verwandelt wurde (siehe Seite 460). Die aus seinem Mund dringenden Prophezeiungen sind auf Thassilonisch. Untersucht man sie und besteht einen Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 30, um die Metaphern richtig zu interpretieren, erhält man den Eindruck, dass dieses über 10.000 Jahre alte Bild den Tod Arodens als „Dahinscheiden des letzten Azlanti zu Beginn eines Zeitalters der Verlorenen Omen" vorhersagt.

Die Treppe führt nach Bereich **B5** hinauf.

Schätze: Untersucht man das Fresko und insbesondere die Pergamente mit den Prophezeiungen mit Hilfe von *Magie entdecken*, stößt man auf eine durchschnittliche Aura der Erkenntnismagie. Diese kann mit einem Fertigkeitswurf für Zauberkunde gegen SG 35 identifiziert werden: die Pergamentstreifen können einmal am Tag genutzt werden, um *Weissagung* mit ZS 20 zu wirken, als wäre das Fresko eine *Schriftrolle: Weissagung*.

C7. Schrein der Leere (HG 11)

Der Stuck auf den Wänden dieses Raumes trägt Bilder einer außergewöhnlich realistischen Reihe von fackelgeschmückten Säulen, welche in die Unendlichkeit reichen. Diese optische Illusion lässt den Raum weitaus größer wirken, als er eigentlich ist. Im Norden führt eine Treppe nach unten. Die Treppe wurde so in die Wandmalerei integriert, dass sie so wirkt, als führe sie in eine besonders breite Säule hinab.



Der Gott Groetus besitzt drei Hauptzuständigkeitsbereiche: leere Orte, die Apokalypse und Ruinen. Der thassilonische Groetuskult, welcher diesen Komplex erbaut hat, befasste sich hauptsächlich mit dem Weltende der Apoklypse und dem Versprechen, dass dieses einen Neubeginn bedeuten würde, welchen der Kult in aller Pracht beobachten konnte. Dieser Raum und Bereich **C8** wurden als Schreine eingerichtet, in denen die Priester über Groetus' andere Machtbereiche – leere Orte (hier) und Ruinen (Bereich **C8**) meditieren konnten.

Wenn eine Kreatur zum allerersten Mal (und nur dann) diesen Raum betritt, muss ihr ein Willenswurf gegen SG 15 gelingen, um nicht kurzfristig unter Schwindelgefühlen zu leiden, weil sie den Eindruck hat, einen unendlich großen Raum betreten zu haben. Gelingt der Rettungswurf, überwindet man diesen Eindruck sogleich, andernfalls ist man für 1W4 Runden wankend.

Die Treppe führt hinab nach Bereich **D10**.

Kreaturen: Da dieser Raum einen Zugang zu den tieferen Ebenen darstellt, hat Ardathanatus hier einen der liebsten Diener seines infernalischen Schutzherrn als Wächter platziert. Es handelt sich dabei um eine große, krabbenartige Monstrosität, einen Gongoriner. Die Kreatur wartet als *Statue* in der Raummitte. Unter diesem Zaubereffekt wirkt sie wie ein unförmiger, hässlicher, aber harmloser Felsbrocken. Sie nimmt ihre wahre Gestalt an und faltet ihre Gliedmaßen auseinander, sobald ein SC in ihre Reichweite kommt. Dann kämpft der Qlippoth bis zum Tod und brüllt und lärmt dabei, um seinen Gefährten in Bereich **C8** zu alarmieren. Dieser nutzt *Dimensionstür*, um hinüberzukommen und mitzukämpfen.

Gongoriner **HG 11**
EP 12.800
TP 137 (siehe Seite 452)

C8. Schrein der Ruinen (HG 11)

Auf den Stuck an den Wänden dieses Raumes wurde ein unglaublich realistisches Wandgemälde aufgemalt, welches das Innere einer zerstörten Kathedrale zeigt, als stünde der Betrachter in ihrem Zentrum. Der Raum wirkt dadurch viel größer, als er eigentlich ist. Torbögen im Norden, Süden und Osten wirken wie freistehende Steinbögen und erscheinen dabei als fremdartige Portale. Im Westen führt eine Treppe in einem weiteren Torbogen nach unten.

Wie Bereich **C7** sollte auch dieser Raum den Groetuskultanhängern ermöglichen, einen Aspekt ihres Gottes zu verehren, den sie in ihren alltäglichen Ritualen weniger berücksichtigten – sein Interesse an zerstörten Orten. Die Treppe im Westen führt nach Bereich **D1** hinunter.

Wenn eine Kreatur zum allerersten Mal (und nur dann) diesen Raum betritt, muss ihr ein Willenswurf gegen SG 15 gelingen, um nicht von gewaltiger Traurigkeit aufgrund des Gefühls übermannt zu werden, einen einst glorreichen, nun aber verlassenen Ort betreten zu haben. Gelingt der Rettungswurf überwindet man dieses Gefühl sofort, ansonsten leidet man für 1W2 Runden unter Übelkeit.

Kreaturen: Ein zweiter Gongoriner wacht in diesem Raum. Er nutzt dieselben Taktiken wie sein Artgenosse in Bereich **C7**.

Gongoriner **HG 11**
EP 12.800
TP 137 (siehe Seite 452)

C9. Apothekarium

Die Möblierung dieses Raumes verrät, dass dieser Raum einst als Apothekarium genutzt wurde, auch wenn der Duft von Kräutern und Gewürzen längst verschwunden ist. Unter dicken Staubschichten liegen alchemistische Ausrüstungsgegenstände.

In diesem Raum haben die Angehörigen des Groetuskultes Zaubertränke und diverse Halluzinogene für ihre Rituale hergestellt, um in andere Realitäten schauen zu können.

Schätze: Die meisten hier verwahrten Gegenstände sind längst zu Staub zerfallen. Durchsucht man den Raum, stößt man aber automatisch auf mehrere wertvolle Komponenten wie Edelsteinstaub, Goldklümpchen und gutgearbeitete Werkzeuge im Gesamtwert von 1.200 GM.

Ardathanatus hat diese Schätze in seiner Hast, die unteren Ebenen zu erkunden, übersehen. Zudem ist ihm einer der größten Schätze entgangen, den dieses Gewölbe zu bieten hat: Auf einem Regal nahe der Nordwestecke liegt vergessen ein *Stein der Weisen*.

D1. Waldlandschaft (HG 12)

Die Wände dieser Kammer sind teilweise von schmückenden, blassgrünen Marmorplatten bedeckt. Diese tragen kunstvolle Reliefs, welche einen dichten Wald voll von allen möglichen Tieren zeigen. In der Mitte der Nordwand befindet sich ein mächtiger Block aus Schlangenstein, bei dem es sich um eine Tür handeln könnte – er trägt nämlich ein totenschädelförmiges Schloss.

Die Groetusanhänger verbrachten den Großteil ihres Lebens in den unterirdischen Kammern dieses Gewölbes. Jene, die sich ab und an nach dem Grün an der Oberfläche sehnten, konnten sich in diesem Raum ausruhen und erholen. Der Raum hatte aber noch eine zweite Funktion: Die Schlangensteintür mit dem *Apokalypsenschloss* (siehe Bereich **A10**, die Tür ist aber nicht mit einer Falle gesichert) diente als Portal zur Außenwelt, welches die Kultanhänger benutzen konnten, um das Gewölbe zu betreten, zu verlassen oder sogar aus ihm zu fliehen. Dieses Portal führte einst zu einer Gruppe von Menhiren irgendwo in den westlichen Nebelnarbbergen. Beim Untergang Bakrakhans wurde die andere Seite des Portals aber zerstört.

Falle: Die Schlangensteintür erzittert immer wieder und gibt ein leises Summen ab, wobei sie eine Aura von Beschwörungsmagie ausstrahlt. Beim Studium dieser Aura kann ein SC mittels eines Fertigkeitswurfs für Zauberkunde die Tür als fehlerhaftes Portal identifizieren, dessen andere Seite wahrscheinlich nicht mehr existiert, was ein Öffnen der Tür zu einer sehr gefährlichen Angelegenheit machen kann. Ardathanatus bemerkte die instabile Aura, ehe er aus Neugier die Tür öffnen konnte. Die Gefahr ist sehr real, da ein Öffnen eine Energiewoge freisetzen würde, welche sich seit 10.000 Jahren aufgestaut hat. Sobald die Falle aktiviert wird, befindet sich hinter der Tür nur rauchender, rissiger Stein. Sollte die Falle aber entschärft werden, repariert dies das Portal zum Teil und erschafft eine nur in eine Richtung funktionierende Verbindung zu einer bröckelnden Klippe in den Nebelnarbbergen, wo ein 6 m großer Menhir auf einer 60 m hohen Klippe aufragt. Mehr ist von dem einstigen Steinring nicht mehr übrig. Wird die Tür dann geöffnet, kann man durch diese auf den Varisischen Golf hinabschauen wie vom Rand einer Klippe. Das Portal endet aber 3 m von der Kante der Klippe entfernt mitten in der Luft – wer hindurchtritt, sollte besser fliegen können, da ihm ansonsten ein tiefer Sturz bevorsteht. Ferner gibt es keine Rückkehr durch das Portal zum andernfalls gut 100 Kilometer entfernten, südwestlich liegenden Windliedkloster.

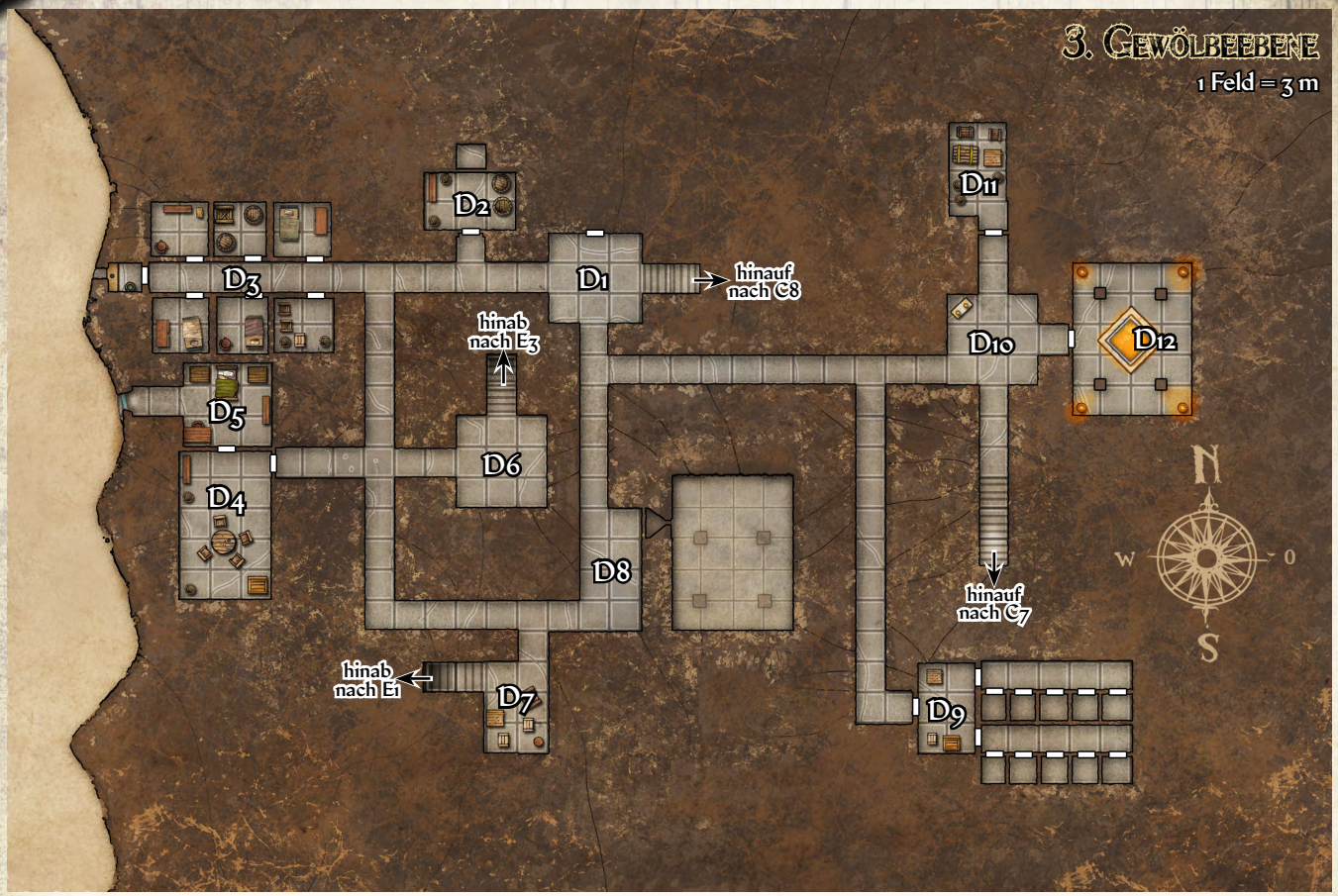
Fehlerhaftes Portal **HG 12**
EP 19.200
Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 30; **Mechanismus ausschalten** SG 35

EFFEKTE
Auslöser Berührung; **Rücksetzer** Keiner
Effekt Schall- und Energieexplosion mit 18 m-Ausdehnung (10W6 Schallschaden plus 5W6 Energieschaden; Reflex SG 18 halbiert; Kreaturen, deren Rettungswurf misslingt, sind dauerhaft taub)

D2. Unterirdische Bibliothek

Wände und Decke dieses Raumes sind exquisit holzgetäfelt. An den Wänden stehen gut bestückte Bücherregale und im Raum ein großer, rechteckiger Tisch und mehrere, kleinere Rundtische.

Kreaturen: Einer von Ardathanatus finstereren Komplizen verbringt hier seine Zeit mit dem Studium der diversen Bücher. Es ist ein Schwarzer Mann, welcher sich auf die Figur des Rikel Spitz spezialisiert hat, des Hauptcharakters der recht ungenauen Legende von Ardathanatus' mörderischem Amoklauf. Der Schwarze Mann soll den geheimen Raum bewachen. Er versteht das Thassilonische in den Büchern nicht, hofft aber, die Sprache mit der Zeit zu erlernen. Wie viele Schwarze Männer ist auch Rikel eine hochgewachsene, schlaksige Kreatur, allerdings besitzt er keinen Mund. Zum Sprechen nutzt er *Geisterhaftes Geräusch*, er kann diese zauberähnliche Fähigkeit als Freie Aktion zum Sprechen einsetzen. Seine Nahrung besteht in den Ängsten seiner Opfer. Sollte ihn jemand fragen, warum er keinen Mund hat, gibt er jedes Mal eine andere Antwort – mal antwortet er, ohne Mund geboren worden zu sein, weil seine schwangere Mutter die Götter beleidigt hätte, dann wieder behauptet er, eine Hexe hätte seinen Mund gestohlen, damit er nicht berichten könnte, was er über die wahre Geschichte Varisias wisse.



Sollte Rikel bemerken, dass die SC in der Nähe sind (z.B. wenn er eine Explosion in Bereich **D1** hört), macht er sich unsichtbar und wandert in der Bibliothek umher, wenn die SC eintreffen. Er behauptet dann, der körperlose Geist eines Bibliothekars zu sein, der hier einst gearbeitet hätte. Sofern ihm die SC diese Geschichte abnehmen, behauptet er, Zorn hinsichtlich der anderen „Eindringlinge" zu verspüren, und bietet den SC seine Hilfe im Kampf gegen sie an. Natürlich umfasst sein „guter Rat" nur Vorschläge, genau das Falsche zu tun. Er bietet sogar an, die SC zu begleiten – in diesem Fall studiert er unsichtbar ihre Taktiken, greift aber nur an, falls er entdeckt wird oder die SC Ardathanatus angreifen. Sollte er zum Kampf gezwungen werden, ohne über Verbündete zu verfügen, die mit ihm die SC in die Zange nehmen, kämpft er defensiv und versucht zu fliehen, um Hilfe zu holen. Sollte er unter 20 TP reduziert werden, flieht er gänzlich, plagt die SC in den kommenden Tagen aber mit *Albträumen*.

Rikel Spitz **HG 11**
EP 12.800
Schwarzer Mann (*PF MHB III,* S.228)
TP 93

Schätze: Die Bücher in den Regalen sind alle auf Thassilonisch geschrieben und wurden magisch konserviert. Sie befassen sich mit der Verehrung Groetus', wahren und eingebildeten Katastrophen der Vergangenheit und der Zukunft sowie Auflistungen von Ruinen. Sie sind überholt, aber für Gelehrte der alten Zeiten noch sehr interessant und wertvoll. Werden diese Bücher als Referenz zu Fragen über Thassilon, Azlant oder die Verehrung Groetus' genutzt, verleihen sie auf den folgenden Fertigkeitswurf für Wissen einen Situationsbonus von +5. Die Bibliothek besteht aber aus insgesamt 82 Büchern und diese wiegen zusammen 250 Pfund. Die Bücher haben einen Gesamtwert von 2.500 GM.

Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 35 kann man die Geheimtür in der Nordwand entdecken. Dahinter befindet sich ein Tisch mit mehreren Schriftrollen und einem großen, ledergebundenen Buch darauf.

Einige der Schriftrollen sind magisch (eine *Schriftrolle: Verbündeter aus den Ebenen*, eine *Schriftrolle: Heiliges Gespräch* und eine *Schriftrolle: Vollständige Genesung*). Dann gibt es eine Reihe von Dokumenten auf Abyssisch, welche sich auf die kaum dokumentierte Geschichte des Klosters nach Arodens Tod beziehen. Auf einer Seite befindet sich eine Niederschrift der Erzählung von Rikel Spitz mitsamt Strichmännchenzeichnungen der Hauptcharaktere (Ardathanatus, Pharasma, Groetus und Yamasoth); diese Notizen stammen von Ardathanatus und stellen eine Art „Geständnis" dar, warum er den Maskierten Abt vor so langer Zeit getötet hat. Nach mehrmaligem Lesen scheint es fast, als bereue der Elf seine Taten – zitiert man ihm gegenüber aus diesen Passagen, kann dies bei der Errettung von Ardathanatus helfen (siehe Seite 312).

Eine weitere, auf Abyssisch beschriebene Schriftrolle enthält Ardathanatus' Theorie, dass der Untod eigentlich nur der nächste natürliche Schritt einer Seele auf dem Weg ins Große Jenseits wäre. Für jemanden, der die Lehren Pharas-

mas vertritt, ist dies natürlich die absolute Ketzerei, denn diesen zufolge ist der Untod doch eine Verhöhnung des Prozesses von Leben, Tod und Wiedergeburt. Das ledergebundene Buch ist jüngeren Datums und wurde von Ardathanatus hierher gebracht. Der Band wurde ebenfalls auf Abyssisch geschrieben. *Die Geheimnisse des Schwarzen Feuers* wurde von den Adepten des Schwarzen Feuers verfasst und widmet sich der Manipulation und Neufokussierung magischer Portale. Unter anderem enthält es eine Anleitung zu einem Ritual, mit dem man ein bestehendes extraplanares Portal mit einem neuen Zielort verbinden kann – dieses Ritual wird aber als sehr schwierig beschrieben. Zwar wird für das Ritual nur eine Person benötigt, es kann aber mehrere Wochen erfordern, während welcher die Person bei Bewusstsein bleiben muss. Sie darf nicht schlafen, sonst „werden die Kräfte auf äußerst unglückliche Weise entfesselt". Was dann genau passiert, wird nicht beschrieben, Ardathanatus hat aber eine Notiz vermerkt, die Ermüdung mittels *Teilweise Genesung* abwenden zu wollen, wenn er „die Weltuntergangspforte auf das Reich meines Herrn neuausrichtet".

D3. Unterkünfte der Kultanhänger (HG 12)

Diese sechs Räume waren früher die Unterkünfte und Lagerräume der Akolythen des Groetustempels. Als Thassilon unterging, zogen sich die Kultanhänger nicht hierher zurück, sondern in die Grüfte auf der nächsttieferen Ebene. Sie verließen ihre Kammern, als würden sie am nächsten Tag wiederkommen. 10.000 Jahre lang blieben sie jedoch unberührt.

Die Kammer ganz im Westen ist ein Gemeinschaftsbad mit einer Toilette, deren 10 cm durchmessendes Fallrohr in der Außenseite der Klippe endet (früher führte sie zu einer kleinen Sickergrube, doch da das Reibeisen nun die Küste bildet, endet die Röhre über dem Wasser).

Kreaturen: Gegenwärtig werden diese Räume von einer Gruppe Sündenbrutwächter bewohnt. Dabei handelt es sich um die Elite eines weitaus größeren Sündenbrutstammes, den Ardathanatus im Hohlberg getroffen hat. Sechs dieser Sündenbruten halten sich hier stets auf und ruhen sich aus, während die anderen als Ardathanatus Ehrengarde im Bereich **E13** dienen. Diese Sündenbruten gehen rasch gegen jeden Eindringling vor. Sie sehen eilig nach, wenn sie laute Geräusche vernehmen, die anderswo im Gewölbe erklingen.

Sündenbrutwächter (6) **HG 7**

EP je 3.200

Sündenbrutwaldläufer 5 (*PF MHB II*, S. 241)

NB Mittelgroße Aberration

INI +6; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Sündengeruchssinn; Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 19 (+2 GE, +2 natürlich, +7 Rüstung)

TP je 77 (8 TW; 3W8+5W10+37)

REF +9, **WIL** +6, **ZÄH** +8

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte; **ZR** 13

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Hellebarde [Meisterarbeit] +11/+6 (1W10+4/×3), Biss +5 (1W6+1 plus Sündiger Biss)

Fernkampf *Kompositbogen (lang) +1*, +12/+7 (1W8+4/×3)

Besonderer Angriff Erzfeind (Menschen +4, Tiere +2)

Vorbereitete Waldläuferzauber (ZS 2; Konzentration +4)

1. – *Energien widerstehen, Lange Schritte*

TAKTIK

Vor dem Kampf Die Sündenbruten wirken *Lange Schritte*, sobald sie wissen, dass sich Eindringlinge nähern.

Im Kampf Die Hälfte der Sündenbruten geht in den Nahkampf, während die anderen Fernkampf nutzen. Wird eine Sündenbrut unter 31 TP reduziert, zieht sie sich zurück und rotiert mit einem der Bogenschützen.

Moral Die Sündenbrutwachen kämpfen bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 17, **GE** 18, **KO** 16, **IN** 10, **WE** 15, **CH** 10

GAB +7; **KMB** +10; **KMV** 24

Talente Abhärtung, Ausdauer, Kernschuss, Präzisionsschuss, Schnelles Schießen, Tödliche Zielgenauigkeit

Fertigkeiten Heimlichkeit +13, Klettern +10, Überlebenskunst +15, Wahrnehmung +15, Wissen (Gewölbe) +11, Wissen (Religion) +2

Sprachen Aklo, Thassilonisch

Besondere Eigenschaften Bevorzugtes Gelände (Unterirdisch +2), Bund des Jägers (Gefährten), Spurenlesen +2, Tierempathie +5, Umgang mit Kriegsgerät

Kampfausrüstung *Pfeile des Verderbens (Menschen) +1* (10), *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*; **Sonstige Ausrüstung** *Kettenpanzer +1*, *Kompositbogen (lang) +1* mit 10 Pfeilen, Hellebarde [Meisterarbeit]



D4. Uralter Aufenthaltsraum (HG 10)

Dieser hochwertig möblierte Aufenthaltsraum enthält eine mit Kissen gepolsterte Holzbank, verglaste Schränke an den Wänden, einen runden Tisch mit Holzstühlen, sowie eine große, klobige Kiste. Der Tisch ist mit Lederriemen ausgestattet, mit denen man einen Menschen an Hand- und Fußgelenken an seine Oberfläche fesseln könnte.

Kreaturen: Wenn die SC diesen Raum erstmals betreten, liegt tatsächlich ein Mensch auf den Tisch gefesselt – ein bleichhäutiger, nackter Mann, der von zahlreichen flachen Schnitten und schmerzhaft wirkenden Blutergüssen

Windlied-Albträume

Angesichts Rikel Spitz', der Belebten Träume in Bereich D4 und der Nachtvettel Gathuspia stehen den Feinden der SC gute Möglichkeiten zur Verfügung, auf dem Klostergelände schlafende SC zu quälen. Sollten die Bewohner des Klosters von der Anwesenheit der SC erfahren und diese dann im Kloster oder im Umkreis von 1,5 km nächtigen, arbeiten Rikel Spitz und Gathuspia zusammen, um die SC zu peinigen und zu quälen. Rikel setzt seine zauberähnliche Fähigkeit *Albtraum* gegen einen Magier oder anderen arkanen Zauberkundigen ein, um diesen am Zurückgewinnen wertvoller arkaner Ressourcen zu hindern. Gathuspia sucht derweil die Träume von Heilern und Charakteren mit offenkundig niedriger Konstitution heim. Die Belebten Träume wirken ihrerseits *Albtraum* auf andere SC. Bei der Beschreibung dieser Traumangriffe kannst du optisch auf Gegner zurückgreifen, die den SC noch nicht begegnet sind. Die Albtraumgestalten könnten den SC sogar Ratschläge geben, deren spätere Befolgung natürlich ins Unheil führt.

übersät ist. Dies ist einer der vermissten Windliedpriester, ein Kleriker Zon-Kuthons namens Gein Kafog. Gein wurde während des Angriffes lebend gefangen. Ardathanatus plant, sein Gehirn bei der Konstruktion eines Alchemistischen Golems verwenden zu können, hat ihn bis dahin aber in der Obhut des verräterischen Klerikers Zolerim (siehe Bereich **D5**) gelassen. Dieser hat Anweisung, Gein am Leben zu erhalten, aber auch nicht aufwachen zu lassen. Daher ist Gein bewusstlos, aber stabil bei -6 TP.

Während Gein im Koma liegt, unterliegt sein Verstand einem ständigen Angriff der beiden monströsen Kreaturen, welche seinen Körper bewachen. Zolerim hält sich derweil im nördlich gelegenen Raum auf. Die beiden Monster erscheinen als verführerische, von Piercings, Tätowierungen und Narben bedeckte Frauen. In dieser Gestalt erscheinen sie auch in Geins Träumen und quälen ihn. Ein Fertigkeitswurf für Wissen (Die Ebenen) legt nahe, dass es sich um Kytonen handeln könnte. Gelingt der Wurf aber gegen SG 28, identifiziert man sie als Belebte Träume, welche nur als Kytonverführerinnen auftreten, um Gein zusätzlich zu foltern – als Belebte Träume erscheinen sie in Gein Albträumen in derselben Gestalt.

Sobald die SC den Raum betreten, alarmieren die Belebten Träume Zolerim sofort via Telepathie, ehe sie sich den SC zuwenden, um diese zu verführen. Ihr übernatürliches Wesen sollte rasch klar werden – ihre Augen sind weiß und seelenlos und ihre Stimmen manifestieren sich als telepathische Gedanken und nicht in Form von Sprache. Wenn der Kampf beginnt, greifen die beiden Belebten Träume mit *Verwirrung* und *Mörderischem Phantom* an, danach setzen sie ihren verfluchten Berührungen ein.

Wenn Zolerim vom Eindringen der Gruppe erfährt, wirkt er defensive Zauber auf sich (siehe seinen Taktik-Eintrag). Er schließt sich dem Kampf an, sobald er seine Zauber gewirkt hat.

Belebte Träume (2) **HG 8**
EP je 4.800
TP 90 (*PF MHB II*, S. 36)

Schätze: Das Porzellan und die Silberschüsseln in den Schränken haben einen Gesamtwert von 400 GM, bzw. 700 GM. Die Kiste ist verschlossen (Mechanismus ausschalten SG 30, Zolerim hat den Schlüssel) und enthält Geins Rüstung (seine Brustplatte und seine magische Stachelkette).

Entwicklung: Sofern Gein Kafog nicht versehentlich während eines Kampfes in diesem Raum getötet wird, kann er mittels heilender Magie geweckt werden, welche ihn in den positiven Trefferpunktebereich bringt. Doch auch dann ist er angesichts der Albtraumzauber erschöpft und leidet unter dem Albtraumfluch der Belebten Träume – dieser Fluch hat seine Weisheit auf 0 gesenkt, so dass er auch in wachem Zustand nur nach Luft schnappen und geistloses Zeug brabbeln kann. Sollte seine Weisheit auf wenigstens 1 wiederhergestellt werden, klär sich sein Verstand und er wird zunehmend wacher. Um mit den SC sprechen zu können, muss er nicht seine volle Weisheit zurückerlangen, allerdings bleiben seiner Klerikerfähigkeiten entsprechend eingeschränkt.

Gein ist ein Zon-Kuthonkleriker, vertritt hinsichtlich des Herrn der Mitternacht aber einen derart ungewöhnlichen Ansatz, dass er in seiner Heimat Nidal als Ketzer betrachtet wird. Daher musste er aus Nisroch fliehen, folgte den Gerüchten über das Windliedkloster und konnte voller Freude feststellen, dass er doch willkommen geheißen wurde. Gein ist der Ansicht, dass Zon-Kuthons Manifestation als Herr der Dunkelheit, des Neids, des Verlustes und des Schmerzes ihn nicht zum Repräsentanten seiner Gelüste, sondern seines Zustandes macht. Er betrachtet Zon-Kuthon als den ultimativen Märtyrer, welcher eine furchtbare Verwandlung auf sich genommen hat, um seine Schwester Schelyn vor einer großen Gefahr zu beschützen. Gein hofft, eines Tages in Erfahrung zu bringen, um was für eine Gefahr es sich gehandelt hat – und wenn auch nur, um denen, die den Herrn der Mitternacht als Paragon des Bösen betrachten, zu zeigen, dass der Gott noch andere Aspekte besitzt.

Gein kann die SC über den Angriff auf das Kloster informieren, weiß letztendlich aber auch nicht mehr als Casamir, da er relativ früh gefangengenommen worden ist, nachdem er fast Ardathanatus' *Klingenbarriere* erlegen war. Seitdem hat er sich im negativen Trefferpunktebereich befunden. Die Belebten Träume haben ihn gefüttert und sich in den wenigen Momenten um ihn gekümmert, in denen er wach gewesen ist. Gein erinnert sich an diese Momente aber nur in Form von Albträumen. Wenn er erfährt, dass er sich in den Gewölben unter Windlied befindet, möchte er eigentlich nur an die Oberfläche zurückkehren und mit dem Wiederaufbau beginnen. Bis die SC Ardathanatus besiegen können, versteckt er sich aber in den nahen Wäldern und wartet ab. Wenn du dies wünschst, kann Gein sich auch den SC anschließen und ihnen helfen – je mehr Weisheit er zurückgewinnt, umso selbstsicherer wird er auch wieder.

Seine Spielwerte gehen davon aus, dass er vollständig geheilt wird, seine Weisheit zurückerlangt und seine Rüstung und Waffe besitzt.

Gein Kafog **HG 7**

EP 3.200

Menschlicher Kleriker Zon-Kuthons 8

RN Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +3; **Sinne** Wahrnehmung +4

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 9, auf dem falschen Fuß (-1 GE, +8 Rüstung)

TP 71 (8W8+32)

REF +1, **WIL** +12, **ZÄH** +8

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf *Gnädige Stachelkette +1*, +9/+4 (2W4+4 plus 1W6 nichttödlich)

Besondere Angriffe Positive Energie fokussieren 4/Tag (SG 15, 4W6), Stab der Ordnung (4 Runden, 1/Tag)

Zauberähnliche Domänenfähigkeiten (ZS 8; Konzentration +12) 7/Tag — Hauch der Dunkelheit (4 Runden), Hauch der Ordnung

Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 8; Konzentration +12)

4. — *Genesung*,*Luftweg*, *Todesschutz*, *Zorn der Ordung*D (SG 18)
3. — *Magisches Schutzgewand*, *Mit Toten sprechen* (SG 17), *Tiefe Dunkelheit*D, *Magie bannen*, *Windwand*
2. — *Blindheit/Taubheit*D (SG 16, nur Blindheit), *Fallen finden*, *Person festhalten* (SG 16), *Waffe des Glaubens*, *Waffengesinnung* (Rechtschaffen)
1. — *Chaos entdecken*, *Heiligtum* (SG 15), *Leichte Wunden verursachen* (SG 15), *Schild des Glaubens*,*Verfluchen* (SG 15), *Verhüllender Nebel*D,
0. (beliebig oft) — *Magie entdecken, Magie lesen, Stabilisieren, Wasser erschaffen*

D Domänenzauber; **Domänen** Dunkelheit, Ordnung

TAKTIK

Vor dem Kampf Gein wirkt jeden Morgen *Magisches Schutzgewand* auf seine Rüstung. Ehe er gefährliches Terrain betritt, wirkt er auf sich *Luftweg* und *Todesschutz.*

Im Kampf Geins Waffe ist eine *Gnädige Stachelkette +1.* Solange die Eigenschaft *Gnädig* aktiv ist, ziehen sich die Stacheln in das Metall zurück. Er möchte Gegner zwar besiegen, aber ungern töten.

Gegen Untote zieht er es vor Energie zu fokussieren oder heilende Magie anzuwenden. Sollte er mit den SC reisen, hält er sich zurück und konzentriert sich darauf, die Charaktere zu heilen – und dies insbesondere, sobald ihm klar wird, dass die SC mächtiger sind als er. Gein hat kein Problem damit, eine eher unterstützende Rolle auszufüllen.

Moral Gein hatte früher keine Angst vor dem Tod, doch die jüngsten Ereignisse haben ihre Spuren hinterlassen. Wird er unter 15 TP reduziert, flieht er und setzt *Tiefe Dunkelheit* ein, um seinen Rückzug zu decken. Er will nicht erneut gefangen genommen werden.

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 8, **KO** 14, **IN** 10, **WE** 18, **CH** 12

GAB +6; **KMB** +8; **KMV** 17

Talente Abhärtung, Blind kämpfen, Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Diplomatie), Im Kampf zaubern, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Diplomatie +15, Motiv erkennen +11, Sprachenkunde +7, Wissen (Religion) +11

Sprachen Aklo, Gemeinsprache, Infernalisch, Schattensprache, Varisisch

Besondere Eigenschaften Augen der Dunkelheit (4 Runden/Tag)

Ausrüstung Brustplatte, *Gnädige Stachelkette +1*

D5. Kammer des Hohepriesters (HG 11)

Diese Kammer ist mit einem Bett, einem Tisch und einem Wandschrank ausgestattet. An den Wänden hängen Wandteppiche, die wie der restliche Raum grau und farblos sind, so dass die Kammer bedrückend wirkt. Im Westen gibt es eine kleine Nische mit einem 0,90 m durchmessenden, runden Fenster. Das Fenster schimmert vor Energie, man kann durch es aufs Meer hinausblicken.

Kreaturen: Die frühere Unterkunft des Hohepriesters Kandamerus zur Zeit von Thassilons Untergang wurde von dem verräterischen Kleriker Zolerim übernommen. Wenn dieser nicht damit beschäftigt ist, neue Methoden zur Kontrolle



zerstörerischer Magie zu erforschen, arbeitet er an seinen Plänen zum Wiederaufbau einer *Höllensturmnadel* – eines der Türme, die Runenherrscherin Alaznist genutzt hat, um sich nähernde Feinde mit Flammenstrahlen zu verheeren. Er hofft, den Pharus Pharasmae in eben solch eine Waffe verwandeln zu können. Ardathanatus hat Zolerim die Kontrolle über das Klostergelände versprochen, sobald er mit seiner Arbeit an der *Weltuntergangspforte* fertig ist. Ferner hat er ihm einen der drei *Apokalypsenschlüssel* gegeben, die er im Gewölbe gefunden hat, damit der Priester leichter die Kammern unter dem Kloster durchqueren kann.

Zolerim ist ein kleinwüchsiger, hässlicher Mann mit hoher Stimme. Er hat zwei unterschiedliche Augen: Das rechte ist klein, dunkelblau und liegt tief in der Höhle, während sein linkes Auge milchig-weiß und hervorquellend ist. Zolerim trägt eine einfache, dunkelpurpurne Robe mit passenden, spitzen Schuhen und einen fleckigen Umhang mit einem Karomuster. Er war bei den anderen Bewohnern des Windliedklosters nie sonderlich beliebt, da seine Persönlichkeit ebenso widerlich und hässlich ist wie sein Äußeres. Allerdings hat niemand mit dem Ausmaß an Verrat gerechnet, zu dem er fähig ist. Als Sufestra zu ihm kam, verführte sie ihn nicht mit ihrer Schönheit, sondern mit dem Versprechen großer magischer Macht. Im Gegenzug für seine Hilfe bei der Eroberung des Klosters bezahlte ihn die Medusa mit machtvollen Schriftrollen und einem Buch namens *Das Feuer meiner Herrin* (siehe unten). Zudem versprach sie ihm noch mächtigere Magie. Für Zolerim kommt stets seine eigene Besessenheit mit magischer Zerstörung an erster Stelle. In seinen Augen ist Nethys zerstörerischer Aspekt das wahre Gesicht des Gottes. Nach nur drei Jahren im Windliedkloster ist er zu dem Schluss gekommen, dass der Ort ihm nichts mehr lehren könnte, so dass es Zeit für eine Veränderung war.



ZOLERIM

Zolerim **HG 11**

EP 12.800

Menschlicher Kleriker Nethys' 3/Magier 3/Mystischer Theurg 6
NB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +1; **Sinne** Wahrnehmung +4

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 23 (+3 Ablenkung, +1 GE, +2 natürlich, +4 Rüstung, +4 Schild)

TP 101 (12 TW; 3W8+9W6+53)

REF +7, **WIL** +13, **ZÄH** +8

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m (Gut)

Nahkampf Dolch [Meisterarbeit] +6/+1 (1W4–1/19–20)

Besondere Angriffe Negative Energie fokussieren 3/Tag (SG 11, 2W6), Hand des Lehrlings (7/Tag), Starke Zauber (Schaden +1), Zerstörerischer Schlag (+1, 7/Tag)

Zauberähnliche Domänenfähigkeiten (ZS 9; Konzentration +13)

7/Tag — Rune der Entladung (1W6+1 Energieschaden, 3 Runden)

Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 9; Konzentration +13)

5. — *Brüllen*D (SG 19), *Explosive Runen*D (SG 17), *Flammenschlag* (SG 19)
4. — *Bewegungsfreiheit, Kritische Wunden heilen, Verständigung*
3. — *Glyphe der Abwehr*D, *Magie bannen, Mit Stein verschmelzen, Schwere Wunden heilen* (2x)
2. — *Energien widerstehen, Geräuschexplosion* (SG 16), *Person festhalten* (SG 16), ausgedehnter *Schild des Glaubens, Waffe des Glaubens,Zerbersten*D (SG 16)
1. — *Befehl* (SG 15), *Heiligtum* (SG 15), *Leichte Wunden heilen* (3x), *Zielsicherer Schlag*D
0. (beliebig oft) — *Ausbluten* (SG 14), *Licht, Stabilisieren, Wasser erschaffen*

D Domänenzauber; **Domänen** Runen, Zerstörung

Vorbereitete Magierzauber (ZS 9; Konzentration +13)

5. — *Energiewand*
4. — *Dimensionstür, Feuerschild, Furcht* (SG 18),
3. — *Blitz* (SG 17), ausgedehntes *Falsches Leben, Fliegen, Magie bannen*
2. — *Glitzerstaub* (SG 16), ausgedehnte *Magierrüstung, Säurepfeil,* ausgedehnter *Schild, Spiegelbilder,*
1. — *Magisches Geschoss* (3x), *Person bezaubern* (SG 15), *Schwächestrahl* (SG 15)
0. (beliebig oft) — *Arkanes Siegel, Botschaft, Magierhand, Zaubertrick*

TAKTIK

Vor dem Kampf Zolerim wirkt jeden Morgen ausgedehnte *Magierrüstung* und ausgedehntes *Falsches Leben*. Sobald er Probleme bemerkt, wirkt er *Verständigung*, um Ardathanatus zu alarmieren, dass die SC sich im Gewölbe befinden. Er wirkt dann ausgedehnten *Schild*, *Fliegen*, *Bewegungsfrei* und ausgedehnten *Schild des Glaubens* auf sich, ehe er sich am Kampf beteiligt.

Im Kampf Zolerim nutzt *Fliegen*, um im Kampf beweglich zu bleiben, und verlässt sich auf seine Fernkampfzauber. In der ersten Kampfrunde wirkt er *Spiegelbilder*. Wenn er umzingelt wird und sich nicht zum Zaubern in Sicherheit bringen kann, fokussiert er negative Energie. Er heilt sich selbst, sobald er unter 41 TP reduziert wird.

Moral Sollte Zolerim unter 21 TP reduziert werden, wirkt er *Energiewand*, um sich die SC vom Leib zu halten, während er flieht. Sobald er außer Sichtweite ist, wirkt er *Mit Stein verschmelzen*, um sich im Boden zu verbergen. Dort verbleibt er etwa eine Stunde, ehe er hervorkommt, sich heilt und sich dann rachsüchtig auf die Suche nach den SC begibt. Er erwartet keine Gnade und kämpft bis zum Tod, falls es keine Möglichkeit zur Flucht gibt. Sollte er gefangen genommen werden, ist er unbelehrbar und ohne Reue. Er behauptet, dass Nethys menschliche Politik egal sei und er sich dem Dogma seines Gottes entsprechend auf die Seite mit der stärkeren Magie (Ardathanatus) geschlagen hätte. Sein Wissen über das Gewölbe verrät er nur, wenn er magisch dazu gezwungen wird. Ein bezauberter oder magisch gezwungener Zolerim kann den SC alle möglichen Hinweise zu den noch nicht von ihnen erforschten Teilen des Gewölbes geben.

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 13, **KO** 14, **IN** 18, **WE** 18, **CH** 10

GAB +6; **KMB** +5; **KMV** 19

Talente Abhärtung, Blitzschnelle Reflexe, Konstrukt herstellen, Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Schriftrolle anfertigen, Wundersamen Gegenstand herstellen, Zauber ausdehnen, Zauberstab herstellen

Fertigkeiten Bluffen +12, Fliegen +24, Motiv erkennen +19, Wissen (Arkanes) +19, Wissen (Die Ebenen) +13, Wissen (Geschichte) +13, Wissen (Religion) +19, Zauberkunde +19

Sprachen Aklo, Drakonisch, Gemeinsprache, Thassilonisch, Varisisch

Besondere Eigenschaften Arkane Bindung (Dolch), Magiefusion (3. Grad)

Kampfausrüstung *Schriftrolle: Klingenbarriere, Schriftrolle: Mächtiges Magie bannen, Schriftrolle: Heilung, Schriftrolle: Masse-Kritische Wunden verursachen, Stab: Mittelschwere Wunden heilen* (ZS 10, 15 Ladungen), *Stab: Feuerball* (ZS 10, 9 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** Dolch [Meisterarbeit], *Amulett der natürlichen Rüstung +2, Apokalypsenschlüssel, Stirnreif der Geistigen Stärke +2* (IN, WE), *Schwacher Täuschungsumhang*, Schlüssel für die Kiste in Bereich **D4**.

Schätze: Neben einigen Sätzen Kleidungen und Schuhen, wie Zolerim sie gegenwärtig auch trägt, enthält der Schrank Zolerims Zauberbuch (alle vorbereiteten Magierzauber plus 2W4 weitere Zauber pro Grad nach deiner Wahl [1. – 5. Grad]), eine wunderbare Nethysfigur aus Ebenholz und Elfenbein (Wert 120 GM), ein goldenes Papiermesser mit einem Rubin im Knauf (Wert 1.150 GM), einen silbernen Spiegel (Wert 100 GM) und einen Lederbeutel mit 320 GM.

Auf dem Nachttisch neben dem Bett liegt ein in rotes Leder gebundenes Buch namens *Das Feuer meiner Herrin*. Es ist auf Thassilonisch geschrieben und berichtet von der Konstruktion der *Höllensturmnadeln* durch Runenherrscherin Alaznist. Es enthält ferner eine Karte der Standorte der *Höllensturmnadeln*, allerdings steht heutzutage nur noch einer dieser Türme an Land in Sandspitze. Dieses äußerst seltene Buch ist nicht nur 8.500 GM wert, sondern enthält zudem alle Zauber der Unterart Feuer, welche im *Pathfinder Grundregelwerk* zu finden sind.

D6. Nächtliche Landschaft

Dieser Raum ist mit Fresken geschmückt, welche fantastische Bilder des Weltraumes tragen – einer schwarzen Weite voller anthropomorpher Sonnen, tierförmiger Sternenbilder und vielfarbiger Welten.

Wie die Waldlandschaft in Bereich **D1** sollte auch diese Kammer den Kultanhängern Gelegenheit geben, einen Anblick zu genießen, auf den sie oft längere Zeit verzichten mussten – in diesem Fall den unverhüllten Blick auf den Nachthimmel. Der ganze Raum strahlt durchschnittliche Illusionsmagie aus. Wer sich wenigstens 2 Runden lang auf die Bilder konzentriert, bemerkt plötzlich Veränderungen, bis sie genau dem gegenwärtigen Sternenhimmel entsprechen.

Die Treppe führt abwärts nach Bereich **E4**.

D7. Folterkammer

Dieser Raum ist mit einem Tisch und ein paar Stühlen ausgestattet. Auf dem Tisch liegen alle möglichen Folterwerkzeuge und eine Menge alchemistischer Werkzeuge. Mitten drin liegen eine große Glaskuppel und eine beängstigend aussehende Säge.

Diese Folterkammer haben Zolerim und ein paar untote Diener seines Herrn erst kürzlich eingerichtet. Hier will Ardathanatus Gein Kafogs Körper vorbereiten, um schließlich sein Gehirn für den Alchemistischen Golem zu ernten, den er zu bauen beabsichtigt. Wer sich die Werkzeuge näher ansieht, kann auf derartige Absichten mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes) gegen SG 25 folgern.

Die Treppe im Westen führt nach Bereich **E1** hinunter.

Schätze: Die alchemistischen Werkzeuge bilden ein Alchemielabor [Meisterarbeit]. Zwischen ihnen liegt ein *Stab: Sanfte Ruhe* (44 Ladungen).

D8. Qlioppothwachen (HG 13)

Abgesehen von zwei menschengroßen Felsbrocken in der Nordost- und Südostecke dieses Raumes ist die Kammer leer. Die Geheimtür in der Ostwand ist sehr gut verborgen (Wahrnehmung, SG 40). Hinter der Geheimtür befindet sich eine sich verjüngende Nische mit einem 7 cm durchmessenden Guckloch, durch welches man in den Haupttempel des Groetus in Bereich **E13** hinabsehen kann. Sofern Ardathanatus nicht von den Kreaturen in diesem Raum gewarnt wurde, hält er sich wahrscheinlich im Tempel auf und wirkt gerade eines seiner langen Rituale zur Neuausrichtung der *Weltuntergangspforte*, wenn die SC durch dieses Fenster blicken – weitere Einzelheiten findet du bei Bereich **E13**.

Kreaturen: Die beiden seltsamen Felsbrocken in den Zimmerecken sind in Wirklichkeit zwei Gongoriner, die

mittels ihrer zauberähnlichen Fähigkeit *Statue* unauffällig wirken. Diese Qlippothen greifen nicht an, falls die SC nur den Raum durchqueren, sie beobachten und berichten Ardathanatus in Bereich **E13** telepathisch. Sollten die SC aber den Raum durchsuchen oder versuchen einen der Qlippothen zu beschädigen, greifen beide Monster sofort an. Andernfalls warten sie ab, bis die SC den Raum verlassen haben. Dann schleicht von ihnen weiter den SC nach, um sie zu beobachten. Sollte er entdeckt werden, greift er sofort an und zieht sich kämpfend in diesen Raum zurück, um die Hilfe seines Gefährten zu erlangen. Die Monster kämpfen bis zum Tod.

Gongoriner (2) **HG 11**
EP je **12.800**
TP je 137 (siehe Seite 452)

D9. Gefängnis (HG 12)

Ein großer Mahagonischreibtisch mit einem hochlehnigen Lederstuhl dominiert diesen Raum. Neben dem Tisch steht eine Kiste. In einem Holzregal liegen mehrere Handschellen und ein paar Knüppel. Zwei Stahltore in der Ostwand führen zu zwei parallel verlaufenden Zellenreihen.



Nildus Thilano

In diesem Raum wurden früher Gefangene des Kultes und zuweilen auch Menschenopfer für spezielle Rituale verwahrt. Er war viele Jahre lang ungenutzt, bis Ardathanatus kam. Er brachte hier nach dem Angriff überlebende Dorfbewohner und Bedienstete des Klosters unter. Heute ist nur noch ein Gefangener übrig, Nildus Thilano, der frühere Erastilpriester des Klosters (siehe unten, Entwicklung).

Kreaturen: Das Gefängnis wird gegenwärtig von einem kolossalen Monster bewacht, einer gehörnten affenartigen Kreatur mit blutrotem Fell, in deren Brust ein großes Maul klafft. Es handelt sich um einen Baregara, einen Unhold des Abyss, welcher von manchen für einen Protodämonen gehalten wird. Der Name dieses Baregaras ist Tezmakruh; Ardathanatus hat ihn als Gefängniswächter aus dem Abyss gerufen. Wenn ein Gefangener nicht mehr von Nutzen ist, erhält Tezmakruh seine Leiche als Bezahlung. Ardathanatus hat Nildus unter anderem bis jetzt am Leben erhalten, um die letzte Bezahlung des Baregara hinauszuzögern und weiter über diesen verfügen zu können. Seit der Baregara mit seinen Zähnen zuletzt Knochen zermalmen konnte, ist einige Zeit vergangen, so dass er Eindringlinge angreift, sobald er sie sieht. Er kämpft bis zum Tod.

Tezmakruh **HG 12**
EP 19.200
Baregara (*PF MHB III*, S. 29)
TP 168

Schätze: In der Kiste neben dem Schreibtisch befindet sich Nildus' Ausrüstung (siehe seine Spielwerte). Dazu kommen Münzen und Schmuck im Wert von 350 GM, welche anderen (nun toten) Gefangenen abgenommen worden sind.

Entwicklung: Nur die südöstlichste Zelle enthält noch einen Gefangenen. Die Tür dieser Zelle ist nicht nur verschlossen, sondern wurde zudem mittels *Stein formen* mit der Wand verschmolzen. Sie muss mittels ähnlicher Magie wieder gelöst oder zertrümmert werden (Härte 10, 60 TP, Zerschmettern SG 28).

In der Zelle hockt ein halbverhungerter Mann, der von blauen Flecken und Narben übersät ist, welche von Saugnäpfen zu stammen scheinen (dies sind teilweise geheilte Verletzungen, die aus diversen Folterungen durch Qlippothen resultieren). Es handelt sich um Nildus Thilano, einen älteren Mann, welcher bis zu seiner Gefangennahme der ansässige Kleriker Erastils gewesen ist. Als Ardathanatus angriff, war Nildus in seinem Glauben bereits ziemlich wankend gewesen – er hatte zu viel Leid und zu viele Tragödien in seinem Leben gesehen und zudem seine ganze Familie im Laufe eines furchtbaren Jahres aufgrund von Krankheiten verloren, so dass sein Glaube völlig erschüttert war. Die Geschwindigkeit, mit der Ardathanatus das Kloster erobern konnte, Zolerims Verrat und die Schrecken, welche er in Gestalt der Qlippothen und Untoten erblicken musste, zerschmetterten seinen Glauben vollständig, so dass er keine Verbindung mehr zu Erastil besitzt. Der frühere Kleriker weiß, dass sein fehlender Glauben ihn zu einem Nachleben in Qual verdammt hat, was ihn noch mehr deprimiert. Er ist in Hungerstreik getreten und leidet daher unter dem resultierenden, nichttödliche Schaden und ständiger Erschöpfung. Falls die SC ihn retten, halten ihn seine Depressionen davon ab, ihnen eine Hilfe zu sein, selbst wenn sie ihn heilen und ihm seine Ausrüstung bringen. Er folgt den SC ziellos und meidet Kämpfe, versucht aber nicht, aus dem Gewölbe zu entkommen, solange die SC ihn nicht persönlich hinausführen. Auf sich gestellt, hockt er sich einfach in eine Ecke und wartet auf den Tod. Er kann den SC von Ardathanatus berichten, weiß aber auch nicht mehr als Casamir und Gein. Er weiß nichts über das Gewölbe, sieht man davon ab, dass Ardathanatus ihm angekündigt hat, ihn „der Verwandelnden Plage als erstes Opfer darzubringen, sobald die *Weltuntergangspforte* mit Sekatar-Seraktis verbunden ist". Nildus oder ein Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 25 können enthüllen, dass die „Verwandelnde Plage" eine andere Bezeichnung für Yamasoth ist. Ein Fertigkeitswurf für Wissen (Die Ebenen) gegen SG 30 verrät, dass „Sekatar-Seraktis" das Reich des Qlippothenherrschers im Abyss ist. Nildus hat gegenwärtig 40 Punkt nichttödlichen Schaden durch Verhungern erlitten und ist erschöpft. Seine Spielwerte gehen davon aus, dass dieser Schaden geheilt und ihm seine Ausrüstung zurückgegeben wurde. Er ist aber immer noch ein ehemaliger Kleriker Erastils. Ob er seinen Glauben zurückerlangen kann, hängt zu guten Teilen davon ab, wie die SC ihn behandeln und wie erfolgreich sie gegen Ardathanatus sind. Doch auch dann benötigt er einige Zeit, um sich von den Erlebnissen zu erholen und seine übernatürlichen Klerikerfähigkeiten und Zauberkräfte zurückzuerlangen. Er kann seine Schriftrollen als ehemaliger Kleriker nicht mehr verwenden, so dass er sie den SC als Dank für seine Rettung übergibt.

Nildus Thilano **HG 4**

EP 1.200
Alter menschlicher ehemaliger Kleriker Erastils 7
RG Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +5; **Sinne** Wahrnehmung +4

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 14 (+1 GE, +4 Rüstung)
TP 49 (7W8+14)
REF +3, **WIL** +9, **ZÄH** +5

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Schwerer Streitkolben [Meisterarbeit] +5 (1W8–1)
Fernkampf *Kompositbogen (lang) +1,* +7 (1W8/×3)

TAKTIK

Im Kampf Nildus bleibt bei Kämpfen im Hintergrund und unterstützt seine Verbündeten mit seinem Langbogen. Er geht nur in den Nahkampf, wenn er keine andere Wahl hat, und zieht es auch dann vor, Verbündete zu unterstützen und ihre RK oder Angriffswürfe zu verbessern.
Moral Nildus hat seine Familie und seinen Glauben verloren. Er hat nichts mehr, für das es sich zu leben lohnt, fürchtet sich aber vor Pharasmas Richtspruch und dem Nachleben. Er flieht aus einem Kampf, wenn er unter 30 TP reduziert wird.

SPIELWERTE

ST 9, **GE** 12, **KO** 10, **IN** 12, **WE** 19, **CH** 10
GAB +5; **KMB** +4; **KMV** 15
Talente Abhärtung, Im Kampf zaubern, Kernschuss, Präzisionsschuss, Verbesserte Initiative
Fertigkeiten Diplomatie +10, Überlebenskunst +11, Wissen (Natur) +8, Wissen (Religion) +11 **Sprachen** Gemeinsprache, Varisisch
Kampfausrüstung *Schriftrolle: Lebensatem, Schriftrolle: Teilweise Genesung* (2x), *Schriftrolle: Gift neutralisieren*; **Sonstige Ausrüstung** *Beschlagene Lederrüstung +1, Kompositbogen (-lang) +1* mit 20 Pfeilen, Schwerer Streitkolben [Meisterarbeit]

Belohnung: Nildus Thilano zu retten, bringt den SC 4.800 EP. Ihm dabei zu helfen, seinen Glauben zurückzuerlangen und wieder zu einem Kleriker zu werden, dürfte die Dauer des Aufenthalts der SC im Windliedkloster übersteigen, würde ihnen aber weitere6.400 EP einbringen.

D10. Meeresraum

Dieser Raum ist mit großen Reliefs aus meeresblauem Marmor geschmückt, welche das Meer und seine Bewohner darstellen: Fische, Schalentiere, Mollusken, Delphine, Wale und viele Angehörige des Meervolkes. An der Nordwall hängt eine kugelförmige Lampe aus geriffeltem Kristall.

Die Dekoration dieses Raumes wurde zu Ehren einer Vision des Hohepriesters des Tempels erschaffen. In dieser sah er, wie die Angehörigen des Meervolkes aus den Tiefen des Meeres hinaufstiegen, in runenbedeckte Hörner bliesen und das Land so ins Meer stürzen ließen. Diese metaphorische Vision des Erdenfalls inspirierte den ersten Hohepriester, seinen Tempel genau an diesem Ort zu errichten.

Schätze: Die Lampe aus blauem Kristall ist mit einer *Dauerhaften Flamme* belegt und von sehr guter handwerklicher Qualität, ihr Wert beträgt 3.500 GM.

D11. Gathuspias Schlupfloch (HG 13)

Dieser Raum scheint nur alte Kisten, leere Säcke und auf dem Kopf stehende Tonvasen unterschiedlicher Formen und Größen zu enthalten. Auf einem Tisch in der nordöstlichen Ecke stehen mehrere seltsame Gefäße, welche blauen Nebel zu enthalten scheinen.

Kreaturen: Eine von Ardathanatus gefährlicheren Dienerinnen nutzt diesen Bereich als Lagerraum: Gathuspia, die Nachtvettel, welche den Großteil ihrer Zeit in ätherischer Gestalt verbringt. Wenn die SC den Raum erstmals betreten, besteht eine Chance von 25%, die Nachtvettel hier anzutreffen. Sollten sie aber eines oder mehrere der leeren *Seelengläser* berühren, bewegen oder wegnehmen, steht der Nachtvettel jede Runde ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 zu, um dies zu bemerken. Sobald dies geschieht, kehrt sie 1W4 Runden später in diesen Raum zurück, legt ihre ätherische Form ab und verlangt die Rückgabe ihres Eigentums. Sie greift die SC in jedem Fall an, da sie ihre Seelen in den Gläsern einfangen will. Außerdem weiß sie, dass es Ardathanatus erfreuen wird, wenn sie die Eindringlinge besiegt, und er sie voraussichtlich belohnen wird.

Gathuspia **HG 13**

EP 25.600
Nachtvettel-Hexe 8 (*PF MHB*, S.193; *PF EXP*, S. 32)
NB Mittelgroße Externare (Böse, Extraplanar)
INI +10; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +21

VERTEIDIGUNG

RK 32, Berührung 17, auf dem falschen Fuß 25 (+1 Ausweichen, +6 GE, +11 natürlich, +4 Rüstung)
TP 192 (16 TW; 8W10+8W6+120)
REF +12, **WIL** +16, **ZÄH** +16
Immunitäten Bezauberung, Feuer, Furcht, Kälte, Schlaf; **SR** 10/Kaltes Eisen und Magie; **ZR** 24

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m (Gut)
Nahkampf *Unheiliger Dolch +1,* +19/+14/+9 (1W4+7/17–20), Biss +13 (2W6+3), Klaue +13 (1W4+3)
Besondere Angriffe Hexereien (Heilen [Mittelschwere Wunden heilen], Hexenblick [–4, 9 Runden], Hexenflug [Federfall beliebig oft, Schweben 1/Tag, Fliegen 8 Minuten/Tag], Unglück [2 Runden], Schlummer [8 Runden]), Träume heimsuchen
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 8; Konzentration +13)
Immer — *Böses entdecken, Chaotisches entdecken, Gutes entdecken, Magie entdecken, Rechtschaffenes entdecken*
Beliebig oft — *Ätherische Gestalten, Magisches Geschoss, Schwächestrahl* (SG 16), *Seele binden* (SG 24), *Tiefer Schlaf* (SG 18), *Unsichtbarkeit*
Vorbereitete Zauber (ZS 8; Konzentration +14)
4. — *Dimensionstor, Schwere Wunden heilen, Verwirrung* (SG 20)
3. — *Ansteckung* (SG 19), *Blitz* (SG 19), *Stinkende Wolke* (SG 19), *Vampirgriff*
2. — *Blindheit/Taubheit* (SG 18), *Person festhalten* (SG 18), *Spinnennetz* (SG 18),*Unsichtbares Sehen, Untote befehligen* (SG 18)
1. — *Befehl* (SG 17), *Leichte Wunden heilen, Magierrüstung, Person bezaubern* (SG 17), *Schwächestrahl* (2x, SG 17)
0. (beliebig oft) — *Ausbluten* (SG 16), *Botschaft, Erschöpfende Berührung* (SG 16), *Licht*
Schutzherr Seuche

TAKTIK

Vor dem Kampf Gathuspia wirkt vor einem Kampf *Magierrüstung* und *Unsichtbarkeit* und setzt ihre Hexerei Hexenflug ein, um ihre Beweglichkeit zu erhöhen.

Im Kampf Gathuspia verbringt die ersten Kampfrunden damit, mittels ihrer Magie Gegner zu schwächen. Um zu stören und zu verletzen setzt sie *Blitz* und *Verwirrung* ein. Um ihre Bewegung zu behindern, greift sie auf *Stinkende Wolke* und *Spinnennetz* zurück. Sobald sie die SC über den Raum verteilt hat, geht sie in den Nahkampf und nutzt Konzentrierter Angriff zusammen mit ihrem Biss. Sie weiß, dass sie rüstungstechnisch gut geschützt ist, doch sollten ihre Gegner sie dennoch treffen und ihre Schadensreduzierung überwinden können, zieht sie sich auf Fernkampfdistanz zurück und setzt *Magische Geschosse* und andere Magie ein. Sie versucht, die Seelen getöteter SC mittels *Seele binden* so rasch wie möglich einzufangen. Sollte es ihr gelingen, drei Seelen zu fangen und ihre *Seelengläser* zu füllen, wechselt sie auf die Ätherebene und gibt sich mit ihrem Preis vorerst zufrieden.

Moral Gathuspia unterscheidet sich von den anderen Externaren in Ardathanatus' Diensten darin, dass er sie nicht mittels Magie an seine Seite gerufen hat. Sie hat ihr Bündnis mit dem Elfen selbst ausgehandelt. Die Nachtvettel schätzt zwar seine Unterstützung und hofft, dass er mit seiner Mission Erfolg hat – schließlich erhöht sich dann die Anzahl der Seelen, die sie erbeuten kann -, folgt ihm aber nicht in blinder Treue. Sie würde auch nicht ihr Leben für ihn opfern, sollte sie daher unter 41 TP reduziert werden, versucht sie, mittels *Ätherische Gestalten* zu fliehen, und kehrt nicht zurück.

SPIELWERTE

ST 23, **GE** 23, **KO** 22, **IN** 22, **WE** 14, **CH** 21

GAB +12; **KMB** +18; **KMV** 35

Talente Abhärtung, Ausweichen, Im Kampf zaubern, Kritischer-Treffer-Fokus, Kritischer Treffer (Blutend), Konzentrierter Schlag, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Dolch)

Fertigkeiten Bluffen +24, Einschüchtern +24, Fliegen +33, Heimlichkeit +25, Motiv erkennen +21, Schwimmen +10, Verkleiden +21, Wahrnehmung +21, Wissen (Arkanes) +25, Wissen (Die Ebenen) +25, Zauberkunde +25

Sprachen Abyssisch, Celestisch, Gemeinsprache, Infernalisch

Besondere Eigenschaften Gestalt wechseln (beliebiger Humanoider, *Gestalt verändern*), Herzstein, Hexenvertrauter (Spinne namens Seleste)

Sonstige Ausrüstung *Unheiliger Dolch +1*, *Herzstein*, *Seelenglas* (3)



GATHUSPIA

D12. Heiliges Feuer (HG 12)

Vier Säulen tragen die 12 m hohe Gewölbedecke dieser großen Kammer. Jede Säule ist mit flammenartigen Reliefs und stilisierten Abbildungen von Phönixen bedeckt. In der Mitte des Raumes befindet sich ein niedriges, zweistufiges Podest mit einer rautenförmigen Feuergrube, in welcher eine Schmiede steht.

Die Schmiede in diesem Raum ist im Grunde ein unbeweglicher magischer Gegenstand, der vor langer Zeit von der Groetuspriesterschaft angefertigt worden ist. Hier wurden die *Apokalypsenschlösser* gefertigt, ebenso wie Teile der *Weltuntergangspforte* selbst, sowie viele andere magische Metallgegenstände, welche der Kult eingesetzt hat. Die Schmiede strahlt starke Beschwörungsmagie aus. Jeder, der die zentrale Feuergrube betritt, erleidet 3W6 Punkte Feuerschaden pro Runde. Ein Charakter, der diesem Feuer widerstehen kann, kann die Schmiede nutzen, um alle möglichen Metallgegenstände zu schmieden und auch besonders widerstandsfähige Metalle wie Adamant oder Horacalcum zu bearbeiten. Die Kosten hier hergestellter magischer Gegenstände werden um 10% gesenkt.

Kreaturen: Früher mühte sich hier ein Schmied aus dem Volk der Feuerriesen ab. Heute jedoch hat Ardathanatus eine verbesserte Ifrit namens Beschka in die Schmiede beordert, welche für ihr Können als Waffen- und Rüstungsschmied bekannt ist. Es war nicht leicht, ihre Zusammenarbeit zu erlangen und Ardathanatus musste zu seiner Enttäuschung versprechen, ihre Gabe, *Wünsche* zu verleihen, nicht zu nutzen, sofern es über das Schmieden von Waffen hinausging. Dafür schmiedet Beschka ihm eine neue Waffe und eine neue Rüstung aus einem großen Vorrat Horacalcum-Erz, den er sich unter dem Hohlberg sichern konnte. Der Ifrit helfen drei Salamander, diese Kreaturen konnte Ardathanatus weitaus leichter zur Zusammenarbeit zwingen. Sie nutzen Beschkas *Wunsch*, um ihr bei der Herstellung der Rüstung zu helfen. Wenn die SC diese Kammer erstmals betreten, hat Beschka die Hellebarde fertiggestellt und steht kurz vor der Vollendung der Rüstung. Sie möchte endlich fertig werden, um heimkehren zu können. Sollten die SC sie konfrontieren, winkt sie müde ab und erklärt in der Gemeinsprache: „Ich muss es hier nur noch einen Tag aushalten. Geht und macht mir keinen Ärger, dann muss ich euch nicht bei lebendigem Leib verbrennen.“ Falls die SC nicht gehorchen, stößt sie einen tiefen Seufzer aus und greift an – in diesem Fall entsteigt jedem der vier Kohlebecken in den Ecken des Raumes ein Großer Feuerelementar, um der Ifrit zu helfen. Da Beschka durch den Zauber *Verbündeter aus den Ebenen* an den Zauber gebunden ist, hat sie keine andere Wahl als bis zum Tod zu kämpfen.

Beschka **HG 9**
EP 6.400
Verbesserte Ifrit (*PF MHB*, S.106, 295)
TP 115

Salamander (3) **HG 6**
EP je 2.400
TP je 76 (*PF MHB*, S. 226)

Große Feuerelementare (4) **HG 5**
EP je 1.600
TP je 60 (*PF MHB*, S. 98)

Schätze: Beschka ist einen Tag von der Fertigstellung einer *Horacalcum-Ritterrüstung des mittleren Bollwerks +1* entfernt (Horacalcum ist ein Himmelmetall, welches im ersten Band dieses Abenteuerpfades näher beschrieben wird). Sollte die Rüstung fertiggestellt werden, ist sie 77.500 GM wert; hierzu sind ein Tag Arbeit und ein Fertigkeitswurf für Handwerk (Rüstung) gegen SG 29 in einer Schmiede erforderlich, die zur Bearbeitung dieses seltenen Metalls ausgestattet ist.

Entwicklung: Sollten die SC Beschka ihre Arbeit vollenden lassen, ist sie einen Tag später mit der Rüstung fertig und lässt sie Ardathanatus liefern. Sie kehrt nach Hause zurück und sollten die SC den Elfen zu diesem Zeitpunkt noch nicht besiegt haben, trägt er fortan diese Rüstung anstelle seiner Adamantrüstung.

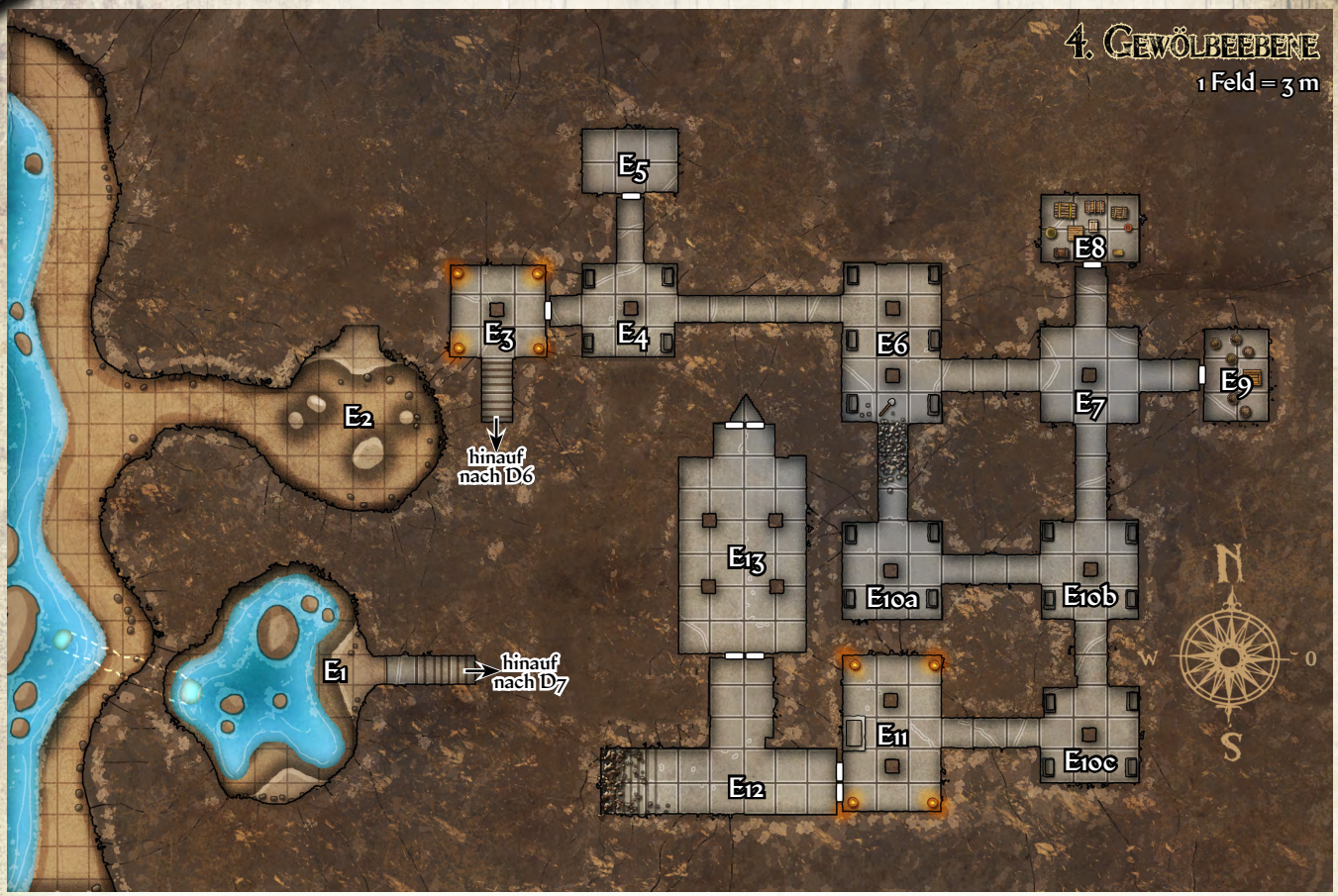
Sollten die SC es schaffen, die Ifrit fortzuschicken oder zu verbannen, ohne sie zu töten, ist sie ihnen dankbar, die Zeit ihrer Knechtschaft verkürzt zu haben – und wenn es nur ein Tag ist. Nur 2W4 Tage später erscheint ein Feuermephit vor den SC, verbeugt sich tief und informiert sie, dass Beschka ihnen dafür dankt, sie frühzeitig aus dem Pakt mit Ardathanatus befreit zu haben. Als Belohnung schickt die Ifrit diesen Mephiten, einen Stiefellecker namens Gogorog, um den SC eine Belohnung zu überbringen: eine *Glücksklinge*, welche einen *Wunsch* enthält.

E1. Südliche Höhle (HG 12)

Das aufgewühlte Wasser einer Meereshöhle erfüllt diese Grotte mit dem Geräusch der Brandung. Wie Inseln ragen ein paar steile Felsen aus dem Wasser. Im Süden erhebt sich ein 3 m hoher Vorsprung aus dem Wasser. Hoch oben auf diesem Vorsprung steht eine rostige Kiste, welche von einem kleinen Berg aus Goldmünzen und Silberbesteck umgeben ist.

Der Wasserstand auf der Karte zeigt die Höhle bei Ebbe. Die Wassertiefe beträgt dann 4,50 m. Bei Flut steigt das Wasser 3 m an, so dass sich nur die helleren Bereiche über Wasser befinden. Die dunkleren Bereiche sind 0,30 m tief. Die Treppe im Osten führt nach Bereich **D7** hinauf, während unter Wasser ein Tunnel im Westen zu einem tiefen Tidetümpel hinausführt. Um diesen von außerhalb des Wassers zu bemerken, ist ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25 erforderlich. Aufgrund des starken Algenwachstums auf der anderen Seite findet man das andere Ende des Tunnels vom Strand aus nur mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 35.

Kreaturen: Ein Schlägertruppe aus einem halben Dutzend besonders roher Seedraka nistet in diesen Höhlen. Die aquatischen Draka hausen hier schon seit vielen Monaten und wurden von den Priestern des Klosters nicht bemerkt. Die Drakas sind nicht sonderlich schlau, aber clever genug, um ihr Versteck unter Wasser zu betreten und zu verlassen und nur Ziele in mehreren Kilometern Entfernung vom Kloster anzugreifen. Sie wissen, dass man sie angreift, wenn die Priester von ihrer Gegenwart erfahren. Ardathanatus stieß bei seinen Erkundungen auf die Drakas und hat sich mit einigen Schätzen ihre „Kooperation“ erkauft – sie



stören ihn nicht und er stört sie nicht. Die Drakas glauben zunächst, dass die SC zu Ardathanatus gehören und mehr „Kooperationszeit" erkaufen wollen. Daher fordern sie die SC auf, ihren Tribut bei der Kiste abzulegen. Sollten die SC gehorchen und Wertsachen im Wert von wenigstens 2.000 GM zurücklassen, lassen die Seedrakas sie nach Belieben kommen und gehen – andernfalls greifen sie an. Sie verfolgen Gegner sogar bis ins Gewölbe, aber nicht weiter als bis zur 3. Ebene. Opportunistische SC könnten die Drakas sicher dorthin locken und in Kämpfe mit anderen Bewohnern verwickeln, da Ardathanatus Anweisung, die Drakas in Ruhe zu lassen, nur gilt, solange diese nicht ins Gewölbe eindringen.

Verbesserte Seedrakas (6) **HG 7**
EP je 3.200
TP je 87 (*PF MHB II*, S. 88, 293)

Schätze: Ardathanatus' Geschenk an die Seedraka besteht aus 1.300 GM und einem Haufen Silbergeschirr im Wert von 700 GM, welches aus dem Koster stammt. Die rostige Kiste steht hier schon seit Jahrzehnten, damals hat ein Pirat aus Rätselhafen seinen Schatz in dieser Höhle versteckt. Der Pirat ist längst tot und die Drakas haben die Kiste aufgebrochen, um sich ihren Inhalt anzusehen – der Deckel lässt sich daher leicht abnehmen. In der Kiste liegen fünf rissige Lederbeutel mit jeweils 500 GM, ein löchriger Seidenbeutel mit 30 Perlen (Wert je 100 GM), ein Dolch [Meisterarbeit] mit einer edelsteinbesetzten Scheide (die Scheide ist ruiniert, die 12 Granate sind aber jeder 100 GM wert), ein *Magierring I* und ein *Amulett der mächtigen Fäuste +2*.

E2. Nördliche Höhle

Ein breiter Tunnel führt im Westen abwärts bis zum Strand. Im Norden befindet sich in etwa 1,50 m Höhe ein Vorsprung.

Während der Flut befinden sich nur der Vorsprung und die vier kleinen Inseln über Wasser. Bei Ebbe ist die Höhle trocken, wenn auch von Algen bedeckt.

Bis vor kurzem gab es zwischen dieser Höhle und Bereich **E3** in der Nordwand eine geheime Verbindung, allerdings gefiel Ardathanatus diese „Hintertür" nicht, so dass er sie mit mehreren *Steinwänden* versperrte. Mittels *Stein formen* gab er der Nordwand ein natürliches Aussehen, allerdings kann man mittels eines Fertigkeitswurfs für Wahrnehmung gegen SG 30 deutliche Auffälligkeiten entdecken, welche auf magische Manipulationen hindeuten. Gelingt ein Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes) gegen SG 25, kann man bestätigen, dass anscheinend *Steinwand* und *Stein formen* genutzt worden sind. Ohne mächtige Magie erfordern Grabungen einige Zeit, hartnäckige SC könnten auf diesem Weg aber ins Gewölbe gelangen. Sollten sie noch nicht die 12. Stufe erreicht haben, könnten sie dort aber klar überfordert sein!

E3. Opferstätte (HG 9)

In die Wände dieses Raumes wurden zahlreiche Nischen gearbeitet, in denen Vasen und Urnen stehen. In der Mitte ragt eine Steinsäule auf, in welche eine Spirale aus zackigen Runen gearbeitet worden ist.

Auf dieser Gewölbeebene begruben die groetischen Priester ihre Toten. Als Thassilon unterging, begaben sich die überlebenden Priester hierher, um rituellen Selbstmord zu begehen und zu ewigen untoten Wächtern zu werden. Die Worte auf der Säule sind Gebete an Groetus auf Thassilonisch, welche diese Ebene als Ort der ewigen Ruhe segnen. Der Wandbereich, den Ardathanatus mittels *Steinwänden* versiegelt hat, kann wie unter Bereich **E2** beschrieben entdeckt werden. Die Treppe im Süden führt nach Bereich **D6** hinauf.

Falle: Die Tür im Osten ist mit einem *Apokalypsenschloss* versperrt und zusätzlich mit einer *Mächtigen Glyphe der Abwehr* gesichert. Diese lärmende Falle soll weniger Eindringlinge töten, als vielmehr die Bewohner dieser Ebene über ihr Eintreffen alarmieren. Wird die Falle ausgelöst, kommen die Wächter in Bereich **E4** herbei, um nachzusehen.

Mächtige Glyphe der Abwehr **HG 9**
EP 6.400
Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 31; **Mechanismus ausschalten** SG 31

EFFEKTE
Auslöser Ort; **Rücksetzer** Keiner
Effekt Zaubereffekt (*Mächtige Glyphe der Abwehr*, Schallexplosionsglyphe, 7W8 Schallschaden, Reflex SG 21 halbiert); mehrere Ziele (alle Kreaturen in Bereich **E3**)

E4. Wächtergruft (HG 12)

Dieser Raum ist bis auf vier Steinsarkophage in den Ecken leer.

Kreaturen: Die vier Sarkophage enthalten die uralten Knochen von vier Groetusklerikern, welche sich zur Verwandlung in Höhere Schatten anerboten haben, um die Gruft zu bewachen. Die Schatten dienen nun Ardathanatus und kommen rasch heraus, um jeden anzugreifen, der diesen Raum betritt. Sie kommen auch nach Westen nach Bereich **E3**, um jeden anzugreifen, welcher dort die Falle auslöst. Die Schatten kämpfen bis zur Zerstörung und verfolgen Gegner auf der ganzen Ebene mit Ausnahme der Bereiche **E1** und **E2**.

Höhere Schatten (4) **HG 8**
EP je 4.800
TP je 58 (*PF MHB*, S. 228)

E5. Beinhaus

In den Wänden dieses Raumes sind hunderte enger Nischen, in denen tausende, vielleicht auch zehntausende von Knochen liegen.

Die hier gelagerten Knochen gehören zu den vielen, welche im Groetustempel in den Jahrhunderten zur Blütezeit Thassilons gedient haben. Die Knochen sind recht zerbrechlich und zerfallen bei Berührung zu Staub. Dies kann man an jenen Nischen sehen, wo Ardathanatus sich die Knochen angeschaut hat und zu der Erkenntnis gekommen ist, dass sie als Komponenten eines Knochengolems zu zerbrechlich sind. Pro erkundeter Nische besteht die Chance, dass der Suchende einem nicht ruhenden Lepraerreger ausgesetzt wird, der sich im Staub befindet (Zähigkeit SG 12, keine Wirkung, siehe *Pathfinder Grundregelwerk*, S. 557).

E6. Krypta der Geliebten Akolyten (HG 12)

In dieser großen Krypta stehen sechs Steinsarkophage. Jeder ist mit dem Bild eines totenschädelförmigen Mondes und Reihen von Runenzeichen geschmückt. Im Süden ist ein Tunnelstück teilweise eingestürzt; man kann allerdings hindurchkriechen, die Höhe beträgt etwa 0,60 m.

Ein Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 25 bei Studium der Sarkophage durch jemanden, der Thassilonisch lesen kann, genügt, um festzustellen, dass hier bevorzugte Akolyten bestattet wurden. Wenn neue bevorzugte Akolyten verstarben, wurden die ältesten Knochen ins Beinhaus (Bereich **E5**) verbracht.

Der südwärts nach Bereich **E10a** führende Tunnel ist eingestürzt, als Ardathanatus versuchte, hier unter Einsatz magischer Manipulation eine komplizierte Falle zu errichten, um eine Steinschlagfalle wie im Durchgang nach Bereich **E7** zu erschaffen. Ein Charakter, welcher sich das Geröll im Süden ansieht und einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25 schafft, bemerkt mehrere Steinblöcke mit schwachen, beschädigten Runenmarkierungen. Diese Entdeckung macht es leichter, die Falle im Osten zu entdecken und zu entschärfen, da sie einen Bonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung und Mechanismus ausschalten gegen diese Falle verleiht.

Ein mittelgroßer Charakter kann sich durch die Lücke mittels eines Fertigkeitswurfs für Entfesselungskunst gegen SG 20 nach Bereich **E10a** hindurchzwängen. Kleinere Kreaturen behandeln den Bereich lediglich als schwieriges Gelände. Jedes Mal, wenn jemand den Tunnel benutzt, besteht eine Chance von 25%, dass die Wände und die Decke endgültig nachgeben (behandle dies wie einen Einsturz, siehe *Pathfinder Grundregelwerk*, S. 415).

Falle: Ardathanatus hatte mehr Glück damit, den Gang zwischen den Bereichen **E6** und **E7** in eine Falle zu verwandeln. Sobald jemand sich in diesem Gangstück Bereich **E7** auf 1,50 m annähert, bilden sich auf den Wänden magische Wellenbewegungen, als würden sie sich verflüssigen. Eine Sekunde später schießen tausende von Steinlanzen aus beiden Wänden und spießen alle Kreaturen im Gang auf. Sobald die Falle ausgelöst wurde, ziehen sich die Steinlanzen wieder in die Wände zurück und setzen sie zurück. Sollte jemand in der Auslöserzone verbleiben, wird die Falle erneut ausgelöst.

Wand mit Speerspitzen **HG 12**
EP 19.200
Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 34; **Mechanismus ausschalten** SG 34

EFFEKTE
Auslöser Ort; **Rücksetzer** Automatisch (nach 1 Stunde); **Umgehen** Kontakt mit Wänden, Boden und Decke vermeiden
Effekt Nahkampfangriff +20 (6W6+10/x3); mehrere Ziele (alle Kreaturen im Gang zwischen Bereich **E6** und **E7**)

E7. Lichter der Toten (HG 12)

Die rauen Wände dieser uralten Kammer sind mit leuchtenden Mustern geschmückt, welche zahllose Spiralen bilden. Die Decke ist mit Mondsymbolen und winzigen Totenschädeln geschmückt. Eine Symbolreihe auf der Vorderseite des mittleren Pfeilers ist größer als die anderen. Es scheint sich um eine Reihe von Runen zu handeln.

Die Wandreliefs können mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 30 als Gebete an Groetus identifiziert werden. Es sind Gebete, er möge den verstorbenen Gläubigen seine Gunst erweisen. Die Zeichen auf dem mittleren Pfeiler sind Thassilonisch und bedeuten: „Präsentiert den Schlüssel zum Ende der Zeit und sprecht das groetische Totengebet, um zu den Akolyten des Boten der Letzten Tage zu zählen." Ein Charakter, welcher den *Apokalypsenschlüssel* in die Höhe hält und das korrekte, zehn Sekunden lange Gebet ausspricht (Wissen [Religion], SG 30 – die Sprache ist egal), spürt plötzlich ein erdrückendes Gewicht auf sich lasten, als wäre die Luft schwerer geworden. Er erleidet als Folge für 1W4 Stunden einen Malus von -4 auf Initiativewürfe. Sollte jemand den Raum betreten und dann nicht binnen einer Minute dieses Ritual ausführen, sind die Folgen weitaus schwerwiegender: Die Wände leuchten kurz in kaltem, blauem Licht auf und alle Kreaturen im Raum müssen einen Willenswurf gegen SG 15 bestehen, um nicht für 1W6 Minuten erschüttert zu sein. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt.

Kreaturen: Das Leuchten der Muster auf den Wänden geht auf die Wächter der Kammer zurück – eine seltene Irrlichtvariante, welche als „Groetische Kerzen" bekannt ist. Diese Kreaturen finden sich nur an Orten, wo Groetus verehrt wird. Da sie kein Konzept für Zeit besitzen, können sie sich Ewigkeiten an einem Platz aufhalten. Groetische Kerzen entsprechen verbesserten Irrlichtern, verursachen aber Kälteschaden statt Elektrizität und sind im Grunde unsterblich, solange sie nicht gewaltsam zu Tode kommen. Diese Kreaturen warten mit ihrem Angriff, bis der Pulsschlag der Furcht den Raum erfüllt (oder jemand sie angreifen oder den Raum beschädigen will). Sie selbst sind gegen den *Furcht*-Effekt der Kammer immun. Wenn sie angreifen, ähneln die Groetischen Kerzen vage totenschädelförmigen Kugeln aus blauem Licht, welche von einem Nimbus seltsamer, in Bewegung befindlicher Runen umgeben sind. Die Groetischen Kerzen verfolgen Gegner durch das ganze Gewölbe und nehmen sogar die Jagd auf, sollte jemand den Raum verlassen, ehe der Furchteffekt ausgelöst wurde.

Groetische Kerzen (6) **HG 7**
EP je 3.200
Verbesserte Irrlichter (*PF MHB*, S. 157, 295)
TP je 76

E8. Vorbereitungsraum

In diesem Raum stehen mehrere lange Tische. Auf jedem liegen zahlreiche chirurgische Werkzeuge und Ausstattung zum Einbalsamieren. Jede Tischplatte trägt uralte, dunkle Flecken.

Schätze: In diesem Raum haben die groetischen Kultanhänger ihre Toten zur Mumifizierung vorbereitet. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 25 kann ein SC bestätigen, dass ein mächtiger Kleriker mit den vorhandenen Werkzeugen Tote in Mumien verwandeln kann. Seltsamerweise wurden einige der Werkzeug so modifiziert, dass man sie möglicherweise auch bei sich selbst benutzen kann. Die seltsamen Einbalsamierungswerkzeuge sind als Satz 500 GM wert. Der ganze Raum unterliegt einem permanenten *Ort entweihen*. Als Folge besitzen die hier erschaffenen Mumien, welche sich nun in den Bereichen **E10** und **E11** aufhalten +2 TP pro TW.

E9. Tempelschatzkammer

Die Tür dieses Raumes ist mit einem *Apokalypsenschloss* gesichert.

Mehrere große, uralt wirkende Töpfergefäße stehen in diesem Raum zwischen Haufen von Münzen und glitzernden Edelsteinen.

Schätze: Auf dem Boden des Raumes verstreut liegen 4.325 SM uralter thassilonischer Prägung, welche einem Sammler pro Stück 1 GM wert wären. Dazwischen liegen insgesamt 50 Halbedelsteine und Korallenstücke, von denen jeder 100 GM wert ist. In den fünf Urnen lagerte einst der wichtigste Teil des Tempelschatzes – Wasser des Styx! Das Wasser ist längst verdunstet, hat aber in jeder Urne eine stinkende Kruste hinterlassen, welche mittels eines Fertigkeitswurfs für Wissen (Die Ebenen) gegen SG 30 als Rückstände von Styxwasser identifiziert werden kann. In jeder Urne wurde zudem ein besonderer magischer Gegenstand aufbewahrt, welcher dem Tempel heilig gewesen ist. Leider sind die Gegenstände nach ihrem langen Aufenthalt in dem extraplanaren Wasser verflucht – es handelt sich um ein *Amulett der Unabwendbaren Ortung*, *Armschienen der Wehrlosigkeit*, ein *Falsches Gedankenmedaillon*, ein *Tölpelring* und einen *Laststein*.

E10. Krypten der Letzten Priester (HG 12)

In den Ecken dieses großen, quadratischen Raumes stehen vier Sarkophage. Jeder ist mit einem Relief eines totenschädelgesichtigen Mondes geschmückt. Eine Säule in der Raummitte trägt die Decke.

Kreaturen: In diesen drei Räumen wurden zwölf letzten Priester des Tempels zur Ruhe gebettet, nachdem ihr Hohepriester Kandamereus ihnen bei der Transformation in Mumien geholfen hatte. Nun liegen alle 12 Mumien in ihren Sarkophagen und warten. Sie sind ihrem Meister Kandamereus gegenüber immer noch loyal, welcher seinerseits Ardathanatus die Treue geschworen hat.

Die 12 Mumien in diesen drei Räumen haben eine ungewöhnliche Gemeinsamkeit: Sie teilen sich einen Verstand und können ihre Räume wahrnehmen, als könnten sie durch ihre Sarkophage hindurchsehen und –hören! Da diese Mumien quasi ein Schwarmbewusstsein besitzen, ist es schwer, sie zu überraschen oder in die Zange zu nehmen. Sollten die Mumien bemerken, wie die SC diese Räume betreten, warten sie ab, bis die SC versuchen, sich auf Bereich **E11** zuzubewegen (z.B. indem sie von Bereich **E10a** nach **E10b** gehen oder von **E10b** nach **E10c**), oder einen der Sarkophage öffnen. Geschieht eines davon, stoßen alle 12 Mumien die Decke ihrer steinernen Särge fort, erheben sich und greifen die Eindringlinge an. Sie verfolgen Gegner nach Bereich **E11**, aber nicht nach Norden. Ansonsten kämpfen sie bis zum Tod.

Groetische Mumien (12) **HG 5**
EP je 1.600
Mumienvariante (*PF MHB*, S. 191)
TP je 76
Schwarmbewusstsein (ÜF) Solange eine groetische Mumie sich nicht mehr als 90 m von den übrigen entfernt, können alle anderen jede Gefahr wahrnehmen, welche diese eine wahrnimmt. Keine groetische Mumie in einer Gruppe gilt als in die Zange genommen oder auf dem falschen Fuß angetroffen, solange dies nicht für alle zutrifft.

E11. Kandamereus' Gruft (HG 14)

Aus vier großen Bronzekohlenbecken dringt orange flackerndes Licht durch diese große Krypta. Auf einem Podest etwa mittig der Westwand steht ein einzelner Sarkophag, dessen Seite ein Relief eines totenschädelgesichtigen Mondes trägt. Im Südwesten befindet sich eine Doppeltür, deren Türen mit totenschädelförmigen Schlössern gesichert sind.

Die Türen nach Südwesten sind mit *Apokalypsenschlössern* gesichert. Zum Öffnen müssen zwei *Apokalypsenschlüssel* gleichzeitig benutzt werden. Falls die SC nur einen Schlüssel besitzen, können sie versuchen, das andere Schloss zu knacken; dies ist aber gefährlich, da die Türen wie die Tür in Bereich **A10** mit einer *Labyrinth-ohne-Wände*-Fälle gesichert sind. Die Kohlebecken in den Raumecken sind mit *Dauerhaften Flammen* belegt.

Kreaturen: Diese Krypta ist die Gruft des Kandamereus, des mächtigen, untoten Anführers der groetischen Priester und der Stimme des Gottes des Weltenendes. Obwohl Kandamereus ähnlich wie seine Gefolgsleute in Bereich **E10** als Mumie konserviert worden ist, hat er sich dabei einer stark abweichenden Prozedur unterzogen: Nicht nur hat er sich selbst mumifiziert, er hat auch seine Persönlichkeit und einige seiner Klerikerstufen behalten, wenn auch nicht alle. Das Ergebnis ist eine weitaus mächtigere Kreatur als jene, die den SC in Bereich **E10** begegnet sind.

Wenn die SC diese Kammer betreten, treffen sie den mumifizierten Hohepriester des Groetus vor seinem Sarkophag stehend an. Sollte Kandamereus die SC bemerken, hebt er die Hände und befiehlt ihnen auf Thassilonisch in kommandierendem Tonfall innezuhalten. Dabei aktiviert er seine Aura der Verzweiflung, um etwas nachzuhelfen. Sollten die SC von Mumien aus Bereich **E10** verfolgt werden, bleiben auch diese stehen, gehen in Habachtstellung und stellen alle Angriffe ein. Sollten die SC sich weiter in den Raum hineinbewegen oder irgendeine Mumie angreifen, kämpft Kandamereus wie unten beschrieben.

Die SC müssen diesen uralten Wächter allerdings gar nicht bekämpfen, um ihn zu besiegen. Da Kandamereus stark über die Taten Ardathanatus' und das Wesen der Welt nachgedacht hat, plagen ihn mittlerweile Zweifel, dass der elfische Qlippothenanbeter wirklich das Weltenende auslösen will. Er fürchtet, dass Ardathanatus nur eine örtlich begrenzte Katastrophe herbeiführen will oder – schlimmer noch – nur nach persönlicher Macht über die Region strebt und sie daher auch erhalten will.

Nachdem er den SC befohlen hat stehenzubleiben, befragt der uralte, mumifizierte Kleriker sie, wobei er wieder Thassilonisch spricht. Seine sieben Fragen sind unten aufgeführt. Wenn die SC eine Frage beantworten, muss einem der SC ein Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 30 gelingen. Andere SC können die Aktion Jemand anderem helfen nutzen, wenn ihnen ein Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 10 gelingt. Kandamereus sucht nach der Wahrheit, wie die SC sie sehen – sollten die SC ihn belügen wollen, müssen ihnen Fertigkeitswürfe für Bluffen gegen Kandamereus' Motiv erkennen gelingen, wobei sie einen Malus von -10 erleiden. Sollte der unwahrscheinliche Fall zutreffen, dass Jasper Kandamereus bei den SC ist (siehe


KANDAMEREUS

im Sonderband zum zweiten Kapitel dieses Abenteuerpfades), erhalten sie dank seiner Gegenwart und seines Rates einen Situationsbonus von +10 auf den ersten Fertigkeitswurf für Diplomatie, aber nicht auf Würfe für Bluffen. Kandamereus stellt die folgenden Fragen:

1. „Was ist aus Thassilon nach dem Weltuntergang geworden?“
2. „Was ist aus meinem Groetustempel nach dem Weltuntergang geworden?“
3. „Hat die Welt sich von der Katastrophe erholt, die Thassilon zerstört hat?“
4. „Wird mein Herr und Meister Groetus auch heute noch verehrt?“
5. „Was wisst ihr über den Elfen Ardathanatus und seine Pläne für die Weltuntergangspforte?“
6. „Welche Pläne verfolgt ihr für die Weltuntergangspforte, falls ihr Ardathanatus besiegen könnt?“
7. „Akzeptiert ihr das Unvermeidliche?“

Egal was die SC antworten, Kandamereus hört ihnen ruhig zu. Wenn ihnen mindestens vier der sieben Fertigkeitswürfe für Diplomatie und/oder Bluffen gelingen, nickt die uralte Mumie anerkennend, sobald sie die letzte Antwort gegeben haben. Kandamereus wendet sich dann den eventuell anwesenden anderen Mumien zu und teilt ihnen mit, dass ihre Dienste nicht mehr benötigt werden und dass neue Streiter des Gottes des Weltenendes eingetroffen seien. Dabei macht er eine winkende Handbewegung. Die anderen Mumien seufzen und zerfallen zu Staub. Kandamereus wendet sich wieder den SC zu und informiert sie darüber, dass er ihnen helfen wird, Ardathanatus zu besiegen, sofern er im Gegenzug nach dem Endkampf weiterhin über die *Weltuntergangspforte* wachen kann. Sollten die SC ihm dies verweigern, seufzt er voller Bedauern und greift sie an. Er plant, ihre Leichen als Mumien wiederzubeleben, um an eine treuere Gruppe von Dienern zu gelangen, die ihm dabei hilft, Ardathanatus zu besiegen.

Zu Lebzeiten war Kandamereus ein hochgewachsener, schlanker Mann. Durch seine Mumifizierung wurden diese Merkmale noch verstärkt. Er trägt denselben Bronzeschmuck wie die anderen Kriegerschamanen und eine hohe, edelsteingeschmückte Krone. Als persönliche Waffe führt er ein *Stecken der Apokalypse* bei sich, einen der heiligsten magischen Gegenstände seines Ordens.

Kandamereus **HG 14**

EP 38.400

Mumienkleriker des Groetus 11 (*PF MHB*, S. 191

CB Mittelgroßer Untoter

INI +5; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +27

Aura Verzweiflung (9 m, gelähmt für 1W4 Runden, Willen SG 18 keine Wirkung)

VERTEIDIGUNG

RK 31, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 30 (+3 Ablenkung, +1 GE, +10 natürlich, +5 Rüstung, +2 Schild)

TP 229 (1W8+106)

REF +11, **WIL** +21, **ZÄH** +16

Immunitäten wie Untote; **SR** 5/—; **ZR** 23

Schwächen Empfindlichkeit gegen Feuer

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Hieb +21 (2W6+10 plus Mumienfäule)

Besondere Angriffe Aura des Wahnsinns (SG 20, 11 Runden/Tag), Negative Energie fokussieren 7/Tag (SG 19, 6W6)

Zauberähnliche Domänenfähigkeiten (ZS 11; Konzentration +16) 8/Tag — Hauch der Dunkelheit (5 Runden), Wahnbild (+/–5)

Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 11; Konzentration +16)

6. — *Mörderisches Phantom*D (SG 21), *Schutzhülle gegen Lebendes*
5. — *Immunität gegen Zauber, Monster herbeizaubern V, Monster herbeizaubern V*D (zaubert 1W3 Schatten herbei), *Schneller Tod* (SG 20)
4. — *Chaoshammer* (SG 19), *Göttliche Macht*, *Unheilige Plage* (SG 19), *Verständigung*, *Verwirrung*D (SG 19)
3. —*Magie bannen* (2x), *Mit Stein verschmelzen*, *Schutz vor Energien*,*Tiefe Dunkelheit*D, *Unsichtbarkeit aufheben*
2. — *Blindheit/Taubheit*D (SG 17, nur zum Verursachen von Blindheit), *Person festhalten* (SG 17), *Stille* (SG 17), *Totenglocke* (SG 17), *Waffe des Glaubens*, *Zerbersten*
1. — *Befehl* (SG 16), *Göttliche Gunst*, *Heiligtum* (SG 16), *Schild des Glaubens*, *Schutz vor Ordnung*, *Schwächere Verwirrung*D (SG 16), *Verhüllender Nebel*
0. (beliebig oft) — *Ausbluten* (SG 15), *Ausbessern, Licht, Magie entdecken*

D Domänenzauber; **Domänen** Dunkelheit, Wahnsinn

TAKTIK

Vor dem Kampf Sofern Kandamereus dazu Gelegenheit erhält, wirkt er vor einem Kampf *Schild des Glaubens, Immunität gegen Zauber* und *Unsichtbarkeit aufheben.*

In Kampf Kandamereus wirkt zu Beginn eines Kampfes *Schutzhülle gegen Lebendes*. Dabei positioniert er sich so, dass der Zauber seine lebenden Verbündeten nicht behindert. Dann fährter damit fort *Monster herbeizaubern V* zu wirken, gefolgt von seinen Fernkampfschadenszaubern oder den Zaubern seines *Stecken der Apokalypse*. Sollte er im Nahkampf angegriffen werden, nutzt er *Hauch der Dunkelheit*, um die Sicht seiner Angreifer zu stören, ehe er sie mit Hieben und *Wunden verursachen*-Zaubern angreift.

Moral Wenn ein Kampf erst begonnen hat, kämpft Kandamereus bis zur Zerstörung.

SPIELWERTE

ST 24, **GE** 12, **KO** —, **IN** 10, **WE** 20, **CH** 18

GAB +14; **KMB** +21; **KMV** 32

Talente Abhärtung, Blind kämpfen, Blitzschnelle Reflexe, Fähigkeitsfokus (Verzweiflung), Heftiger Angriff, Im Kampf zaubern, Konzentrierter Angriff, Verbesserte Blitzschnelle Reflexe, Verbesserte Initiative, Verbesserter Konzentrierter Angriff, Verbesserter Natürlicher Angriff (Hieb)

Fertigkeiten Motiv erkennen +13, Wahrnehmung +27, Wissen (Die Ebenen) +18, Wissen (Religion) +18

Sprachen Thassilonisch

Besondere Eigenschaften Augen der Dunkelheit (5 Runden/Tag)

Kampfausrüstung *Stecken der Apokalypse*; **Sonstige Ausrüstung** *Rüstungsarmschienen +5*, *Resistenzumhang +3*, *Energieschildring*, Heiliges Symbol des Groetus aus Mithral und Opal (Wert 800 GM)

Falle: Sollte diese Tür mit zwei *Apokalypsenschlüsseln* und der korrekten Kombination geöffnet werden, kann die *Labyrinth-ohne-Wände*-Falle auf dieser Tür umgangen werden. Andernfalls wird die Falle ausgelöst. Sollten die SC Kandamereus‘ Hilfe gewonnen haben, warnt er sie vor der Falle und empfiehlt ihnen, zwei *Apokalypsenschlüssel* zu finden, um sie zu umgehen. Zwei dieser Schlüssel hatten

sich hier befunden, allerdings hat Ardathanatus sie mitgenommen und einen einem hässlichen, froschgesichtigen Mann namens Zolerim gegeben. Er schätzt, dass der oben aufbewahrte dritte Schlüssel schon lange verlorengegangen ist – dieser Schlüssel wurde vom Maskierten Abt verwahrt und von Ardathanatus seiner Medusadienerin gegeben.

Labyrinth ohne Wände **HG 12**
EP 19.200
Siehe Seite 161

Belohnung: Sollte die Gruppe Kandamereus' Unterstützung gewinnen können, dann belohne sie mit EP, als hätten sie ihn im Kampf besiegt.

E12. Die letzten Wächter (HG 13)

Die Deckenhöhe dieser T-Kreuzung beträgt fast 12 m. Im Norden befindet sich eine hohe, wuchtige Doppeltür mit zwei totenschädelgesichtigen Schlössern. Im Westen führte wohl früher eine Treppe auf eine noch tiefergelegene Ebene hinab, allerdings ist dort jetzt alles eingestürzt.

Die Türen im Norden sind mit *Apokalypsenschlössern* versehen, aber nicht durch eine Falle geschützt. Die Treppe führte früher zu tieferen Gewölbeebenen, auf denen der Groetustempel Feinde des Glaubens gefangen gehalten hat. Diese Kammern waren jedoch nicht so gut geschützt wie der restliche Tempel und sind während des Erdenfalls eingestürzt.

Kreaturen: Diese Vorhalle des Tempels der *Weltuntergangspforte* ist Ardathanatus' letzte Verteidigungslinie, ehe man ihn selbst erreicht. Er hat vor jeder Tür nach Bereich **E11** einen Steingolem postiert, den er nach seinem Abbild vor vielen Jahren im Hohlberg angefertigt hat. Diese beiden Golems haben Befehl, niemanden hindurchzulassen – auch den Mumienkleriker Kandamereus nicht. Die donnernden Geräusche ihrer Angriffe reichen aus, um die Bewohner von Bereich **E13** davon in Kenntnis zu setzen, dass Feinde auf der Türschwelle stehen.

Steingolems (2) **HG 11**
EP je 12.800
TP je 107 (*PF MHB*, S. 136)

E13. Tempel des Weltendes (HG 16)

Das Innere dieser großen, zwölf Meter hohen Kathedrale schimmert in einem Übelkeit erregenden blassgrünen Licht. Abgesehen von ein paar schiefen Bänken und vier gewaltigen Säulen ist der Raum unmöbliert und wirkt dadurch noch größer. Im Norden befindet sich ein geschlossenes Portal mit zwei gewaltigen Türflügeln aus Holz und Metall. Von dieser Pforte geht das üble grüne Licht aus, welches aus den Wänden in zuckenden Strömen hervorzuquellen scheint. Am nördlichen Ende liegen die verzerrten Leiber nicht ganz humanoider Gestalten. In der Luft scheint ein seltsam beunruhigender Wind zu pulsieren.

Diese Kammer war früher das Allerheiligste des Groetustempels. Die Doppeltür im Norden ist eine der berüchtigten *Weltuntergangspforten* der groetischen Legenden. Angeblich gibt es noch mehr dieser Pforten auf der Materiellen Ebene. Dem groetischen Dogma nach wird durch das Öffnen aller Pforten das Ende aller Welten eingeleitet, doch ob das Öffnen das Ende wirklich herbeiführt oder nur eine Begleiterscheinung ist, weiß niemand. Die Türen haben sich bisher nur einmal geöffnet: während des Erdenfalls! Sie schlossen sich eine Woche später wieder, was aber keiner der Priester mehr beobachten konnten (diese hatten bereits rituellen Selbstmord begangen), da der Erdenfall nicht das wahre Ende der Welt bedeutet hatte.

Die Türen würden sich eigentlich in nächster Zeit nicht wieder öffnen, allerdings haben die wochenlangen ketzerischen Rituale, welche Ardathanatus und seine Diener durchgeführt haben, daran etwas geändert. Die Leichen im Norden gehören zwei Dutzend Sündenbruten, deren Leiber und Seelen Ardathanatus bei seinem Ritual nicht nur genutzt hat, um die Pforte dazu zu bringen, sich zu öffnen, sondern auch um sie neu zu justieren und mit dem abyssischen Reich Sekatar-Seraktis zu verbinden. Wenn Ardathanatus' Ritual gelingt, erschafft er eine dauerhafte, direkte Verbindung zwischen dieser Kammer und dem Reich seines qlippothischen Herrn, Yamasoth (siehe Artikel „Vor dem Sündenfall"). Wie lange er noch braucht, ist nicht festgelegt – dieses Abenteuer läuft nicht auf einem Countdown, doch wenn die SC in diesen Raum einfallen und scheitern, dann teile ihnen mit, dass Ardathanatus wohl nur noch wenige Tage oder vielleicht auch nur noch Stunden benötige. Auf diese Weise werden weitere Versuche, die Kultanhänger aufzuhalten, nur umso dringlicher.

Neben den Bewohnern dieser Kammer müssen die SC sich zudem noch mit dem beunruhigenden Eindruck befassen, dass die *Weltuntergangspforte* zu atmen scheint. Jede Runde fährt ein übler Wind durch den Raum. Während ungerader Runden weht der Wind zur Tür hin nach Norden, während gerader Runden weht er von dieser fort nach Süden. Jedes Mal, wenn sie einatmet (während ungerader Runden), erleiden rechtschaffene und gute Kreaturen 2 Schadenspunkte (bzw. rechtschaffen gute Kreaturen 4 Schadenspunkte), so als ob die Tür einen winzigen Teil ihrer Lebenskraft absorbieren würde Jedes Mal, wenn sie ausatmet (während gerader Runden), heilen lebende chaotische und böse Kreaturen 2 Schadenspunkte (bzw. chaotisch böse Kreaturen 4 Schadenspunkte).

Die *Weltuntergangspforte* ist gegenwärtig nur ein winziges Stück geöffnet. Das Ritual zu ihrer Öffnung hat Ardathanatus Tage gekostet (und wird wohl noch ein paar Tage mehr dauern). Man kann die Pforte aber recht leicht wieder schließen: Hierzu muss ein *Apokalypsenschlüssel* in jedes der beiden *Apokalypsenschlösser* der Pforte gesteckt werden. Dann müsse beide Schlüssel gleichzeitig sieben Mal im Uhrzeigersinn gedreht werden, um die Pforte zu versiegeln – jede Drehung erfordert eine Volle Runde. Ein SC, der die starke Beschwörungsaura der Pforte studiert, kann diese Methode zum Verschließen mittels eines Fertigkeitswurfs für Zauberkunde gegen SG 30 bestimmen. Sollte Kandamereus gefragt werden, kann er diese Information ebenfalls weitergeben. Möglicherweise äußert er sich sogar ungefragt, sobald Ardathanatus und seine Diener besiegt wurden, da er nicht möchte, dass die Pforte vor der von Groetus bestimmten Stunde aufschwingt. Wird die Pforte auf diese Weise geschlossen, endet die seltsame „Atmung" und die aufgebaute Magie von Ardathanatus' Ritual verpufft wirkungslos.

Kreaturen: Ardathanatus verbringt seine gesamte Zeit in dieser Kammer und nutzt *Teilweise Genesung*, um die aus Schlafmangel resultierende Müdigkeit zu bekämpfen. Zudem wirkt er *Heldenmahl*, wenn er Hunger verspürt. Die anderen Kreaturen in seiner Gesellschaft erhalten dabei 11 temporäre Trefferpunkte, welche bereits in ihren Spielwerten bedacht sind. Der Elf wendet seine Zeit hauptsächlich auf, um die *Weltuntergangspforte* auf Sekatar-Seraktis zu justieren. Dabei opfert er immer wieder einen seiner absolut blind-loyalen Sündenbrutdiener mit Hilfe zwei abyssischer Einheimischer, zwei Gongoriner. Leider muss sich Ardathanatus nicht derart absolut auf das Ritual konzentrieren, dass er sich nicht zugleich auf den Kampf gegen die SC vorbereiten könnte.

Der elfische Kultanhänger ist nicht an einem Gespräch interessiert und greift die SC an, sobald er sie erblickt – dies könnte es SC, die ihn rehabilitieren und nicht töten wollen, schwer machen. Die einfachste Methode, Ardathanatus zu besiegen, wäre ihn nicht zu töten, sondern nur kampfunfähig zu machen – man könnte ihn auf negative Trefferpunkte reduzieren und dann stabilisieren oder mittels Magie wie *Person festhalten, Person beherrschen* o.ä. bearbeiten, um ihn aus dem Gefecht zu nehmen. Sollte Ardathanatus besiegt werden, geben seine Sündenbruten und Qlippothen ihr Bestes, um ihn zu rächen oder zu befreien. Sollte Ardathanatus getötet oder bewusstlos geschlagen werden, könnten aber verschiedene Dinge eintreten, die weiter unten beschrieben werden.

Ardathanatus **HG 14**
EP 38.400
TP 217 (siehe Seite 312)

Gongoriner (2) **HG 11**
EP je 12.800
TP je 137 (siehe Seite 452)

Sündenbrutwachen (4) **HG 7**
EP je 3.200
TP je 77 (siehe Seite 179)

Entwicklung: Ein wichtiger Bestand des Rituals zur Neuausrichtung der Pforte besteht darin, dass Ardathanatus während des wochenlangen Rituals bei Bewusstsein bleibt. Sollte er das Bewusstsein verlieren, sterben oder auch nur einschlafen, kommt es so zu einem Überschlag der empfindlichen, chaotischen Energien. In diesem Fall flackert das von der Pforte aus über die Wände kriechende Licht und wird plötzlich schwarz. Dann fliegt die *Weltuntergangspforte* auf, als kurzfristig die Verbindung nach Sekatar-Seraktis in einem noch größeren Umfang zustande kommt, als Ardathanatus zu hoffen gewagt hätte: Das Portal öffnet sich direkt vor der Verwandelnden Plage Yamasoth persönlich (siehe Artikel „Vor dem Sündenfall“)!

Zum Glück ist das Portal nicht stark genug, um Yamasoth den vollständigen Übergang zu ermöglichen, er kann aber seine Tentakel hindurchstrecken, darunter auch jene, mit denen er Bissangriffe ausführen kann. Mit diesen kann er alles angreifen, was sich innerhalb von 9 m zur Pforte befindet. Sollte Ardathanatus sich in seiner Reichweite befinden, versucht er, den Elfen zu ergreifen und durch das Portal zu ziehen. Bei den SC versucht der Qlippothenherrscher derartiges nicht, könnte sie aber durchaus ebenfalls angreifen. Aufgrund der Instabilität des Portals erleidet Yamasoth nicht nur eine Fehlschlagschance von 50%, sondern seine Angriffs- und Kampfmanöverwürfe unterliegen zudem einem Malus von -20.

Das Portal bleibt nur 2 Runden lang geöffnet. In der ersten Runde führt Yamasoth seine Angriffe aus und setzt alle Anwesenden im Raum seiner Furchtbaren Erscheinung aus. Letztere wird durch das Portal aber abgeschwächt, so dass alle Rettungswürfe gegen diese Angriffe einen Situationsbonus von +10 erhalten. In der zweiten Runde öffnet Yamasoth sein zentrales Maul und setzt alle im Raum seinem Blickangriff aus (auch gegen diesen erhalten Rettungswürfe einen Situationsbonus von +10), dann zieht er seine Tentakel zurück. Am Ende der zweiten Runde schlägt die *Weltuntergangspforte* zu und verpuffen die Energien des Portals. Nun kann mit den *Apokalypsenschlüsseln* das Portal versiegelt werden. Während der zweiten Runde haben die SC eine letzte Chance, Ardathanatus zu retten, sollte dieser vom Qlippothenherrscher ergriffen worden sein – auf den Elfen gewirkte *Bewegungsfreiheit* würde es leicht machen, ihn freizuziehen, dies gilt auch für den Fall eines Berührungsangriffes mit anschließendem Teleportationseffekt zum Rückzug. Der Elf kann auch mittels eines Kampfmanöverwurfes gegen SG 35 befreit werden. Sollten die SC es nicht schaffen, Ardathanatus zu retten, wird dieser nach Sekatar-Seraktis verschleppt und kann nicht mehr errettet werden. Es ist äußerst fraglich, dass er den Zorn seines Herrn überlebt.

Sollten die SC die *Weltuntergangspforte* verschließen können, ehe Ardathanatus das Bewusstsein verliert, kommt es nicht zu diesem Energieüberschlag. Stattdessen ist ein donnerndes Hämmern zu hören, während Yamasoth die Pforte von der anderen Seite mit seinen Tentakeln bearbeitet. Das Portal erzittert, hält aber stand, während sich die Energien des Rituals verflüchtigen. Sollten die SC es schaffen, Ardathanatus zu beherrschen oder anderweitig unter ihre Gedankenkontrolle zu bekommen, könnte der Elf vielleicht sogar selbst vorschlagen, die Pforte auf diese Weise zu verschließen – doch sollten seine Diener noch leben, werden sie ihr Möglichstes tun, um dies zu vereiteln!

Belohnung: Falls die SC die *Weltuntergangspforte* schließen, dann belohne sie mit 25.600 EP.

Abschluss des Kapitels

Falls die SC Koriah Azmeren gerettet haben, schlägt sie vor, nach Magnimar zurückzukehren und Celia Heidmark von den Geschehnissen zu berichten. Es kann allerdings auch sein, dass sie eine Weile in Windlied bleibt, um beim Wiederaufbau zu helfen. Sollte sie eine starke Bindung zur Gruppe oder einem einzelnen SC aufgebaut haben, kann sie sich den SC aber auch als Gefolgsmann oder Verbündete unter Kontrolle des SL anschließen.

Der Wiederaufbau des Klosters ist eine langfristige Angelegenheit und spielt keine offizielle Rolle mehr im weiteren Verlauf dieses Abenteuerpfades. Sollten die SC beim Wiederaufbau helfen wollen, akzeptieren die Priester jede Spende, können sich dafür erst Monate, vielleicht sogar



auch erst Jahre später revanchieren. Sie wirken aber gerne für die SC kostenlos ihnen mögliche Zauber.

Der untote Groetuspriester Kandamereus könnte für manche Gruppen eine zusätzliche ethische Herausforderung darstellen. Seine Gottheit mag chaotisch neutral sein, doch der Hohepriester ist unwiderruflich böse und chaotisch. Er behauptet, nur die *Weltuntergangspforte* weiterhin bewachen zu wollen, allerdings könnten die SC ihm dies zu Recht nicht ganz abnehmen. Kandamereus spielt keine offizielle Rolle mehr im weiteren Verlauf dieses Abenteuerpfades. Sollten die SC also zu dem Schluss kommen, dass die Mumie nicht vertrauenswürdig ist, könnte ihnen noch ein letzter Kampf bevorstehen, ehe sie weiterziehen. Ebenso liegt es in deiner Hand, welche Folgen die Entscheidung, die Mumie als Hüter der Gewölbe von Windlied zurückzulassen, haben kann.

Die SC sollten nach Magnimar zurückkehren und Celia Heidmark berichten – und wenn sie eigentlich auch nur den nächsten benötigten *Ionenstein* holen wollen. Sobald die SC einen detaillierten Bericht samt Karten geliefert haben (das Anfertigen dauert maximal einen Tag), steigt der Ruhmwert aller Angehörigen der Gesellschaft der Kundschafter bei dieser Gruppe um 12 und diese SC erhalten 12 Ansehenspunkte für das Erreichte.

Sobald die SC für den nächsten Teil ihrer Queste bereit sind, müssen sie sich nur auf die *Scherbe des Neids* konzentrieren. Dieses Mal sehen sie einen gewaltigen, grünen Turm, welcher aus einer zerklüfteten Landschaft emporragt. Das nächste Abenteuer führt sie erneut nach Osten, dieses Mal aber ins Reich der Riesen auf dem Storvalplateau zur uralten thassilonischen Ruine Schulddorn. Dort erwartet sie eine größere Prüfung als je zuvor, da die letzten beiden Scherben einander sehr nahe sind. Doch um sie zu erringen, müssen es die SC mit einem der berüchtigtsten Drachen Varisias ausnehmen!



Im Inneren des Albtraums

Teil Eins: Riesen des Zorns 198

Die SC reisen in das Zentrum des Storvalplateaus zu den Ruinen von Schulddorn. Dort stoßen sie auf eine Gruppe von Riesen bei Ausgrabungsarbeiten. Die Scherbe des Zorns muss dem sadistischen Häuptling der Riesen entrissen werden!

Teil Zwei Die Tiefen von Schulddorn 211

Nachdem die Scherbe des Zorns den SC eine Vision der letzten Scherbe verliehen hat, dringen sie tiefer in die Ruinen von Schuld-dorn vor, um sich uralten, magischen Fallen, verrückten Geistern, gewaltigen Seemonstern, einer Drow-Jagdgesellschaft, Schrecken jenseits der Träume und einem Halb-Leichnam zu stellen.

Teil Drei: Tempel des Kriechenden Chaos 236

Nach der Aktivierung eines Portals nach Leng stehen die SC vor der letzten Herausforderung – einem nicht ganz verlassenen Tempel des Kriechenden Chaos, in welchen vor kurzem ein Blauer Drache eingedrungen ist, welcher im Besitz der letzten Scherbe des Zerbrochenen Sterns ist!

Aufstiegsübersicht

Dieser Abenteuerpfad ist auf vier Charaktere ausgelegt und verwendet die mittlere Aufstiegsgeschwindigkeit.

13 Die Charaktere beginnen dieses Abenteuer auf der 13. Stufe.

14 Die SC sollten die 14. Stufe kurz nach Beginn des zweiten Abenteuerteils erreicht haben.

15 Die SC sollten die 15. Stufe erreicht haben, wenn sie sich in der Botschaft von Leng befinden. Ehe sie allerdings mit Teil Drei beginnen, sollten sie die 15. Stufe erreicht haben.

Die SC sollten zum Ende des Abenteuers kurz vor Erreichen der 16. Stufe stehen.

KAPITELHINTERGRUND

Während der Herrschaft des Runenherrschers Karzoug in den letzten Jahrhunderten Thassilons diente der Monolith von Schulddorn nur einem Zweck: Er fungierte als Brücke zwischen der Materiellen Ebene und dem furchtbaren Reich Leng. Teils Botschaft, teils finsteres Labor, teils Portal war Schulddorn von Karzoug erbaut worden, damit er immer einen Ort hatte, um seine fremdartigen Verbündeten aus dieser Albtraumdimension zu kontaktieren. Als der Erdenfall Golarion traf, erwachten die Kodarvulkane und spien Asche und Lava über den nördlichen Teil des Storvalplateaus. Schulddorn war zwar imstande, der Zerstörung zu widerstehen, lag aber mitten im Weg eines der größten Lavaströme und wurde von der Lava eingeschlossen und unter ihr begraben. Die geringeren Bewohner wurden eingeschlossen, während die Herren des Ortes – Bewohner von Leng, Mondbestien und die lissalische Priesterin Mesmalatu sich auf magischem Wege nach Leng in Sicherheit brachten.

Der Lavastrom hatte einen weiteren, unerwarteten Effekt auf Schulddorn: Er beschädigte zwar weder die ober-, noch die unterirdischen Ebenen des Gebäudes, unterbrach aber die planare Verbindung nach Leng. Mesmalatu blieb viele Jahrhunderte lang bei ihren fremdartigen Verbündeten in Leng und erlernte viele derer Geheimnisse. Während dieser Zeit wurde sie zu einem Leichnam. Schließlich konnten sie und ihre Verbündeten das Portal wiedererrichten, welches die Tiefen von Schulddorn mit einem Tempel des Nyarlathotep, dem Kriechenden Chaos, auf Leng verband. Sie mussten aber erkennen, dass Schulddorn im Laufe des Zeitalters der Dunkelheit zu einer Ruine verfallen war. Dies gefiel Mesmalatu durchaus, da sie die verbliebenen Ressourcen Schulddorns nun nutzen konnte, wie es ihr gefiel, ohne dass sich ein Runenherrscher einmischte.

Viele tausend Jahre lang nutzten Mesmalatu und ihre aus Leng stammenden Verbündeten Schulddorn als privates Labor auf der Materiellen Ebene. Mesmalatu wandte sich schließlich von Lissala ab und einem weitaus bösartigeren Schutzherrn zu – Nyarlathoteps Aspekt als Gesichtslose Sphinx. Doch auch die Aufmerksamkeit eines Leichnams beginnt irgendwann abzuschweifen. Als Mesmalatus letzte Experimente zu Ende gingen, mussten ihre Verbündeten die Niederlassungen auf der anderen Seite des Portals im Rahmen eines furchtbaren Krieges gegen die Lengspinnen aufgegeben. Als Antwort schloss der Leichnam das Portal erneut und verfiel alsbald in Jahrhunderte währende Starre. In dieser Zeit wurde Mesmalatu zu einer mächtigen Wesenheiten, einem Halb-Leichnam, während die oberen Ruinen von Schulddorn zur Wohnstätte aller Arten seltsamer Kreaturen aus den Finsterlanden wurden.

Bis vor kurzem verblieb Schulddorn in diesem Zustand. In einer thassilonischen Ruine weit im Osten, in Belkzens Boden, machte eine mächtige Blaue Drachin namens Cadrilkasta eine schockierende Entdeckung: In einer uralten Schatzkammer stieß sie auf die *Scherbe des Zorns*. Der Fluch der Scherbe wirkte sich in ihrem Fall kaum auf ihre ohnehin schon gewalttätige, sadistische Persönlichkeit aus. Allerdings erweckten die Macht der Scherbe und die Vision vom Aufenthaltsort der nächsten Scherbe ihr Interesse. So kam Cadrilkasta zu einem unfruchtbaren Feld uralter Lava und erkannte dort, dass sie auf einer potentiellen Schatzkammer uralter magischer Macht stand. Nachdem sie festgestellt hatte, dass der Zugang zu den unterirdischen Kammern mittels machtvoller Magie versperrt war, „rekrutierte“ sie rasch mittels Gedankenkontrolle und Einschüchterung eine kleine Armee aus Feuer- und Hügelriesen und setzte diese darauf an, die Stätte freizulegen. Sie verlegte sogar ihr Nest in die Gegend.

Doch auch ein Blauer Drache kann sich übernehmen. Als ihre Riesen den Weg in die tieferen Ebenen öffneten, konnte sie die wachsende Besessenheit mit der *Scherbe der Trägheit* nicht mehr ignorieren. Sie ließ die *Scherbe des Zorns* zurück (diese besitzt nun einer ihrer mächtigeren Diener unter den Riesen) und gab auch den Plan auf, die oberen Ebenen von Schulddorn zu plündern. Mit Hilfe von Magie und Heimlichkeit durchquerte sie die unteren Ebenen und kam zum Portal nach Leng. Doch kaum hatte sie die *Scherbe der Trägheit* erbeutet, fiel sie auch schon deren Fluch zum Opfer. Ihre Diener an der Oberfläche haben sie schon seit Wochen nicht mehr gesehen. Die Riesen fürchten sie immer noch und glauben, sie könnte jeden Moment zurückkehren, weshalb sie auch weiterhin die unter der Lava begrabenen, oberen Kammern freilegen. Die Riesen wissen nicht, dass Cadrilkastas Vorstoß in die Tiefen von Schulddorn Mächte erweckt hat, die älter und vielleicht auch gefährlicher sind als ein einzelner Drache, so dass es nur noch eine Frage der Zeit ist, bis das uralte Vermächtnis von Schulddorn wieder erwacht!

KAPITELZUSAMMENFASSUNG

Nachdem die SC Ardathanatus die *Scherbe des Neids* abgenommen haben, führt sie die nächste Vision zum Storvalplateau zurück, dieses Mal nach Norden, nach Schulddorn. Sie stellen fest, dass die Ruinen gegenwärtig die zunehmend anarchistische Festung einer Gruppe Riesen sind, die nur noch von Furcht und Gier an diesem Ort gehalten werden. Die *Scherbe des Zorns* befindet sich in Händen des gegenwärtigen Anführers der Riesenstämme, einem haushohen Schläger namens Jubbek. Dieser hat die Scherbe an einer Keule befestigt und so eine primitive, wenn auch effektive Hacke erschaffen. Um die Scherbe zu erlangen, müssen die SC Jubbek besiegen.

Sobald die SC die *Scherbe des Zorns* erlangt haben, enthüllt ihnen die letzte Vision, dass die *Scherbe der Trägheit* ganz in der Nähe ist – irgendwo in Schulddorn! Allerdings ist die Vision verschwommen und schattenhaft, als würde etwas sie stören. Die SC stoßen in die unter der Lava begrabenen Kammern Schulddorns vor und in die darunter liegenden Höhlen. Dort treffen sie auf eine Gruppe Drow aus dem Haus Rasivrein, welche ebenfalls nach der *Scherbe der Trägheit* sucht. Diese Kultanhänger der Dämonenherrscherin Zura wollen das mächtige Artefakt finden, dass sich ihrer Ansicht nach im Gewölbe befindet – die *Scherbe der Trägheit*. Stellen sich die SC diesen bösartigen Elfen in den Weg oder verbünden sie sich mit ihnen? Noch weiter in der Tiefe gelangen die SC in die unterirdischen Labore, welche einst der Leichnam Mesmalatu genutzt hat. Diese ist nun ein erwachter Halb-Leichnam und erfreut sich der Gesellschaft ihrer fremdartigen Verbündeten. Hinter ihr und ihren wirren Experimenten befindet sich ein Portal nach Leng in einen Tempel des Kriechenden Chaos Nyarlathotep, welcher in degenerierte Anarchie verfallen ist. Im Sturmgeheul am Rand der Hochebene von Leng stellen die SC Cadrilkasta. Die Blaue Wyrmin ist in den Fängen des Fluches der Scherbe gefangen, erwacht aber in rechtschaffenem Zorn, wenn sie in ihrem neuen Nest auf einer Felsspitze angegriffen wird, von der aus man die Hochebene überblicken kann. Um die letzte Scherbe des *Zerbrochenen Sterns* zu erlangen, müssen die SC einen Weg finden, einen von Varisias gefährlichsten und mächtigsten Drachen zu besiegen!

Teil Eins: Riesen des Zorn

Wenn die SC möchten, können sie einen Stopp in Magnimar beim Gut Heidmark einlegen, um Celia Heidmark über ihre Pläne zu informieren. Wie zu Beginn der bisherigen Abenteuer kann sie ihnen einen *Ionenstein* übergeben, mit dem sie die nächste Scherbe aktivieren können (in diesem Fall eine *Tiefrote Kugel*). Da die SC nun aber längst die 13. Stufe erreicht haben sollten, gehören sie zu den mächtigeren Abenteurern Varisias, so dass Celia ihnen eigentlich nichts mehr besorgen kann, das sie nicht schon selbst besitzen. Andere NSC, mit denen sich die SC verbündetet haben – z.B. Koriah Azmeren -, können sie begleiten, wenn du dies möchtest. Wenn die SC ihre Aufbruchsvorbereitungen treffen, erklärt Celia ihnen, dass sie noch einiges in Erfahrung bringen konnte: Um das *Sihedron* aus den sieben Scherben wieder zusammenzufügen, wird ein spezieller Stein quasi als „Gussform" benötigt. Glücklicherweise haben die SC mit dem *Sihedronschrein* in der untersten Kammer der Krähe bereits einen solchen Stein gefunden. Celia hat einige andere Kundschafter beauftragt, den Schrein an die Oberfläche zu schaffen. Wenn es soweit ist, hofft sie, im Rahmen einer großen Zeremonie auf der Zornspann das uralte Artefakt neuschmieden zu können. Mittlerweile sind Kundschafter und andere Koryphäen aus dem ganzen Gebiet der Inneren See auf die Queste der SC aufmerksam geworden, so dass sicherlich einige Berühmtheiten bei der Zeremonie anwesend sein werden. Allerdings fehlen ja immer noch zwei Scherben, so dass die SC noch einiges zu tun haben.

Dieses Abenteuer befasst sich nicht mit der Reise der SC nach Schulddorn, sondern geht davon aus, dass sie dazu dank magischer Mittel mit Leichtigkeit imstande sind. Zauber wie *Schattenreise* und *Windwandeln* können die Reise beschleunigen, ebenso könnte man an einen vertrauten Ort wie z.B. Kaer Maga teleportieren und dann nach Norden weiterziehen. Solltest du einige Zufallsbegegnungen einflechten wollen, dann können die SC Gruppen von Riesen, Wyvern, Rochs oder gewaltigen Karmesinwürmern (verbesserte Purpurwürmer von kolossaler Größe) begegnen. Die Größe von Schulddorn und das benachbarte Leng erfordern aber den ganzen verfügbaren Platz in diesem Abenteuer.

Ehe die SC aufbrechen, wollen sie vielleicht Nachforschungen zu ihrem Ziel anstellen. Sollte keinem SC ein Fertigkeitswurf für Wissen (Geographie) gegen SG 25 gelingen, um Schulddorn als das nächste Ziel zu erkennen, während man sich auf die *Scherbe des Neids* konzentriert, kann man alternativ ein paar Stunden in der Bibliothek des Guts Heidmark mit dem Studium von Karten, Aufzeichnungen und Büchern verbringen. Sobald die SC wissen, dass es nach Schulddorn geht, enthüllt ein Fertigkeitswurf für Wissen (Geographie oder Geschichte) folgendes:

Informationen zu Schulddorn

Wissenswurf	Erlangte Informationen
SG 15	Schulddorn ist angeblich verflucht. Selbst die auf dem Storvalplateau lebenden Riesen meiden den Ort. Schulddorn ist eine seltsame grüne Nadelspitze, die aus dem Boden ragt, doch selbst dies lässt jene erzittern, die an den Fluch glauben.
SG 20	Schulddorn ist eine thassilonische Ruine – ein Gebäude, welches unter einem gewaltigen Lavastrom begraben wurde, der beim Untergang Thassilons den Gutteil des nordöstlichen Storvalplateaus bedeckt hat. Das Gebäude war angeblich zugleich ein Labor und die Botschaft fremdartiger, außerweltlicher Verbündeter des Runenherrschers der Habgier, Karzoug.
SG 30	Bis vor ein paar Jahren gab es nur Gerüchte über Schulddorn, doch mittlerweile soll die Blaue Drachin Cadrilkasta dort eine gewaltige Ausgrabungsaktion durchführen. Angeblich hat sie ganze Stämme von Hügel- und Feuerriesen versklavt und gezwungen, die von der Lava bedeckten Kammern des Gebäudes auszugraben.
SG 40	Die uralte, fast vergessene Kirche Lissalas, der Göttin der Runen, hat angeblich die Laboratorien von Schulddorn geleitet und Karzoug dabei geholfen, ein Bündnis mit dem außerweltlichen Reich Leng einzugehen. Für dieses Reich diente Schulddorn quasi als Botschaftsgebäude. Während der Blütezeit Thassilons gab es ernstzunehmende Gerüchte über Portale zu diesem Albtraumreich, welche in den unteren Ebenen Schulddorns existiert haben sollen.

Sollten die SC erfahren, dass Cadrilkasta irgendwie mit Schulddorn in Verbindung steht, können sie mittels eines Fertigkeitswurfs für Wissen (Arkanes) die folgenden Gerüchte über die recht berüchtigte Blaue Drachendame in Erfahrung bringen:

Informationen zu Cadrilkasta

Wissenswurf	Erlangte Informationen
SG 20	Die Blaue Drachin Cadrilkasta ist eine mächtige Kreatur – den Aufzeichnungen nach hat die Blaue Wyrmin früher Belkzens Boden terrorisiert und wurde von den dort lebenden Orks als Plage und Schrecken erachtet. Entsprechend berüchtigt ist sie, da sie ein von Monstern gefürchtetes Monster ist.
SG 30	Cadrilkasta besaß ein großes Nest in Belkzen, hat es aber vor ein paar Jahren aufgegeben und ist nach Westen in die Aschländer gezogen. Sie wurde bereits in der Nähe von Schulddorn gesichtet und hat Hügel- und Feuerriesen rekrutiert, die ihr bei den Ausgrabungen der Ruine helfen. Ihre Gründe dafür sind nicht bekannt. Allerdings hat sie Belkzen verlassen, kurz nachdem sie dort eine thassilonische Ruine erkundet und zerstört hat. Viele glauben daher, sie hätte von einem großen Schatz erfahren, der in den Ruinen von Schulddorn verborgen liegen könnte. Den Gerüchten nach ist die Drachin nach der Zerstörung dieser Ruine noch gewalttätiger geworden, so dass die Orkstämme von Belkzen immer noch ihre Rückkehr fürchten.





Schulddorn voraus!

Schulddorn liegt etwa 800 Kilometer nordwestlich von Magnimar in sehr zerklüftetem Ödland, welches das Vorgebirge der Kodarberge bildet. Der Gutteil des Landes besteht aus erkalteter Lava, welche über Jahrhunderte hinweg vom Wind in unheimlicher Weise geformt wurde. Derselbe Wind erzeugt klagende und seltsame Geräusche, wenn er durch die zahllosen Hohlräume und Aushöhlungen bläst. Die Vision, welche die SC über die *Scherbe des Neids* erhalten, wird schlechter, wenn sie sich einem Tal in der Öde nähern, das mittels einer Holzpalisade verbarrikadiert wurde. Hinter dieser Palisade führt eine Rampe zu einem höhergelegenen Plateau hinauf, das von Felsvorsprüngen flankiert wird. Dort erhebt sich ein zweigeschossiges Holzgebäude im Schatten eines spitzen, grünen Turms aus merkwürdigem Stein – letzteres kann nur Schulddorn sein.

Die Region rund um Schulddorn wird schon lange von den an den Ausgrabungsarbeiten beteiligten Riesen kontrolliert. Auch wenn ihre drakonische Herrin Cadrilkasta sich in letzter Zeit nicht hat blicken lassen, fürchten die Riese ihre Strafe, sollte sie zurückkommen und mit dem Fortgang der Arbeiten nicht zufrieden sein. Daher knechten sie weiterhin bei der Freilegung der Ruinen, auch wenn sie sich doch nun etwas Zeit dabei lassen. Die Moral ist schlecht und mehrere Riesen hocken in improvisierten Kerkern, während ihre Anführer zunehmend dekadent und übermütig werden. Die Ankunft von Menschen, die man quälen und bekämpfen kann, ist eine willkommene Abwechslung für die Riesen, so dass sie zumindest am Anfang mit beängstigendem Eifer und Energie zur Verteidigung der Ausgrabungsstätte eilen.

Führe Buch über die Anzahl an Riesen, welche die SC während dieses Teils des Abenteuers besiegen. Insgesamt hat Cadrilkasta 68 Hügel- und 24 Feuerriesen in ihre Dienste gepresst. Wenn die SC erstmals die Region betreten, sind davon nur 34 Hügel- und 12 Feuerriesen anwesend. Die übrigen sind im Umland auf der Jagd oder auf Patrouille. Sollten die SC also Schulddorn angreifen und sich wieder zurückziehen, können diese übrigen Riesen ihre Artgenossen vor Ort verstärken und diverse Begegnungsgebiete „wiederauffüllen“, solange der Nachschub reicht. Sobald die SC aber wenigstens 30 Hügel- und 8 Feuerriesen getötet haben, verfallen die restlichen Riesen in Panik und fliehen, sobald die SC die unmittelbare Nähe verlassen haben (z.B. wenn sie sich zurückziehen und neuformieren oder tiefere Ebenen Schulddorns erkunden). Riesen in den Bestrafungsgruben (Bereich **B6**) zählen nicht gegen die Gesamtzahl. Nur Häuptling Jubbek und seine Diener in Bereich **B8** bleiben stur und weigern sich, Schulddorn zu verlassen. Die folgenden Begegnungsgebiete platzieren zwar Riesen an bestimmten Punkten in Jubbeks Festung, allerdings solltest du die Kämpfe dort dynamisch gestalten. So wie mächtige SC die Begegnungsgebiete nicht in der aufgeführten Reihenfolge abarbeiten müssen, müssen die Riesen auch nicht an Ort und Stelle verbleiben, sollten fliegende oder teleportierende SC einen Bereich umgehen, um anderswo zuzuschlagen. Riesen sind recht laute Kämpfer, daher können durchaus weitere Riesen aus angrenzenden Begegnungsgebieten herbeieilen, sobald ein Kampf dem Ende entgegengeht. Auf diese Weise kannst du mehrere Kämpfe aneinanderreihen und so epische Schlachten gestalten, bei denen die SC sich durch mehrere Örtlichkeiten kämpfen, bis ihnen entweder

die Gegner ausgehen oder sie fliehen müssen. Heimlichkeit und Trickserei sind bei diesem Teil des Abenteuers wichtige Verbündete, da ein Frontalangriff die gesamte Riesenfestung zu den Waffen rufen würde.

A1. Palisade (HG 14)

Im zerklüfteten Ödland liegt hier ein breites Tal, dessen Boden sich zu einem höheren Plateau zwischen den Gipfeln hin erstreckt. Eine breite Felskante führt zu diesem Plateau hinauf, auf dem ein 15 m hohes Holzgebäude steht. Hinter diesem Gebäude kann man weiter im Talinneren einen grünen Dorn aus der Schlucht ragen sehen, welcher alles überragt. Der Taleingang wurde mit einer 6 m hohen Palisade aus Baumstümpfen versperrt. Zwei 13,50 m hohe Wachtürme flankieren ein gewaltiges Holztor am östlichen Ende der Palisade.

Diese Palisade und die zur eigentlichen Ausgrabungsstätte hinaufführende Rampe gehörten zu den ersten Dingen, welche die Riesen konstruiert haben. Sie glauben nicht, dass diese Verteidigungsanlagen entschlossene Helden oder andere mächtige Monster aufhalten könnten, doch solange die Palisade schwächere Raubtiere und Kreaturen fernhält und ihnen etwas Zeit für die Organisation der Verteidigung gestattet, tut sie ihr Werk.

Ein Fertigkeitswurf für Klettern gegen SG 15 genügt, um die Palisade oder einen der Wachtürme zu erklimmen. Jeder Wachturm besteht aus einem Holzgerüst und einer einzelnen Ebene 10,50 m über dem Boden; diese Ebene kann mittels einer stabilen Leiter an der Nordseite (im Inneren der Palisade) erreicht werden.

Kreaturen: Vier Hügelriesen wachen hier – einer auf jedem Wachturm und zwei weitere patrouillieren auf ausgebildeten Mastodontenreittieren entlang der Palisade. Auf jedem Turm gibt es ein Dutzend Felsen zum Werfen und ein großes Signalhorn aus einem Mastodontenstoßzahn. Diese Riesen haben zwar mehr Furcht vor Cadrilkastas Rückkehr, machen aber sofort mobil, wenn sie die SC erspähen, indem sie laute, klagende Alarmsignale mit ihren Hörnern abgeben.

Hügelriesen von Schulddorn (4) **HG 9**

EP je 6.400

Verbesserte Hügelriesenkämpfer 1 (*PF MHB,* S. 219, 294)

CB Große Humanoide (Riesen)

INI +1; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +16

VERTEIDIGUNG

RK 26, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 25 (+1 GE, -1 Größe, +11 natürlich, +5 Rüstung)

TP je 117 (11 TW; 10W8+1W10+67)

REF +4, **WIL** +7, **ZÄH** +15

Verteidigungsfähigkeiten Felsen fangen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Zweihändige Keule [Meisterarbeit] +18/+13 (2W8+13) oder Lanze [Meisterarbeit] +17/+12 (2W6+13/x3)

Fernkampf Fels +9 (1W8+13) oder Leichte Balliste +8 (4W8/19–20)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3m

Besondere Angriffe Felsen werfen (36 m)

TAKTIK

Im Kampf Die beiden berittenen Riesen bereiten sich sofort darauf vor, Eindringlinge anzugreifen und warten nur darauf, dass die Turmwachen das Tor öffnen. Während dieser Runde trinken sie ihre *Tränke: Hast.* In der zweiten Runde führen sie einen Sturmangriff nach draußen durch, während die Turmwachen die Seile loslassen, mit denen sie das Tor geöffnet hatten; das Tor fällt wieder zu und die Turmwachen beginnen mit dem Werfen von Felsen.

Moral Die Riesen kämpfen bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 29, **GE** 12, **KO** 23, **IN** 10, **WE** 14, **CH** 11

GAB +8; **KMB** +18; **KMV** 29

Talente Berittener Kampf, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Umgang mit exotischen Waffen (Leichte Balliste), Verbesserter Eiserner Wille, Waffenfokus (Zweihändige Keule)

Fertigkeiten Mit Tieren umgehen +7, Reiten +9, Wahrnehmung +16

Sprachen Riesisch

Kampfausrüstung *Trank: Schwere Wunden heilen* (3x), *Trank: Hast*; **Sonstige Ausrüstung** *Fellrüstung +1*, riesiger Beutel

Mastodonten (2) **HG 9**

EP je 6.400

TP je 133 (*PF MHB*, S. 95)

Schätze: Jeder dieser Riesen führt einen Beutel mit sich, welcher mit allen möglichen seltsamen Dingen gefüllt ist, die er im Laufe der Jahre gesammelt hat. Du kannst die Tascheninhalte zufällig mit Hilfe der Tabelle im *Almanach der Riesen* generieren oder einfach davon ausgehen, dass jeder Beutel diverse Wertgegenstände im Wert von insgesamt 3W6+60 GM enthält.

Entwicklung: Sobald die Riesen hier in ihre Hörner stoßen und Alarm geben, bemannen die Riesen auf dem Hügel die Ballisten in Bereich **A3** und eröffnen das Feuer auf die SC.

A2. Die Lavarampe (HG 12)

Diese gewundene Rampe führt zu Bereich **A3** hinauf, wobei sie nicht der natürlichen Anhöhe folgt und daher menschengroßen oder kleineren Kreaturen einen Fertigkeitswurf für Klettern gegen SG 20 abverlangt. Die Rampe befindet sich bis zu 9 m hoch über dem jeweiligen Boden und ist an den Kurven gut 0,30 m hoch.

Kreaturen: Die Riesen haben am oberen Ende der Rampe drei Mastodonten angebunden. Diese sind dick mit Teer bestrichen, welcher als Rüstung dienen soll. Die Mastodonten sind an den Teer gewöhnt, nicht aber an den Schlachtplan der Hügelriesen: Sollten die SC die Rampe hinaufkommen, zündet der Feuerriese in Bereich **A3** den Teer an und springt zur Seite, während die brennenden, panischen Mastodonten durchgehen und die Rampe hinabfliehen. – Dabei trampeln sie natürlich über die SC hinweg, bzw. greifen diese als Weghindernisse an. Sobald die verängstigten Tiere das untere Ende der Rampe erreichen und dort auf ein geschlossenes Tor stoßen sollten, drehen sie um und rennen die Rampe wieder hinauf. Mit letzterem rechnen die Hügelriesen eigentlich nicht – sollten die Mastodonten lange genug leben, um nach Bereich **A3** zurückzukehren, greifen sie zuerst alle noch dort befindlichen Hügelriesen an und dann eventuelle andere Gegner.

Geteerte Mastodonten (3) **HG 9**

EP je 6.400

TP je 133 (*PF MHB*, S. 95)

Geteert (AF) Jedes dieser Mastodonten wurde mit Teer in dicken Schichten bestrichen. Dieses klebrige Zeug funktioniert wie ein Waffenrock und verleiht den

Mastodonten einen Rüstungsbonus von +1. Es wird in erster Linie aber für einen furchtbaren Angriff genutzt: Sollte der Teer angezündet werden, erleidet das Mastodon pro Runde 1W6 Punkte Feuerschaden, verursacht bei einem Treffer aber auch +1W6 Feuerschaden, bzw. +2W6 mit seinem Trampelnangriff.

A3. Lichtung von Schulddorn (HG 13)

Dieses breite Tal liegt inmitten zerklüftetem Ödland. Es enthält eine 15 m hohe Holzfestung, die in einem Maßstab errichtet wurde, die etwa dem Doppelten entspricht, das bei Menschen üblich wäre. Das Gebäude wurde aus gewaltigen Holzstämmen errichtet und hat keine Fenster, sondern nur eine mächtige Tür. Über der Tür hängt eine Fahne, welche einen Riesen auf einem Berg toter Elfen und Eulenbären zeigt. Neben dem Eingang stehen rauchende Kohlenbecken und auf einem Vorsprung südlich der Festung befinden sich drei Ballisten, welche auf den Taleingang gerichtet sind. Hinter der Festung kann man über einen Geröllhang hinab zu einer gewaltigen grünen Turmspitze gelangen, welche aus dem Boden fast 60 m in den Himmel ragt.

Die Flagge über der Tür kann mittels eines Fertigkeitswurfs für Wissen (Lokales) gegen SG 30 als das Banner des recht berüchtigten, auf dem Storvalplateau lebenden Hügelriesenstammes der Elfenstampfer erkannt werden. Zugleich erinnert man sich, dass der Anführer des Stammes ein ruchloser, böser und lüsterner Primitivling namens Häuptling Jubbek ist. Das Festungsinnere ist unter Bereich **A6-A11** beschrieben.

Kreaturen: Drei Hügelriesen unter Führung eines Feuerriesen wachen hier. Sollten sie bemerken, dass in Bereich **A1** Alarm gegeben wird, bemannen sie rasch die Leichten Ballisten und eröffnen das Feuer auf die SC. Der Feuerriese geht zu den geteerten Mastodonten am oberen Ende von Bereich **A2** und wirft seinerseits mit Felsen. Sobald er sieht, dass die SC die Rampe hinaufkommen, greift er sich ein paar glühende Kohlen aus einem der Kohlebecken neben dem Eingang nach Bereich **A6a** und wirft sie nach den Mastodonten. Sollten die SC Bereich **A3** erreichen, ziehen sich alle vier Riesen kämpfend zum Gebäude hin zurück, in der Hoffnung, zu ihren Artgenossen in Bereich **A6a** stoßen zu können.

Leichte Ballisten sind auf den Seiten 160-161 in den *Pathfinder-Ausbauregeln II: Kampf* beschrieben. Sie haben eine Reichweite von 36 m, so dass alle Ziele in Bereich **A2** innerhalb der Grundreichweite sind. Ein Riese benötigt zum Laden einer Balliste 2 Runden.

Hügelriesen von Schulddorn (3) **HG 9**
EP je 6.400
TP je 117 (siehe Seite 200)

Feuerriese **HG 10**
EP 9.600
TP 142 (*PF MHB*, S. 217)

A4. Geröllhang

Hier wurde an einer Klippe ein beachtlicher Haufen Geröll aus Felsen aufgehäuft, die zwischen kleinen Steinen und mehr als mannsgroßen Brocken variieren. Der Haufen ist 9 m hoch.

Dieser Geröllhaufen ist das Ergebnis eines der ersten Anläufe der Riesen, in die unterirdischen Kammern von Schulddorn vorzustoßen. In ihrer Eile gruben sie zu schnell und brachten eine große Kammer (welche vorher mit Bereich **B7** verbunden gewesen war) zum Einsturz. Seitdem gehen sie weitaus vorsichtiger vor und schaffen das meiste Geröll rund um Bereich **A5** zu diesem langsam wachsenden Berg.



A5. Schulddorn (HG 12)

Ein stachelförmiger Turm aus blaugrünem Metall ragt hier aus dem Boden. Er ist über 50 m hoch und wirkt noch größer dank des Umstandes, dass der Boden rund um ihn sorgfältig weggemeißelt wurde. Rampen führen an den Seiten des Turms abwärts zu einem 9 m tief gelegenen Punkt, wo eine Öffnung in der Wandung offenbart, dass das Gebäude zumindest teilweise hohl ist.



Die Grabungsstätte reicht von dem Metalldorn bis zu den umliegenden Felswänden des Tales. Wenn man sich die Felsen ansieht, erkennt man, dass dieser ganze Abschnitt des Tales durch Grabungen künstlich erschaffen wurde. Die blaugrüne Spitze ist in Wirklichkeit die Spitze des höchsten der von der Lava begrabenen Türme von Schulddorn und reicht bis nach Bereich **B8** hinab. Der dornförmige Turm selbst besteht aus magisch behandeltem Stein. Eine nähere Untersuchung enthüllt, dass er zudem nahtlos von blaugrünem Metall bedeckt ist. Dabei handelt es sich um eine ungewöhnlich Abysiumlegierung, welche auf den Turm „gestrichen" wurde, um ihm seine seltsame Farbe zu verleihen. Die Legierung ist mit dem Gestein verschmolzen und daher nicht zu extrahieren. Der ganze Turm leuchtet schwach (tagsüber nicht wahrnehmbar, nachts in Dämmerlicht mit 12 m Reichweite). Zudem gibt das Abysium schwächende Strahlung mit 12 m Reichweite ab; alle Kreaturen innerhalb dieser Entfernung zur Turmspitze müssen stündlich einen Zähigkeitswurf gegen SG 14 ablegen, um nicht für 1 Stunde zu kränkeln. Dieser Effekt reicht nicht nach Bereich **B8** oder andere unterirdische Bereiche hinein.

Kreaturen: Drei Hügelriesen mühen sich in der Ausgrabungsstätte damit ab, so rücksichtsvoll wie möglich den Turm weiter freizulegen. Diese Riesen kränkeln alle aufgrund ihres Aufenthalts in der Nähe des Turmes und erhalten aufgrund des Lärms, den sie mit ihren Hacken und ihren eigenen Ächzern und Seufzern verursachen, einen Malus von -6 auf ihre Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung. Sollten sie bemerken, dass in Bereich **A2** gekämpft wird, lassen sie ihre Hacken liegen, ergreifen ihre Keulen und klettern aus der Grube, um sich dem Kampf anzuschließen. Sollten sie in Bereich **A5** angegriffen werden, kämpfen sie, bis der erste von ihnen fällt – dann wanken sie die Rampe nach Bereich **B8** hinunter, um Häuptling Jubbeks Unterstützung zu suchen.

Hügelriesen von Schulddorn (3) **HG 9**
EP je 6.400
TP je 117 (siehe Seite 200)

A6. Große Halle (HG 15)

Die Holzwände dieses großen Raumes sind mit Dutzenden von Trophäen geschmückt, von denen einige angesichts ihrer schwachen Zuckungen und Schmerzenslaute noch am Leben zu sein scheinen. Hauptsächlich handelt es sich um Tiere wie Auerochsen, Bären, Riesenechsen usw., dazwischen hängen aber auch ein paar verstümmelte Orks oder Menschen. In der Mitte des Raumes befindet sich eine große Feuergrube, welche der Grund für den sich in 15 m Höhe unter der Decke sammelnden Rauchs ist. Weitere, an den Wänden befestigte Fackeln sorgen für zusätzlichen üblen Geruch. Über dem Feuer rösten Fleischbrocken zweifelhafter Herkunft. In 7,50 m Höhe gibt es einen Balkon in der Osthälfte des Raumes, von dem aus man die Halle überblicken kann.

Die Luft in dieser großen Halle ist heiß, verräuchert und muffig. Wenn eine Kreatur erstmals den Raum betritt, muss ihr ein Zähigkeitswurf gegen SG 12 gelingen, um nicht 1W4 Minuten zu kränkeln, bis sie sich an die Luft gewöhnt hat. Alle Riesen von Schulddorn haben mit der Luft kein Problem. Bei dem Fleisch über dem Feuer handelt es sich um Auerochse und Wyvern.

Zwei Auerochsen und ein Landhai, welche als Trophäen an die Wand gebunden wurden, sind noch am Leben und

stabil bei -2W6 TP. Sollten sie befreit (dies erfordert pro Kreatur 1W4 Runden Arbeit mit einer Hiebwaffe) und auf positive Trefferpunkte geheilt werden, greifen sie voller Zorn alle Riesen im Raum an – sind keine Riesen vorhanden, wenden sie sich kleineren Zielen zu.

Die Wände der Festung bestehen aus Holz, wurden aber mit einer dicken Schicht Harz überzogen, welches als Brandschutz fungiert. Die Wände haben daher Feuerresistenz 20 und fangen nicht an zu brennen.

Kreaturen: Die Haupthalle der Festung wurde von Jubbek als Speisesaal und Thronraum genutzt, wobei der Balkon (Bereich **A6b**) ihm als persönliches Quartier gedient hat. Nachdem aber genug der unteren Ebenen freigelegt worden waren und Jubbek dem Fluch der *Scherbe des Zorns* erlegen war, zog er in die Tiefe um und überließ das Kommando vor Ort einer Feuerriesin namens Stom. Da Jubbek immer weniger daran interessiert ist, die Riesen herumzukommandieren, hat Stom zunehmend die Anführerposition übernommen und zieht es nun vor, Generälin Stom genannt zu werden. Im Gegensatz zu dem meisten anderen Riesen glaubt Stom, dass Cadrilkasta in den Gewölben von Schulddorn zu Tode gekommen ist und nicht mehr zurückkehrt. Sie hofft daher, die übrigen Riesen unter ihrem Befehl sammeln zu können, auch wenn sie die Hügelriesen kaum besser behandelt als Sklaven. Sie wagt diesen Coup aber nicht, solange Jubbek noch am Leben ist.

In Bereich **A6a** gibt es vier gewöhnliche Hügelriesen und zwei Feuerriesen (plus alle Riesen, welche von draußen in die Festung geflohen sind). Generälin Stom hält sich oben in Bereich **A6b** auf; es besteht eine Chance von 50%, dass sie 1W2 der Feuerriesen von unten zu sich gerufen hat, um ihr Gesellschaft zu leisten.

Hügelriesen (4) **HG 7**

EP je 3.200

TP je 85 (*PF MHB*, S. 219)

Feuerriesen (2) **HG 10**

EP je 9.600

TP je 142 (*PF MHB*, S. 217)

Generälin Stom **HG 13**

EP 25.600

Feuerriesenkämpferin 3 (*PF MHB*, S. 217)

CB Große Humanoide (Feuer, Riese)

INI +1; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +14

VERTEIDIGUNG

RK 26, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 25 (+1 GE, -1 Größe, +8 natürlich, +8 Rüstung)

TP 212 (18 TW; 15W8+3W10+129)

REF +7, **WIL** +10, **ZÄH** +18; +1 gegen Furcht

Immunitäten Feuer; **SR** 2/-;

Verteidigungsfähigkeiten Felsen fangen, Tapferkeit +1

Schwächen Empfindlichkeit gegen Kälte

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf *Erdspalter des Donners +2,* +27/+22/+17 (2W8+18/19–20/×3)

Fernkampf Fels +15 (1W8+11 plus 1W6 Feuer)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Felsen werfen (36 m), Glühende Felsen

TAKTIK

Im Kampf Generälin Stom verfügt über ein Dutzend Felsen, die am Rand des Balkons lagern. Wenn der Kampf beginnt, unterstützt sie die Riesen unten mit geworfenen Felsen. Sie zieht es vor, dass die SC zu ihr kommen. Sollten die SC aber Fernwaffen oder –angriffe einsetzen, eilt sie die Treppe hinab, sobald vier der Riesen unten getötet wurden.

Moral Sollte Generälin Stom unter 80 TP reduziert werden, zieht sie sich kämpfend zum Ausgang zurück. Sie hofft, aus der Region fliehen zu können, wenn es ihr gelingt, die Festung zu verlassen. Sollte ihr keine Flucht möglich sein, ergibt sie sich, wenn sie unter 20 TP reduziert wird. Dann bietet sie ihre Hilfe im Kampf gegen Jubbek an. Sie kennt Jubbeks Hallen recht gut und kann den SC zumindest eine Karte zeichnen und auf aufgestellte Wachen verweisen. Sie kennt Bereich **B11** nicht und weiß auch nichts von ihm.

SPIELWERTE

ST 33, **GE** 13, **KO** 23, **IN** 8, **WE** 14, **CH** 14

GAB +14; **KMB** +26 (Ansturm +28); **KMV** 37 (39 gegen Ansturm)

Talente Abhärtung, Bedrohliche Darbietung, Einschüchternde Kraft, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Verbesserter Ansturm, Verbesserter Eiserner Wille, Verbesserter Kritischer Treffer (Erdspalter), Verteidigung zerschlagen, Waffenfokus (Erdspalter)

Fertigkeiten Einschüchtern +21, Klettern +16, Wahrnehmung +14; **Volksmodifikatoren** Akrobatik beim Springen +4

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch

Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 1

Ausrüstung *Adamantene Brustplatte +2, Erdspalter des Donners +2,* Beutel (siehe unter „Schätze“)

NEBENQUESTE: EIN GEFALLEN FÜR STOM

Egal wie viele Riesen die SC draußen eventuell getötet haben, sie werden nicht sofort von den Riesen in Bereich A6a angegriffen, wenn sie den Raum zum ersten Mal betreten. Stattdessen erheben sich die Riesen und rufen nach ihrer Generälin, welche an den Rand des Balkons tritt und die SC von oben herab anspricht. Sie beglückwünscht sie zu ihrem kämpferischen Können. Stom unterbreitet ihnen sodann ein Angebot: Falls sie die Kammern in der Tiefe stürmen und Häuptling Jubbek und die ihm noch loyalen Riesen ausschalten können, wird sie mit den übrigen Riesen kampflos abziehen. Sie verweist darauf, dass alle Schätze in den anderen Räumen (Bereiche A7-A11) dann ebenfalls den SC gehören würden. Falls die SC zustimmen, gibt sie den SC einen Feuerriesen als Führer mit, der sie nach Bereich A7 eskortiert. Allerdings ist kein Riese bereit, auf Seiten der SC in die Kämpfe in den unteren Ebenen einzugreifen.

Belohnung: Wenn die SC mit Jubbeks Kopf oder einem anderen Beweis ihres Sieges über den Hügelriesen zurückkehren, dankt Stom ihnen, sammelt die verbliebenen Riesen unter ihrem Kommando und macht sich bereit, die Region noch binnen derselben Stunde zu verlassen. Die SC erhalten EP, als hätten sie alle verbliebenen Gegner in den Bereichen A6-A11 besiegt plus 19.200 EP dafür, dass sie sich mit Stom verbündet haben. Diese verweist noch einmal darauf, dass einige Schätze im Komplex zurückbleiben (siehe die Raumbeschreibungen).

Schätze: Generälin Stoms Beutel enthält die folgenden, interessanten Dinge: ein schwerer Umhang aus Fell und Wolle mit tiefen Taschen, in denen sich eine blutige Ogerhand, ein Korkenzieher und drei Messer (eines ist ein Dolch +2) befinden; ein angenagter Gnomenschädel; zwei Beutel mit Münzen (einmal 453 SM und im anderen 309 GM und 99 PM); ein Fleischerbeil; eine große Fleischersäge; zwei Dutzend Fleischerhaken (an dreien sind noch Orkschädel befestigt); eine merkwürdige Jadefigur einer gesichtslosen Sphinx (Wert 200 GM). Stom hat diese Figur in einer der Kammern von Jubbeks Hallen gefunden. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 35 kann man sie als eines der zahllosen Symbole des Äußeren Gottes Nyarlathotep identifizieren.

In Bereich **A6b** liegen noch weitere Schätze verstreut. Diese gehörten Jubbek und sollten die SC mit Stom einen Handel eingehen, lässt sie diese zum Dank zurück. Zwischen den zahllosen, von der Decke oder an den Wänden hängenden Köpfen, Gliedmaßen und Stoßzähnen befinden sich ein unglaublich schmutziger, aber dennoch hochwertiger Teppich (Wert 600 GM), eine Pike (Meisterarbeit), drei Armbrustbolzen +3, die in einer Türzarge stecken, ein Paar Fechthandschuhe (Wert 150 GM), ein Wandteppich, welcher Menschen beim Sieg über Riesen zeigt und übelste Holzkohlegraffiti trägt (Wert 200 GM, wenn er gesäubert wird), eine Brustplatte +1 (mittelgroß) und eine Schriftrolle: Zauberresistenz, welche als Zielscheibe für Wurfmesser benutzt wurde (bei Benutzung besteht eine Chance von 25%, dass es zu Nebenwirkungen kommt, die den Benutzer für 2W6 Stunden betreffen, siehe Tabelle auf Seite 535 des Pathfinder Grundregelwerkes).

A7. Leerer Wachraum

Ein gewaltiger Tisch steht in der nordöstlichen Ecke dieses Raums. Im Süden führt eine Treppe nach unten.

Die Riesen haben diesen Raum früher genutzt, um den Zugang zu den Tunneln unter der Festung zu bewachen. Da die Organisation der Riesen aber zunehmend dem Chaos anheimfällt, kann man die eigentlich hier postierten Wachen in Bereich **A6a** antreffen. Die Treppe führt nach Bereich **B1** hinunter.

A8. Speisekammer

Hier stehen mehrere große Kisten und übergroße Fässer gestapelt, man kann sich kaum bewegen.

Die Fässer enthalten den schwindenden Wasservorrat der Festung. In zwei Tagen müssen die Hügelriesen in Bereich **A6a** nach Süden reisen, um am nächsten, etwa 1,5 km entfernten, namenlosen Fluss die Fässer zu füllen. Sollten die SC abwarten und beobachten, könnten sie dann dieser Gruppe auflauern.

A9. Spielzimmer (HG 11)

Ein lange, stabiler Tisch steht in der Mitte dieses Raumes. Um ihn herum stehen drei ebenfalls stabile, wenn auch leicht angesengte Stühle. Auf dem Tisch liegen mehrere Krüge, aus denen letzte Tropfen fließen, weitere Krüge liegen auf dem Boden. Im Norden gibt ein freistehendes Regal langsam unter dem Gewicht gestapelter Waffen und Rüstungsteile nach.

Kreaturen: Drei Feuerriesen haben diese frühere Rüstkammer in ein „Spielzimmer“ umgewandelt. Sie sitzen um den Tisch und johlen begeistert im Rahmen ihres „Spieles“ – bei diesem geht es darum, billiges Schwarzbier zu saufen, welches sie aus den Händen einer Gruppe Orks „befreit“ haben, während sie dabei einen zunehmend wackligen Turm aus menschlichen und orkischen Schädeln und Oberschenkelknochen bauen. Wenn ein Riese den Turm zum Einsturz bringt, muss er einen Krug leeren – entsprechend sind die drei Riesen ziemlich betrunken und sowohl wankend wie auch kränkelnd. Sie ignorieren Kampflärm in Bereich **A6a** und spielen lieber noch eine Runde „Saufknochen“.

Wenn die Riesen die SC bemerken, brüllen sie auf und greifen an, sind aufgrund ihres Zustandes aber weniger gefährlich als normal (ihr HG wird um 2 gesenkt). Einer der Riesen stolpert zur Tür nach Bereich **A10** und ruft die Kreaturen dort zu Hilfe, da die Tür aber verrammelt ist, braucht er eine Standard-Aktion, um sie zu öffnen.

Feuerriesen (3) **HG 10**
EP je 9.600
TP je 142 (*PF MHB*, S. 217)

Schätze: Die Feuerriesen verwahren ihre Schätze in einer großen Eisentruhe: zwei Beutel mit jeweils 1.000 SM, ein kleiner Lederbeutel mit 500 GM, eine schmiedeeiserne Wetterfahne, welche drei Schweine zeigt, die einen Troll jagen (die Augen jeder Kreatur bestehen aus Jaspis; Gesamtwert 275 GM), eine verbeulte Kirchenglocke (Wert 40 GM) und ein ungeschliffener violetter Granat (Wert 400 GM). Auf dem Regal liegen große Lanzen und Knüppel, Teile großer Fellrüstung und mehrere mittelgroße Waffen, welche Orks und Schoanti abgenommen wurden. Das meiste ist gewöhnliches Zeug, auf dem untersten Regalbrett liegt aber ein *Klar des Donners +2* (*Pathfinder Weltenband der Inneren See*).

A10. Zwinger (HG 12)

Der Boden dieses Raumes ist übersät von Erdhaufen und Bergen zerbrochener und angesengter Knochen. Die Luft fühlt sich sehr heiß an und die Wände sind verrußt.

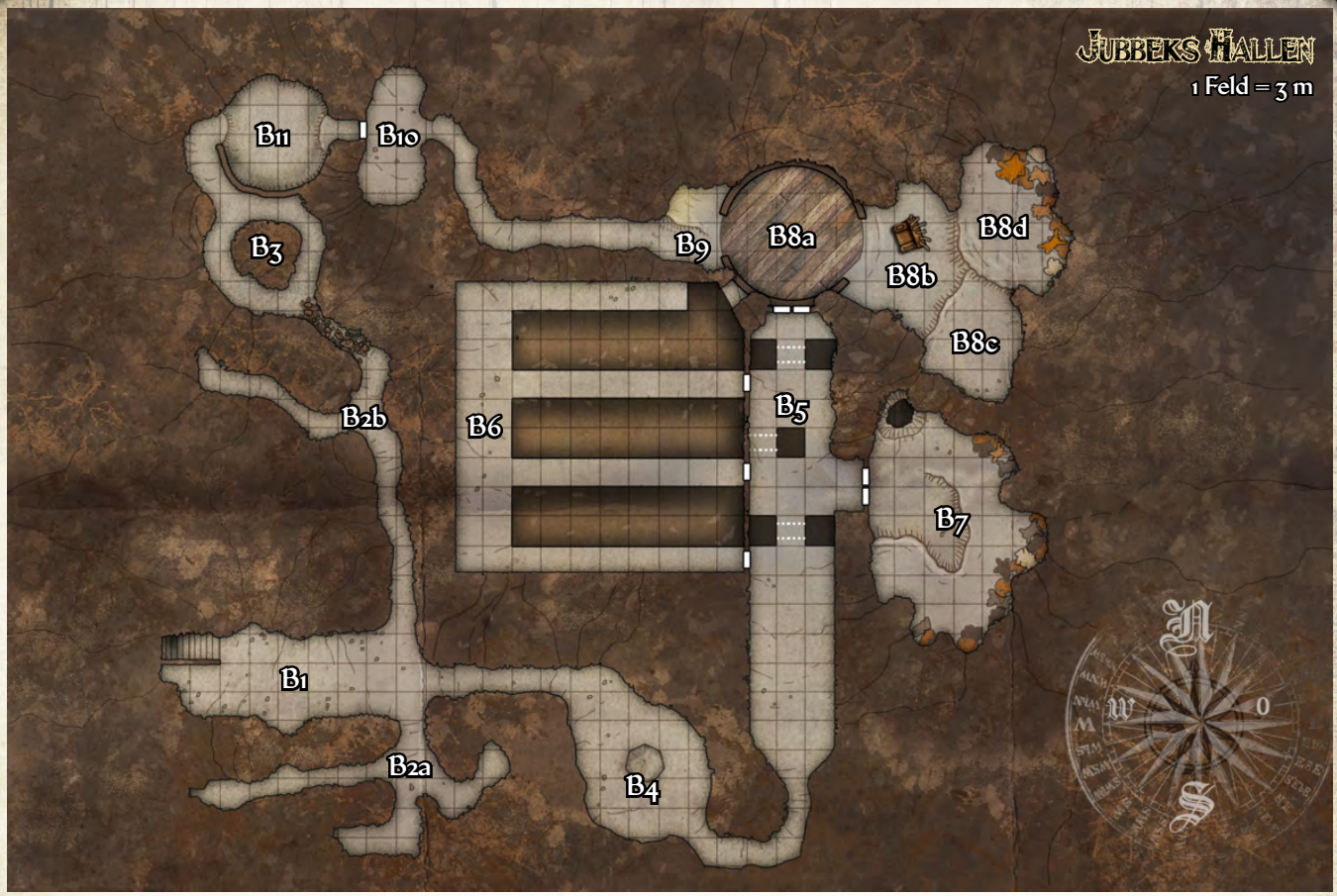
Kreaturen: Die Riesen halten hier zwei Nessianische Kriegshunde, die Reste eines einst größeren Rudels, welches geschrumpft ist, je gewalttätiger und unkontrollierter die Riesenstämme wurden. Diese beiden letzten Kriegshunde sind besonders bösartige und zähe Exemplare – beide sind verbesserte Kreaturen und sie greifen Nichtriesen an, sobald sie diese sehen.

Verbesserte Nessianische Kriegshunde (2) **HG 10**
EP je 9.600
TP je 150 (*PF MHB*, S. 151, 295)

A11. Werkzeugraum

In dieser Kammer liegen hoch gestapelt Stützbalken, Fackeln, Spaten, Schlägel und Eisen, Eimer, Berge von Seilen und andere Bergarbeiter- und Ausgrabungsausrüstung.

Schätze: Die Werkzeuge sind recht gewöhnlich, sieht man von ihrer Größe ab – alle sind für große Kreaturen gedacht. Die meisten sind beschädigt oder weisen zumindest deut-



liche Gebrauchsspuren auf. Wenn man 2W6 Minuten sucht und einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 30 schafft, findet man den einzigen echten Wertgegenstand in diesem Raum: ein *Zepter der Erze und Metalle*. Die Riesen wollten es eigentlich benutzen, um neue Grabungsstätten zu bestimmen, haben es aber rasch vergessen, da sie viel zu ineffizient organisiert sind.

Jubbeks Hallen

Der obere Bereich des Talbodens ist von Röhren in der Lava durchzogen, welche zu einigen begrabenen Gebäuden führen, die früher Teil von Schulddorn gewesen sind. Die Riesen haben hier die Grabungen eingestellt. Nachdem Jubbek die Entdeckung von Bereich **B11** Cadrilkasta gemeldet hatte, verschwand die Drachin rasch im Gewölbe und ward seitdem nicht mehr gesehen. Daher verlaufen alle weiteren Grabungen nur schleppend.

Die Riesen auf dieser Ebene sind bis auf die Gefangenen in Bereich **B6** allesamt Häuptling Jubbek gegenüber loyal. Solange der Häuptling lebt, fliehen sie nicht aus einem Kampf. Wird einem der hiesigen Riesen ein Beweis für Jubbeks Tod gezeigt (dies kann sein Kopf oder seine Waffe sein), muss er einen Willenswurf gegen SG 15 ablegen, um nicht erschüttert zu werden. Erschütterte Riesen fliehen aus der Region und kehren nicht mehr zurück, wenn sie auf weniger als die Hälfte ihrer Trefferpunkte reduziert werden. Sie sind Jubbek trotz – oder vielleicht gerade wegen – seiner zunehmend gewalttätigen Persönlichkeit treu. Die *Scherbe des Zorns* hat aus dem ohnehin schon temperamentvollen Jubbek einen furchtbaren Sadisten gemacht. Unter dem Fluch der Scherbe hat er viele seiner treuen Anhänger verstümmelt, daher fehlen allen Riesen in diesem Bereich Finger oder Zehen oder sie tragen furchtbare Narben. Diese Verstümmelungen wirken sich in der Regel nicht auf das kämpferische Können eines Riesen aus, allerdings besteht bei jedem Riesen eine Chance von 20%, dass er 2 Punkte GE- oder KO-Entzug erlitten hat (Wahrscheinlichkeit jeweils 50%). Gegenwärtig lässt Jubbek seine Aggressionen an gefangenen Trollen aus, so dass seine anderen Diener eine willkommene Erholungspause genießen können.

Die obere Ebene des Gewölbes besteht aus einigen Gebieten, die früher zu den obersten Stockwerken Schulddorn gehörten (Bereiche **B8** und **B11**), aber nicht Teile des eigentlichen Komplexes sind und auch nicht so geschützt sind wie dieser (siehe auch die Anfangsbeschreibung von Teil Zwei).

B1. Wachposten (HG 13)

Diese 9 m durchmessende Kammer scheint mit Hilfe von Meißeln und Hacken erweitert worden zu sein. Nach Norden, Süden und Osten führen natürlich wirkende, 3 m durchmessende, runde Lavaröhren aus dieser großen Kammer. Im Westen führt eine Treppe mit Stufen im Riesenformat aufwärts. Über den Raum verstreut liegen große Stein- und Geröllbrocken.

Die Treppenstufen führen 9 m nach oben nach Bereich **A7**, sind aber für Riesen gemacht – Kreaturen der Kategorie Mittelgroß oder kleiner behandeln sie als schwieriges Gelände.

Kreaturen: Drei Feuerriesen halten hier stets Wache, sind aber nicht sonderlich aufmerksam. Sie sitzen in der Mitte des Raumes, erzählen einander Geschichten oder geben mit früheren Eroberungen an. Da sie abgelenkt sind, erleiden sie einen Malus von -4 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung. Wenn sie die SC bemerken, gehen sie aber laut brüllend zum Angriff über. Sie benutzen die herumliegenden Steine, um diese nach den SC zu werfen, während sie in den nach Bereich **B2a** führenden Tunnel um Unterstützung rufen. Die Riesen dort eilen so rasch es ihnen möglich ist zur Hilfe.

Sobald ein Feuerriese zu Boden geht, ziehen sich die übrigen kämpfend nach Osten zurück, in der Hoffnung, die SC auf die Schlachterstraße (Bereich **B5**) zu locken, wo Verstärkungen und Fallen auf die SC lauern.

Feuerriesen (3) **HG 10**
EP je 9.600
TP je 142 (*PF MHB*, S. 217)

B2. Die Lavaröhren (HG 10)

Diese natürlichen Lavaröhren haben einen grob kreisförmigen Querschnitt. Feuerriesen müssen leicht geduckt gehen und erleiden daher einen Malus auf Angriffswürfe bei Kämpfen in diesen Röhren. Die Röhren im Süden (Bereich **B2a**) wurden unlängst von den Riesen bei der Suche nach neuen Ruinen erweitert, während die im Norden (Bereich **B2b**) gefürchtet sind, da sie nach Bereich **B11** führen – und dort treiben sich fremdartige Monster herum, mit denen sich die Riesen nicht anlegen wollen. Der Tunnel ist durch Geröll blockiert, allerdings können sich kleine Kreaturen mit einem Fertigkeitswurf für Entfesselungskunst gegen SG 30 hindurchzwängen. Damit eine mittelgroße Kreatur nach Bereich **B3** gelangen kann, sind 2W6 Stunden Arbeit erforderlich.

Kreaturen: Am Ende jeder Röhre in Bereich **B2a** knechtet ein Hügelriese mit einem Schlägel. Sollten diese Riesen Hilferufe aus Bereich **B1** hören, lassen sie ihre Hacken fallen, ergreifen ihre Keulen und eilen in die Schlacht. Sollten die Riesen in den Tunneln angegriffen werden, kämpfen sie bis zum Tod.

Hügelriesen (4) **HG 7**
EP je 3.200
TP je 85 (*PF MHB*, S. 219)

B3. Eine ungewöhnliche Wand

Die Lavaröhre macht hier einen unerwarteten Knick. Die Nordwand weist teilweise einen seltsamen, grünlichen Glanz auf.

Hier hat die Röhre Kontakt mit einem der vollständig begrabenen Türme von Schulddorn. Eigentlich konnte man nur winzige Teile der Wand erkennen, allerdings haben Jubbeks Riesen hier fleißig gearbeitet und weitere Bereiche freigelegt, darunter auch den Tunnel im Nordwesten, der schließlich durch eine Wandöffnung nach Bereich **B11** führt. Die Wand ist mit derselben Abysiumlegierung verkleidet wie die Turmspitze draußen. Alle Kreaturen innerhalb von 18 m zur Außenseite der Wand müssen stündlich einen Zähigkeitswurf gegen SG 14 ablegen, um nicht für 1 Stunde zu kränkeln – dieser Effekt reicht nicht nach Bereich **B11** hinein.

B4. Die Warnende Säule

Aus dem rauen Steinboden ragt zur Hälfte eine seltsame Granitsäule hervor. Sie hat sieben Seiten und streckt sich geneigt der Decke entgegen. Die Säule trägt schwache Runen, welche vom Zahn der Zeit fast fortgenagt worden sind.

Dieser Menhir wurde in den frühen Tagen des Zeitalters der Dunkelheit von überlebenden Riesen errichtet, welche dem Joch der thassilonischen Herrschaft entrinnen konnten. Die Erinnerungen an die Schrecken und Gräuel von Schulddorn waren ihnen noch frisch in Erinnerung, so dass sie diesen Stein als Warnung an alle errichteten, die nach ihnen kamen. Spätere Ausbrüche der Kodarberge ließen den Menhir allerdings unter frischer Lava verschwinden.

Nun dient er in diesem Raum eher als tragende Säule und reicht 6 m hoch in die Decke hinauf. Die ursprüngliche Warnung ist nur noch zu einem winzigen Teil zu erkennen und kann mittels eines Fertigkeitswurfs für Sprachenkunde oder Wahrnehmung von jemandem entziffert werden, der des Riesischen mächtig ist. Obwohl die Runen riesischen Ursprungs sind, haben Jubbeks Riesen sie ironischerweise aus Mangel an Können und Interesse nicht entziffert.

Die noch lesbaren Runen besagen:

„... wer in Schulddorns Schatten schläft, soll diese Furcht erfahren, und was jenseits wartet, soll...“

B5. Die Schlachterstraße (HG 14)

Dieser lange, 9 m breite Gang wird von Fackeln erhellt, die in regelmäßigen Abständen an den Wänden vor sich hinbrennen. Einige sind ausgebrannt und erloschen, so dass es schwächer erhellte Bereiche gibt. Der Gang ist aber dennoch gut genug erleuchtet, um die grässliche Dekoration sehen zu können – Gliedmaßen, Eingeweide und Köpfe in menschlicher und größerer Größenordnung bedecken den Südteil des Ganges und hängen aufgespießt oder an Ketten von den Wänden. Die ranzige Luft stinkt ekelerregend.

Die furchtbare Dekoration ist eine Manifestation von Jubbeks stetig wachsendem Zorn – es sind Trophäen, welche der Häuptling hier ausgestellt hat. Zuerst hatte er die Gliedmaßen noch mit Nägeln an den Wänden befestigt, doch als sein Sadismus wuchs, warf er sie einfach nur noch im Süden auf den Boden. Es sind derart viele Körperteile, dass der Bereich südlich der südlichsten Tür nach Bereich **B6** für Kreaturen der Größenkategorie Mittelgroß oder kleiner Schwieriges Gelände ist. Die meisten Arme und Beine wurden Trollen abgetrennt und einige davon sind noch derart frisch, dass sie zucken.

Kreaturen: Drei gut trainierte und schwer verstümmelte Hügelriesen wachen im Nordteil dieses Raumes. Jeder hat ein halbes Dutzend Felsen zum Werfen neben seinem Beutel mit diversen Schätzen dabei. Diese Felsen setzen sie gegen Gegner im Süden ein. Die Riesen wissen, wo sich die Fallen befinden und gehen ihnen aus dem Weg; zugleich positionieren sie sich aber so, dass sie Eindringlinge über Felder mit Fallen locken. Sobald einer dieser Riesen getötet wird, ziehen sich die übrigen kämpfend nach Bereich **B8a** zurück.

Hügelriesen von Schulddorn (3) **HG 9**
EP je 6.400
TP je 95 (siehe Seite 200)
Nahkampf Knüppel +17/+12 (1W8+9)
Verstümmelungen (AF) Jeder dieser Riesen leidet gegenwärtig unter 4 Punkten KO-Schaden und hat nur einen Arm. Daher kämpft er mit einem einfachen Knüppel, statt einer Zweihändigen Keule.

Falle: Insgesamt sind im Nordteil der Halle fünf Fallgruben versteckt. In jeder führt eine gefettete Rutsche westwärts in eine korrespondierende Kerkergrube in Bereich **B6**.

Rutschfallen (5) **HG 7**
EP je 3.200
Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 30; **Mechanismus ausschalten** SG 30
EFFEKT
Auslöser Ort; **Rücksetzer** Automatisch
Effekt 6 m tiefe Grube (1W6 Fallschaden) und Rutsche nach Bereich **B6**; Reflex, SG 20, keine Wirkung; mehrere Ziele (alle Ziele in einem Bereich von 3 m x 3 m)

B6. Die Kerkergruben (HG 12)

In diesem Raum wurden drei lange, 12 m tiefe Gruben ausgehoben, welche jeweils durch 3 m dicke Wände getrennt sind. 3 m über dem Boden befinden sich in der Ostwand die Enden eingefetteter, aufwärtsführender Rutschen. Der Boden jeder Grube ist mit einem furchtbaren, übelriechenden Matsch aus Schlamm, Wasser, zersplitterten Knochen und verrottenden Fleischklumpen bedeckt.

Jede dieser Gruben war zur thassilonischen Zeit einmal ein Gebäude gewesen, welches nach dem Erdenfall von Lava umschlossen wurde. Jubbek hat seine Riesen Löcher in die Dächer stoßen lassen und so die Hohlräume in der Lava zu Gruben umfunktioniert. In diese wirft er nun jeden, der seine Verstümmelungen überlebt oder einfach sein Missfallen erweckt. Die Wände der Gruben können mittels Fertigkeitswürfe für Klettern gegen SG 30 erklommen werden. Die Rutschen in der Ostwand führen nach Bereich **B5** und können mittels Fertigkeitswürfen für Klettern gegen SG 35 erklommen werden (man muss aber zuerst die 3 m Höhenunterschied zur Rutsche an der Wand hinaufklettern). Der üble Bodensatz in jeder Grube steht 0,30 m hoch und macht den Boden der Gruben zu Schwierigem Gelände.

Kreaturen: Für die meisten Riesen wäre es schwierig, aber nicht unmöglich aus den Kerkergruben zu klettern – daher lässt Jubbek den hier eingesperrten Riesen die Hände abhacken. Daher können sie nicht klettern und im Kampf auch nur Hiebangriffe führen. Jubbek beobachtet gerne Kämpfe unter den Gefangenen in den Gruben. Oft wirft er einen Riesen hinunter und verspricht ihm, ihn wieder freizulassen, wenn es ihm gelingt, alle anderen Kreaturen in der Grube zu töten. Dieses Versprechen hält er aber nicht immer. Die gegenwärtig eingesperrten Riesen sind fast alle wahnsinnig vor Zorn, Frustration und Furcht und greifen jeden gnadenlos an, der in ihre Reichweite kommt.

Der Raum wird von drei wyvernähnlichen, purpurnen Drachenartigen mit großen, orangen Schwingen bewacht – Ödlanddrakas. Diese Drakas sind vergleichsweise intelligent und können gefangene und freie Riesen voneinander unterscheiden. Sie wissen auch, dass Menschen und andere „kleine“ Völker hier nichts verloren haben. Die Drakas werden von den Riesen gut gefüttert, weshalb sie recht loyal sind. Sie bekämpfen Eindringlinge bis zum Tod und fürchten sich auch nicht davor, Gegner in die Gruben oder in andere Teile des Gewölbes zu verfolgen.

Es folgen die aktuellen „Bewohner“ der Kerkergruben. Da diese in ihren jeweiligen Gruben festsitzen, sind sie nicht Teil des HG des Raumes selbst.

Bereich B6a (HG 11): In dieser Grube hocken zwei Hügelriesen und ein Feuerriese. Allen wurden die Hände abgehackt, daher leiden sie alle unter 4 Punkten GE-Entzug.

Bereich B6b (HG 11): Diese Grube enthält gegenwärtig sieben Trolle.

Bereich B6c (HG 7): In dieser Grube befindet sich ein einzelner, verzweifelter Hügelriese namens Togbard (siehe unter „Entwicklung“).



Ödlanddrakas (3) **HG 9**
EP je 6.400
TP je 126 (*PF MHB III*, S.78)

Handlose Hügelriesen (2) **HG 7**
EP je 3.200
TP je 85 (*PF MHB*, S. 219)

Handloser Feuerriese **HG 10**
EP 9.600
TP 142 (*PF MHB*, S. 217)

Trolle (7) **HG 5**
EP je 1.600
TP je 63 (*PF MHB*, S. 265)

Togbard **HG 7**
EP 3.200
CN Hügelriese (*PF MHB*, S. 219)
TP 85

Entwicklung: In Bereich **B6c** befindet sich ein einzelner, vor Angst fast wahnsinniger Hügelriese namens Togbard. Er greift die SC nicht an. Sollten diese sich ihm nähern, wirft er sich ihnen zu Füßen und schwört im Namen aller Riesenklans, ihnen treu bis ans Ende seiner Tage zu dienen. Im Gegensatz zu den Riesen in Bereich **B6a** wurden ihm nicht die Hände abgeschnitten, er ist aber lahm – ihm wurden die Füße gebrochen und die Sehnen durchgeschnitten. Daher leidet er unter 6 Punkten GE-Entzug und kann nur kriechen, solange er unter diesem Entzug leidet.

Togbard kann den SC die ganze Ebene beschreiben, Bereich **B11** eingeschlossen (diesen Ort bezeichnet er als die „Monstergrube“, vor dieser hat er fast ebenso viel Furcht wie vor Häuptling Jubbek). Sollten die SC ihn heilen und ihm aus der Grube helfen, dient er demjenigen, der ihn geheilt hat, als treuer Leibwächter und Anhänger. Togbard ist nicht böse – er wurde verstümmelt und in die Grube geworfen, weil er dabei erwischt worden war, wie er einer Gruppe gefangener Schoanti bei der Flucht helfen wollte -, er ist aber auch nicht sonderlich willensstark. Er fürchtet und hasst Jubbek gleichermaßen, sollten die SC ihm also dabei helfen, den Häuptling zu töten, gewinnen sie einen Freund fürs Leben. Trotz seiner guten Absichten ist Togbard aber recht unvorhersehbar und weiß eigentlich gar nicht, wie stark er ist – so könnte er versehentlich einen Hiebangriff ausführen, wenn er jemandem auf die Schulter klopfen möchte, oder jemandem in einer freudigen Umarmung verletzen. Sollte er unter 30 TP reduziert werden, läuft er fort, um sich zu verstecken, allerdings kehrt er vor Scham weinend zurück, wenn er glaubt, dass der Kampf vorbei ist. Wenn die SC in die Tiefen von Schulddorn vordringen, stellt jede Ebene eine Prüfung von Togbards Treue dar – sollte ihm beim Betreten einer neuen Ebene ein Willenswurf gegen SG 15 misslingen, verfällt er in Panik und trennt sich eiligst von der Gruppe; er kehrt dann nicht mehr zurück.

Belohnung: Die Riesen in den Bereichen **B6a** und **B6b** können ihre Gruben nicht verlassen. Vergib daher nur dann die vollen EP für diese Gegner, wenn die SC von ihnen bedroht werden (z.B. wenn ein SC in eine Grube fällt). Andernfalls sind sie nur die Hälfte der EP wert. Sollten die SC sich mit Togbard anfreunden und seine Unterstützung gewinnen, erhalten sie die doppelte Menge an EP, die sie im Falle eines Sieges über ihn erhalten hätten (6.400 EP).

B7. Der Schlafbau (HG 13)

Dies ist eine große Kammer, die ins Vulkangestein getrieben wurde. Die Deckenhöhe beträgt etwa 18 m. Im Osten gibt es eine natürliche Rampe. Haufen räudiger alter Felle wurden dort zu nestartigen Bergen zusammengeschoben. Im Nordwesten befindet sich ein Schlundloch im Boden.

Hier schläft Jubbeks rasch kleiner werdender Stamm. Mit Jubbeks steigendem Sadismus schrumpft die Anzahl der Riesen in der Region stetig, so dass die einst beengten Unterkünfte nun recht geräumig sind. Im Schlundloch werden Abfälle entsorgt, dort liegen Knochen von Menschen und Orks, zerbrochene Werkzeuge und Ausrüstungsgegenstände, sowie Unmengen an Fäkalien.

Kreaturen: Wenn die SC diesen Raum zum ersten Mal betreten, schlafen mehrere Hügelriesen in den Fellhaufen. Sollte es in Bereich **B5** zu einem Kampf kommen, steht diesen Riesen ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG -5 zu (sie erhalten aber aufgrund der Entfernung und des Umstandes, dass sie schlafen, einen Malus von -20 auf den Wurf), um aufzuwachen. Erwachen sie, legen sie ihre Rüstung an und gehen nachsehen. Werden sie dagegen schlafend überrascht, sind sie ungerüstet und unbewaffnet, kämpfen aber dennoch bis zum Tod.

Hügelriesen von Schulddorn (2) **HG 9**
EP je 6.400
TP je 117 (siehe Seite 200)

Hügelriesen (4) **HG 7**
EP je 3.200
TP je 85 (*PF MHB*, S. 219)

Schätze: Selbst wenn die SC einen großen Bogen um das Loch im Boden machen, ist diese Höhle widerlich. Zwischen den Fellen liegen verwesende Müllhaufen und dort krabbeln Zecken und Fliegen, so dass ein Durchsuchen dieses Ortes keine angenehme Sache ist. Im Senkloch befindet sich nichts von Wert. Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25 stößt man auf ein paar Wertgegenstände zwischen den Fellen – ein schlecht gegerbter Schreckensbärenpelz (Wert 50 GM), ein gewaltiger Hut aus zusammengenähten Mäusen mit drei rissigen Granaten (Wert 110 GM), sowie eine Fellrüstung [Meisterarbeit, mittelgroß], die mit Federn vollgestopft als Kissen dient.

B8. Jubbeks Thronsaal (HG 16)

Diese große, runde Kammer steigt zu einer Höhe von 18 m an und die glatten Steinwände bilden eine konische Decke. Der Boden besteht aus Holzplanken, wobei Lücken zwischen den Planken verraten, dass sich darunter ein dunkler Hohlraum befindet. Im Süden befindet sich eine steinerne Doppeltür. Im Osten und Westen sind große Teile der Wände weggebrochen und gestatten den Zugang zu den dahinterliegenden Höhlen. Im Westen führt eine Lavaröhre weiter in den Fels hinein und eine seitliche Rampe scheint nach oben zur Oberfläche hinauszuführen. Im Osten befindet sich eine große Höhle, welche von einem gewaltigen Thron aus Holzbrettern und Mastodontenknochen dominiert wird. Hinter diesem riesigen Thron führen zwei Felskanten aufwärts – die eine ist bedeckt mit Pelzen und Fellen, während auf der anderen an der Ostwand eine verbeulte und zerschrammte Kiste steht.

Der Hauptraum dieser großen Kammer (Bereich **B8a**) ist das Innere des einzigen Turmes von Schulddorn, welcher heute noch aus der Lava ragt. Die Böden des Turmes sind allesamt weggebrochen, allerdings haben die Riesen einen Holzfußboden in dieser Ebene gelegt, um sich durch den Bereich bewegen zu können. Die Bretter halten einiges aus, sollten sie aber zerstört oder entfernt werden, wird ein 9 m tiefer Hohlraum darunter enthüllt – die Kammer unterhalb dieser Ebene wurden von der Lava geflutet, welche längst zu Stein erstarrt ist.

Bereich **B8b** im Osten wird von Jubbeks Thron dominiert. Dieses wacklige Heimwerkerprodukt besteht aus einem Gerüst aus Holz und Mastodontenknochen, welches mit Fellen und Häuten überzogen wurde. Bereich **B8c** hinter dem Thron ist ein 3 m hoher Vorsprung, auf dem Jubbek seine Schätze hortet (siehe „Schätze“), während Bereich **B8d** ein 6 m hoher Vorsprung ist, der Jubbek als „Schlafgemach“ dient.

Kreaturen: Selbst wenn die SC den Riesen in den anderen Teilen des Gewölbes keine Gelegenheit geben, sich an diesen Ort zurückzuziehen, warten hier genug Gegner für einen gefährlichen Kampf. Sollte hier ein Kampf beginnen und die Riesen in Bereich **B5** noch am Leben sein, schließen sie sich sofort dem Kampf an. Sollten die arbeitenden Riesen in Bereich **A5** noch am Leben sein, können sie den Kampflärm zwar hören, fliehen aus Furcht vor Jubbek aber nach Bereich **A6a**, um Verstärkung zu holen. Verstärkungen aus der Festung benötigen 2W6+10 Runden ab Kampfbeginn, um einzutreffen – sollten die SC aber mit Generälin Stom einen Pakt getroffen haben, treffen diese Verstärkungen nie ein.

In diesen Räumen warten mehr als nur der unwirsche Hügelriesenhäuptling Jubbek. Er zwingt andere Riesen oft, sich als Feinde des Stammes zu verkleiden und Schaukämpfe in Bereich **B8a** aufzuführen. Gegenwärtig kämpfen vier als Schoantibarbaren verkleidete Hügelriesen in Bereich **B8a**. Da Jubbek Realismus es verlangt, sind alle vier Riesen verletzt. Bei Jubbek befinden sich ferner ein Feuerriesenleibwächter (rechts vom Thron) und eine seiner Hügelriesenkonkubinen (links vom Thron). Seine anderen drei Konkubinen – fette Riesinnen, die nach Schweiß und Honig stinken – halten sich in Bereich **B8d** auf. Sein geliebtes Haustier, Schädelknacker, ein verbessertes Smilodon, hockt auf dem Vorsprung nach Bereich **B8c** – Schädelknacker ist das einzige Wesen, an dem Jubbek nie seine Wut auslässt.

Dieser Kampf besitzt das Potential, für die SC ziemlich tödlich zu verlaufen. Zum Glück greifen nicht alle Kampfbeteiligten gleichzeitig an: Häuptling Jubbek ist recht arrogant und nicht wirklich reaktionsschnell – er liebt es fast ebenso sehr, Gewalt zu beobachten, wie sie selbst auszuüben, zudem weiß er, dass er Probleme hat, mit dem Kämpfen aufzuhören, wenn er erst einmal damit begonnen hat. Daher lässt er lieber seine Diener für sich kämpfen.

Wenn die Riesen die SC bemerken, nehmen sie eine Verteidigungshaltung an. Die drei Konkubinen in Bereich **B8d** bleiben vorerst im „Schlafgemach". Schädelknacker springt von Bereich **B8c** hinab und positioniert sich in der Nähe des Throns. Jubbeks Feuerriesenleibwächter und die vierte Konkubine bleiben an Jubbeks Seite, während letzterer freudig den vier Hügelriesen in Bereich **B8a** befiehlt, die SC zu töten. Wenn der erste Hügelriese fällt, schickt Jubbek seine Konkubine in die Schlacht. Wenn der zweite Riese fällt, befiehlt er seinem Leibwächter anzugreifen und wirft sich selbst ebenfalls ins Getümmel (siehe seine Taktik). Sollte Schädelknacker angegriffen werden, reagiert Jubbek sofort und greift ebenfalls an. Die drei Konkubinen in Bereich **B8d** schließen sich dem Kampf kreischend an, sobald Jubbek Schaden erleidet.

So lange Jubbek lebt, kämpfen die übrigen Kreaturen bis zum Tod. Sollte Jubbek besiegt oder getötet werden, kämpfen nur die Konkubinen und Schädelknacker weiter bis zum Tod, während die übrigen Riesen sich kämpfend über Bereich **B9** nach Bereich **A5** zurückziehen und dann aus der Region fliehen.

Häuptling Jubbek **HG 14**

EP 38.400

Hügelriesenbarbar 7

CB Großer Humanoider (Riese)

INI +4; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 29, Berührung 7, auf dem falschen Fuß 29 (-1 Größe, -2 Kampfrausch, +9 natürlich, +9 Rüstung, +4 Schild)

TP 216 (17 TW; 10W8+7W12+126)

REF +5, **WIL** +11, **ZÄH** +19; +2 gegen Hervorrufung

SR 1/-; **Verteidigungsfähigkeiten** Fallengespür, Felsen fangen, Verbesserte Reflexbewegung

Schwächen Fluch des Zorns

ANGRIFF

Bewegungsrate 10,50 m

Nahkampf *Morgenstern +1,* +28/+23/+18 (2W6+17 plus 1 Feuer/ 19–20)

Fernkampf Felsen +14 (1W8+16)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Felsen werfen 36 m, Kampfrausch (21 Runden/Tag), Kampfrauschkräfte (Einschüchternder Blick, Erneuerte Lebenskraft [1W8+9 TP], Zurücktreiben)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 17; Konzentration +14)

1/Tag – *Feuerball* (SG 10)

TAKTIK

Im Kampf Sobald Jubbek sich dem Kampf anschließt, konzentriert er seinen Zorn auf jene Kreatur, die ihm bisher den meisten Schaden zugefügt hat. Er verfällt in einen Kampfrausch und arbeitet sich nach Bereich **B8a** vor. Dort schmettert er als Standard-Aktion seinen Morgenstern gegen den Boden und versucht einen Stärkewurf gegen SG 20, um ein 1,50 m durchmessendes Loch in den Boden zu schlagen. In dieses Loch versuchen er und die anderen Riesen sodann die SC zu stoßen oder zu treiben. Das Loch ist 9 m tief, sein Boden ist mit Geröll gefüllt und es gibt nur das Loch als Ausgang. Sollte Jubbek Gelegenheit erhalten, mehrere SC auf einem Haufen anzutreffen, setzt er seine zauberähnliche Fähigkeit *Feuerball* ein.

Moral Häuptling Jubbek kämpft bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 38, **GE** 10, **KO** 25, **IN** 6, **WE** 14, **CH** 5

GAB +14; **KMB** +29 (Ansturm +31); **KMV** 37 (39 gegen Ansturm)

Talente Einschüchternde Kraft, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Kritischer Trefferfokus, Kritischer Treffer (Wankend), Verbesserte Initiative, Verbesserter Ansturm, Verbesserter Eiserner Wille, Verbesserter Kritischer Treffer (Morgenstern)

Fertigkeiten Einschüchtern +22, Klettern +21, Wahrnehmung +13

Sprachen Riesisch

Besondere Eigenschaften Schnelle Bewegung

Ausrüstung *Brustplatte +3, Schwerer Holzschild +2, Morgenstern +1, Gürtel der Riesenstärke +4, Scherbe des Zorns*

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Fluch des Zorns Jubbek wird vom Fluch der *Scherbe des Zorns* verzehrt. Er ist zu Kampfbeginn kränkelnd, dieser Zustand verschwindet aber für 1 Stunde, sobald er eine Kreatur auf negative Trefferpunkte reduziert hat. Sobald Jubbek eine Kreatur angreift, muss ihm ein Willenswurf gegen SG 20 gelingen, sollte er das Ziel wechseln oder den Kampf beenden wollen, ehe diese Kreatur tot ist.

Scherbe des Zorns Jubbek hat die *Scherbe des Zorns* an seinem Morgenstern festgezurrt. Dank der Eigenschaft des Siccatits verursacht sein Morgenstern +1 Punkt Feuer- oder Kälteschaden (die Energieart wechselt jeden Tag).

Hügelriesen (4) **HG 7**

EP je 3.200

TP je 85 (*PF MHB*, S. 219)

Hügelriesenkonkubinen (4) **HG 7**

EP je 3.200

TP je 85 (*PF MHB*, S. 219)

Feuerriese **HG 10**

EP 9.600

TP 142 (*PF MHB*, S. 217)

Schädelknacker **HG 9**

EP 6.400

Verbessertes Smilodon (*PF MHB*, S. 261, 295)

TP 133

Schätze: Häuptling Jubbek hat im Laufe der Jahre einen beachtlichen Haufen an Gerümpel angesammelt, unter dem sich doch tatsächlich ein paar Wertsachen befinden. Der Schatz des Riesen ist wie folgt über die Bereiche **B8b** und **B8c** verteilt:

An den Wänden von Bereich **B8b** hängen Gegenstände, von denen einige tatsächlich noch zucken, beispielsweise Jubbeks atemberaubende Sammlung abgetrennter Trollgliedmaßen. An der Nordwand lehnt ein langes Alpenhorn; beseitigt man die vielen Schmutzschichten, kommen Golddrahtarbeiten zum Vorschein, welche fliegende Rochen zeigen (Wert 450 GM). An der Südwand hängt eine Schnittarbeit aus einem Mastodontenzahn, welche eine Berglandschaft zeigt (Wert 750 GM). Jubbeks Thron stinkt nach Schweiß und Kot und ein Teil der Felle und Lederstücke, mit denen er bezogen ist, wurden mehr schlecht als recht gegerbt. An der Seite des Throns hängt halb verdeckt (Wahrnehmung, SG 15) ein Beutel mit 4 *Tränken: Schwere Wunden heilen* und 200 GM.



Häuptling Jubbek

Jubbeks Schlafhöhle (Bereich **B8d**) ist ein ähnlicher Saustall. Durchsucht man das Areal ein paar Minuten lang, stößt man auf einen kleinen Mithraldolch, ein mittelgroßes *Beil +1*, mehrere lange, zu Knoten verbogene Eisenstangen, einen großen Silberhumpen mit eingravierten Ziegenböcken, welche Blutmücken angreifen (Wert 300 GM), eine Eisenflasche mit einem *Liebeselixier*, einen mumifizierten Pferdekopf mit einem Silberzahn (Wert 25 GM), ein Paar Handschellen (Meisterarbeit), welche an einem Holzbalken befestigt sind, der 54 kleine Kerben aufweist, zwei riesige Krüge bitteren Apfelschnaps, welcher dem Trinkenden die Tränen in die Augen treibt (ZÄH SG 14 oder 1 Stunde kränkelnd), sowie die Teile einer Plattenpanzerrüstung für Pferde. Dazu kommen 21 Töpfe mit Honig (Jubbek ist auch ein Leckermäulchen) und 43 leere und zerbrochene Töpfe. In einem der Honigtöpfe liegt ein bisher nicht entdeckter „Schatz“: der mumifizierte Finger eines Zwerges, welcher immer noch einen *Schwachen Zauberspeicherring* trägt (dieser enthält gegenwärtig *Schockgriff* und *Spinnennetz*).

Was Jubbek jedoch als wahre Wertsachen betrachtet hat, befindet sich in der großen, verbeulten Kiste in Bereich **B8c**. Die Kiste ist nicht verschlossen, allerdings liegt ein schwerer Stein auf dem Deckel, so dass zum Öffnen ein Stärkewert von 15 erforderlich ist. In der Kiste liegen drei besonders hochwertige Felle (Wert jeweils 400 GM), eine eiserne Schließkassette mit einem gewöhnlichen Schloss an einer langen Kette (Zerschmettern-SG 28), welche drei Beutel mit jeweils 1.000 SM und einen Beutel mit 1.002 GM enthält, eine stabile, eisenverstärkte Kiste, bei der ein *Feinderkennungszepter* als Ersatzriegel fungiert und die sieben goldüberzogene Zwergenschädel (Wert jeweils 200 GM) enthält. Dazu kommen ein riesiger Humpen mit einem silbernen Griff (Wert 200 GM), ein Schnapskrug voller Kupfermünzen (4.319 KM), ein *Pfeil des Verderbens (Schlicke) +3* und eine kleine Korkschachtel mit einer *Schriftrolle: Heilung*, welche von einem *Schutzring +4* zusammengehalten wird (dieser Ring funktioniert nicht bei bösen Kreaturen und lässt den Finger, an dem er von einer solchen Kreatur getragen wird, eine hässliche Grünfärbung annehmen).

Entwicklung: Die *Scherbe des Zorns* kann innerhalb von 2W6 Runden von Jubbeks großem Morgenstern gelöst werden (alternativ können die Lederbänder mit einer Standard-Aktion und Feuer- oder Säureschaden gekappt werden). Sobald die Scherbe befreit wurde, können die SC sie mit einem *Ionenstein: Tiefrote Kugel* erwecken und für eine Vision des Aufenthaltsorts der nächsten und letzten Scherbe verwenden. Leider befindet sich die *Scherbe der Trägheit* gegenwärtig nicht auf der Materiellen Ebene, daher kann die Vision den SC nur den fehlerhaften Eindruck vermitteln, ihnen den Weg in die Tiefen unter Schulddorn zu weisen. Charaktere, welche auf den tieferen Ebenen Schulddorns schlafen, könnten deutlichere Visionen erhalten, wo die letzte Scherbe zu finden ist (siehe Seite 205).

Belohnung: Erlangen die SC die *Scherbe des Zorns*, aktivieren sie diese mit einem *Ionenstein: Tiefrote Kugel* und nutzen sie, um den Aufenthaltsort der nächsten Scherbe zu erfahren, erhalten sie 25.600 EP.

B9. Äußere Rampe

Die nördliche Rampe führt aufwärts und aus Jubbeks Hallen hinaus nach Bereich **A5** an der Oberfläche.

B10. Wachposten (HG 12)

Eine solide wirkende Eisentür sitzt in der Mitte der Westwand dieser Höhle. Gegen die Tür wurde ein gewaltiger Felsen gerollt.

Nachdem die Riesen Bereich **B11** entdeckt hatten, wurden sie von Cadrilkasta verlassen. Die Drachin machte sich auf, die tieferliegenden Kammern zu erkunden. Jubbek befahl, einen zweiten Zugang als Verbindung zu Bereich **B10** anzulegen. Keine 24 Stunden später bereute er dies schon, da aus den tieferliegenden Kammern Monster heraufkamen und die Riesen angriffen. Zuerst kamen zwei ungewöhnlich große Mantler, welche die Riesen besiegen konnten. Die zweite Welle dagegen, die weitaus mehr Schaden verursachte, bestand aus skorpiongestaltigen Konstrukten aus Knochen – Schädelreißer. Nachdem es gelungen war, diese in die Tiefen zurückzustoßen, befahl Jubbek, den südlichen Zugang mit Geröll zu versiegeln (siehe Bereich **B2**) und ließ eine große Eisentür an dieser Seite anbringen, welche mit dem Felsbrocken verbarrikadiert wurde. Da Cadrilkasta zurückkehren könnte und er nicht den Eindruck erwecken will, er hätte versucht, die Drachin in den Gewölben einzusperren, ließ er den Zugang nicht gänzlich versiegeln. Seit dem Vorfall mit den Schädelreißern sind die Riesen aber sehr besorgt, was alles hinter dieser Tür lauern könnte.

Die Tür ist nicht verschlossen, öffnet sich aber nach außen, so dass zuerst der Felsbrocken fortbewegt werden muss. Dieser 1,50 m durchmessende Brocken (Härte 8, 900 TP, Zerschmettern-SG 65) wiegt 9.000 Pfund. Eine mittelgroße Kreatur mit einer Stärke von wenigstens 31 kann ihn zur Seite rollen (oder eine große Kreatur mit Stärke 26 oder mehr – d.h. ein Feuerriese, aber nicht der durchschnittliche Hügelriese).

Kreaturen: Zwei nervöse Feuerriesen stehen an der Tür Wache. Sie kämpfen bis zum Tod, um zu verhindern, dass jemand die Tür öffnet, verfolgen aber niemanden aus diesem Raum hinaus. Sollten Charaktere von der anderen Seite aus nach Bereich **B11** gelangen und versuchen, die Tür von dort aus zu öffnen, erschrecken sie damit die Feuerriesen derart, dass sie fliehen – sie berichten dann nicht Jubbek, sondern fliehen die Rampe hinauf nach Bereich **B9** und kehren nicht zurück.

Feuerriesen (2) **HG 10**
EP 9.600
TP je 142 (*PF MHB*, S. 217)

B11. Dunkler Schacht

Dieser Bereich ist eine runde Kammer ohne Boden. Die glatten Wände vereinen sich in etwa 7,50 m zu einer Spitze, während eine wallende, blaugrüne Nebelwolke in 6 m Tiefe das Innere des Schachtes verhüllt.

Dieser Bereich ist das Innere eines weiteren von Schulddorns Türmen, welcher allerdings völlig von Lava eingeschlossen wurde. Der Schacht ist 18 m tief und führt nach Bereich **C1**. Der Nebel ist eine körperliche Manifestation des *Des Magiers privates Heiligtum*, mit welchem die tieferliegenden Kammern geschützt sind. Man kann die Wände des Schachtes mittels eines Fertigkeitswurfes für Klettern gegen SG 20 hinabklettern.

TEIL ZWEI: DIE TIEFEN VON SCHULDDORN

Auch wenn Hinweise auf die Architektur von Schulddorn in Jubbeks Hallen und anhand der grüne Turmspitze in Bereich **A5** zu finden sind, betreten die SC die erhaltenen Hallen Schulddorns eigentlich erst, wenn sie in Bereich **B11** nach Bereich **C1** hinabsteigen. Der Wechsel von Höhlen, die teilweise durch die Riesen erweitert wurden, zu Kammern thassilonischer Konstruktion sollte ziemlich auffällig sein. Abgesehen von einigen Bereichen, in denen die Lava vor Urzeiten alles in ihrem Weg vernichtet hat, sind die Kammern fast perfekt erhalten.

Wie die anderen, von den SC erkundeten, thassilonischen Gewölbe ist auch Schulddorn durch uralte Magie vor Erosion und Verfall geschützt. Diese Magie hat Schulddorn auch vor der Zerstörung durch die Lava geschützt, allerdings hat die Zeit dem Ort doch übler mitgespielt als den meisten anderen thassilonischen Gewölben: An vielen Stellen sind die Gewölbe eingestürzt (dies ist auf der Karte erkennbar), dort hat die konservierende Magie versagt. Von Schulddorn existiert nur noch, was auch auf den Karten eingezeichnet ist.

Die Tiefen von Schulddorn bestehen aus drei Ebenen: den Stillen Hallen (Bereiche **C1-C14**), dem Kern (Bereiche **D1-D9**) und der Botschaft von Leng (Bereiche **E1-E9**). Alle bearbeiteten Steinmauern, -decken und –böden auf dieser Ebene und denen darunter bestehen aus magisch behandeltem Stein (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 411). Sofern nicht anders beschrieben, bestehen die Türen aus ebenfalls magisch behandelten Eisen.

Alle drei Ebenen der Tiefen von Schulddorn werden von mehreren magischen Auren geschützt, welche Jahrhundertelang ohne zu Scheitern funktionierten. Diese magischen Effekte werden von einer gewaltigen Masse Abysium in Bereich **E5** angetrieben und funktionieren allesamt auf ZS 20. *Magie bannen* lässt einen Effekt für 1W4 Runden in einer Ausdehnung mit 18 m Radius aussetzen, ehe er sich wieder reaktiviert. Die Architektur der Tiefen von Schulddorn strahlt starke Bann- und Erkenntnismagie aus. Diese Effekte sind im Folgenden:

* *Konstruktreparatur:* Die Energien der Tiefen von Schulddorn reparieren alle Konstrukte innerhalb der Mauern mit einer Geschwindigkeit von 2 Punkten pro TW des Konstrukts in der Stunde. Ein zerstörtes Konstrukt bleibt allerdings zerstört.

* *Dimensionsschloss:* Die Tiefen von Schulddorn sind durch einen *Dimensionsschloss*-Effekt geschützt. Dieser wurde von Karzoug eingerichtet, welcher vereiteln wollte, dass zu viel von Leng – oder zu viele Bewohner dieser Halbebene – eindringen kann, sollte seine Allianz mit den Bewohnern ein unschönes Ende nehmen.

* *Des Magiers privates Heiligtum:* Kreaturen in den Tiefen von Schulddorn sind immun gegen *Gedanken wahrnehmen*. Erkenntnismagie der Kategorie Ausspähung ist nicht in der Lage, auf diesen drei Ebenen etwas wahrzunehmen.

* *Albträume und Visionen:* siehe unten.

* *Zungen:* Alle Kreaturen mit einem Intelligenzwert von 3 oder mehr erhalten innerhalb der Tiefen von Schulddorn die Effekte des Zaubers *Zungen*.

Albträume und Visionen von Leng

Die Tiefen von Schulddorn sind mit dem Einfluss Lengs aufgeladen. Dieser entspringt Bereich **E9** und wird durch den Abysiumreaktor in Bereich **E5** verstärkt. Diese mystischen Kräfte greifen jeden schlafenden Geist innerhalb des Gebiets an. Wenn eine Kreatur in den Tiefen von Schulddorn schläft, träumt sie von Leng. Diese Träume können kurz und verworren sein und nur das Gefühl vermitteln, sich in einer eisigen Tundra verlaufen zu haben. Sie können aber auch beängstigend genau sein und von einem Angriff der Lengspinnen in einer Höhle voller leuchtender Pilze handeln.

Albträume von Leng: Wenn ein SC einschläft, lass ihn einen Willenswurf gegen SG 15 ablegen. Bei Erfolg hat er nur unangenehme Träume und wacht mit einem leichten Unwohlsein auf. Misslingt der Wurf, sind die Albträume furchtbare, entsetzliche Angelegenheiten. Du kannst den Reiseführer zu Leng in diesem Band als Inspirationsquelle verwenden. Das Opfer könnte an einem der beschriebenen Orte einen albtraumhaften Kampf gegen eine Kreatur aus Leng austragen müssen – du könntest sogar ein paar Kampfrunden durchführen und sollten mehrere SC bei ihren Rettungswürfen scheitern, könnten sie denselben Traum teilen. Die Ergebnisse dieser Kämpfe sind nicht völlig real – verbrauchte Ressourcen kehren zurück, erlittene Wunden schwinden und auch Todesfälle sind nicht endgültig, sobald die Träumer erwachen, allerdings sind sie auch keine völlige Einbildung. Jeder SC, dessen Willenswurf misslingt, erleidet 1W10 Schadenspunkte und erwacht entkräftet (oder erschöpft, sollte er bereits entkräftet sein). Ein Charakter, der in einem Traum stirbt, erleidet weitere 1W10 Schadenspunkte und muss einen zweiten Willenswurf gegen SG 15 bestehen, um nicht an einer zufällig bestimmten Geisteskrankheit (*Pathfinder Spielleiterhandbuch*, S. 248) zu erkranken.



Der Kurator

Eine hilfreiche Vision: Ein Charakter, der eine Vision der *Scherbe der Trägheit* über die *Scherbe des Zorns* erlangt hat, hat einen besonderen Traum, wenn er erstmals in den Tiefen von Schulddorn schläft. In diesem Traum folgt er einem lockenden Ruf durch Schulddorn und weiß, dass es ihn zu einem Portal in eine andere Welt zieht. Der Träumer erreicht eine gewaltige, unterirdische Kammer, deren Boden fast gänzlich aus einer Grube voll von silbernem Rauch besteht. Sieben Türen bilden Ausgänge aus dieser Kammer, doch der Träumer weiß, dass die *Scherbe der Trägheit* hinter einem achten Ausgang liegt, welcher sich hinter einem runden Brunnen leuchtenden Wassers befindet. Doch wenn der Träumer versucht, dieses Portal zu benutzen, erkennt er, dass er ein Ritual ausführen muss, welches er hinter einer der sieben Türen erlernt hat. In diesem Moment teilt sich der silberne Nebel in der Grube und ein Wurmgeschöpf wie aus einem Albtraum erhebt seinen bleichen Kopf und richtet seine gezackte Kiefer auf den Träumer aus – diesem muss ein Willenswurf gegen SG 15 wie oben beschrieben gelingen. Misslingt der Wurf, schießt der Wurm herab und verschlingt den Träumer (dies führt zu erhöhtem Schaden und möglicherweise Wahnsinn, wie oben beschrieben). Gelingt der Wurf, erinnert sich der Träumer rechtzeitig an das Ritual, öffnet das Portal im Brunnen und springt hindurch, ehe der Wurm zuschlägt (und nimmt beim Erwachen gar keinen Schaden). Dieser Traum ist eine Vision von Bereich **E3** in der Botschaft von Leng, welcher durch die Träume des in Bereich **E4** gestrandeten Lengghuls manipuliert wird.

Wachalbträume: An verschiedenen Orten in den Tiefen von Schulddorn ist die Präsenz Lengs derart mächtig, dass entsetzliche Effekte sich auch bei wachen Charakteren manifestieren. In mehreren der folgenden Begegnungsgebiete wirst du die Überschrift „Wachalbträume“ ähnlich des Formats für Kreaturen oder Fallen finden. Wachalbträume funktionieren ähnlich wie Fallen oder Spukerscheinungen und bieten bestimmte Visionen oder Herausforderungen für die SC. Die Regeln für Wachalbträume variieren und werden jeweils separat aufgeführt. Manche dieser Albträume betreffen Einzelpersonen, andere ganze Gruppen. In jedem Fall benötigen die Effekte nur Sekunden, ganz egal wie lange der wahrgenommene Albtraum zu dauern scheint. Wachalbträume in Bereichen mit Monstern können in einem Herzschlag während eines Kampfes ablaufen. Hat sich ein Wachalbtraum manifestiert, ruht er anschließend für 24 Stunden. Wachalbträume sind magische, geistesbeeinflussende Effekte, die nicht wie Fallen entschärft werden können. Räume oder Gegenstände, die von Wachalbträumen erfüllt sind, geben eine zusätzliche, starke Aura: Illusion (Phantome) ab. *Magie bannen* oder *Chaotisches Bannen* gegen einen dieser ZS 20-Effekte versetzt den Albtraum bei Erfolg für 24 Stunden in einen Ruhezustand. Jeder Wachalbtraum verfügt über einen EP-Wert. Die SC sollten diese EP erhalten, wenn sie einen Albtraum umgehen oder seine Effekte ertragen, nicht aber wenn sie gar nicht riskieren, ihn überhaupt auszulösen.

Der Kurator (HG 14)

Nachdem die Lava über Schulddorn hinweggeschwappt war, saßen die Bewohner des Ortes dort fest. Der mächtigste Mann unter diesen nun Gefangenen war Kaiventlu, der Kurator der Stillen Hallen. Zu Lebzeiten diente er als Verwalter der oberen Ebenen von Schulddorn, welcher der Priesterin Mesmalatu zwar untergeordnet, nicht aber ihr Sklave war. Kaiventlu überlebte den Erdenfall, saß nun aber im Gebäude fest und konnte aufgrund der Auswirkungen des Abysiumreaktors auf die Kammern nicht mittels Magie entkommen. Versuche, von außen Hilfe herbeizurufen, blieben unbeantwortet, da die Zivilisation zusammenbrach. Kaiventlu standen zwar Nahrungs- und Wasservorräte zur Verfügung, allerdings fiel er schließlich dem Wahnsinn anheim. Er verbrachte die letzten Jahre seines Lebens als die einzige Kreatur in den Stillen Hallen, welche noch ihren freien Willen besaß. Und er hoffte, um Tode Frieden zu finden. – Er irrte sich.

Seine sterblichen Überreste liegen noch immer dort, wo er in Bereich **C10** zusammengebrochen ist, doch sein Geist wandert weiterhin durch die Stillen Hallen. Kaiventlu hat seinen Namen und seine Geschichte vergessen und nennt sich selbst nur noch den Kurator. Er pflegt das gelagerte Wis-

sen und achtet darauf, dass niemand die Ausstellungsstücke verunstaltet oder stiehlt. Der Kurator ignoriert alle Besucher, solange diese keine Gegenstände aus den Bereichen **C1-C4** entwenden oder zerstören wollen. Sobald ein SC eines dieser Dinge tut, besteht eine kumulative Chance von 20%, dass sich der Kurator innerhalb von 2W6 Runden manifestiert, um die SC zu stellen (siehe seine „Taktik"). Andernfalls konfrontiert er die SC innerhalb von 1W8 Stunden, sofern diese so lange in den Stillen Hallen bleiben. Immer wenn ein SC einen dieser Gegenstände beschädigt oder stiehlt, steigt die Wahrscheinlichkeit, dass der Kurator sich manifestiert, um weitere 20 %. Wenn die Wahrscheinlichkeit eines Erscheinens des Kurators bei 100% liegt, taucht er sofort, wenn ein Gegenstand gestohlen oder beschädigt wird, auf.

Der Kurator erscheint als gutaussehender, älterer Azlanti in einer hochwertigen blauen Robe, der einen schweren Umhang trägt. Er könnte plötzlich von einem SC aus dem Augenwinkel auch dann erspäht werden, wenn die Gegenstände in Ruhe gelassen werden (dies kann geschehen, wenn ein SC einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung aus anderen Gründen ablegt und einen SG von 35 schlägt). Wenn der Kurator angreift, wechselt sein Äußeres zwischen dem eines alten Mannes und dem eines scheußlich verwesten Schreckens mit ledriger Haut und geborstenen Knochen.

Der Kurator **HG 14**

EP 38.400

Alter menschlicher Magiergeist (Wandler) 13 (*PF MHB*, S. 122)

RB Mittelgroßer Untoter (verbesserter Humanoider, körperlos)

INI +4; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +19

VERTEIDIGUNG

RK 26, Berührung 18, auf dem falschen Fuß 26 (+8 Ablenkung, +4 Rüstung, +4 Schild)

TP 178 (13W6+130)

REF +9, **WIL** +16, **ZÄH** +17

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

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 9 m (perfekt)

Nahkampf Verderbende Berührung +5 (14W6/x3)

Besondere Angriff Böswilligkeit (SG 24), Starke Zauber (Schaden +6), Telekinese (SG 24), Verderbende Berührung (SG 24), Zauber rauben (SG 24)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 13; Konzentration +20)

Beliebig oft — Gestalt wechseln *(Bestiengestalt III/ Elementarkörper II,* 13 Runden/Tag*)*

10/day — Telekinetische Faust (1W4+6 Wuchtwaffenschaden)

Vorbereitete Zauber (ZS 13; Konzentration +20)

7. — schnelles *Magie bannen, Regenbogenspiel, Schwerkraft umKehren* (2x)
6. — *Auflösung* (SG 24), *Fleisch zu Stein verwandeln* (2x, SG 24), schneller *Glitzerstaub* (SG 19), *Kugelblitz* (SG 23)
5. — *Bösartige Verwandlung* (3x, SG 23), *Hungrige Grube*[EXP] (SG 22), ausgedehntes *Massen-Person verkleinern* (SG 23), schneller *Schild*
4. —*Brüllen* (SG 21), *Eissturm, Feuerwand, Gedächtniserweiterung* (2x), ausgedehnte *Hast, Schwarze Tentakeln*
3. —*Brennende Schmerzen*[EXP] (SG 20), *Feuerball* (SG 20), *Magie bannen, Blitz* (SG 20), *Verlangsamen* (2x, SG 21), *Windwall, Zwielichtklingen*[EXP]
2. — *Blindheit/Taubheit verursachen* (SG 19), *Flammenkugel* (SG 19), ausgedehntes *Magierrüstung, Feuerwerk* (SG 20), *Sengender Strahl, Zerbersten, Windgeflüster* (2x)
1. — *Austilgen, Brennende Hände* (DC 18), *Magisches Geschoss* (2x), *Person verkleinern* (2x, SG 19), *Schmiere* (SG 19), *Schwächestrahl* (SG 18)
0. (beliebig oft)— *Ausbessern, Licht, Magie entdecken, Magierhand*

Thassilonische Spezialisierung Verwandlung; **Ausgeschlossene Schulen** Illusion, Verzauberung

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Kurator wirkt vor einem Kampf schneller *Schild* und ausgedehnte *Magierrüstung.*

Im Kampf Der Kurator wirkt ausgedehnte *Hast* und schneller *Glitzerstaub* in der ersten Kampfrunde. Danach wirkt er bevorzugt Zauber, welche langwierige oder dauerhafte Probleme bereiten statt nur Schaden. Er will die SC endgültig aufhalten mit Zaubern wie *Fleisch zu Stein verwandeln, Böswillige Verwandlung* oder *Blindheit/ Taubheit verursachen*. Sollte sich ein niedrigstufiger Zauber als besonders effektiv erweisen, nutzt er *Gedächtniserweiterung*, um ihn sich in die Erinnerung zurückzurufen. Er trennt die Gruppe auch gern mit Zaubern wie *Hungrige Grube* oder *Feuerwand*, um das Schlachtfeld zu kontrollieren und die SC dazu zu zwingen, unvorbereitet neue Räume zu betreten. Der Kurator kennt alle Gefahren in den Stillen Hallen und tut sein Bestes, die SC hineinzulocken.

Moral Der Kurator weiß, dass er im Falle seines Todes nach 2W4 Tagen zurückkehrt. Er kämpft daher ohne Reue bis zur Zerstörung. Sollte er unter 75 TP reduziert werden, weiß er, dass seine Zeit knapp wird, und versucht, die SC in Gefahren zu locken, um Zeit zu gewinnen. Er setzt dann Böswilligkeit ein, um einen SC unter Kontrolle zu bringen – diesen zwingt er dann, eine noch nicht ausgelöste Begegnung oder Falle aufzusuchen.

SPIELWERTE

ST —, **GE** 11, **KO** —, **IN** 24, **WE** 17, **CH** 26

GAB +6; **KMB** +6; **KMV** 24 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Abhärtung, Blitzschnelle Reflexe, Durchschlagender Zauber, Eiserner Wille, Große Zähigkeit, Schnell zaubern, Schriftrolle anfertigen, Verbesserte Blitzschnelle Reflexe, Verbesserte Initiative, Zauber ausdehnen, Zauberfokus (Verwandlung)

Fähigkeiten Beruf (Bibliothekar), Fliegen +24, Magischen Gegenstand benutzen +21, Motiv erkennen +19, Sprachenkunde +23, Wahrnehmung +19, Wissen (Adel) +23, Wissen (Arkanes) +23, Wissen (Die Ebenen) +23, Zauberkunde +23

Sprachen Abyssisch, Abolethisch, Aklo, Aqual, Aural, Celestisch, Drakonisch, Elfisch, Gnomisch, Goblinisch, Ignal, Infernalisch, Necril, Orkisch, Orvisch, Riesisch, Sylvanisch, Terral, Thassilonisch, Zwergisch, Zyklopisch

Besondere Eigenschaften Arkane Verbindung (Ring), Körperliche Verbesserung +3, Spezialisierung (Thassilonisch: Verwandlung)

Ausrüstung *Resistenzumhang +3, Stirnreif der geistigen Stärke +2* (IN, CH; verleiht Fertigkeitsränge in Wahrnehmung) – diese geisterhaften Gegenstände können in Bereich **C10** in ihrer physischen Form gefunden werden

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Spezialisierung (Thassilonisch) Der Kurator ist ein Thassilonischer Spezialist und kann die Bonusverwandlungszauber seiner Schule jeweils zwei Mal vorbereiten. Dafür werden sämtliche Zauber der Schulen Illusion und Verzauberung von seiner Liste der Magierzauber entfernt. Weitere Details zu dieser Form der Spezialisierung enthält der *Almanach der Magie Golarions.*

Wiederkehr (ÜF) Die Überreste des Kurators liegen in Bereich **C10**. Um ihn zur Ruhe zu legen, müssen sie an die Oberfläche gebracht und vor der aus dem Boden ragenden Turmspitze abgelegt werden. Dies bewirkt, dass sein Geist sich in einem Staubwirbel über seiner Leiche manifestiert und der Kurator sich vor Schmerz und Verzweiflung umsieht, als er erkennt, dass die Zeit Thassilons wirklich vorbei ist. Binnen Sekunden zermahlt der Wirbel seine sterblichen Überreste, dann wird sein Geist freigegeben, um seine Belohnung oder Strafe im Nachleben zu suchen. – Wahrscheinlich sind Erkenntnismagie oder andere magische Untersuchungsmethoden erforderlich, um herauszufinden, wie der Geist zur Ruhe gelegt werden kann.

Zauber rauben (ÜF) Wenn ein Zauber des Kurators auf einen Zauberkundigen wirkt, kann er einmal pro Runde als Freie Aktion versuchen, einen der vorbereiteten Zauber oder ungenutzten Zauberplätze dieses Zauberkundigen zu rauben. Das Ziel kann diesem Angriff mit einem Willenswurf gegen SG 24 widerstehen. Misslingt der Rettungswurf, verliert es einen zufällig bestimmten, vorbereiteten Zauber oder ungenutzten Zauberplatz für den Tag, als hätte es davon Gebrauch gemacht. Ein Zaubereffekt tritt nicht ein, dafür heilt der Kurator Schaden in Höhe des doppelten Zaubergrades. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

C1. Bibliothek von Schulddorn (HG 13)

Diese große, runde Kammer erinnert an einen 18 m hohen Dom. Die Wände waren früher sicher glatt, sind nun aber von Rissen durchzogen. An den Wänden ziehen sich 6 m hohe Steinregale entlang, nur der Bereich im Zentrum des Raumes ist frei. In jede Himmelsrichtung führt eine eiserne Doppeltür. Hier und dort sind Blutspritzer auf dem Boden. In der Mitte des Raumes liegen zwei ledrige Hügel.

Die Wände des Raumes mögen von Rissen überzogen sein (Klettern-SG 20, um hinaufzuklettern), sie sind aber dennoch stark und von der Magie geschützt, welche den Abysiumreaktor in Bereich **E5** antreibt. Die Doppeltüren lassen sich trotz all der verstrichenen Zeit leicht öffnen, allerdings sind die Gänge im Norden, Westen und Osten eingestürzt und voller erkalteter Lava.

Über die zahllosen Jahrhunderte hinweg sind die meisten Dinge in dieser großen Bibliothek zu Staub zerfallen. Was noch übrig ist, lässt sich inmitten des Staubes problemlos finden (siehe „Schätze“). In früheren Zeiten wurden die oberen Regalebenen mittels Schweben oder Fliegen erreicht, man kann aber auch an den Regalen hinaufklettern (Klettern-SG 10).

Die Blutspritzer sind ein Resultat der ersten Kämpfe zwischen den Riesen und den Monstern in diesem Bereich. Bei den beiden ledrigen Haufen handelt es sich um die Leichen zweier riesiger Mantler, welche sich in der Bibliothek in Stasis befunden hatten, bis die Riesen durchbrachen. Die Riesen konnten zwar die Mantler besiegen, nicht aber die anderen Wächter dieses Raumes.

Wachalbtraum (EP 2.400): Wenn die SC erstmals durch die Nebelschicht (siehe Bereich **B11**) diesen Raum betreten, hat der erste von ihnen eine überraschende Vision: Er erblickt die Bibliothek, wie sie zur Blütezeit Thassilons ausgesehen hat – ein gewaltiger Schatz an Wissen, der sich vom Boden bis zur Decke mit tausenden von Büchern, Karten und Schriftrollen erstreckt hat. Eifrige thassilonische Schüler und Magier eilen in der Bibliothek herum oder schweben umher, um Bücher zu holen oder zurückzustellen. Plötzlich aber halten die vielen Männer und Frauen inne und starren den SC hasserfüllt an, wobei die ihm nächste Gestalt sein eigenes Gesicht trägt! Dann beginnen die Bücher in den Regalen zu zucken und hinauszufliegen, wobei sie aufklappen und üblen, schwarzen Nebel und Schlingen aus verderblichen Geheimnissen freilassen, welche niemals bekannt werden dürfen. Nebel und Schlingen umfassen die Magier und ihre Schüler und zerquetschen sie zu Brei. Einen Moment später ist die Vision vorbei und der Raum erscheint normal. Dem SC muss ein Willenswurf gegen SG 15 gelingen, um nicht für 1W12 Minuten erschüttert zu sein – dies ist ein Furchteffekt.

Kreaturen: Früher wurde der Deckenbereich dieses Raumes von zwei riesigen Mantlern bewacht, die in Stasis gehalten wurden. Heute jedoch sind nur noch zwei Schädelreißer als Wächter übrig. Diese uralten thassilonischen Konstrukte wurden aus magisch gehärteten Knochen erschaffen und ähneln gewaltigen Skorpionen. Schädelreißer verfügen über Intelligenz und sind nicht nur fähige Wächter, sondern auch sehr begabt darin, ihren Opfern die Köpfe abzureißen und als Dekoration auf ihren eigenen Leibern zu tragen.

Verbesserte Schädelreißer (2) **HG 11**

EP 12.800

CN Große Konstrukte (*Das Erwachen der Runenherrscher*, S. 413)

INI +5; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +3

Aura Grauenhafte Fratze (9 m, SG 22)

VERTEIDIGUNG

RK 28, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 23 (+5 GE, -1 Größe, +14 natürlich)

TP 147 (18W10+48)

REF +13, **WIL** +9, **ZÄH** +6

Immunitäten wie Konstrukt; **Resistenzen** Kälte 10; **SR** 5/ Adamant; **ZR** 22

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Klettern 12 m

Nahkampf 2 Klauen +25 (2W6+8/19–20 plus Ergreifen), Stachel +25 (1W10+8 plus Gift)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Enthauptung

TAKTIK

Im Kampf Die beiden Schädelreißer lauern in den Schatten nahe der Türen nach Westen und Norden. Sie greifen an, sobald jemand in ihre Reichweite kommt. Wenn möglich konzentrieren sie sich auf denselben Gegner und nehmen ihn in die Zange. Sofern sie nicht schwer verwundet sind, verfolgen sie Gegner selbst in Jubbeks Hallen hinauf (siehe „Moral”).

Moral Ein Schädelreißer zieht sich nach Bereich **C1** zurück, wenn er unter 50 TP reduziert wird. Wird er in Bereich **C1** angegriffen, kämpft er bis zur Vernichtung.

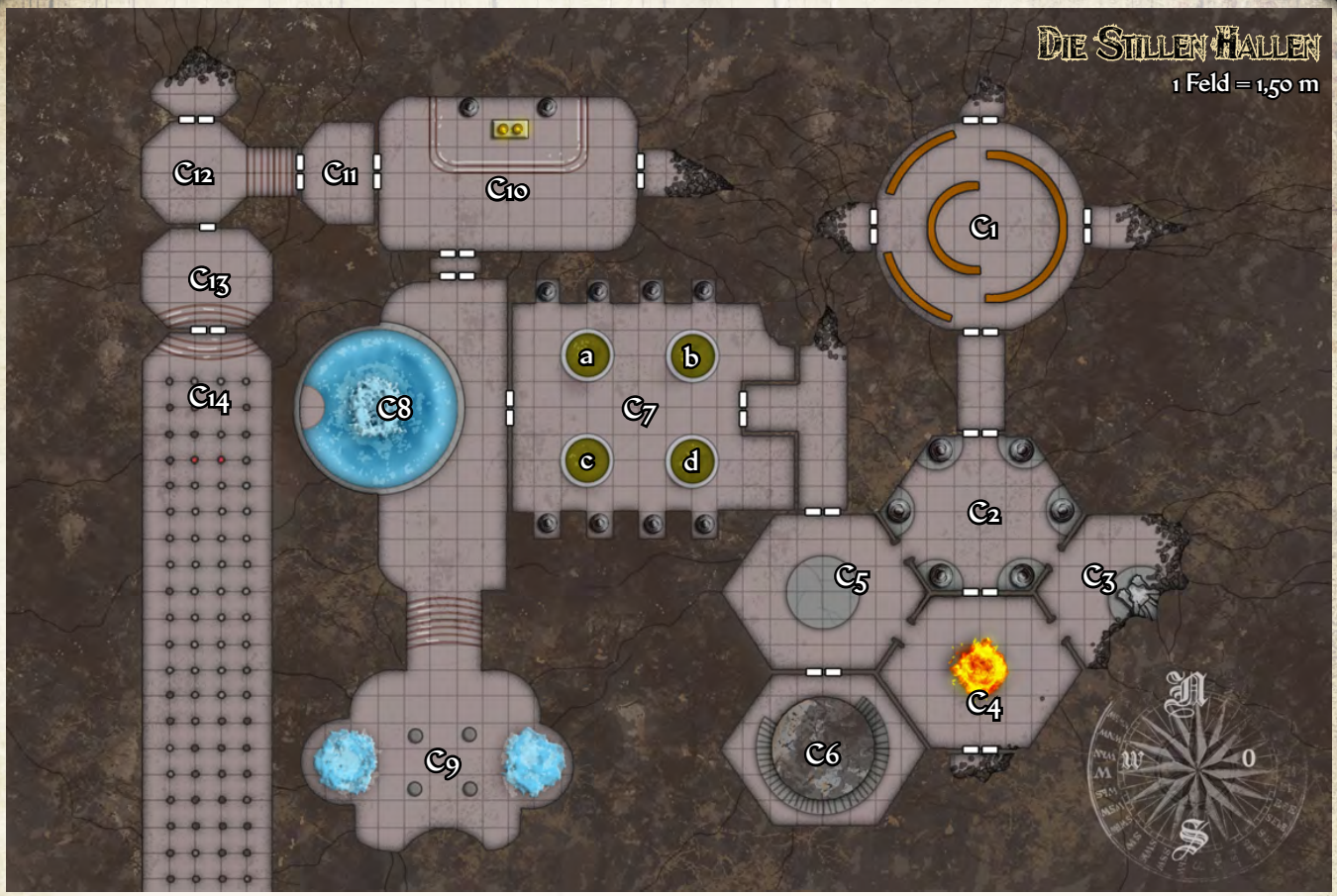
SPIELWERTE

ST 26, **GE** 20, **KO** —, **IN** 9, **WE** 17, **CH** 16

GAB +18; **KMB** +27 (Ringkampf +31); **KMV** 42 (54 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Abhärtung, Blitzschnelle Reflexe, Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit), Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Konzentrierter Schlag, Kritischer Trefferfokus, Kritischer Treffer (Blutung), Verbesserter Kritischer Treffer (Klauen)

Fertigkeiten Heimlichkeit +20, Klettern +21



Sprachen Thassilonisch (kann nicht sprechen)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Enthauptung (AF) Ein Schädelreißer ist ein Experte darin, seine bevorzugten Trophäen zu sammeln: Schädel. Sobald er einen Gegner im Haltegriff hat, kann er versuchen, ihn mit seinen Klauen zu enthaupten. Dieser Versuch ist Teil des Ringkampfwurfes, um den Haltegriff beizubehalten. Bei Erfolg fügt er dem Opfer 4W6+18 Schadenspunkte zu; bringt dies das Opfer in den negativen Trefferpunkte Bereich, muss ihm ein Zähigkeitswurf gegen SG 27 gelingen, damit ihm nicht der Kopf abgerissen wird. Ein Fehlschlag bedeutet für die meisten Kreaturen den Tod. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Stärke.

Grauenhafte Visage (ÜF) Das furchtbare Äußere eines Schädelreißers ist derart grauenhaft, dass alle Kreaturen innerhalb von 9 m, die ihn sehen können, bei Beginn ihres Zuges einen Willenswurf gegen SG 22 ablegen muss, um nicht für 1 Runde verängstigt zu sein. Sollte das Opfer einen der Köpfe, welche am Leib des Schädelreißers befestigt sind, als zu einem Freund oder Verbündeten gehörend erkennen, erleidet es einen Malus von -4 auf den Rettungswurf. Gelingt der Rettungswurf, ist das Opfer für 24 Stunden gegen die Grauenhafte Visage dieses Schädelreißers immun. Dies ist ein geistesbeeinflussender Furchteffekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Gift (ÜF) Stachel — Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 18; **Frequenz** 1/Runde für 6 Runden; **Effekt** 1W4 GE-Schaden; **Heilung** 2 aufeinander folgende Rettungswürfe. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Schätze: Ein paar wertvolle Gegenstände auf den Regalen haben die Zeit überstanden; diese sind nicht versteckt, allerdings befinden sich einige auf höheren Regalböden, die nicht ganz einfach zu erreichen sind. Dabei handelt es sich um vier dünne Platten aus silbernem Metall mit magischen Schriften, stabile Platten aus kaltem Siccatit, die wie Schriftrollen funktionieren: *Eissturm*, *Eiswand*, *Kältekegel* und *Polarstrahl*. Nach der Benutzung werden die „Schriftrolle“ nichtmagisch, sind aber immer noch 25 GM wert. Auf einem anderen Regalbrett liegen mehrere Metalltafeln, die mit silbernen Klemmen zusammengehalten werden, diese Tafeln tragen Gravuren der inneren Organe eines gewaltigen, fast 150 m langen Wales und sind insgesamt 250 GM wert. Anderswo stehen drei runde Gefäße mit silbernen Siegeln, welche in Einbalmsamierungsflüssigkeit gelagerte Abolethenbabys enthalten (Wert jeweils 50 GM), und Bruchstücke der Schale eines Chuuls. Eine Untersuchung des Skeletts und ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25 fördern eine *Perle des Macht* (Grad 5) zutage, welche sich in einer der Klauen befindet – diese Perle kann leicht gelöst werden. Schlussendlich wären da noch 29 gewaltige Schriftrollenbehälter aus Knochen, die bis zu 1,80 m lang sind. Der Inhalt dieser Behälter ist längst verrottet, allerdings sind fünf der kleineren mit einer Bindung aus Gold und Silber versehen und daher jeweils 400 GM wert.

C2. Echos der Begrüßungshalle

In jeder der sechs Ecken dieses hexagonalen Raumes steht eine Statue auf einem Podest. Dabei handelt es sich um Abbildungen einer 1,80 m großen Frau in einer kurze Robe, welche ein silbernes Schwert trägt. Jede Statue besitzt vier Flügel, das untere Paar ist jeweils klein und verkümmert. Zudem haben sie keine Gesichter.

Dies war früher die Eingangshalle eines Komplexes sechseckiger Kammern, in denen fremdartige und ungewöhnliche magische Phänomene zur Schau gestellt wurden, welche der Kurator und seine Diener gesammelt hatten. Nur wenige dieser Kammern haben die Zeit mit intakten Ausstellungsstücken überstanden.

Die sechs Statuen sind gewöhnliche Statuen – allerdings sollen sie dafür sorgen, dass die SC sich sicher fühlen und von den belebten, gesichtslosen Engeln dafür umso stärker überrascht werden (siehe Bereich **C14**). Ferner fungieren sie als *Magische Münder*: Sobald jemand 3 m weit in den Raum hineintritt, aktivieren sich alle sechs gleichzeitig und sprechen auf Thassilonisch die folgende Grußformel:

„Willkommen in der Halle der Arkanen Wunder. Bitte behandelt alle Ausstellungsstücke mit Sorgfalt und Respekt und versucht nichts Unerlaubtes mit ihnen. Genießt euren Aufenthalt!"

Ein SC, dem ein Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 35 gelingt, erkennt, welche Blasphemie diese Statuen eigentlich darstellen – es sind gesichtslose Engel in den Diensten Nyarlathoteps, des Kriechenden Chaos. (Wobei eigentlich Engel diesem gar nicht dienen, sondern er und seine Kultanhänger oft derartige Masken zur Täuschung einsetzen.)

Schätze: Jede der sechs Statuen trägt ein Langschwert aus kaltem Siccatit [Meisterarbeit]; eine Waffe aus kaltem Siccatit verursacht bei einem Treffer +1 Punkt Kälteschaden. Jedes Schwert ist 1.315 GM wert, muss aber mittels eines Stärkewurfes gegen SG 20 aus dem Griff der jeweiligen Statue gelöst werden.

C3. Die Gesichtslose Sphinx

Die Hälfte dieses sechseckigen Raumes ist unter erhärteter Lava begraben, dies schließt auch die Hinterläufe einer großen, grauen Steinstatue einer gesichtslosen Sphinx ein. Diese hockt auf einem 0,60 m hohen Podest, in dessen Seiten kleine Nischen gearbeitet wurden. In diesen Nischen befinden sich diverse Gegenstände, welche mit seherischer Tätigkeit verbunden werden – Kristallkugeln, Weihrauchschwenker usw. Einige sind aus ihren Nischen gefallen und auf dem Steinboden zerbrochen.

Ein SC, dem ein Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 35 gelingt, erkennt in der gesichtslosen Sphinx eine der vielen Gestalten des Äußeren Gottes Nyarlathotep (Gott der Verschwörungen, gefährlichen Geheimnisse und verbotener Magie). Diese Kammer unterliegt nicht den Effekten von *Des Magiers privates Heiligtum* im Gegensatz zum Rest der Tiefen von Schulddorn (*Ausspähen*-Effekte funktionieren daher hier normal). Alle anderen Effekte des Abysiumreaktor funktionieren aber normal.

Wachalbtraum (EP 4.800): Die erste Person, welche sich der gesichtslosen Sphinx auf 1,50 m oder weniger nähert, hat das Gefühl, dass der Raum um sie herumzuwirbeln beginnt. Zugleich erwacht die Sphinx zum Leben und sieht sie an. Die Person fühlt sich von dem gesichtslosen Blick gebannt, während die Welt um sie herum zerbröckelt und durch die Leere des Weltraums ersetzt wird. Der Charakter wird von der Gewissheit erfüllt, dass eine einzelne Bosheit hinter den Sternen lauert, eine Finsternis, die noch dunkler ist als die Schwärze des Alls, sowie zahllose fremdartige und furchtbare Geheimnisse. Im nächsten Moment ist der Raum wieder normal und der Charakter, welcher die Vision erfahren hat, erinnert sich nur daran, dass er einer Wesenheit gegenübergestanden hat, welche als das Kriechende Chaos bekannt ist. Diesem Charakter muss zudem ein Willenswurf gegen SG 15 gelingen, um nicht für 1W6 Runden verwirrt zu sein.

Schätze: Die Wahrsagewerkzeuge, die hier früher einmal eingesetzt waren, sind zerstört, dasselbe gilt für diverse verdorbene Zauberkomponenten. An Wertsachen wären aber noch zu finden: ein verbeultes Mithralbecken (Wert 900 GM), ein paar seltsame Würfel aus Titanenknochen (Wert zusammen 500 GM), eine silberne Wünschelrute (Wert 200 GM), eine seltsame Metallkugel, die mit winzigen Opalen besetzt ist (Wert 180 GM), sowie eine angeschlagene Kristallkugel mit einem Riss (dieser Gegenstand hat den Zustand Beschädigt und verursacht pro Nutzung 1W4 Punkte IN-Schaden, bis er repariert wurde).

C4. Der Hängende Feuerball (HG 13)

In dieser Kammer ertönt ein beunruhigendes Summen. In ihrer Mitte wabert ein großer Feuerball von 3 m Durchmesser. Von diesem zucken immer wieder kleine Feuerfinger in den Raum, als würde er die Luft schmecken wollen.

Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes) gegen SG 27 kann ein SC die Flammenkugel als *Spätzündender Feuerball* erkennen, der irgendwie im Moment der Explosion „eingefroren" wurde. Das Feuer ist äußerst real – in 1,50 m Entfernung fühlt sich die Hitze wie die eines Freudenfeuers an. Der Umstand, dass das Feuer immer noch flackert und zuckt, obwohl es in der Zeit eingefroren ist, ist sehr seltsam. Mit einem Fertigkeitswurf für Zauberkunde gegen SG 30 kann man in dem hängenden Feuerball einen Segen für jene erkennen, welche Hervorrufungsmagie studieren – jeder Zauberkundige, der einen Hervorrufungszauber in diesem Raum einlernt, während er zugleich den Feuerball studiert, kann den Zauber vorbereiten, als wäre dieser mittels des Talents Zauber verstärken verbessert, ohne dass der Zaubergrad dabei erhöht wird. Auf diese Weise können bis zu drei Zauber vorbereitet werden, allerdings muss der Zauberkundige auch pro Zauber einen Fertigkeitswurf für Zauberkunde gegen SG 30 bestehen. Misslingt der Wurf, erleidet er 2 Punkte IN-Schaden durch eine magische Rückkopplung und bereitet den Zauber normal vor. Spontane Zauberkundige können von dem hängenden Feuerball nicht profitieren.

Falle: Der Feuerfall ist etwas instabil und explodiert mit 6 m Radius, sollte er mit einem physischen Gegenstand in Kontakt kommen. Danach nimmt er wieder seine „normale" Form an und kann ggfs. erneut explodieren. Sollte die Falle ausgeschaltet werden, verschwindet der Feuerball für immer.

Hängender Feuerball **HG 13**

EP 25.600

Art Magisch; **Wahrnehmung** SG Automatisch; **Mechanismus ausschalten** SG 32

EFFEKT

Auslöser Berührung; **Rücksetzer** Automatisch

Effekt Zaubereffekt (verstärkter *Spätzündender Feuerball*, 15W6 Feuerschaden plus 50%, Reflex SG 20 halbiert)

C5. Die Schlangenvolktodeswalze

Auf einem 4,50 m durchmessenden, runden Podest in der Mitte dieses Raumes liegt ein gewaltiger Gegenstand. Dieser besteht aus Stein und scheint ein Bruchstück einer weitaus größeren, kolossalen steinernen Kutsche oder eines anderen Fortbewegungsmittels mit Rädern zu sein. Der Gegenstand ist vollkommen von Schlangenmotiven bedeckt. Seine Vorderseite hat die Form eines riesigen Schlangenschädels. In das Podest sind kleine Regalnischen gearbeitet, in denen zahlreiche Gegenstände wie Rüstungsteile und rätselhaftere Dinge lagern.

Das Imperium des Schlangenvolkes war für lange Zeit ein Feind Azlants und damit auch der Nation Thassilon. Allerdings wurde in der Frühphase Thassilons der Schlangengott Ydersius besiegt, was zum Niedergang des Schlangenvolkes führte. Allerdings verblieben einzelne Bereiche unter der Herrschaft des Schlangenvolkes im Einflussgebiet Thassilons (z.B. nahe Vipernwall und dem Mobhad Leigh) oder in den Finsterlanden darunter. Die hier ausgestellten Dinge sind allesamt Trophäen aus den Kämpfen zwischen Thassiloniern und Angehörigen des Schlangenvolkes.

Die große Steinkutsche kann mittels eines Fertigkeitswurfs für Wissen (Arkanes) gegen SG 30 als großes Bruchstück einer zerstörten Todeswalze mit ansonsten unbekannten Eigenschaften identifiziert werden. Dieser Wurf offenbart auch, dass Todeswalzen machtvolle, vom Glauben angetriebene Konstrukte sind, welch von uralten Religionen als Kriegsmaschinen genutzt wurden. Diese Todeswalze ist nicht mehr funktionsfähig – angesichts der Größe des Bruchstücks muss es aber zu einem wirklich kolossalen Monster gehört haben.

Schätze: Das Bruchstück der Todeswalze ist eine relativ wertlose Kuriosität. Einige der Gegenstände in den Regalfächern sind aber weitaus interessanter: In einer Nische lagert eine Schlangenmaske aus Gold mit Amethystaugen (Wert 1.400 GM). In einer anderen liegt eine mumifizierte Schlange, wird diese bewegt oder berührt, zerfällt sie zu Staub und offenbart in ihrem Inneren einen *Ionenstein: Leuchtend Blaue Kugel* (mit diesem könnte die *Scherbe der Trägheit* aktiviert werden). In einer weiteren Nische liegt ein eiserner *Zauberstab: Tintenschlange* (8 Ladungen) und in einer vierten ein *Vipernzepter*.

C6. Der Träumende Turm

Dieser 18 m hohe Raum wird fast vollständig von einer gewundenen Metallsäule ausgefüllt, welche sich aus dem Boden erhebt und anscheinend auch die Decke durchstößt. Eine schmale, gerade 0,60 m breite Steintreppe windet sich an der Außenseite der Säule zur Decke hinauf. In die Mitte jeder Stufe ist eine schmetterlingsförmige Rune eingraviert, deren Flügel geschlossene Augen als Symbol zu tragen scheinen.

Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 30 kann ein SC die Rune auf jeder Stufe als ein uraltes, thassilonisches Symbol für Desna identifizieren, welches sich besonders auf ihre Macht über Träume bezieht. Die Säule und die Treppe strahlen überwältigende Beschwörungsmagie aus. Bei der Metallsäule handelt es sich in Wirklichkeit um ein mächtiges, eigenartiges Artefakt, welches als der *Träumende Turm* bezeichnet wird. Es existiert nur teilweise auf der Materiellen Ebene und ragt ansonsten in die Dimension der Träume hinein. Der Turm steht in dieser Dimension eigentlich auf einer abgelegenen Lichtung in einem großen, verzauberten Wald. Er ragt dort mit seinen 360 m weit über die Wipfel. Ein 18 m großer Abschnitt der Zentralsektion dieses Turmes existiert aber auch in diesem Raum. Auch wenn der Turm in den Boden, bzw. die Decke zu wachsen scheint, ist dies nicht der Fall – sollten die SC es schaffen, einen Teil des Bodens oder der Decke zu entfernen, können sie feststellen, dass der Turm einfach zu existieren aufhört.

Ein Charakter, der die Treppe hinaufsteigen will, muss einen Fertigkeitswurf für Akrobatik gegen SG 12 bestehen, da sich die schmale Treppe leicht nach außen neigt und das Ganze fast schon zu einer Klettertour macht. Die Treppe ist eigentlich eine Sackgasse, doch besteht der SC unterhalb der Decke einen Willenswurf gegen SG 15, stößt er nicht gegen die Decke, sondern findet sich plötzlich auf einem 6 m durchmessenden Fleck hoch über dem Zauberwald in der Dimension der Träume wieder. Misslingt der Willenswurf, kommt es nicht zu diesem Übergang (der Charakter könnte aber die Treppe erneut hinaufsteigen und dann einen erneuten Willenswurf ablegen). Gelingt der Wurf verschwindet der SC einfach, wenn er die 33. Stufe betritt.

In diesem besonderen Fall behindert der Abysiumreaktor Dimensionsreisen nicht.

Jeder, der in der Dimension der Träume auf dem Turm steht, spürt eine eisige Brise um das Gebäude wehen, die aber nicht genügt, um ihn über die Kante zu wehen. Schaut man über diese Kante, erkennt man, dass es bis zum Waldboden 360 m weit abwärts geht und dass die Wendeltreppe die einzige Alternative zum Absturz ist. Ein Charakter, der von der Turmspitze stürzt, durchleidet den ganzen Sturz, schlägt aber in Bereich **C6** am Fuße des Turmes auf und erleidet dort 20W6 Punkte Fallschaden.

In der Mitte des Turmdaches steht eine 3 m hohe Miniaturversion des *Träumenden Turmes*, die von drei kleinen metallenen Schmetterlingsfiguren getragen wird, welche ihr Fundament mit den Flügeln halten. Ein SC, dem ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 15 gelingt, erhält den Eindruck, dass die drei Schmetterlingsstatuen atmen und ihr Gewicht verlagern würden, als wären sie am Leben. Eine Nische am Fuße dieses kleinen Turmes enthält ein schwach rauchendes Rauchfass (siehe „Schätze“).

Die Turmspitze ist ein sicherer Rastplatz, die Albträume der Tiefen von Schulddorn reichen nicht bis hierher. Anhänger Desnas, die hier übernachten, erhalten die Vorteile der Zauber *Beistand* (für 8 Stunden), *Kritische Wunden heilen* und *Genesung*, wenn sie wieder erwachen. Ferner können sie einen zusätzlichen Zauber pro Grad vorbereiten. Die heilenden und genesenden Effekte der Ruhepause auf dem *Träumenden Turm* können nur einmal am Tag eintreten. Die zusätzlichen Effekte für Desnagläubige treten nur einmal im Monat ein.

Ein Charakter, welcher die Treppe wieder hinabsteigt, kehrt nach Bereich **C6** zurück, wenn er die 33. Stufe berührt (kein Rettungswurf). Ein abstürzender Charakter landet in Bereich **C6** (s.o.). Ein Charakter, der die Turmspitze fliegend verlässt, wird von heftigen Winden zurückgedrängt und muss einen Fertigkeitswurf für Fliegen gegen SG 25 ablegen – bei Erfolg landet er in Bereich **C6** am Boden, ohne Schaden zu nehmen, andernfalls schlägt er dort auf und erleidet 6W6 Punkte Fallschaden.

Die Magie, welche diesen Abschnitt des Turmes nach Schulddorn gebracht hat, wurde durch die Hilfe der fremdartigen Berater aus Leng möglich gemacht – warum sie dem Kurator und seinen Assistenten geholfen haben, ist unbekannt, da der Turm offenkundig Desna heilig ist.

Schätze: Bei dem Rauchfass am Fuße des Miniatur-*Träumenden Turmes* handelt es sich um ein *Rauchfass der Träume* (siehe S. 63). Allerdings können neutral gute, chaotisch gute, chaotisch neutrale und wahrhaftig neutrale Kreaturen das Rauchfass sehen, aufheben und nach Bereich **C6** mitnehmen. Sobald es aus der Dimension der Träume nach Schulddorn gebracht wurde, kann jede Kreatur das Rauchfass sehen und benutzen. Sollte es mitgenommen werden, erschafft der *Träumende Turn* in einem Jahr ein neues *Rauchfass der Träume*.

C7. Untersuchungskammer (HG 14)

Die Gewölbedecke dieser kathedralenartigen Kammer hat eine Höhe von 18 m. Die nordöstliche Ecke ist teilweise eingestürzt, während der Rest der Kammer in gutem Zustand ist. Doppeltüren führen nach Westen und Osten. Jeweils vier Nischen im Norden und Süden sind von Statuen geflügelter, gesichtsloser Frauen belegt, die in ihren rechten Händen silberne Schwerter halten. Vier 3 m breite, 4,50 m hohe Glasgefäße mit großen Metalldeckeln befinden sich in der Raummitte. Sie sind mit einer wolkigen, grünlichen Flüssigkeit gefüllt, in der große Schatten treiben.

Die Statuen in den Nischen entsprechen denen in Bereich **C2**, unterliegen aber nicht dem Zauber *Magischer Mund*.

In diesem Raum standen früher einige Untersuchungstische und alchemistische Laborgegenstände. Diese Ausrüstungsteile waren aber nicht gegen die Kräfte der Zeit geschützt und sind längst zerfallen. In alter Zeit haben die Gelehrten von Schulddorn diesen Raum genutzt, um die Anatomie einer großen Anzahl von Kreaturen zu untersuchen und zu studieren. Meist verbrachten sie an einem Subjekt Wochen oder gar Monate. Um Verwesungsprozesse aufzuhalten oder Studienobjekte zu konservieren, nutzten sie die vier riesigen Glasbehälter in diesem Raum.

Kreaturen: Jeder Glasbehälter ist mit einer wolkigen Einbalsamierungsflüssigkeit gefüllt, welche ähnlich wie *Temporäre Stasis* funktioniert, wenn eine speziell vorbereitete und freiwillige (oder hilflose) Kreatur vollständig eingetaucht wird. Die Thassilonier haben in dieser Flüssigkeit gefangener Kreaturen eingelagert, welche sie später untersuchen wollten. Ursprünglich sollte die Flüssigkeit die einbalsamierten Kreaturen am Leben erhalten und die Stasis noch mehrere Stunden aufrechterhalten, wenn sie aus ihr entfernt wurden. Die Flüssigkeit ist mittlerweile aber leicht verdorben – die Kreaturen darin werden immer noch konserviert, nehmen mittlerweile aber das Verstreichen der Zeit wahr und sind daher wahnsinnig geworden.

Eine Untersuchung der Behälter erfordert einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25, um die Kreaturen darin zu erkennen – für die Identifikation ist sodann ein passender Wissenswurf erforderlich. Behälter A enthält einer kleine, dachsartige Kreatur (einen Aurumvorax). Behälter B enthält eine teilweise sezierte, tote Ätherspinne. Behälter C enthält einen Seiler. Behälter D enthält einen jungen Silberdrachen, welcher zudem der Wirt eines Intellektverschlingers ist.

Jedes Gefäß ist relativ zerbrechlich (Härte 2, 10 TP, Zerschmettern-SG 15). Wird ein Gefäß auf 0 TP reduziert, zerspringt es sofort und entlässt eine Welle verdorbener Einbalsamierungsflüssigkeit – alle Kreaturen innerhalb von 3 m müssen einen Reflexwurf gegen SG 15 bestehen oder werden zu Boden geworfen. Dies belebt augenblicklich den Insassen des Behälters (mit Ausnahme der toten Ätherspinne in Behälter B). Der Aurumvorax und der Seiler sind beide nach all der Zeit wahnsinnig und werden behandelt, als wären sie verwirrt. Der Intellektverschlinger im Silberdrachen hat die Jahre gut überstanden, spielt aber den Wahnsinnigen. Nach derart vielen Jahrhunderten in einem Körper in einem Gefäß wünscht er sich ein neues Spielzeug und tut so, als wäre er verwirrt, damit sein Drachenkörper getötet wird – wie alle Intellektverschlinger hungert er nach Sinneseindrücken und „zu sterben" würde auch dazugehören.

Getötete Kreaturen verfallen schnell zu übelst stinkendem Schleim. Sobald der Drache getötet wird, springt der Intellektverschlinger aus dem sich auflösenden Kopf und ist für 1 Runde benommen. Danach versucht er, in die Stillen Hallen zu fliehen, um sich ein Versteck zu suchen. Sollte er Verfolgern entkommen, verfolgt er seinerseits die SC. Er hofft, den Körper eines von den SC erledigten, toten Feindes zu übernehmen und dann den SC aufzulauern und sie zu töten – oder sie im Schlaf zu überraschen und einen von ihnen zu übernehmen!

Aurumvorax **HG 9**
EP 6.400
TP 114 (*PF MHB II*, S. 31)

Intellektverschlinger **HG 8**
EP 4.800
TP 84 (*PF MHB*, S. 156)

Seiler **HG 12**
EP 19.200
TP 162 (*PF MHB*, S. 237)

Junger Silberdrache **HG 10**
EP 9.600
TP 104 (*PF MHB*, S. 80)

Falle: Die westliche Tür ist mit einer gefährlichen Falle gesichert, welche die Verbündeten des Kurators vor vielen Ewigkeiten aufgestellt haben. Cadrilkasta hat die Falle in *Gasförmiger Gestalt* umgegangen (wie jede andere Tür auch). Wer die unverschlossene Tür öffnet, löst die Falle aus: Ein Donnern hallt durch den Raum, welches Schallschaden verursacht und alle vier Behälter im Raum gleichzeitig zerschmettert, was die Insassen freigibt.

Schallexplosionsfalle **HG 10**
EP 9.600
Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 30; **Mechanismus ausschalten** SG 30

EFFEKT

Auslöser Berührung; **Rücksetzer** Keiner
Effekt Schallexplosion (12W6 Schallschaden, Reflex SG 16 halbiert); mehrere Ziele (alle Kreaturen und Gefäße in Bereich **C7**)

Schätze: Da die seltsame Einbalsamierungsflüssig die Energien des Abysiumreaktors benötigt, um zu funktionieren, verliert sie an Kraft, wenn sie aus den Tiefen von Schulddorn entfernt wird – was sie als Schatz recht wertlos macht.

Jede der acht Statuen besitzt ein Langschwert aus Siccatit [Meisterarbeit] (siehe Bereich **C2**).

C8. Der Endlose Wasserfall (HG 13)

Das Donnern von Wasser hallt aus dieser Kammer wieder. Die Luft ist feucht und von kaltem Nebel erfüllt. Das westliche Ende der Kammer wird von einem dunklen Teich ausgefüllt. Im Süden führt eine Treppe zu einem anderen Raum hinauf. Aus einem bronzeummantelten Loch in der Decke strömt schäumendes Wasser herab. Am Westrand des Teiches befindet sich ein Vorsprung gerade oberhalb des Wasserstandes.

Diese Kammer diente nicht nur als Wasserquelle und Platz der Meditation, enthält aber auch zwei Wächter. Der Teich läuft niemals über, sondern fließt über einen Bronzeabfluss ab und strömt wieder aus der Decke herab. Dies wird durch einen Teleportationseffekt ermöglicht, welcher ebenfalls nicht dem Effekt des Abysiumreaktor unterliegt. Andere schwächere Effekte stellen sicher, dass verdunstetes Wasser durch neues Wasser ersetzt wird.

Der 3 m breite Vorsprung am Westrand des Wasserfalles ist mit machtvoller Magie ähnlich Bereich **C4** aufgeladen. Wird die hiesige starke Beschwörungsaura studiert, enthüllt ein Fertigkeitswurf für Zauberkunde gegen SG 30 folgendes: Ein Zauberkundiger kann hier bis zu drei Beschwörungszauber vorbereiten, während er auf dem Vorsprung meditiert, und diese verbessern, als würde er das Talent Zauber ausdehnen anwenden, ohne allerdings dabei den Zaubergrad zu erhöhen. Dabei muss ihm pro Zauber ein Fertigkeitswurf für Zauberkunde gegen SG 20 gelingen, um nicht 2 Punkte IN-Schaden durch magische Rückkopplung zu erleiden.

Kreaturen: Die Magie des Teiches gestattet es ihm, einmal am Tag zwei Ältere Wasserelementare herbeizuzaubern. Dies tut der Teich, sobald er Eindringlinge bemerkt (Cadrilkasta hat den Effekt ausgelöst, die beiden Elementare aber mit Leichtigkeit besiegt, ehe sie wieder *Gasförmige Gestalt* auf sich gewirkt hat und nach Norden weitergezogen ist. Die zwei Älteren Wasserelementare verfolgen Gegner durch das Gewölbe, ziehen es aber vor, vom Teich aus zu kämpfen. Sie kämpfen bis zum Tod.

Ältere Wasserelementare (2) **HG 11**
EP je 12.800
TP je 152 (*PF MHB*, 103)

C9. Schrein der Verhüllten Meister (HG variabel)

Vier tiefblaue Säulen tragen die 12 m hohe Decke dieser Kammer. Im Süden stellt ein detailreiches Basrelief eine Stadt aus eleganten Türmen und Pyramiden dar, die von Menschen bewohnt ist. Unter der Stadt befindet sich allerdings ein gewaltiges, unterirdisches Meer voller tentakelbewehrter Monster. Viele dieser Tentakel winden sich durch das Gestein aufwärts, um die Stadt zu manipulieren und heimzusuchen. Unter dem Relief sind mehrere Regalböden, welche aber bis auf zwei Gegenstände größtenteils leer sind: einen zerbrechlich wirkenden Korallenhelm und ein seltsames Horn. Zu beiden Seiten schwebt eine wirbelnde, 4,50 m durchmessende Wasserkugel in der Luft. In jeder Wasserkugel zuckt eine dunkle, zusammengewundene Gestalt.

Diese Kammer ist ein Monument zu Ehren der Verhüllten Meister – der Abolethen und ihrer fremdartigen Herren, welche das azlantische Reich manipuliert haben. In den letzten Jahrzehnten vor dem Erdenfall war dieser Umstand zunehmend bekannt und die Runenherrscher Thassilons gingen häufig Bündnisse mit den Abolethen ein. Diese Bündnisse scheiterten aber in der Regel, so dass die Abolethen am Ende neben Azlant Thassilon quasi im Vorbeigehen mitzerstörten. Das Relief im Süden zeigt eine idealisierte Version einer azlantischen Stadt unter dem Einfluss der Verhüllten Meister. Es sollte thassilonische Besucher daran erinnern, dass Thassilon von eben diesem Einfluss frei war.

Die schwebenden Wasserkugeln enthalten jeweils die Leiche eines lange toten und gutkonservierten Abolethen. Diese beiden Kreaturen waren zugleich Trophäen und ein Symbol dafür, dass Thassilon Elemente kontrollierte, die sich Azlant entzogen.

Wachalbtraum (EP 6.400): Sobald sich jemand einer der Wasserkugeln auf 1,50 m nähert, spürt dieser SC plötzlich einen eisigen, entnervenden Druck, als befände er sich tief unter Wasser. Das Opfer muss einen Willenswurf gegen SG 15 bestehen. Scheitert dieser, wird sein Verstand von einem mächtigen Phantom übermannt, welches ihn glauben macht, tief unter Wasser einem lebenden Abolethen gegenüber zu stehen. Nicht nur muss er allein mit dem Abolethen kämpfen, er muss auch noch mit der Gefahr zurechtkommen, er könnte ersticken, sowie dem Tiefendruck und der Dunkelheit, als wäre er 150 m unter Wasser (siehe *Pathfinder Grundregelwerk*, S. 445). Egal wie lange der Kampf dauert, Außenstehende bemerken nur, wie das Opfer sich kurz versteift, ehe es sich wieder erholt. Sollte das Opfer den Abolethen besiegen, entkommt es ohne Schaden dem Albtraum, sollte es aber besiegt werden (egal ob es im Albtraum getötet wird, ertrinkt oder dem Druck erliegt), stürzt es zu Boden, wird auf -1 TP reduziert und erleidet 2W4 Punkte CH-Schaden, da der Albtraum seine Persönlichkeit zerschmettert.

Abolethen-Phantom **HG 7**
EP –
TP 84 (*PF MHB*, S. 9)

Schätze: Bei dem Korallenhelm handelt es sich um einen *Tauchhelm*. Das Horn ist ein gut gearbeitetes Musikinstrument [Meisterarbeit] aus Elfenbein; mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes) kann man erkennen, dass das Elfenbein der Walrosszahn einer merkwürdigen Chimärenvariante ist, welche in der Krone der Welt beheimatet ist. Das Horn trägt Schnitzereien von Tentakeln und großen Augen. Es ist zwar selbst nicht magisch, allerdings handelt es sich bei dem größten, am oberen Ende des Horns platzierten Auge um eine *Perle der Sirenen*. Diese funktioniert normal, solange das Horn getragen wird. Sie kann entfernt werden, ohne das Horn zu beschädigen; das Horn besitzt ohne die Perle einen Wert von 800 GM.

C10. Kapelle des Kriechenden Chaos

Dieser große Raum scheint eine Art Kapelle zu sein, jedoch gibt es keine Bänke oder anderen Sitzgelegenheiten. Die Deckenhöhe ist mit gerade 3 m niedrig, so dass man sich angesichts der üblichen hohen Decken regelrecht klaustrophobisch fühlt. Die Wände bestehen aus poliertem schwarzen Stein. Im Norden steht leicht erhöht ein blassgelber Altar, auf dem zwei Kerzen aus Fett flackern. Zu beiden Seiten des Altars befindet sich eine schlanke Säule, welche zur Gestalt eines dürren Gargylen gearbeitet wurde, dem alle Gesichtszüge auf seinem gehörnten, schwarzen Kopf fehlen.

Die Besucher aus Leng haben diese Kammer früher als unbedeutenden Tempel für die obszöneren Akte ihres blasphemischen Kultes genutzt. Der Tempel kann mittels eines Fertigkeitswurfes für Wissen (Religion) gegen SG 30 als dem Ruhm der Äußeren Götter und der Großen Alten geweiht identifiziert werden. Er scheint aber keiner einzelnen Gottheit geweiht zu sein. Die beiden Kerzen auf dem Altar brennen mit *Dauerhafter Flamme* – jemand, der seine Hände über den Kerzen ausstreckt, könnte mit einer Person im Tempel des Kriechenden Chaos in Leng kommunizieren, wenn die andere Seite dieses Kommunikationsnetzes nicht schon seit einer Ewigkeit zerstört wäre.

Wachalbtraum (EP 9.600): Der erste SC, der auf die Erhöhung mit dem Altar tritt, fühlt sich plötzlich schwindelig. Kurz darauf scheinen die beiden gesichtslosen Gargylen sich plötzlich zu beleben und vorwärts zu schlurfen (es handelt sich eigentlich um Nachtbildungen von Nachtdürren – siehe Seite 448). Derweil erfüllt ein leiser, grollender Sprechgesang den Raum in einer unbekannten Sprache, während die Nachtdürren den SC einkreisen. Dann zerfällt der Raum plötzlich und der SC findet sich von den beiden Monstern kilometerhoch in der Luft gehalten über einem fremdartigen, vereisten Gebirgsplateau. Als sie ihn fallenlassen, muss ihm ein Willenswurf gegen SG 17 gelingen, um aus der Vision zu erwachen und an keiner zufällig bestimmten Geisteskrankheit (*Pathfinder Spielleiterhandbuch*, S. 248) zu erkranken.

C11. Grab des Kurators

An der Nordwand liegt ein zusammengesunkenes menschliches Skelett. Es trägt einen guten Umhang und hält einen großen Beutel gegen die Brust gepresst.

Schätze: Dies ist das Skelett Kaiventlus, des Kurators. Hier ist er seinen im Wahn selbstzugefügten Verletzungen erlegen. Eigentlich hätten seine Knochen längst zu Staub zerfallen müssen, doch da sie an seinen Zustand als Untoter gebunden sind, sind sie in recht gutem, wenn auch trockenem und staubigem Zustand. Sollten die SC dem Kurator noch nicht begegnet sein, manifestiert er sich sofort und greift an, sollten seine Überreste gestört werden. Das Skelett trägt immer noch seinen *Resistenzumhang +3* und seinen *Stirnreif der Geistigen Stärke +2*. In dem *Praktischen Rucksack* befinden sich die Zauberbücher des Kurators mit all seinen vorbereiteten Zaubern plus 2W4 zusätzlichen Zaubern pro Grad (aber keine Illusions- oder Verzauberungszauber) deiner Wahl bis zum 7. Grad.

C12. Gästehaus

Die Westwand dieser achteckigen Kammer trägt ein detailliertes Relief der Front eines Herrenhauses. Die Vordertür hat Lebensgröße, während der Rest zunehmend verzerrt ist, je näher er sich zu den Ecken der Wand befindet.

Das Relief mit dem Herrenhaus strahlt starke Beschwörungsmagie aus, da seine Tür der Zugang zu einem dauerhaften *Des Magiers Herrliches Herrenhaus* (ZS 20) ist. Obwohl die Tür gemalt wirkt, kann sie mit Leichtigkeit geöffnet werden, und ermöglicht den Zugang zu dem extradimensionalen Raum dahinter. Ursprünglich sollte so ein Aufenthaltsraum für Besucher der Stillen Hallen geschaffen werden. Die Nordtüren führten früher zu einem der Eingänge des Komplexes, jedoch liegt nun nur noch ausgehärtete Lava dahinter.

Im Herrenhaus befinden sich viele thassilonische Gegenstände und Bilder, welche aber nicht daraus entfernt werden können. Auch schützt es nicht vor dem Einfluss Lengs, allerdings gibt es eine große Bibliothek mit vielen Informationen zum Alten Thassilon und Schulddorn. Diese Bibliothek verleiht einen Bonus von +2 auf alle Fertigkeitswürfe für Wissen (Geschichte) hinsichtlich Thassilon. Du kannst die Bücher auch verwenden, um den ursprünglichen Zweck der Stillen Hallen und die Natur einiger der seltsameren Ausstellungsstücke zu enthüllen.

Das Herrenhaus weist ein Dutzend Räume auf, darunter auch einen Speisesaal mit Buntglasfenstern, die den Runenherrscher Karzoug zeigen. Es gibt ferner ein Studierzimmer, ein vollfunktionsfähiges Alchemistenlabor [Meisterarbeit] und zehn Schlafräume. 40 unscheinbare Diener kümmern sich um das magische Herrenhaus. Es werden exotische Mahlzeiten serviert: Panierte Drachenschildkröte in Honigwein, geschmorte Wyvernflanke in Knoblauch, diverse, seltsame Pilze und Unmengen an Met und kräftigem Wein. Die Diener verstehen natürlich nur Thassilonisch.

C13. Das entsetzliche Fenster

Eine kurze, gewundene Treppe führt zu einer Doppeltür im Süden dieser etwas gestreckten, achteckigen Kammer hinab. Im Westen befindet sich offenbar ein 3 m breites, offenes Fenster, durch das man auf eine idyllische Wiese hinaussehen kann. In der Ferne ist eine schneebedeckte Gebirgskette zu erkennen und eine kühle Brise weht herein.

Das Fenster ist ein *Dauerhaftes Trugbild*. Es zeigt das Storvalplateau lange vor dem Erdenfall und wurde von einem längst vergessenen Magier erschaffen.

Wachalbtraum (EP 12.800): Wenn sich jemand das erste Mal dem illusionären Fenster auf 3 m nähert, verändert sich das Bild plötzlich: Die Idylle wird durch einen albtraumhaften Anblick des eisigen Lengs unter dem fahlen Licht eines aufgeblähten Mondes ersetzt. Die Landschaft wirkt rissig und verlassen, allerdings kann man in der Ferne eine Truppe bleicher, froschartiger Monster (Mondbestien) erkennen, welche eine Gruppe zusammengeketteter Bewohner von Leng vorantreiben. Der Horizont wird von einer schroffen Bergkette geteilt, hinter welcher sich langsam der Kopf eines gewaltigen, schakalartigen Titanen dreht, als wollte er durch das Fenster von der anderen Seite her blicken. Alle Kreaturen in Bereich **C12** oder auf der nach Bereich **C11** führenden Treppe, welche weiterhin auf die Szene blicken, müssen einen Willenswurf gegen SG 17 bestehen, um nicht aufgrund des erblickten gewaltigen Schreckens dem Zauber *Schwachsinn* zu erliegen. Ein SC, der sofort wegsieht, muss immer noch einen Willenswurf gegen SG 17 bestehen, um nicht 1W6 IN-, WE- und CH-Schaden zu erleiden.

C14. Der Große Chor (HG 14)

Eine kurze, gewundene Treppe führt in eine beeindruckende Halle hinab: Diese ist 7,50 m breit und erstreckt sich mit starkem Gefälle nach Süden, soweit das Auge sehen kann. Hunderte, jeweils 1,50 m auseinanderstehende Steinsäulen tragen die 12 m hohe Decke. Die unteren 1,80 m jeder Säule wurden zur Statue einer gesichtslosen, engelsgleichen Frau mit einem Langschwert gearbeitet.

Dieses architektonische Wunder fällt relativ steil über die nächsten 750 m ab, bis es Bereich **D1** erreicht.

Kreaturen: Zwei der Säulen (die beiden in Rot eingezeichneten) sind in Wahrheit machtvolle Konstrukte: Verbesserte Karyatiden oder auch Gesichtslose Engel. Wenn die SC sich ihnen nähern, steht jedem SC ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 zu, um bemerken, dass diese beiden Engel mit richtigen Schwertern bewaffnet sind, während die Schwerter der übrigen aus Stein gehauen wurden.

Gesichtsloser Engel **HG 12**

EP 19.200

Verbesserte Flinke Karyatide (*PF MHB III,* S.139, 291)

N Mittelgroßes Konstrukt

INI +13; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +4

VERTEIDIGUNG

RK 27, Berührung 20, auf dem falschen Fuß 17 (+5 Ausweichen, +5 GE, +7 natürlich)

TP 150 (20W10+40); Schnelle Heilung 1

REF +11, **WIL** +8, **ZÄH** +6

Immunitäten wie Konstrukte, Magie; **SR** 5/-; **Verteidigungsfähigkeiten** Waffen zerschmettern

ANGRIFF

Bewegungsrate 24 m

Nahkampf *Siccatit-Langschwert +2*, +28/+23/+18/+13 (1W8+8 plus 1 Kälte/19–20)

Besondere Angriffe Rasche Angriffe

TAKTIK

Im Kampf Die Gesichtslosen Engel warten ab, bis die SC sie passiert haben, ehe sie hervortreten und die Nachhut der Gruppe angreifen.

Moral Sobald ein Gesichtsloser Engel aktiviert wird, kämpft er bis zur Zerstörung. Er verfolgt keine Gegner, die er nicht mehr sehen kann. Er verfolgt auch niemanden nach Bereich **C13** oder **D1**.

SPIELWERTE

ST 22, **GE** 21, **KO** —, **IN** —, **WE** 15, **CH** 5

GAB +20; **KMB** +26; **KMV** 46

Talente Abhärtung, Ausweichen, Beweglichkeit, Schnelle Waffenbereitschaft, Tänzelnder Angriff, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Akrobatik +15 (Springen +35), Wahrnehmung +4

Besondere Eigenschaften Statue

Ausrüstung *Siccatit-Langschwert +2*

Der Kern

Gut 750 m südlich der Stillen Hallen befindet sich in etwa 90 m Tiefe die zweite Gewölbeebene von Schulddorn. Diese wurde als der Kern bezeichnet, da die Haupthöhle ein derart gewaltiges Areal umfasste, dass die Baumeister des Komplexes glaubten, sie wäre von unbekannten Mächten regelrecht entkernt worden. Technisch betrachtet ist der Kern ein Teil Nar-Voths, der obersten Schicht der Finsterlande. Unmittelbar westlich der Haupthöhle führt ein gewaltiger Schacht abwärts nach Sekamina. Die Höhlen des Kerns sind nicht wirklich zahlreich, wohl aber gewaltig – dies gilt auch für viele der dort hausenden Monster.

Cadrilkasta hat den Kern weitestgehend ignoriert, als sie die Höhle durchquerte. Sie ging einer Begegnung mit der Mutter des Vergessens in Bereich **D2** aus dem Weg und passierte die Felsen in Bereich **D5** mittels *Gasförmiger Gestalt*, während sie dem Ruf der *Scherbe der Trägheit* folgte.

D1. Eingang zum Kern

Die ausgedehnte Halle endet plötzlich am Ufer eines gewaltigen unterirdischen Sees. Neun Meter unterhalb der Uferkante schlägt das dunkle Wasser Wellen. Mehrere steinerne Brückenpfeiler ragen in Abständen aus dem Wasser und legen nahe, dass früher eine Brücke nach Süden über das Wasser geführt haben muss, aber schon lange eingestürzt ist.

Der Gang nach Norden führt zurück nach Bereich **C14**.



D2. Der Namenlose See (HG 15)

Die Begrenzungen dieser gewaltigen Höhle liegen irgendwo in der Finsternis. Sie wird von einem tintenschwarzen See ausgefüllt. Die Decke steigt an und erinnert an die einer Kathedrale. Stalaktiten hängen hier und dort herab, manche davon sind riesig. Zwei unregelmäßige Reihen steinerner Pfeiler führen aus dem Wasser ragend nach Süden. Das Geräusch leise plätschernden Wassers hallt durch die Höhle.

Früher führte eine Steinbrücke über diesen namenlosen See und verband die Bereiche **D1** und **D5**. Auf dieser Felseninsel erhob sich eine kleine Festung. Diese Kammer unterliegt wie die Bereiche **D4-D6** den Effekten des Abysiumreaktors; dies gilt aber nicht für die Bereiche **D7-D9**. Als Thassilon unterging widerstand diese Höhle den Erdbeben nicht so gut wie die solider errichteten Teile der Tiefen von Schulddorn. Die Brücke und die Befestigung in Bereich **D5** stürzten ein und töteten alle, die sich dort befanden.

Der See ist an seiner tiefsten Stelle 21 m tief. Am Rand gibt es ein paar wenige seichte Stellen. Die noch stehenden Brückenpfeiler ragen 1,50 m bis 9 m aus dem Wasser. Jeder durchmisst 1,50 m und kann mittels eines Fertigkeitswurfes für Klettern gegen SG 15 erklommen werden. Der Wasserstand in der Höhle ist dank mehrerer kleiner Wasserfälle im Südosten recht konstant. Der See wird vom Wasser des namenlosen Flusses gespeist, den auch die Riesen an der Oberfläche nutzen. Ferner gibt es im Seeboden mehrere Risse im Nordwesten, wo Wasser nach Bereich **D8** abfließt.

Kreaturen: Im Laufe der Jahrtausende haben schon diverse Kreaturen in diesem See gehaust. Seit mehreren Jahrhunderten beherrscht ein monströser, aquatischer Externarer den See, eine Mutter der Vernichtung. Diese Mischung aus Seeschlange, Oktopus und interdimensionaler Monstrosität wurde einst von einer Gruppe Derropriester Lamaschtus beschworen, welche die Geheimnisse der Kreatur erlernen wollten. Leider war das Ritual aber fehlerhaft und die zornige Kreatur tötete und fraß die Derro – und dann wurde ihr bewusst, dass sie die einzigen Wesen verspeist hatte, welche sie wieder hätten zurückschicken können.

Die Mutter der Vernichtung trägt den Namen Ognathooga. Mittlerweile hat sie den ganzen See leergefressen und muss immer wieder die Brutplätze der Purpurwürmer in Bereich **D7** überfallen. Doch selbst für eine albtraumartige Kreatur wie ein Geschöpf Lamaschtus findet sich dort nur ekelerregende Nahrung. Dennoch hat sie im Laufe der Jahre an Macht und Größe gewonnen und kommt nun Varisias bekanntester Mutter der Vernichtung gleich, der legendären Schwarzen Magga der Storvaltiefen. Sie erträgt die Anwesenheit der Düsternagas in Bereich **D4**, da sie gern verehrt wird und hofft, dass die Nagas eines Tages einen Fluchtweg aus dem See entdecken. Die Ankunft der Drow hat der Mutter des Vergessens eine dringend benötigte Ablenkung verschafft, nachdem sie klugerweise Cadrilkasta auf dem Weg nach Bereich **D5** nicht aufgehalten hat. Sie hat bereits zwei der Drow und all ihre Reitechsen verspeist, hofft aber auf weitere Leckerbissen. Die SC würden gewiss eine willkommene kulinarische Abwechslung darstellen.

Ognathooga **HG 15**

EP 51.200

Mutter des Vergessens (*Das Erwachen der Runenherrscher*, S. 414)
CB Gigantischer Externarer (Aquatisch, Einheimisch)

INI +4; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Rundumsicht; Wahrnehmung +22

VERTEIDIGUNG

RK 30, Berührung 6, auf dem falschen Fuß 30 (-4 Größe, +24 natürlich)
TP 232 (15W10+150)
REF +11, **WIL** +9, **ZÄH** +19
Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte, Todeseffekte, Versteinerung, Verwandlung; **Resistenzen** Kälte 20, Säure 20; **SR** 15/Kaltes Eisen und Magie; **ZR** 26

ANGRIFF

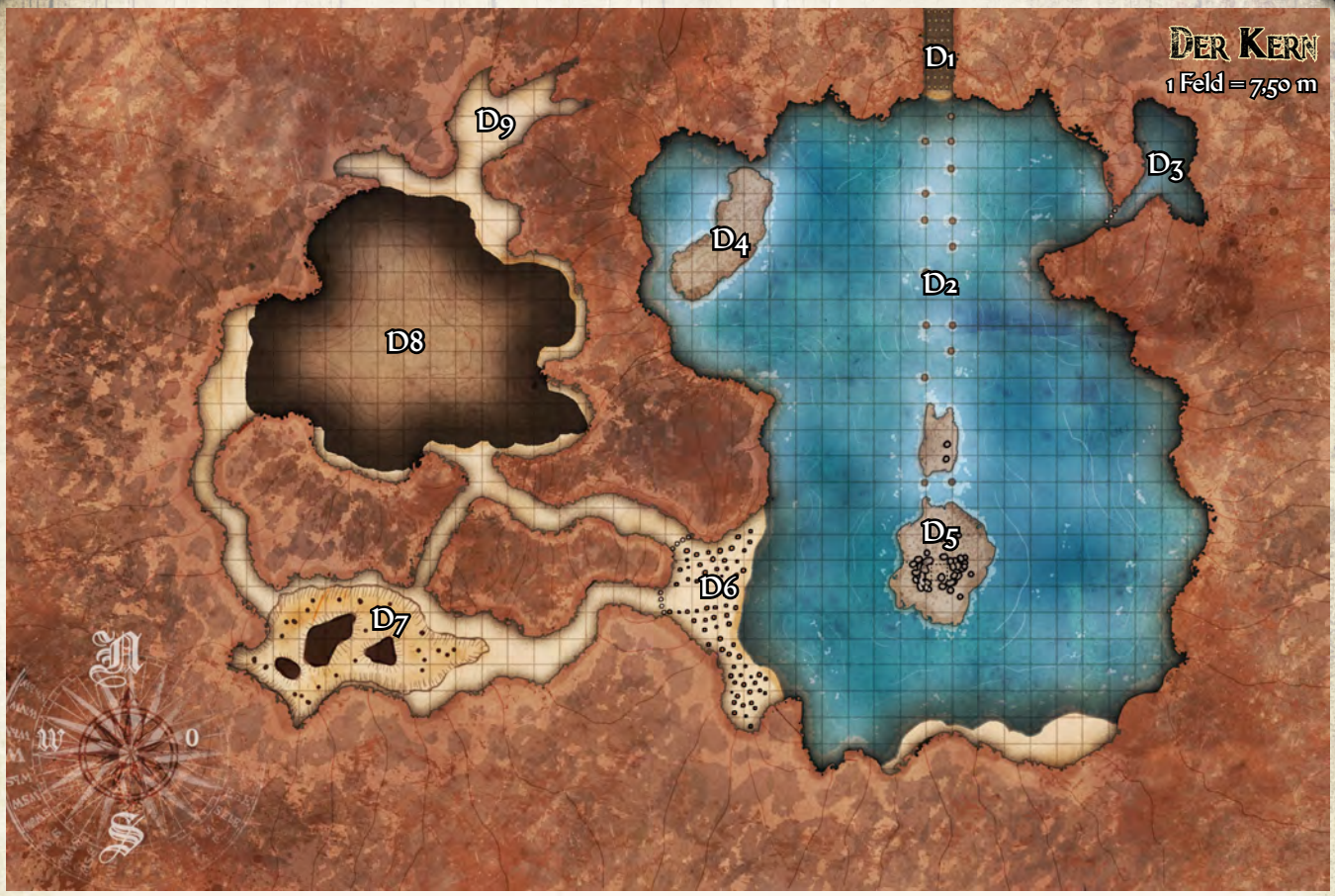
Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 18 m
Nahkampf Biss +24 (2W8+13/19–20 plus Lebenskraftentzug), 4 Tentakel +19 (2W6+6 plus Ergreifen)
Angriffsfläche 6 m; **Reichweite** 6 m
Besondere Angriffe Lebenskraftentzug (2 Stufen, SG 22), Wahnsinnsodem, Würgen (2W6+11)
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 15; Konzentration +20)
Immer – *Unsichtbarkeit aufheben*
Beliebig oft — *Gebet, Totenglocke* (SG 17),
3/Tag — *Aufforderung* (SG 23), *Dimensionsanker*, *Mächtiger Befehl* (SG 20), *Person beherrschen* (SG 20), *Weissagung*
1/Tag — *Entweihen, Heiliges Gespräch, Traum*

TAKTIK

Im Kampf Ognathooga versucht zu Kampfbeginn, einen der SC zu beherrschen, während sie sich größtenteils unter Wasser verbirgt. Sollte es ihr gelingen, einen SC zu beherrschen, nutzt sie diesen auf jede erdenkliche Weise, um den Rest der Gruppe ins Wasser zu locken. Dann riskiert sie, die Kontrolle zu verlieren, indem sie ihr Opfer auffordert, die anderen SC anzugreifen. Sie setzt *Aufforderung* und andere zauberähnliche Fähigkeiten ein, um die SC zu zerstreuen, so dass sie diese einzeln im Wasser angreifen kann.
Beachte, dass aufgrund der Effekte des Abysiumreaktors zwei ihrer Fähigkeiten (Transdimensionale Tentakel und Dimensionsstörung) nicht funktionieren. Ognathooga wird den SC wahrscheinlich nicht über Bereich **D6** folgen, sollte dies dennoch geschehen, funktionieren ihre Fähigkeiten normal (siehe *Das Erwachen der Runenherrscher – Jubiläumsausgabe*).
Moral Sollte Ognathooga unter 75 TP reduziert werden, zieht sie sich nach Bereich **D3** zurück. Sollten die SC ihr dort begegnen, kämpft sie bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 37, **GE** 10, **KO** 31, **IN** 25, **WE** 18, **CH** 20
GAB +15; **KMB** +32 (Ringkampf +36); **KMV** 42 (kann nicht zu Fall gebracht werden)
Talente Blitzschnelle Reflexe, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Verbesserte Initiative, Verbesserter Ansturm, Verbesserter Konzentrierter Schlag, Verbesserter Kritischer Treffer (Biss), Wuchtiger Schlag
Fertigkeiten Akrobatik +18 (Springen +14), Einschüchtern +23, Heimlichkeit +6, Motiv erkennen +22, Schwimmen +36, Überlebenskunst +19, Wahrnehmung +22, Wissen (Arkanes) +25, Wissen (Die Ebenen) +25, Wissen (Geschichte) +22, Wissen (Natur) +22, Wissen (Religion) +22, Zauberkunde +22
Sprachen Abyssisch, Drakonisch, Finsterländisch, Gemeinsprache, Infernalisch, Thassilonisch
Besondere Fähigkeiten
Wahnsinnsodem (ÜF) Ognathooga kann einmal pro Minute als Standard-Aktion einen Wolke übelriechenden, betäubenden Odems ausatmen. Dieser schwarze Rauch füllt einen 18 m-Kegel. Alle Kreaturen in diesem Bereich



erleiden 1W6 Punkte WE-Schaden und sind für 1W6 Runden verwirrt (Willenswurf gegen SG 27 halbiert den WE-Schaden und verhindert die Verwirrung). Dies ist ein geistesbeeinflussender Gifteffekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

D3. Ognathoogas Bau

Der Zugang zu dieser überfluteten Höhle ist nahe dem Grund des Sees in 15 m Tiefe. Die dahinterliegende Kammer dient Orgathooga als Bau. Hierhin zieht sich die Mutter des Vergessens zurück, wenn sie müde oder verletzt ist, und hier verwahrt sie die diversen Schätze, die sie von ihren unglückseligen Opfern erbeutet hat, welche aus den Finsterlanden emporgestiegen sind. Die ganze Höhle wird von mehreren *Entweihen*-Zauber geschützt, welche Ognathooga platziert hat. An diese Zauber ist *Unsichtbarkeit aufheben* gebunden. Das Monster hat mit Hilfe mehrerer Stalaktiten ein krudes Bild Lamaschtus in die Nordwand geritzt (Wissen [Religion], SG 20).

Schätze: Ognathooga verwahrt ihre Schätze in einem ordentlichen Haufen zu Füßen ihres primitiven Schreins auf, in der Hoffnung, dass ihre Herrin dies bemerkt und sie errettet. Gegenwärtig lagern dort 2.800 GM, 108 PM, ein kleiner Diamant (Wert 1.200 GM), ein Satz Elfenbeinwürfel (Wert 30 GM) und ein entsprechender Satz silberner Würfel (Wert 75 GM), ein Kupferzepter mit Spinnenmotiven (Wert 50 GM), ein verzierter Silberkamm (Wert 75 GM), ein polierter Korallenkelch (Wert 50 GM), eine goldene Statue eines Roten Drachen (Wert 110 GM), ein Silberkelch mit Marilithenmotiven an den Seiten (Wert 150 GM), ein *Trank: Hast*, ein *Trank: Elektrizität widerstehen*, ein *Trank: Wasser atmen*, ein Schriftrollenbehälter aus Mithral (Wert 200 GM), welcher eine *Schriftrolle: Monster bezaubern*, eine *Schriftrolle: Monster herbeizaubern* V und eine *Schriftrolle: Mächtige Immunität gegen Zauber* enthält, ein *Zauberstab: Magisches Geschoss* (44 Ladungen), ein *Zauberstab: Blitze herbeirufen* (38 Ladungen), ein *Stecken der Verständigung*, eine *Rasche Brustplatte +1* und ein *Verderben des Verführers*. Dazu kommen die zerquetschen Überreste einer dunkelelfischen Herrin der Jagd, diese trägt noch ihre Ausrüstung (siehe unter Bereich **D6**), zudem ist die Leiche relativ frisch, woraus die SC folgern könnten, dass noch andere Drow in der Nähe sein könnten.

D4. Ritualinsel (HG 14)

Eine kahle Felseninsel ragt hier knapp aus dem Wasser. Jemand hat sie von allen Felsen und anderem Geröll befreit. Alle Stalagmiten wurden an der Basis abgebrochen und anschließend Felsen und Steine in einem merkwürdig komplexen und unheimlichen Schlangenmuster platziert.

Kreaturen: Vor mehreren Monaten kam ein Kult lamaschtuverehrender Düsternagas unter Führung einer Nagaklerikerin zum namenlosen See. Sie wurden angelockt von Visionen von einer mächtigen, ihrer Göttin heiligen Kreatur, welche hier gefangen ist. Der Aufstieg nach Bereich **D8** dauerte Tage und erforderte viele Zauber, doch schließlich



erreichten die Nagas Bereich **D6**, wo die ziemlich hungrige Ognathooga den Kleriker verschlang. Dieser leistete keinen Widerstand und wurde so „eins mit einem Kind der Mutter aller Monster". Dies raubt dem Kult ironischerweise aber auch seinen mächtigsten Zauberkundigen und zugleich jene Kreatur, welche wohl in der Lage gewesen wäre, für Ognathooga das begehrte Ritual zu entwickeln, damit sie die Materielle Ebene verlassen kann. Seitdem arbeiten die Nagas daran, ihr neues Zuhause – diese Insel – in ein künftiges Portal in den Abyss zu verwandeln. Sie gehören einer aquatischen, in den Finsterlanden lebenden Abart an und besitzen eine Bewegungsrate: Schwimmen und die Schablone für Verbesserte Kreaturen. Leider verfügen sie nicht über die magischen Fähigkeiten, um ihre Ziele zu verwirklichen. Ein SC kann mittels eines Fertigkeitswurfs für Wissen (Arkanes, Die Ebenen oder Religion) gegen SG 25 erkennen, dass die Felsmuster aus der Insel durchaus geeignet sind, ein vorübergehendes Portal in den Abyss zu öffnen, allerdings müsste dazu ein mächtiger Zauberkundiger den Bereich über mehrere Wochen hinweg mit starker Magie aufladen – Magie, welche jenseits der Möglichkeiten der örtlichen Nagas liegt.

Die Nagas verbringen ihre Tage damit, am Strand der Insel zu beten, und versuchen schnell, die SC lebend zu fangen, so sie diese entdecken. Die Nagas hoffen, Einsichten oder sogar Lamaschtus Hilfe beim Bau des Portals zu erlangen, wenn sie die SC über mehrere Tage hinweg opfern – ob dies Erfolg haben könnte oder nicht, ist völlig dir als SL überlassen. Die Nagas werden ihre Rituale nicht unterbrechen, um Ognathooga zu Hilfe zu eilen, da sie glauben, dass die Mutter des Vergessens imstande ist, sich in jedem Kampf zu behaupten. Falls die SC Ognathooga besiegen und die Nagas mit einem Beweis dafür konfrontieren, muss jeder Naga ein Willenswurf gegen SG 20 gelingen, um nicht für 2W6 Runden verängstigt zu sein.

Nagas von Schulddorn (6) **HG 9**

EP je 6.400

CB Verbesserte Düsternagavariante (*PF MHB,* S. 194, 295)

TP je 105

Bewegungsrate 12 m, Schwimmen 12 m

Fertigkeiten wie Standardnaga, aber Wissen (Religion) +13 und Schwimmen +19 statt Wissen (Arkanes) und Zauberkunde

Sprachen Abyssisch, Finsterländisch

D5. Zerfallener Turm

Eine kahle, felsige Insel ragt hier aus dem Wasser des Sees. Auf dem 9 m hohen Gipfel stehen die rissigen Fundamente eines längst zusammengefallenen Gebäudes.

Von der Befestigung, welche einst auf dieser Insel gestanden hat, ist kaum noch etwas übrig. Einst hat hier eine Kabale lissalischer Priester gelebt, welche das schulddornseite Ende der Botschaft von Leng bewacht haben. Doch nun existieren nur noch ein paar Grundmauern und Geröllhaufen.

Ein Bereich von 6 m x 6 m im Zentrum der Insel verbirgt einen offenen Schacht, der von vier benachbarten *Illusionswänden* getarnt wird (ZS 15, SG 16 zum Anzweifeln). Früher gab es noch komplexere Schutzmaßnahmen, doch nun sind nur noch die Illusionen übrig. Der Schacht führt 90 m abwärts nach Bereich **E1**. Zum Hinabklettern ist ein Fertigkeitswurf für Klettern gegen SG 20 erforderlich. Wandert eine Kreatur in die offene Grube, kann sie sich mittels eines Reflexwurfs gegen SG 20 zurückwerfen, andernfalls erleidet sie 20W6 Punkte Fallschaden.

D6. Stalagmitenstrand (HG 12)

Ein breiter, feuchter Steinstrand steigt hier von der Wasserkante heran. Zahlreiche Stalagmiten und Stalaktiten schmücken die Region, welche sich im Westen zu zwei 7,50 m breiten Gängen verjüngt. Ein 6 m breiter Pfad wurde durch die Tropfsteine vom See zum südlicheren Zugang gebrochen. Dieser Pfad ist mit Schleim und seltsamen, violetten Fleischbrocken verschmiert.

Die Tropfsteine stehen hier dicht genug, um das Gebiet zu schwierigem Gelände zu machen, sieht man von einem Pfad ab, den Ognathooga bei ihren häufigen Essensausflügen nach Bereich **D7** geschaffen hat. Gelingt einem SC ein Fertigkeitswert für Wissen (Arkanes) gegen SG 27, kann er die Fleischbrocken als Purpurwurmfleisch identifizieren.

Die gestrichelte Linie auf der Karte zeigt den Einflussbereich des Abysiumreaktors. Betrachtet man diese Grenze, ist sie von Osten her unauffällig, erscheint von Westen her aber als undurchsichtiger Nebel und gegen Beobachtung wie durch den Zauber *Des Magiers privates Heiligtum* geschützt. Ein Charakter, der eine Vision der *Scherbe der Trägheit* erlangt hat, verspürt das nagende Gefühl, etwas zurückzulassen, sollte er den Einfluss des Abysiumreaktors verlassen.

Kreaturen: Nicht lange nachdem die Blaue Drachin Cadrilkasta diese Höhlen durchquert hat, sind Neuankömmlinge im Kern eingetroffen: ein Gruppe von Drow, welche sich die Tiefe Jagd nennt. Unter Führung einer mächtigen Klerikerin Zuras namens Xaivanschi Rasivrein ist diese kleine Gruppe aus Dunkelelfen und Monstern in die Tiefen von Schulddorn vorgestoßen, angetrieben von der Suche nach derselben Sache wie die SC – der *Scherbe der Trägheit*. Die Tiefe Jagd ist etwa einen Tag vor den SC im Kern eingetroffen und hatte noch keine Gelegenheit, sich groß umzusehen. Gegenwärtig hat sie ihr Lager in Bereich **D9** aufgeschlagen und erholt sich Pläne schmiedend von einem katastrophalen Erkundungsversuch des namenlosen Sees.

Eine der Jägerinnen der Gruppe hat hier Position bezogen und schwebt zwischen den Stalaktiten am Nordteil des Strandes. Diese einsame Dunkelelfe hat Befehl, zu beobachten und jedem unauffällig zu folgen, der den Bereich passiert, aber nur anzugreifen, wenn sie selbst angegriffen wird. Sie geht zwar nicht davon aus, jemanden zu erspähen, ist aber dennoch wachsam.

Falls die SC mit ihr zu sprechen versuchen, erklärt sie ihnen, dass sie dabei seien, das Reich der Tiefen Jagd zu betreten und sie zu ihrer Herrin begleiten sollten. Sie wird die SC nicht auffordern, ihre Waffen abzugeben, teilt ihnen aber mit, dass nur Narren sie angreifen würden, da viele ihrer Schwestern in den Schatten lauern und sie ohne zu zögern niederstrecken würden. Dies ist natürlich nur ein Bluff – jedenfalls bis die SC Bereich **D9** erreichen.



Herrin der Jagd **HG 12**

EP 19.200

Drow-Adelige Waldläuferin 12 (*PF MHB*, S. 86)

CB Mittelgroße Humanoide (Elfe)

INI +8; **Sinne** Dunkelsicht 36 m; Wahrnehmung +23

VERTEIDIGUNG

RK 27, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 22 (+1 Ausweichen, +4 GE, +4 natürlich, +5 Rüstung, +3 Schild)

TP 142 (12W10+72)

REF +12, **WIL** +6, **ZÄH** +12; +2 gegen Verzauberungen

Immunitäten Schlaf; **Verteidigungsfähigkeiten** Entrinnen; **ZR** 23

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Rapier [Meisterarbeit] +15/+10/+5 (1W6+2/18–20)

Fernkampf *Handarmbrust des Blitzes +2,* +18 (1W4+2/17–20 plus 1W6 Elektrizität und Gift)

Besondere Angriffe Erzfeind (Elfen +6, Gnome +2, Menschen +2)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 12; Konzentration +12)

Immer — *Magie entdecken*

Beliebig oft – *Federfall, Feenfeuer, Schweben, Tanzende Lichter, Tiefe Dunkelheit*

1/Tag — *Einflüsterung* (SG 13), *Göttliche Gunst, Magie bannen*

Vorbereitete Waldläuferzauber (ZS 9; Konzentration +11)

3. — *Mittelschwere Wunden heilen*

2. — *Ausdauer des Ochsen, Leichte Wunden heilen, Rindenhaut*

1. —*Alarm, Durchschlagende Geschosse*[EXP]*, Energien widerstehen*

TAKTIK

Vor dem Kampf Die Herrin der Jagd nutzt *Schweben*, um sich zwischen den Tropfsteinen in 6 m Höhe zu verbergen. Wenn sie sieht, dass die SC sich dem Strand nähern, wirkt sie *Ausdauer des Ochsen* und *Rindenhaut*. Sie beobachtet die SC. Sollte sie nicht bemerkt werden, lässt sie sich mittels *Federfall* zu Boden sinken, wenn die SC weiterziehen, und folgt ihnen. Sie greift nur an, wenn die SC sie zuerst angreifen.

Im Kampf Die Herrin der Jagd wirkt in der ersten Kampfrunde *Durchschlagende Geschosse* und schwebt notfalls auf den Boden zurück. Sobald sie festen Boden unter den Füßen hat, setzt sie ihre Armbrust ein, nutzt die Talente Tödliche Zielgenauigkeit und Aus vollem Lauf schießen, während sie sich nach Bereich **D9** zu ihren Artgenossen zurückzieht. Sollte sie mit anderen kämpfen, führt sie stattdessen Volle Angriffe aus und macht 1,50 m-Schritte, um Gelegenheitsangriffen aus dem Weg zu gehen.

Moral Das von der Herrin der Jagd getragene *Sklavenhalsband* stellt sicher, dass sie bis zum Tode kämpft, solange Xaivanschi am Leben ist. Sollte Xaivanschi sterben, flieht die Herrin der Jagd sofort zurück nach Bereich **D8**, springt in den Schacht und erreicht mittels *Federfall* Sekamina, um nach Hause zurückzukehren.

SPIELWERTE

ST 15, **GE** 18, **KO** 18, **IN** 12, **WE** 14, **CH** 10

GAB +12; **KMB** +14; **KMV** 29

Talente Abhärtung, Ausdauer, Aus vollem Lauf schießen, Ausweichen, Kernschuss, Präzisionsschuss, Schildmeister, Schnelles Nachladen, Tödliche Zielgenauigkeit, Verbesserter Kritischer Treffer (Handarmbrust)

Fertigkeiten Akrobatik +15, Heimlichkeit +22, Klettern +16, Schwimmen +16, Überlebenskunst +21, Wahrnehmung +23, Wissen (Gewölbe) +16

Sprachen Aklo, Elfisch, Finsterländisch

Besondere Eigenschaften Beute, Bevorzugtes Gelände (Unterirdisch +4, Wasser +2), Bund des Jägers (Begleiter), Elfenmagie, Entrinnen, Gift einsetzen, Kampfstil (Armbrust), Schneller Verfolger, Spurenlesen +6, Tarnung, Tierempathie +12, Unterholz durchqueren, Waffenvertrautheit

Ausrüstung *Kettenhemd +1, Tartsche +1, Handarmbrust der Blitze +2* mit 10 Bolzen (vergiftet mit Drow-Schlafgift), Rapier [Meisterarbeit], *Sklavenhalsband* (eingestimmt auf Xaivanschi Rasivrein)

D7. Wurmbefallene Höhle (HG 15)

Der Boden bricht hier zu einem gewaltigen Senkloch fort, dessen Boden mit Geröll und Knochen übersät ist. In der Mitte des Raumes gibt es drei weitere, große Löcher, sowie Dutzende kleiner Löcher, welche an teilweise eingestürzte Bauten erinnern.

Dieses große Senkloch ist 9 m tief, sein geröllübersäter Boden ist schwieriges Gelände. Um an den Rändern hinabzuklettern oder wieder hinaufzukommen, ist ein Fertigkeitswurf für Klettern gegen SG 15 erforderlich. Die kleineren Löcher sind nicht allzu tief, während die drei großen Öffnungen in der Mitte 24 m tief sind und in ein großes Tunnelgewirr führen – eine Purpurwurmbrutstätte!

Kreaturen: Diese Höhle ist eine Nistgrube für Purpurwürmer. Die gewaltigen Kreaturen graben und jagen in tieferen, weitaus größeren Höhlen, welche sich unter diesem Bereich über Kilometer hinweg erstrecken (dieses Gebiet ist aber jenseits des Umfanges dieses Abenteuers). Sie kommen allerdings zur Eiablage hierher. Gegenwärtig sind zwei Purpurwürmer dabei, einen neuen Berg an Eiern abzulegen. Sollten sie die SC bemerken, brechen sie aber sofort ab, um sich in den Boden zu graben. Sie graben sich dann durch das Geröll und zu den SC hinauf, um diese anzugreifen. Ein Purpurwurm kämpft, bis er unter 31 TP reduziert wird, dann flieht er in die tieferen Tunnel.

Charaktere, welche in das Senkloch hinabklettern (oder fallen), stehen mehr als nur ein paar erwachsenen Purpurwürmern gegenüber: 1W4 Runden, nachdem jemand die Grube betreten hat, gräbt sich ein zuckender Schwarm von Purpurwurmlarven aus dem Geröll, um jeden am Boden der Grube anzugreifen.

Purpurwürmer (2) **HG 12**

EP je 19.200

TP je 200 (*PF MHB*, S. 213)

Purpurwurmlarvenschwarm **HG 12**

EP 19.200

Purpurwurmschwarm (*PF MHB,* S. 213)

N Sehr kleine magische Bestie (Schwarm)

INI +6; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m; Wahrnehmung +18

VERTEIDIGUNG

RK 28, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 25 (+1 Ausweichen, +2 GE, +2 Größe, +13 natürlich)

TP 152 (16W10+64)

REF +14, **WIL** +6, **ZÄH** +13

Verteidigungsfähigkeiten wie Schwärme

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Graben 6 m, Klettern 6 m

Nahkampf Schwarm +14 (6W6 plus Gift)

Angriffsfläche 3 m **Reichweite** 0 m

Besondere Angriffe Ablenkung (SG 21)

TAKTIK

Im Kampf Der Schwarm greift den ihm nächsten Gegner innerhalb seiner Reichweite an, verfolgt aber niemanden aus dem Senkloch hinaus. Wenn sich keine Gegner in Reichweite auf dem Boden befinden, gräbt er sich wieder ins Geröll ein.

Moral Der Schwarm kämpft bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 3, **GE** 14, **KO** 17, **IN** 1, **WE** 8, **CH** 8

GAB +16; **KMB** +16; **KMV** 23 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Abhärtung, Ausweichen, Beweglichkeit, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Verbesserte Initiative, Verbesserter Natürlicher Angriff (Schwarm)

Fertigkeiten Klettern, +4, Schwimmen +5, Wahrnehmung +18

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gift (AF) Schwarm – Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 21; **Frequenz** 1/Runde für 6 Runden; **Effekt** 1W4 ST-Schaden; **Heilung** 3 aufeinander folgende Rettungswürfe. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

D8. Die Dunkle Kluft

Ein gewaltiges, kaltes, maulartiges Loch klafft im Boden. Es ist eine bodenlose, über einhundert Meter durchmessende Grube. Hier und dort gibt es 1,50 m bis 3 m breite Vorsprünge und Kanten, welche einen gefährlichen Weg rund um das Loch darstellen.

Diese riesige Höhle führt 180 m tief in die Finsternis hinab in eine noch größere, fast 1,5 km durchmessende Höhle in Nar-Voth, der obersten Schicht der Finsterlande. In den darunterliegenden Kammern hausen alle Arten von Monstern – gefährliche Pilze, riesige Fledermäuse, Schlicke, Purpurwürmer, Seiler und Schlimmeres. Auf diesem Wege sind die Drow der Tiefen Jagd in die Tiefen von Schulddorn vorgedrungen, indem sie den Schacht hinaufgeschwebt sind, um ihr Basislager in Bereich **D9** zu errichten.

Die Wände der Schlucht können mit einem Fertigkeitswurf für Klettern gegen SG 20 erklommen werden, ein Sturz verursacht 20W6 Punkte Fallschaden. Am östlichen Rand führen Felsvorsprünge entlang, aber sie sind teilweise eingestürzt. Um nach Bereich **D9** zu kommen, müssen die SC folglich klettern, springen oder fliegen. Die Höhlen unter diesem Bereich werden von diesem Abenteuer nicht abgedeckt; sollten die SC Nar-Voth erkunden wollen, kannst du den *Almanach der Finsterlande* hinzuziehen, um dort Abenteuer stattfinden zu lassen. Sollten die SC zu sehr vom Abenteuer abweichen, dann können diejenigen, welche die *Scherbe des Zorns* genutzt haben, um die *Scherbe der Trägheit* aufzuspüren, zunehmend zu der Überzeugung gelangen, weit vom Weg abzukommen – wie ihnen jede neue Vision der *Scherbe des Zorns* bestätigen kann.

D9. Die Tiefe Jagd (HG 17)

Nördlich der gewaltigen Grube erstreckt sich eine große Höhle. Diese scheint weitestgehend leer zu sein, sieht man von einem 9 m hohen, gedrungenen, eisernen Turm in der Mitte der Höhle ab.

Der 7,50 m breite Höhleneingang ist mit einem *Alarm* gesichert, welcher die auf dem Turm wachende Herrin der Jagd (siehe unten, „Kreaturen“) mit einer mentalen Warnung in Kenntnis setzt, dass jemand kommt.

Kreaturen: Der eiserne Turm ist in Wahrheit eine *Flotte Festung*, welche der Anführerin der Tiefen Jagd gehört, der Drowklerikerin Xaivanschi Rasivrein. Ihre Gruppe besteht aus drei Drowwaldläuferinnen, den Herrinnen der Jagd, welche mittels *Sklavenhalsbändern* an sie gebunden sind. Eine dieser Herrinnen der Jagd wacht in Bereich **D6**, die beiden anderen halten sich in Bereich **D9** auf; eine wacht auf der Spitze der *Flotten Festung*, die andere befindet sich in der Festung. Die drei wechseln einander alle 8 Stunden ab. Bei ihrer Ankunft hatten sie noch mehrere Reitechsen dabei, doch die Bewohnerin des namenlosen Sees konnte alle fressen.

Das Innere der magisch erschaffenen Festung hat zwei Ebenen. Die untere ist eine Mischung aus Truppenunterkunft und Aufenthaltsraum, die obere Tempel und Schlafgemach der Klerikerin Xaivanschi. Die Herrinnen der Jagd schweben in der Regel zu ihren Posten, statt das Festungsinnere und die persönlichen Räume ihrer Herrin zu durchqueren.

Xaivanschis *Sklavenhalsbänder* informieren diese, wenn eine ihrer Herrinnen der Jagd verletzt wird oder anderweitig zu Schaden kommt. Ferner kann Xaivanschi über die Halsbänder auf 30 m Entfernung mit ihren Dienerinnen telepathisch kommunizieren. Die Drowpriesterin Zuras bleibt in der Festung, wenn die SC näherkommen, während die zweite Herrin der Jagd aus der Vordertür tritt, um die SC zu begrüßen und zu informieren, dass sie sich in der Gegenwart der „glorreichen Herrin, der Edlen Xaivanschi von Zura, dritte Tochter des Hauses Rasivrein“ befinden.

Xaivanschi spricht dann über die telepathische Verbindung durch diese Sklavin. Sie ist eigentlich nicht daran interessiert, mit den SC zu kämpfen, und würde lieber ein Bündnis eingehen, sobald sie herausfindet, dass man eigentlich ähnliche Ziele verfolgt. Xaivanschi ist arrogant und hält sich für sehr wichtig, so dass sie ihre selbstwahrgenommene Rolle auch nicht herunterspielen wird. Ihre Methode, durch ihre Sklaven mit den SC zu sprechen, könnte daher mehr sein, als manche Gruppen einfach schlucken werden.

Sollten die SC sich zum Angriff entschließen, schickt Xaivanschi ihre beiden Herrinnen der Jagd ins Gefecht. Die Wächterin auf der Festung schwebt herab, um ihre Schwester zu unterstützen. Und gegebenenfalls wäre da noch die Drowwaldläuferin aus Bereich **D6**. Xaivanschi wirkt derweil ihre Vorbereitungszauber (siehe ihren Eintrag auf Seite 60), ehe sie auf das Festungsdach tritt und ebenfalls in den Kampf eingreift. Die SC könnten so einige wertvolle Sekunden erlangen, um einen Vorteil zu erhalten. Sie verfolgt fliehende SC nicht sofort, spürt sie aber irgendwann mit Hilfe ihrer verbleibenden Herrinnen der Jagd, wie unten beschrieben auf.

Sollten die SC mit den Drow verhandeln, befragt Xaivanschi sie, warum sie sich in der Region aufhalten. Sollte sie erfahren, dass die SC nach einem Schatz suchen (selbst wenn man ihr nicht mitteilt, dass die SC nach der *Scherbe der Völlerei* suchen, geht sie davon aus, dass es um diese geht), schlägt sie eine Allianz vor. Sollten die SC zustimmen, dass sie die *Scherbe der Völlerei* nutzt, um ihre Verwandlung in einen Vampir zu vollenden, werden sie und ihre Dienerinnen ihnen folgen, um ihnen bei den kommenden Kämpfen zu helfen. Wenn die SC dem zustimmen, halten die Drow ihr Wort. Sie werden die SC im Kampf unterstützen und sich

nicht gegen sie wenden – zumindest, bis Xaivanschi zu einer Vampirin wird und ihre Einstellung hinsichtlich der SC dramatisch ändert – siehe Seite 320.

Falls die SC sich nicht mit Xaivanschi einigen können oder fliehen müssen, wartet die Priesterin etwa eine halbe Stunde lang ab, ob die SC einen weiteren Angriff starten. Geschieht dies nicht, sammelt sie ihre Herrinnen der Jagd, um den SC zu folgen und diese aufzuspüren. In diesem Fall verfolgen die Drow die SC, mischen sich aber nicht ein. Sie hoffen, dass die SC die *Scherbe der Völlerei* erlangen und sich dabei derart verausgaben, dass Xaivanschi letztendlich einfach die Herausgabe der Scherbe verlangen kann. Sollten die SC während eines Kampfes zu unterliegen drohen, könnten die Drow als Retter im letzten Moment auftauchen, würden den SC dann aber im Gegenzug abverlangen, bei der Bergung der *Scherbe der Völlerei* zu helfen. Selbst wenn die SC niemals nach Bereich **D9** kommen, könnten die Drow von ihnen erfahren und ihnen am Ende des Abenteuers auflauern.



Xaivanschi Rasivrein **HG 15**
EP 51.200
TP 172 (siehe Seite 320)

Herrin der Jagd (2) **HG 12**
EP je 19.200
TP je 142 (siehe Seite 226)

Belohnung: Sollten die SC mit den Drow ein Bündnis eingehen, dann belohne sie mit 25.600 EP, egal ob und wie lange dieses Bündnis hält.

Die Botschaft von Leng

Der tiefste Bereich der Tiefen von Schulddorn ist ein kleiner Komplex, welcher als Tempel, neutraler Treffpunkt und Portal zum Albtraumreich Leng fungiert. Zur Zeit Thassilons hatte eine Priesterin Lissalas namens Mesmalatu die Aufsicht über die Botschaft inne, doch nach Thassilons Fall wurde Mesmatalu zu mehr als nur einer Botschafterin – nun ist sie ein Erwachter Halb-Leichnam und Anhängerin Nyarlathoteps.

In der Botschaft von Leng war es lange Jahrhunderte ruhig gewesen. Die Durchreise eines Blauen Drachen hat nun allerdings die Kammern erneut aktiviert. Die Wächter sind nur allzu bereit, weitere Störungen zu vereiteln, und auch Mesmalatu selbst hat sich aus ihrem Schlaf erhoben, um diese Ebene zu verteidigen.

Hier befindet sich auch der Abysiumreaktor (siehe Bereich **E5**). Aufgrund der Nähe der magischen Maschine vibriert die ganze Ebene leicht und ein nervenraubendes Summen liegt in der Luft. Nach einer Stunde in der Botschaft muss einer Kreatur ein Zähigkeitswurf gegen SG 20 gelingen, um nicht für ihren restlichen Aufenthalt hier erschüttert zu sein. Wird der Reaktor abgestellt, beendet dies auch den Effekt. Die Bewohner dieser Kammern haben sich längst an die Gegenwart des Reaktors gewöhnt.

E1. Das Verbotene Portal (HG 14)

Ein 3 m breiter und 4,50 m langer Gang führt vom Boden einer tiefen Grube fort und endet an einer großen Doppeltür aus schwarzem Metall. In das Metall wurde das Motiv einer großen Bergkette unter nächtlichem Himmel eingraviert. Der höchste Berg wird von einem unheimlichen, riesigen Schloss gekrönt.

Diese Doppeltür ist ein mächtiges Portal aus Adamant, welches jeden Zugang verwehren soll. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Die Ebenen) gegen SG 30 kann ein SC das Motiv auf der Tür als Kadath in der kalten Öde von Leng erkennen. Ein folgender Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 30 bestätigt sodann, dass Kadath zu den Palästen Nyarlathoteps, des Kriechenden Chaos, gehört. Die Adamanttüren sind verschlossen und der Schüssel ist schon lange verschwunden. Man kann die Tür zerstören oder das Schloss mittels eines Fertigkeitswurfes für Mechanismus ausschalten gegen SG 40 knacken. Die Türen schließen auch nicht luftdicht, so dass man mittels *Gasförmiger Gestalt*, *Luftweg* oder ähnlichem die Türen umgehen kann, ohne die sie schützende Falle auszulösen.

Der Schaft über Bereich **E1** führt 90 m nach oben nach Bereich **D5**.

Falle: Werden die Türen beschädigt oder aufgebrochen oder das Schloss geknackt, entströmt ihnen eine plötzliche Welle markgefrierendem kalten Windes, welcher ganz **E1** mit einem kreischenden Sturm erfüllt. Alle Kreaturen in diesem Bereich erleiden Kälteschaden und werden durch das Geräusch vorübergehend wahnsinnig.

Winde des Wahnsinns **HG 14**
EP 38.400
Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 32; **Mechanismus ausschalten** SG 32

EFFEKT
Auslöser Berührung; **Rücksetzer** Automatisch
Effekt Eisiger Wind (6W6 Kälteschaden, Reflex SG 20 halbiert); Kreischender Wind (Verwirrung für 1 Runde, Willen SG 20 keine Wirkung, dies ist ein geistesbeeinflussender Schalleffekt); mehrere Ziele (alle Kreaturen in Bereich **E1**, reicht bis in eine Höhe von 12 m)

E2. Schrein des Gesichtslosen (HG 14)

Dieser Raum ist eine gewaltige Kathedrale. In der Höhe tanzen blaue Lichter und der Boden besteht aus kränklich-blauem Stein, welcher derart auf Hochglanz poliert wurde, dass er fast schon ein himmelblauer Spiegel ist. Im Westen beträgt die Deckenhöhe nur 15 m, doch nach Osten erreicht sie problemlos das Doppelte. Steinpfeiler tragen die Decke und im Westen wachen in Nischen sechs Statuen gesichtsloser, geflügelter Frauen. In der Nordwand befindet sich eine 6 m hohe, steinerne Doppeltür mit dem Motiv einer großen Bergkette, auf welcher ein gewaltiges Schloss ruht. Weit im Osten erhebt sich ein breites Podest, auf dem eine elefantengroße, gesichtslose Sphinx aus schwarzem Stein hockt.

Zu thassilonischer Zeit war diese Kathedrale der Göttin Lissala geweiht. Doch als Mesmalatu viele Jahrhunderte nach Einbruch des Zeitalters der Dunkelheit aus Leng zurückkehrte, wandelte sie die Kathedrale zu einem Ort der Anbetung ihres neuen Schirmherren um, der Gesichtslosen Sphinx von Leng. Da dies aber lange nach dem Untergang Thassilons erfolgte, war sie auch die einzige, welche in dieser Kammer Gebete an das Kriechende Chaos richtete. Und als sie als Halb-Leichnam schließlich in Starre verfiel, endeten auch diese Gebete. In der gewaltigen Kammer herrscht seit Jahrhunderten Stille.

Die gesichtslosen Statuen in den Nischen entsprechen denen in den Stillen Hallen. Es sind gesichtslose Engel und blasphemische Darstellungen des Kriechenden Chaos. Gelingt einem SC ein Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 35, erkennt er, dass diese Statuen einst die Göttin Lissala gezeigt haben, aber magisch zu ihrem aktuellen Äußeren verändert wurden.

Die Doppeltür im Norden trägt dasselbe Motiv wie die Tür in Bereich **E1**, ist aber nicht verschlossen und auch nicht durch eine Falle geschützt. Die Geheimtür nach Bereich **E4** erfordert einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 30, um sie zu entdecken.

Kreaturen: In der Kathedrale herrscht unheimliche Stille, dies bedeutet aber nicht, dass sie unbewacht ist. Ein fremdartiges Wesen, welches mittels eines, sogar von Mesmalatu inzwischen vergessenen Rituals aus einer fernen Welt geholt wurde, wacht hier seit fast 9.000 Jahren, ohne Nahrung oder Wasser zu benötigen. Bei der Kreatur handelt es sich um einen Flugkraken, eine halbunsichtbare, bösartige Aberration, für welche ihre Gefangenschaft hier kaum mehr als eine faule Abwechslung bedeutet.

Der Flugkraken lauert unsichtbar vor der Statue der Gesichtslosen Sphinx. Er wartet geduldig darauf, dass Eindringlinge in die Kathedrale kommen. Sobald er solche bemerkt, aktiviert er seinen Ansaugenden Wind, um so viele SC wie möglich zu verlangsamen und an Ort und Stelle zu bannen, während er vorwärtsgleitet und sie mit seinen Winden bombardiert und mit seinen Tentakeln zerquetscht. Der Flugkraken kämpft bis zum Tod.

Flugkraken **HG 14**
EP 38.400
TP 207 (siehe Seite 430)

E3. Die Grube des Silbernebels (HG 17)

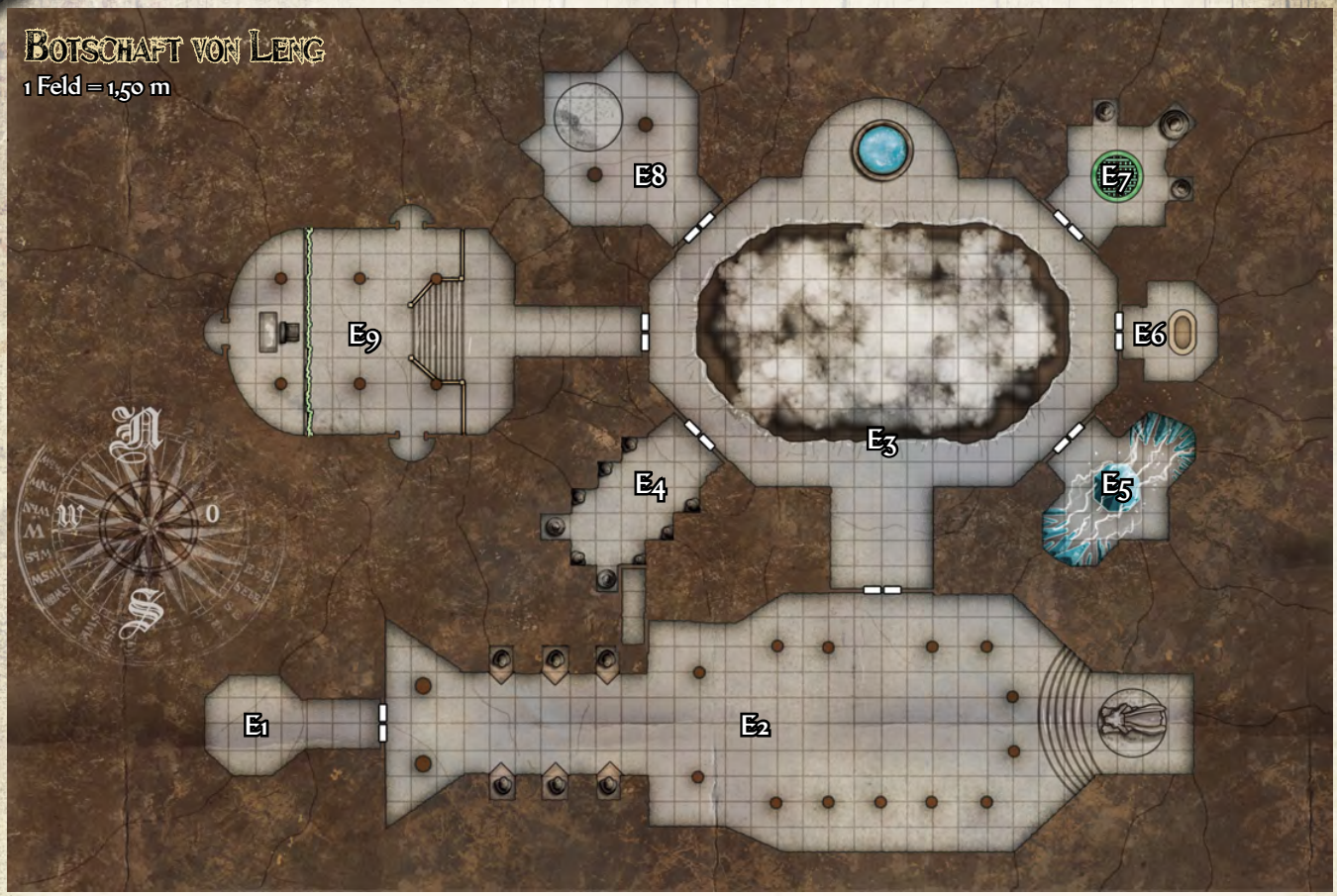
Diese gewaltige Kammer ist mehr als 15 m lang und fast 30 m breit. Sie erinnert an ein Silo mit irgendwo in der Dunkelheit liegender Decke. An den Wänden glitzern funkelnde blaue und purpurne Kristalle, die in der Höhe die Illusion von Sternen erschaffen. Dazwischen sind aber auch kahle Flecken, wo die Kristalle offenbar zerschmettert wurden. Im Süden des Raumes gibt es am Ende eines breiten Ganges eine steinerne Doppeltür. Im Westen und Osten gibt es jeweils drei große, schwarze Metalltüren. Im Nordwesten wurde eine davon niedergerissen. Auf der gegenüberliegenden Seite des Raumes befindet sich eine breite Nische mit einem Brunnen voll leuchtend blauer Flüssigkeit. Das wichtigste Merkmal dieser gewaltigen Halle ist aber die große Grube, die den Großteil des Raumes beansprucht. Um diese führt nur eine 3 m breite Kante herum. In 9 m Tiefe wirbeln in der Grube Nebelwolken, von denen silbernes Licht ausgeht. Ab und an ertönen aus der Tiefe donnernde und platschende Laute, als würde ein Wal an einem fernen Strand gegen die Wellen ankämpfen, die ihn aufs Ufer werfen wollen.

Die große Grube in diesem Raum ist der Verbindungsanker zwischen der Materiellen Ebene und dem Albtraumreich Leng. Dieser Anker wurde von Karzoug mit der Hilfe von Dienern wie Mesmalatu und Verbündeten auf der anderen Seite in Leng angelegt. Ein Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes oder Die Ebenen) gegen SG 25 gestattet es einem SC, das Wesen der Grube zu erkennen. Dasselbe kann man mit einem Fertigkeitswurf für Zauberkunde gegen SG 35 beim Studium der herrschenden, starken Beschwörungsaura erkennen. Dieser Wurf für Zauberkunde enthüllt auch die magische Verbindung zwischen der Grube und dem Brunnen und dass man an dem Becken eine Art Ritual durchführen muss, um die Grube als Portal zu aktivieren.

Die Grube ist eine in beide Richtungen offene Verbindung, welche es ab und an albtraumhaften Monstern aus Leng gestattet, auf die Materielle Ebene zu gelangen. Doch ehe ein Nicht-Bewohner von Leng sie nutzen kann, um nach Leng überzuwechseln, muss ein besonderes Ritual ausgeführt und die Kreatur mit dem Wasser des Brunnens gesalbt werden (siehe unten, „Entwicklung"). Sollte ein Charakter in den Nebel stürzen, ehe diese Bedingungen bei ihm erfüllt wurden, egal ob er stürzt, fliegt oder klettert (Klettern-SG 20), so ist die Grube für ihn end- und bodenlos. Jede Runde, in welcher eine Kreatur ihren Zug innerhalb des Silbernebels beendet, muss ihr ein Willenswurf gegen SG 15 + 1 pro vorangegangenen Rettungswurf gelingen, um nicht 1W4 Punkte WE-Entzug zu erleiden. Bei Erfolg erscheint sie mit lautem Platschen im Brunnenbecken im Norden der Grube und erleidet 20W6 Fallschaden.

Die Türen zu den Bereichen **E4-E9** bestehen aus Adamant und tragen als Motive Darstellungen von Kadath wie die Tür in Bereich **E1**, sind aber nicht mit Fallen versehen. Über jeder Tür befindet sich eine Plakette mit dem Namen des Raumes dahinter auf Thassilonisch. Jeder Charakter, der sich dem Zugang nach Bereich **E5** auf 9 m oder weniger näher, bemerkt automatisch, dass das allgegenwärtige Summen lauter wird. Die Tür nach Bereich **E8** wurde niedergerissen. Gelingt einem SC ein Fertigkeitswurf Wissen (Arkanes) gegen SG 25, kann er bestätigen, dass der Schaden nach einer Kombination aus Drachenklauen und machtvollen elektrischen Entladungen aussieht.

Kreaturen: Immer wieder werden Kreaturen aus Leng durch das transdimensionale Portal hierhergezogen. Die meisten werden aber – wie jeder, der in die Nebel taucht, ohne vorher durch das Ritual eingestimmt zu werden – von der legendären Kreatur verschlungen, welche vor langer Zeit benutzt wurde, das tiefe Portal überhaupt erst zu erschaffen: Bei diesem monströsen Wesen handelt es sich um einen unvorstellbar gewaltigen Wurm aus den tiefsten Höhlen der Finsterlande – einen Dhole. Die Verbindung zwischen Leng und der Materiellen Ebene wurde im Grunde erst durch dieses Monster erzeugt, nachdem Karzoug und seine Verbündeten den Dhole dazu gebracht hatten, quasi ein Loch durch die Grenze zwischen den Realitäten zu graben. Nun ist der Dhole zwischen den Welten gefangen und rollt sich auf ewig in der Grube zusammen. 1W4 Runden, nachdem eine lebende Kreatur den Nebel betreten hat, ohne auf den Übergang eingestimmt zu sein, erhebt sich das bleiche Kopfende des Wurms aus dem Nebel, um jeden im Raum anzugreifen. Die



zerschmetterten Kristalle sind das Ergebnis solcher Angriffe. Die SC könnten den Dhole nutzen, um den Abysiumreaktor zu zerstören, sollten sie die Tür nach Bereich **E5** öffnen und die Kreatur dazu bringen, sie anzugreifen. Der Dhole kann seine Angriffsfläche praktisch in jeden Bereich der Grube bewegen, diese aber nicht verlassen – er ist also in der Lage, jede Kreatur innerhalb seiner Reichweite ab der Grubenkante anzugreifen. Sobald das Monster einmal in seinem Zorn aufgetaucht ist, bleibt es noch für 1W4 Runden in dem Raum aktiv, nachdem es keine offenkundigen Ziele mehr wahrnimmt, danach zieht es sich in den Nebel zurück. Sollte der Dhole unter 0 TP reduziert werden, tötet ihn das nicht, er zieht sich dann aber in den Nebel zurück und kommt die nächsten 24 Stunden nicht mehr hervor.

Wird der Brunnen mit dem Ritual aktiviert, lässt dies den Dholen nicht erscheinen. Kommt es aber infolge eines fehlerhaften Rituals zu einer Fehlfunktion, zuckt der Dhole vor Schmerzen, taucht aus dem Nebel und greift sofort jeden im Raum an, um alle zu töten, ehe sie den Nebel betreten und nach Leng reisen können.

Dhole **HG 17**
EP 102.400
TP 290 (siehe Seite 424)

Entwicklung: Als Cadrilkasta diese Ebene betrat, erkannte sie das Wesen der Grube und des Brunnens und erkundete mehrere der umliegenden Räume. Schließlich konnte sie erfolgreich mit dem *Wisperstein* in Bereich **E6** kommunizieren und erfahren, wie das Portal aktiviert wird. Als Folge hat Mesmalatu, welche aus ihrer Starre erwachte, als die Drachin das Portal aktivierte, den Resonanzkristall des *Wispersteins* an sich genommen. Sofern die SC dem Halb-Leichnam den Kristall abnehmen, können sie den Stein benutzen, um ebenfalls zu erfahren, wie das Aktivierungsritual abläuft.

Um das Portal zu aktivieren, muss ein Charakter *Albtraum* oder *Ebenenwechsel* wirken, bzw. einen Gegenstand verwenden, der einen dieser Zauber wirkt (z.B. das *Albtraumzepter* in Bereich **E9**), während er eine Handvoll Abysiumpulver (zu finden in Bereich **E5**) in den Brunnen gießt. Diese Methode der Aktivierung können die SC vom *Wisperstein* erfahren oder auch mittels Zaubern wie *Sagenkunde, Vision* oder *Weissagung*. Wenn der Abysiumreaktor abgeschaltet oder zerstört und der Halb-Leichnam Mesmalatu vernichtet werden, kommt es beim Brunnen zu Fehlfunktionen. In diesem Fall transportiert der Silbernebel in der Grube jeden, der mit ihm in Kontakt kommt, nach Bereich **F1**.

Sobald das Portal aktiviert wird, erwacht Mesmalatu durch die freigesetzte Magie aus ihrer Starre in Bereich **E9** und trifft 1W4+2 Runden später in Bereich **E3** ein, um dort nachzusehen und jeden Eindringling anzugreifen.

Belohnung: Sollten die SC das Portal aktivieren und nach Leng gelangen können, ohne den Dholen zu besiegen, dann belohne sie mit Erfahrungspunkten, als hätten sie die Kreatur im Kampf besiegt.

E4. Die Träumende Gruft (HG 10)

Die Wände dieses Raumes biegen sich in der Höhe wie gewaltige Rippen, um ein Kreuzgewölbe zu bilden. Zwischen diesen Rippen stehen aufrechte Sarkophage, welche aber alle geöffnet wurden, um ihr Inneres auf den staubigen Boden hervorquellen zu lassen. Die Knochen wirken angenagt und aufgebrochen.

Die Geheimtür nach Bereich **E2** kann mittels eines Fertigkeitswurfes für Wahrnehmung gegen SG 30 gefunden werden.

Kreaturen: Dieser Raum diente als Gruft der früheren Botschafter, welche hier an einem Ehrenplatz bestattet wurden. Die Sarkophage konservierten die Leichen, jedoch hat sich ein recht neuer Besucher einen Sarkophaginhalt nach dem anderen vorgenommen. Bei diesem Besucher handelt es sich um einen fremdartigen Ghul aus Leng namens Morcraft. Lengghule sind viel mächtiger als gewöhnliche Ghule und besitzen ein tierhafteres Äußeres mit hundeartigen Schnauzen und Hufen an den Füßen. Eine Kreatur, welche dem Ghulfieber eines Lengghuls zum Opfer fällt, wird zu einem normalen Ghul, sofern sie zu Lebzeiten nicht 12 oder mehr Trefferwürfel besessen hat – in diesem Fall erhebt sie sich als Lengghul.

Morcraft ist zufällig in die Botschaft hineingestolpert. Er landete im Brunnen in Bereich **E3**, nachdem er in Bereich **F1** vom Felsvorsprung gefallen ist. Er überlebte den Sturz, wusste aber nicht, wie er zurückkommen sollte. Also warf er einen Blick in die umliegenden Räume und fand Bereich **E4** höchst interessant. Nachdem er festgestellt hatte, dass die Leichen in den Sarkophagen relativ frisch waren, verbrachte er hier die letzten Tage mit einem Festschmaus, so wie ein Feinschmecker ein exotisches Buffet genießen würde.

Sollten die SC mit dem Dholen in Bereich **E3** kämpfen, hört Morcraft den Lärm und schaut durch den Türspalt. Möglicherweise öffnet er die Tür sogar ganz und winkt die SC rufend zu sich – vielleicht verspricht er ihnen sogar Zuflucht in der Gruft. Andernfalls stoßen die SC auf Morcraft, während dieser gegen den letzten Sarkophag lehnt – er hat alle Leichen verzehrt und lutscht gerade den letzten Schädel aus, während er sich endlich darüber Gedanken macht, wie er nach Hause zurückkehren könnte.

Morcraft ist chaotisch böse, aber auch recht intelligent. Sein dringlichster Wunsch ist es, zum Tempel des Kriechenden Chaos zurückzukehren. Ihm ist klar, dass mächtige Abenteurer ihm dabei helfen könnten, wenn er ihnen im Gegenzug ebenfalls hilft. Außerdem weiß er, dass er zahlen- und kräftemäßig Abenteurern unterlegen sein dürfte, die mächtig genug sind, in diesen Komplex vorzustoßen. Wenn die SC auf Morcraft stoßen, gibt er sich unterwürfig und bettelt mit weinerlicher Stimme, dass sie ihn nicht schlagen mögen. Er bietet ihnen seine Hilfe an, so sie ihm helfen heimzukehren. Erfährt er, dass die SC auch nach Leng wollen, tanzt er vor Freude herum. Er hat Cadrilkasta von Bereich **E3** aus beobachtet und weiß, dass sie das Portal mit einer Art von Ritual aktiviert hat – dazu hat sie Staub aus Bereich **E5** benutzt, nachdem sie mehr als eine Stunde in Bereich **E6** verbracht hat. Er weiß zudem, dass kurz nachdem die Drachin das Ritual gewirkt hatte, um das Portal nach Leng zu öffnen, ein „glitzernder Totenschädel auf einem Staubgeist schwebend“ herein kam, den Hauptraum durchquerte, nach Bereich **E6** ging und mit einem großen Kristall zwischen den Kiefern nach Bereich **E9** zurückkehrte. – Er ist sich aber nicht sicher, was das alles zu bedeuten hat.

Von diesen Beobachtungen abgesehen verspricht Morcraft den SC, dass er sicherstellen wird, dass ihn begleitende SC von seinen, die Hallen des Tempels des Kriechenden Chaos patrouillierenden Brüdern und Schwestern gut behandelt werden. Er kann den SC auch eine grobe Karte des Tempels zeichnen, kennt aber nur die Bereiche **F1-F6**, da es ihm und seinesgleichen nicht erlaubt ist, weiter in den Komplex vorzustoßen (wobei die Lengghule zudem Bereich **F6** aufgrund des monströsen Wächters dort meiden).

Falls Morcraft sich der Gruppe anschließt, dann spiele ihn als jammernden Feigling, der sich nach einem Kampf nur zu gern an den Überresten labt. Sollte ihm klarwerden, dass er die SC gar nicht braucht, um heimzukommen – als Wesen aus Leng muss er nur in den Nebel in Bereich **E3** springen -, zögert er nicht, sie im Stich zu lassen. Vielleicht beißt er sogar noch einen Happen aus einem schlafenden SC, ehe er geht!

DIE GESICHTSLOSE SPHINX

Nyarlathotep, das Kriechende Chaos, ist ein uralter Äußerer Gott, der mit Verschwörungen, gefährlichen Geheimnissen und verbotener Magie in Verbindung gebracht wird. Angeblich besitzt er eintausend unterschiedliche Gestalten. Er unterscheidet sich von den anderen, fremdartigen Äußeren Göttern darin, dass er unter den Sterblichen aktiv Zwietracht sät. Gelehrte des Dunklen Firmaments glauben, dass er die treibende Kraft dabei ist, zahllose Welten auf die verheerende Rückkehr der Großen Alten vorzubereiten. Thassilon unterlag ebenfalls seinem Einfluss, auch wenn seine Manipulationen eher vage ausfielen. Dort wurde er als die Gesichtslose Sphinx verehrt. Als solche verehrte man ihn auch in Teilen des alten Osirion und heute verehrt man ihn als solche noch in Teilen von Leng.

Anhänger der Gesichtslosen Sphinx haben Zugang zu den Domänen des Bösen, des Chaos, der Luft, der Magie und des Wissens, sowie zu den Unterdomänen des Arkanen, der Erinnerung, der Gedanken, des Göttlichen, des Windes und der Wolken. Das unheilige Symbol des Kultes ist ein Gesicht ohne Gesichtszüge, die bevorzugte Waffe ist der Stoßdolch.

Weitere Informationen zu Nyarlathotep und den anderen Äußeren Göttern, sowie den Großen Alten findest du im *Pathfinder-Abenteuerpfades Band 10* (Band 4 von „Die Kadaverkrone“).

Morcraft (Lengghul) **HG 10**

EP 9.600

Verbesserter Ghul (*PF MHB*, S. 125)

CB Mittelgroßer Untoter

INI +7; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +20

VERTEIDIGUNG

RK 26, Berührung 18, auf dem falschen Fuß 18 (+1 Ausweichen, +7 GE, +8 natürlich)

TP 126 (12W8+72)

REF +11, **WIL** +13, **ZÄH** +9

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

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Graben 9 m, Klettern 9 m

Nahkampf Biss +15 (1W8+6 plus Krankheit und Lähmung), 2 Klauen +15 (1W6+6 plus Lähmung)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +2W6, Zerreißen (2 Klauen, 1W6+9)

TAKTIK

Im Kampf Morcraft kichert und tänzelt herum, wenn er angreift. Ungerüstete Gegner sind ihm am liebsten, da er sich ungern Zähne und Krallen an Metallrüstung abbricht.

Moral Sollte Morcraft unter 40 TP reduziert werden, kreischt er auf und flieht, um sich ein Versteck zu suchen. Sollte Flucht nicht möglich sein, bettelt er um Gnade.

SPIELWERTE

ST 22, **GE** 24, **KO** —, **IN** 17, **WE** 20, **CH** 20

GAB +9; **KMB** +15 (Zu-Fall-bringen +17); **KMV** 35 (37 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Abhärtung, Ausweichen, Defensive Kampfweise, Konzentrierter Schlag, Verbesserter Natürlicher Angriff (Biss), Verbessertes Zu-Fall-bringen

Fertigkeiten Akrobatik +19, Diplomatie +17, Heimlichkeit +22, Klettern +29, Motiv erkennen +20, Wahrnehmung +20, Wissen (Die Ebenen) +9, Wissen (Religion) +12

Sprachen Aklo, Gemeinsprache

Belohnung: Sollten die SC ein Bündnis mit Morcraft eingehen und erfahren, was er weiß, dann belohne sie mit 25.600 EP.

E5. Der Abysiumkern

Eine Säule aus blaugrünem Kristall reicht vom Boden bis fast zur 9 m hohen Decke. Links und rechts ragen weitere blaugrüne Kristalle aus den Wänden. Zwischen diesen und dem zentralen Kristall flackern Blitze hin und her. Der ganze Raum vibriert durch ein donnerndes Summen.



Bei den Kristallen in dieser Kammer handelt es sich um veredeltes Abysium, welches das rohe Himmelsmetall eher kristallin wirken lässt. Zudem ist die abgegebene radioaktive Energie stärker. Diese treibt die magischen Effekte in den Tiefen von Schulddorn an. Jeder Charakter in Bereich **E5** und bei geöffneter Tür auch in Bereich **E3** innerhalb einer 18 m-Ausdehnung ab der Tür nach **E5** muss jede Runde einen Zähigkeitswurf gegen SG 15 ablegen, um nicht 1W4 Punkte KO-Entzug zu erleiden und Wankend zu werden. Gelingt der Rettungswurf, ist der Charakter in dieser Runde nur Kränkelnd.

Pro Runde besteht eine Chance von 25%, dass ein zufällig bestimmtes Ziel in Bereich **E5** von einem Blitz getroffen wird und 10W6 Punkte Elektrizitätsschaden erleidet (REF SG 15 halbiert).

Der Abysiumreaktor kann zerstört werden, wenn der Hauptsäule genug Schaden zugefügt wird (Härte 10, 3.600 TP, SG-Zerschmettern 65 – 1 pro erlittene 100 Schadenspunkte). Wenn die Säule durch einen Effekt beschädigt wird, schlägt ein Blitz zurück auf den Ausgangspunkt dieses Effektes (s.o.). Solange die Säule funktionsfähig ist, repariert sie sich mit einer Geschwindigkeit von 40 TP pro Stunde. Listige SC könnten den Dhole in Bereich **E3** benutzen, dass dieser bei der Zerstörung des Pfeilers hilft: Falls der Dhole angreift und einen benachbart zur Säule stehenden SC verfehlt, trägt ihn seine Wucht weiter gegen die Säule, so dass er gegen sie kracht. Der Dhole nimmt dann 10W6 Punkte Elektrizitätsschaden (kein Rettungswurf), kann aber einen besonderen Stärkewurf ausführen, der durch seinen Größenmodifikator modifiziert wird, um die Säule zu zerbrechen – dies ist ein Stärkewurf mit einem Bonus von +33. Der Dhole erhält kumulative +5 auf diesen Wurf pro aufeinanderfolgenden Schlag gegen die Säule. Nach dem 5. Treffer lernt er allerdings aus seinen Fehlern und greift

niemanden mehr physisch an, der innerhalb von 1,50 m zur Säule steht.

Wird die Säule zerstört, explodiert sie in einer Explosion mit 18 m-Radius und fügt allen Kreaturen in diesem Bereich 10W6 Punkte Elektrizitäts- und 10W6 Punkte Schallschaden zu (REF SG 20 halbiert).

Schätze: Im Laufe der Jahrhunderte haben sich kleine Staubhaufen verbrauchten Abysiums auf dem Boden abgelagert. Selbst bei oberflächlichster Betrachtung kann man erkennen, dass im Nordosten der Hauptsäule eine gewaltige Kralle anscheinend durch den Staub gefahren ist und ein wenig aufgesammelt hat. Abysiumpulver ist eingenommen ein tödliches Gift. Es dient aber auch als Komponente, um das Portal nach Leng zu aktivieren. Regeln für Abysium sind im ersten Band dieses Abenteuerpfades enthalten. Eine einzelne Anwendung ist 900 GM wert. Der gesamte Staub reicht für 20 Anwendungen.

Entwicklung: Sollte der Reaktor zerstört werden, enden die auf Seite 23 aufgeführten Effekte sofort. Man kann nun sicher in den Tiefen von Schulddorn schlafen, ebenso funktionieren Dimensionsreisen und *Ausspähen* ungehindert. Die Energien des Portals nach Leng flackern – sollte auch Mesmalatu getötet werden, fehlen die beiden Kräfte, welche es stabil und größtenteils geschlossen gehalten haben (Mesmalatus Glaube und die Energie des Reaktors). Der silberne Nebel in Bereich **E3** bringt nun jede Kreatur, die ihn betritt (mit Ausnahme des in ihm gefangenen Dholen) nach Bereich **F1**. Mesmalatu bemerkt die Zerstörung des Reaktors sofort, erhebt sich aus ihrer Starre und kommt nachsehen – sie greift jeden Gegner an, der ihr begegnet.

Belohnung: Sollten die SC es schaffen, den Abysiumreaktor abzuschalten, dann belohne sie mit 51.200 EP.

E6. Heiligtum des Wispersteins

In diesen recht gewöhnlichen Raum gibt es nur eine Besonderheit: einen ovalen, 1,80 m langen, beigen Stein, welcher über einem dreistufigen Podest in 0,60 m Höhe schwebt. An einer Seite befindet sich eine facettierte Lücke, als könnte dort eine Art Schlüssel hineingesteckt werden.

Der große Steinblock ist ein ungewöhnliches Artefakt aus der Zeit Thassilons, ein *Wisperstein*. *Wispersteine* sind mit mächtiger Erkenntnismagie aufgeladen und wurden oft von thassilonischen Magiern benutzt, um Informationen und Erinnerungen zu speichern. Dabei wurden sie als eine Art mentale Bibliothek des Wissens behandelt. Jeder *Wisperstein* ist auf einen bestimmten Kristall eingestimmt; um Informationen aufzuzeichnen oder abzurufen, musste ein Benutzer den Kristall mit dem Stein verbinden und den Kontakt für die Dauer des Informationstransfers aufrechterhalten. Der Schlüssel dieses speziellen *Wispersteins* befindet sich gegenwärtig in Bereich **E9**. Dorthin wurde er von Mesmalatu gebracht, nachdem die Drachin Cadrilkasta sie durch Aktivieren des Lengportals aus ihrer Starre erweckt hatte. Ein Benutzer kann einen *Wisperstein* auch ohne Schlüssel aktivieren, so ihm ein Fertigkeitswurf für Zauberkunde gegen SG 35 gelingt.

Mit dem Schlüsselkristall kann ein Benutzer auf gespeicherte Erinnerungen innerhalb des *Wispersteins* zurückgreifen (dieser Stein ist nicht mehr in der Lage, neue Erinnerungen zu speichern). Hierzu muss der Benutzer sich auf ein bestimmtes Thema konzentrieren. Sollten zu diesem Thema keine Informationen vorhanden sein oder der Benutzer sich nicht auf ein Thema konzentrieren, teilt der Stein ihm mit, wie er benutzt wird. Sollte ein Benutzer sich auf ein Thema konzentrieren, dass mit Schulddorn, Leng oder Thassilon in Bezug steht, muss er einen Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes, Die Ebenen oder Geschichte) gegen SG 20 versuchen. Dieser Wurf kann ungeübt erfolgen. Bei Erfolg findet der Benutzer die gesuchten Informationen, andernfalls findet er nicht nur die Informationen nicht, sondern muss zudem einen Willenswurf gegen SG 12 ablegen, um nicht 1W4 Punkte IN-Schaden durch Informationsüberladung zu erleiden. Du kannst diesen Stein verwenden, um den SC jede Information zukommen zu lassen, die sie über Schulddorn, Leng usw. erhalten sollen. Allerdings gibt es nichts zum Tempel des Kriechenden Chaos, sieht man von einer Bedienungsanleitung für das Lengportal in Bereich **E3** ab, durch welches man ihn erreichen kann.

Sollten die SC nach Informationen zur *Scherbe der Trägheit* suchen, teilt der *Wisperstein* ihnen mit, dass Mesmalatu die Scherbe aus Sicherheitsgründen auf die andere Seite des Lengportals gebracht hat, um sie im Tempel des Kriechenden Chaos zu verwahren.

E7. Bindungskammer (HG 14)

In drei Nischen dieses Raumes stehen drei Statuen einer Frau ohne Mund. Die mittlere Statue ist doppelt so groß wie die anderen, während die beiden anderen Kupferplatten tragen, auf denen goldene Kohlepfannen stehen, die dunkelgrauen Rauch abgeben. In der Mitte des Raumes befindet sich im Boden ein 3 m durchmessendes Gitter aus blaugrünem Metall.

Das Metallgitter im Boden gibt starke Beschwörungsmagie ab. Ein Fertigkeitswurf für Zauberkunde gegen SG 30 identifiziert dieses Abysiumgitter als magischen Beschwörungskreis, welcher den SG aller Rettungswürfe gegen *Bindender Ruf* um +2 erhöht. Ferner kann er einmal pro Woche benutzt werden, um *Magische Bande* (ZS 20) auf eine auf dem Gitter beschworene Kreatur zu wirken, sofern Opale als notwendige Materialkomponenten im Hohlraum unter dem Gitter liegen.

Die Statuen stellen Lissala dar. Mesmalatu hat sich niemals damit befasst, sie ebenfalls zu schänden, da sie nicht Teil des Tempels sind.

Kreaturen: Ehe Mesmalatu zu einem Halb-Leichnam geworden ist, hat sie vor vielen Jahrhunderten diese Kammer stark genutzt, um alle möglichen Externaren zu beschwören und diesen mittels *Magischer Bande* alle möglichen Geheimnisse und Informationen gewaltsam zu entreißen. Sie hat diesen Raum zwar seit vielen Jahren nicht mehr benutzt, ihre letzten beiden Opfer befinden sich aber noch hier, gebunden in den Dämpfen, welche den Kohlepfannen entweichen, welche die beiden Statuen Lissalas tragen.

Sowie eine lebende Kreatur den Raum betritt, manifestieren sich die Gesichter der beiden gebundenen Externare in den Rauchwolken. Im Norden erscheint das finstere, grinsende Gesicht eines Nalfeschnees, während im Osten das androgyne, aber schöne Gesicht eines Astralen Devas auftaucht. Beide Gesichter beginnen sofort, mit Geheul die Aufmerksamkeit der Gruppe zu ersuchen. Sie bitten um Freilassung und versuchen, den jeweils anderen zu übertönen.

Ein *Antimagisches Feld* oder *Magische Auftrennung* kann einen der gebundenen Externaren befreien, ansonsten kann

einer von ihnen nur befreit werden, wenn der andere vernichtet wird. Wenn eine Kohlepfanne ausgeschüttet wird, löscht dies auch das Leben des daran gebundenen Externaren aus, was den anderen wiederum befreit. Beide Externare wissen dies und teilen es den SC auch rasch mit.

Natürlich gibt es einen Haken: Keiner der beiden ist, was er scheint. Sie sind das Ergebnis eines der grausameren Experimente Mesmalatus. Diese hat die Geister der beiden Externare vertauscht, so dass der Engel die Finsternis des Dämonenleibes ertragen muss, während der Dämon die furchtbare Reinheit des Engelsleibes erdulden muss. Der im Leib des Nalfeschnee eingekerkerte Astrale Deva spricht die Wahrheit mit der kehligen, kratzenden Stimme des Schweinedämonen aus und warnt die SC, dass ein Leichnam ihre Geister vertauscht habe, so dass der angebliche Engel ein Dämon sei. Der im Leib des Engels gefangene Dämon dagegen nutzt dessen melodische Stimme, um die SC zu warnen, dass der verzweifelte Nalfeschnee sie auszutricksen versuche, damit sie ihn freilassen; er verspricht seine Hilfe, wenn sie die Kohlepfanne des „Dämonen“ ausschütten und diesen töten.

Da beide Externare gegenwärtig aus Geistern einer starken Gesinnung in Körpern einer anderen starken Gesinnung existieren, nimmt jeder Versuch, ihre Gesinnung wahrzunehmen, zugleich Gutes und Böses in gleicher Menge bei jedem der Gesichter wahr. Beide strahlen zudem Chaotisches aus – dies ist der wichtige Hinweis: Sollte der „Engel“ die Wahrheit sagen, dürfte er wohl kaum Chaos ausstrahlen, da die meisten Engel neutral gut sind (dies kann mittels eines Fertigkeitswurfs für Wissen [Die Ebenen] gegen SG 25 bestätigt werden). Dass der „Engel“ Chaos ausstrahlt, legt einen chaotischen Einfluss nahe, wie es der Fall bei einer solchen Kreatur wäre, die vom Geist eines Dämons besessen ist. Der Umstand, dass der Nalfeschnee begabter im Lügen (Bluffen) ist, könnte den Untergang der SC bedeuten, wenn sie sich nur an den Worten der beiden Wesen orientieren.

Sollten die SC den „Engel“ befreien, indem sie den „Dämon“ töten, erscheint der dämonenbesessene Engel körperlich und gackert schadenfroh, ehe er die SC angreift und für ihre Dummheit und Leichtgläubigkeit verhöhnt. Der „Engel“ kämpft bis zum Tod, außer der Abysiumreaktor wurde zerstört – in diesem Fall setzt er *Ebenenwechsel* ein, um in den Abyss zu wechseln und einen Weg zu finden, seine alte Gestalt zurückzuerlangen, sobald er unter 60 TP reduziert wurde.

Befreien die SC den „Dämonen“, beglückwünscht dieser sie für ihre Weisheit und ihr Vertrauen, dann entschuldigt er sich für sein ekelerregendes Äußeres. Der Engel erträgt seinen Zustand voller Tapferkeit und schwört, die SC für den Rest ihres Abenteuers zu unterstützen, bis er einen Weg nach Hause finden kann. Er weigert sich die Unheilige Aura, die Gabe, Dämonen herbeizurufen oder den Unheiligen Nimbus des Dämonen zu nutzen, welche ihm sein neuer Körper aus Prinzip verleiht, versucht ansonsten aber, die SC nach Kräften zu unterstützen und würde sich im Notfall sogar für sie opfern.



Die Kampffähigkeiten des Engels und des Dämonen richten sich nach ihren Körpern, doch was sie tun, bestimmt immer noch der Geist. Der Engel im Leib eines Dämonen wird später versuchen, in den Himmel zurückzukehren, um sich einer schmerzvollen, aber notwendigen „Reinigung“ zu unterwerfen und seinen wahren Leib zurückzuerlangen. Der Dämon dagegen wird versuchen, sein engelhaftes Äußeres zu nutzen, um seine finsteren Ziele zu verfolgen.

Beruvexus, Besessener Astraler Deva **HG 14**
EP 38.400
TP 172 (*PF MHB*, S. 110)

Aevaenthial, Besessener Nalfeschnee (Gierdämon) **HG 14**
EP 38.400
TP 203 (*PF MHB*, S. 47)

Belohnung: Sollten die SC die richtige Wahl treffen, den besessenen Dämonen befreien und seine Unterstützung erlangen, dann belohne sie mit Erfahrungspunkten, als hätten sie ihn im Kampf besiegt.

E8. Schatzkammer von Schulddorn

Zwei Steinsäulen tragen die niedrige Decke dieser Kammer. Es gibt keine Möbelstücke und in den Wänden befinden sich leere Nischen. In der Mitte des Raumes liegt eine gewaltige, aus Knochen geformte, zerbrochene Statue in der Gestalt eines Skorpions.

Dieser Raum war früher Schulddorns Schatzkammer. Nach dem Untergang Thassilons hat Mesmalatu erst viele Gegenstände geplündert, später aber durch selbstgefertigte und selbstentdeckte magische Gegenstände ersetzt. Als Cadrilkasta eintraf, konnte sie der Versuchung nicht widerstehen – sie trat die Türen ein, zerstörte den übergroßen Schädelschlitzer, welcher den Raum bewachte, und verlud den Inhalt der Schatzkammer in ihr *Tragbares Loch*, ehe sie weiterzog. Der geraubte Schatz befindet sich nun in Bereich **F10**.

E9. Großer Saal von Schulddorn (HG 17)

Eine breite Treppe führt hinauf zu einer großen Halle. Vier schwarze, steinerne Säulen tragen die 9 m hohe Gewölbedecke. Im Westen hängt ein blassgrüner Vorhang. Im Norden und im Süden ist jeweils ein großes Gesicht in die Wand gemeißelt. Das nördliche Gesicht grinst, während das südliche verächtlich verzerrt ist. Der Mund steht jeweils offen und ermöglicht so den Zugang zu einer kleinen Nische dahinter.

Dieser Raum wurde früher von Mesmalatu und den Botschaftern Schalasts zu Audienzen mit den Besuchern aus Leng genutzt. Heute aber ist er die Gruft des Halb-Leichnams.

Wenn die SC zum ersten Mal den Raum betreten, sind nur zwei der ungewöhnlichen, mundförmigen Nischen für sie sichtbar. Eine dritte befindet sich im Westen hinter dem Thron. Das dortige Gesicht drückt nackte Angst aus. Bei näherer Untersuchung kann man erkennen, dass ein schimmerndes, aber fast transparentes Energiefeld in jedem der Münder pulsiert. Die Münder geben zudem starke Beschwörungsmagie ab. Mit einem Fertigkeitswurf für Zauberkunde gegen SG 28 erkennt man sie als Portale – jeder, der in einen der Münder hineintritt, würde normalerweise an einen unbekannten Ort transportiert werden. Sollte der Fertigkeitswurf für Zauberkunde den SG um 10 oder mehr schlagen, bemerkt der Beobachter zudem, dass die Energiefelder seltsam fluktuieren, als ob eine Fehlfunktion vorläge. Sollte der Charakter zudem die Probleme mit dem beschädigten Teleporter im Windliedkloster beobachtet und erlebt haben (Kapitel 4 des Abenteuerpfades), bemerkt er dies auch dann automatisch, wenn ihm ein Fertigkeitswurf für Zauberkunde gegen SG 28 gelingt. Die Teleporter führten einst in andere Bereiche von Schulddorn, verursachen nun beim Durchschreiten aber nur noch entsetzliche Schmerzen (10W6 Schadenspunkte, Zähigkeit SG 15 halbiert).

Kreaturen: Mesmalatus Tage der Forschungen liegen schon lange hinter ihr. Als Erwachter Halb-Leichnam verbringt sie den Gutteil ihrer Zeit in körperlicher Starre, während ihr Geist philosophische Landschaften und unendliche Reiche des Möglichen erkundet. In diesem Zustand erscheint sie nur als edelsteinbesetzter Totenschädel auf einem Staubhaufen auf dem Thron hinter dem smaragdfarbenen Vorhang.

Der Erwachte Halbleichnam erhebt sich aus seiner Starre, sollte einer der Schätze in diesem Raum berührt oder sollten seine Überreste gestört werden. Ebenso erhebt Mesmalatu sich aus ihrer Starre, sollten der Abysiumreaktor in Bereich **E5** zerstört oder das Portal nach Leng in Bereich **E3** aktiviert werden. Falls sie keine Eindringlinge vorfindet, die sie bekämpfen muss, kehrt sie zu ihrem Thron zurück und verfällt wieder in Starre.



Mesmalatu **HG 17**

EP 102.400

Weibliche Erwachte Halb-Leichnamklerikerin Nyarlathoteps 13 (*PF MHB III,* S.151)

NB Sehr kleine Untote

INI +3; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Wahrer Blick; Wahrnehmung +19

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 21, auf dem falschen Fuß 21 (+1 Ausweichen, +3 GE, +2 Größe, +4 natürlich, +5 unheilig)

TP 153 (13W8+91)

REF +12, **WIL** +19, **ZÄH** +18

Immunitäten Elektrizität, Kälte, Magie, Säure, Verwandlung, wie Untote; **Resistenzen** Elektrizität 20; **SR** 20/-; **Verteidigungsfähigkeiten** Resistenz gegen Fokussieren +5, Unheilige Anmut, Wiederkehr

Schwächen Empfindlichkeit gegen Hinrichtungswaffen, Starre, Priesterschande

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 9 m (perfekt)

Angriffsfläche 0,75 m; **Reichweite** 0 m

Besondere Fähigkeiten Hand des Lehrlings (9/Tag), Negative Energie fokussieren 8/Tag (SG 21, 7W6), Seele verschlingen (SG 21), Telekinetischer Sturm (SG 21)

Zauberähnliche Fähigkeiten eines Halb-Leichnams (ZS 20; Konzentration +25)

Immer – *Wahrer Blick*

Beliebig oft — *Mächtiger Fluch* (SG 21), *Telekinese* (SG 20), *Wehgeschrei der Todesfee* (SG 24; 6 m-Radius, zentriert auf den Halb-Leichnam)

Zauberähnliche Domänenfähigkeiten (ZS 13; Konzentration +19)

9/Tag – *Blitzbogen* (1W6+6 Elektrizität)

2/Tag – *Magiebannende Berührung*

Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 13; Konzentration +19)

7. — *Blasphemie* (SG 23), gestenloser *Kugelblitz*[D] (SG 22)

6. — gestenloser *Flammenschlag* (2x, SG 21), schnelles *Leichte Wunden verursachen*, gestenlose *Windkontrolle*[D] (SG 21)

5. — *Mächtiger Befehl* (3x, SG 21), gestenlose *Immunität gegen Zauber,* gestenloses *Zauberkräfte verleihen*[D]

4. — gestenlose *Ansteckung*, gestenloses *Magie bannen* (2x), gestenloses *Magie bannen*[D], gestenloses *Schwere Wunden verursachen* (2x)

3. — Blindheit/Taubheit verursachen (3x, SG 19), gestenloses *Mittelschwere Wunden verursachen,* gestenloses *Person festhalten,* gestenlose *Windwand*[D]

2. — gestenloses *Heiligtum*, gestenloses *Leichte Wunden heilen* (3x), gestenloser *Schild des Glaubens,* gestenloser *Verhüllender Nebel*

1. — *Befehl* (3x, SG 17), *Handlung untersagen*[ABR] (3x, SG 17), *Verhüllender Nebel*[D]

0. (beliebig oft) — *Aufblitzen* (SG 16), *Ausbluten* (SG 16), *Licht, Magie entdecken*

D Domänenzauber; **Domänen** Luft, Magie

TAKTIK

Im Kampf Mesmalatus erste Kampfhandlung besteht darin, die Seele des Zieles zu verschlingen zu versuchen, das am gefährlichsten aussieht. Sollte sich der besessene Nalfeschnee aus Bereich **E6** bei der Gruppe befinden, ist er ihr primäres Ziel. In der zweiten Runde setzt sie *Wehgeschrei der Todesfee* ein. In der dritten Runde wirkt sie ihren verheerendsten Zauber. Dieses Muster wiederholt sie und heilt sich immer wieder mittels Wunden zufügen-Zaubern. Sollte sie zum Ziel

von *Heiliger Schlag* oder *Zerschmettern* werden, wirkt sie *Immunität gegen Zauber* auf sich um gegen diese Zauber immun zu werden.

Moral Mesmalatu kämpft bis zur Vernichtung.

SPIELWERTE

ST 6, **GE** 17, **KO** —, **IN** 21, **WE** 22, **CH** 21

GAB +9; **KMB** +10; **KMV** 24

Talente Abhärtung, Angriff im Vorbeifliegen, Ausweichen, Defensives Kampftraining, Gestenlos zaubern, Konstrukt herstellen, Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Materialkomponentenlos zaubern, Schnell zaubern, Wundersamen Gegenstand herstellen

Fertigkeiten Fingerfertigkeit +16, Fliegen +31, Wahrnehmung +19, Wissen (Arkanes) +21, Wissen (Die Ebenen) +21, Wissen (Religion) +21, Zauberkunde +21

Sprachen Abyssisch, Aklo, Drakonisch, Finsterländisch, Infernalisch, Nekril, Riesisch, Thassilonisch

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Priesterschande Auch wenn Mesmalatu ihren Glauben an Lissala vor Jahrtausenden aufgegeben hat, spürt sie immer noch verborgene Scham. Sollte sie als Standard-Aktion mit einem Lissala heiligen Gegenstand konfrontiert werden, darunter auch Dinge mit dem Abbild des *Sihedrons* (nicht aber einer Scherbe des *Zerbrochenen Sterns*) macht dies den Halb-Leichnam für 1W4 Runden wankend. Auf diese Weise kann sie aber nur einmal am Tag wankend gemacht werden.

Gefahr: Der lange, grüne Vorhang, welcher den Thron und den Westteil der Kammer vor Blicken schützt, scheint aus flexiblem, aber seltsam feuchtem Tuch zu bestehen. Man kann ihn normal bewegen, sollte er aber Gewalt ausgesetzt werden (z.B. einem Schwerthieb, dem Versuch ihn abzureißen oder einem schadenverursachenden Flächeneffekt), löst er sich komplett von der Wand und verwandelt sich in seine Gestalt: Grünschleim. Dieser bedeckt alle Ziele innerhalb von 1,50 m zu beiden Seiten des Vorhangs. Mittels eines Reflexwurfes gegen SG 15 kann ein SC dem Schleim ausweichen.

Grünschleim **HG 4**

EP 1.200 (*PF GRW*, S. 416)

Schätze: Mesmalatus Thron enthält nicht nur ihre Überreste: Auf der linken Armlehne ruht eine gehörnte Maske – eine *Maske des Nachtdürren*. Ein tiefpurpurnes *Albtraumzepter* lehnt an der Rückseite des Stuhls. Und unter Mesmalatus Schädel liegt ein großer, glitzernder Saphir. Dieser ist nicht nur 15.000 GM wert, sondern dient zudem als Schlüssel für den *Wisperstein* in Bereich **E6**.

Teil Drei: Der Tempel des Kriechenden Chaos

Das Lengportal ist eine furchterregende und nervenzerfetzende Transportmethode, vor allem wenn man einfach in die Grube in Bereich **E3** nach Aktivierung des Portals springt. Man muss auch nicht springen – es genügt, vom Nebel eingehüllt zu werden, man kann also auch in den Nebel hinabklettern oder –schweben. Am Ende der ersten Runde im Nebel spürt der SC plötzlich, dass die ihn umgebende Realität fortgespült wird (kletternde Kreaturen spüren, dass die Wand einfach verschwindet). Der SC verspürt kurz Schwindel, während er schwerelos in einer silbernen Leere schwebt. Dabei nimmt er eine sich windende, zuckende Gestalt von über eintausend Metern Länge durch den schwachen Nebel wahr – dies ist der Leib des Dholen, welcher zwischen den Welten gefangen ist.

Dieser unangenehme Eindruck und Anblick halten nur wenige Momente an, dann bemerkt der SC, wie sich seine Umgebung wieder verfestigt. Er findet sich auf einer 12 m durchmessenden Plattform wieder, die aus einer zerklüfteten Felswand ragt. Dies ist Bereich **F1a**.

Tempelmerkmale

Dies ist nicht der einzige Tempel des Kriechenden Chaos in Leng, wohl aber einer der abgelegeneren. Karzoug hat diesen Tempel als Kontaktort aus genau diesem Grund gewählt – er wollte die Anzahl der Bewohner von Leng eingrenzen, mit denen er es zu tun bekam. Indem er einen abgelegenen Ort am fernen Sturmgrat auswählte, um die Grenze zwischen Schalast und Leng zu schwächen, erlangte er so mehr Privatsphäre, als hätte er eine Verbindung zum Kalten Ödland selbst hergestellt.

Der Tempel selbst wurde am Hang eines windumtosten, eisigen Berges erbaut. Ein schmaler Grat bildet sein Fundament, allerdings führt kein Pfad zu dem Tempel hinauf. Ein langer Tunnel verbindet stattdessen die andere Seite des Tempels mit einem höheren Grat auf der anderen Seite des Berges. Die Räume im Tempelinneren sind mit Porphyrplatten gefliest, welche auf fast spiegelnden Hochglanz poliert worden sind. Die Türen bestehen aus Obsidian. In den Gängen beträgt die Deckenhöhe im Schnitt 12 m, in den Räumen 18 m und mehr. Das Innere des Tempels wirkt daher einschüchternd und überwältigend, als wäre es für Riesen gemacht worden.

Der Tempel wurde allerdings nicht oft genutzt und steht, abgesehen von einer kleinen Anzahl Wärter und monströser Wächter, die meiste Zeit leer. Karzougs lengstämmige Verbündete betrachteten den Ort mehr als einen Versammlungsplatz vor dem Besuch Schalasts denn als einen Tempel. Der Tempel liegt in etwa 6.000 m Höhe. Leng mag nicht Golarion sein, die Nebeneffekte von Höhenzonen gelten aber auch hier – die Bewohner von Leng sind davon nicht betroffen, die SC hingegen müsse Zähigkeitswürfe ablegen, um keinen Attributsschaden zu erleiden (siehe *Pathfinder Grundregelwerk*, S. 430). Ferner herrschen im ganzen Tempelkomplex Temperaturen unter dem Gefrierpunkt (siehe *PF GRW*, S. 442).

F1. Tempeleingang (HG 12)

Ein eis- und schneeverkrusteter Vorsprung von mehr als 30 m hängt an der Seite einer Klippe. Darüber und darunter wabern dunkle Sturmwolken und versperren den Blick auf den Himmel. Zur Linken und zur Rechten erstreckt sich die blanke, schwarze Klippe, soweit das Auge reicht. Ein eisiger Wind peitscht durch die Luft und führt ein seltsames, klagendes Heulen mit sich. Ein 12 m durchmessendes, pagodenartiges Gebäude, dessen Kuppeldach von zwei dicken Säulen getragen wird, kann von dem Vorsprung aus über eine kleine Treppe erreicht werden. Dahinter befindet sich eine säulengesäumte Prachtstraße, die zu jeder Seite von drei gewaltigen Sphingen flankiert wird. Diese führt zur Felswand selbst, wo zwei gewaltige, 9 m hohe Steintüren auf Besucher zu warten scheinen.



Die runde Pagode (Bereich **F1a**) ist der Platz, an dem nach Leng Reisende erscheinen, wenn sie das Lengportal nutzen. Die Luft zwischen den beiden Säulen wirft Wellen wie ein vertikaler, größtenteils durchsichtiger Wirbel. Jede Kreatur, die von Westen her hindurchtritt, wird zum Brunnen in Bereich **E3** transportiert.

Die Steinpagode schwebt in der Luft, ist aber solide, als wäre sie auf dem Boden errichtet worden.

Der Berghang ist kahl, steil und glatt. Die Klippe reicht noch mehr als 1,5 km nach oben und 3 km nach unten. Ein Charakter, der über die Kante des Vorsprungs tritt oder fällt, stürzt über einhundert Meter tief und verschwindet in den Wolken – Besucher von außerhalb der Halbebene, welche über das Portal eintreffen, verschwinden beim Eintauchen in die Wolken und krachen dann mit Höchstfallgeschwindigkeit in den Brunnen in Bereich **E3**, wo sie 20W6 Schadenspunkte erleiden.

Die ins Tempelinnere aufschwingenden Obsidiantüren sind nicht verschlossen und öffnen sich lautlos auf eine Berührung hin.

Kreaturen: Ein Schwarm Nachtdürrer lauert in den nahen Klippen und Rissen im Fels. Es ist ihnen zwar verboten, den Tempel zu betreten, aber sie reagieren auf jeden, der durch das Portal eintrifft. Cadrilkastas kürzliche Nutzung des Portals hat die Nachtdürren aufgescheucht, so dass sie nun auf weitere Besucher hoffen, die sie quälen können. – Natürlich hoffen sie auch, dass keine weiteren großen, gefährlich wirkenden Blauen Drachen kommen. Die Ankunft der SC ist genau das, was sie sich wünschen.

Wenn die 16 Nachtdürren die SC bemerken, schießen sie herab, um anzugreifen. Sie wollen die SC quälen, kitzeln und umwerfen. Am liebsten möchten sie einen SC ergreifen und in die Wolken herabfallen lassen. Sobald aber wenigstens die Hälfte der Nachtdürren getötet wurde, verliert der Rest das Interesse und fliegt fort, da er nicht mehr daran interessiert ist, mit den offenbar zu gefährlichen SC zu interagieren.

Nachtdürre (16) **HG 4**
EP je 1.200
TP je 37 (siehe Seite 448)

F2. Die Hallen von Leng (HG 12)

Die Wände, der Boden und die Gewölbedecken der 6 m hohen Gänge sind mit spiegelnden Platten aus poliertem, purpurnem Stein gefliest. Die Platten weisen hier und dort Risse und Verfärbungen auf. Dunkle, fast schwarze Striemen verlaufen über diese Fliesen – betrachtet man sie aus dem Augenwinkel, scheinen diese Adern vor noch größerer Schwärze zu pulsieren. An den Enden von Seitengängen zu beiden Seiten der Haupthalle ragen würdevoll wirkende Männerstatuen auf.

Die Wände dieses Tempels sind unheimlich und bieten einen zermürbenden Anblick. Sie fühlen sich unheimlich klamm an, sind ansonsten aber harmlos und verhalten sich wie normaler Stein. Die Statuen sind Abbilder Nyarlathoteps in seinem Aspekt als Schwarzer Pharao. Diese Statuen scheinen sich leicht zu bewegen, wenn man nicht hinsieht, doch auch dies ist nur ein unheimlicher Nebeneffekt des Reiches Leng. Die rissigen Verfärbungen in den Wänden sind Nachwirkungen von Cadrilkastas Blitzodem – als diese hier eintraf, tötete sie mehrere Lengghule, die bis dahin diesen Bereich bewacht hatten. Die anderen Ghule haben sich längst an deren Überresten gütlich getan, sich aber nicht um eine Reparatur der Schäden gekümmert.

Kreaturen: Einst waren mächtige Mondbestien im Dienste Nyarlathoteps die Wächter der äußeren Tempelkammern, doch heute wacht hier nur noch eine kleine Gruppe von Lengghulen, die sich als Behüter der Gruft verdingt haben. Wenn die SC eintreffen, wachen zwei dieser Ghule in den Schatten nahe der Türen nach Bereich **F3**; sollten diese Ghule die SC zuerst bemerken, quieken sie vor Schreck auf und eilen nach Bereich **F3**. Sollten die SC sie vorher angreifen und töten, dann reduzieren die Anzahl der Ghule in Bereich **F3** um 2.

Lengghule (2) **HG 10**
EP je 9.600
TP je 126 (siehe Seite 232)

F3. Leichenschmaus (HG 16)

Dieser quadratische Raum mit 12 m Seitenlänge war vielleicht einmal eine hochwertige Eingangshalle, ist heute aber übersät mit Bergen halbaufgefressener, auseinandergerissener Leichen von Menschen, Tieren und Dingen, die irgendwo dazwischen angesiedelt sind. Nur die eisige Temperatur verhindert, dass hier ein überwältigender übler Gestank herrscht. In der Mitte jeder Wand befindet sich eine große steinerne Doppeltür. Die Tür in der Nordwand hängt schief in den Angeln.

Kreaturen: Hier hausen die letzten acht Lengghule, welche die äußeren Hallen des Tempels bewachen. Die über den Raum verteilten Körperteile sind die Reste ihrer letzten Mahlzeit – die Ghule fressen schlimmer als Schweine. Außer für Ghule ist der Raum dank der Körperteile schwieriges Gelände – die Ghule dagegen bewegen sich mit perverser Begeisterung elegant zwischen den gefrorenen Kadavern hindurch.

Diese Ghule sind zwar böse, halten aber nicht sofort inne, um die SC anzugreifen, wenn diese eintreten. Stattdessen kauern sie sich zischend und fauchend hin. Einer der Ghule richtet sich auf und wendet sich an die SC – er fordert sie auf, ihre noch-zu-warmen Leiber dorthin zurück zu schaffen, woher sie gekommen sind, wenn sie nicht als Abendessen enden wollen. Mit einem Fertigkeitswurf für Motiv erkennen können die SC erkennen, dass dies hauptsächlich heiße Luft ist und dass die Ghule nicht an einem Kampf interessiert sind. Sollten die SC angreifen, fliehen die Ghule nach Bereich **F6** und rekrutieren die dortigen Gugs als Helfer. Die Ghule kämpfen bis zur Zerstörung.

Falls die SC von Morcraft begleitet werden, bemüht dieser sich sehr, die anderen Ghule zu beruhigen und ihnen zu erklären, wie die SC ihm geholfen haben, nach Leng zurückzukehren. Andernfalls müssen die SC die Ghule von ihrer Ehrlichkeit mittels eines Fertigkeitswurfes für Diplomatie gegen SG 35 überzeugen, um mit ihnen überhaupt ins Gespräch zu kommen. Sollten sie den Ghulen einen frischen Kadaver zum Verzehr mitbringen (z.B. eine Mondbestie oder mindestens vier Nachtdürre) erhalten sie einen Bonus von +10 auf diesen Fertigkeitswurf für Diplomatie.

Sollten die SC sich mit den Ghulen anfreunden, gestatten diese den SC ohne Widerstand, tiefer in den Tempel vorzudringen. Die Ghule können ihnen den Zweck des Automatischen Schlachthauses in Bereich **F4** erklären oder vor den Gugs in Bereich **F6** warnen. Über die Drachin Cadrilkasta wissen die Ghule kaum etwas, nur dass sie ein Dutzend von ihnen getötet hat, ehe der Rest geflohen ist und sie durch den Tempel wüten ließ. Die Drachin hätte bei ihrem Angriff lange genug innegehalten, um zu verlangen zu erfahren, wo die „Scherbe der Trägheit“ sei, allerdings konnten die Ghule dies nicht beantworten (sie wissen nicht, dass die Scherbe seit etwa 10.000 Jahren in Bereich **F9** lagert). Da hätte die Drachin angegriffen und wer nicht floh, der ist gestorben. Sie wissen, dass die Drachin noch immer irgendwo in den Tiefen des Tempels ist und Mondbestien nun im Großen Tempel dabei seien, eine Waffe für den Einsatz gegen die Drachin vorzubereiten. Mehr können die Ghule den SC aber nicht mitteilen.

Morcraft trennt sich zu diesem Zeitpunkt von den SC. Weder er noch die anderen Ghule sind daran interessiert, die SC weiter zu begleiten. Sie bitten aber für den Fall, dass die SC etwas töten oder selbst zu Tode kommen, dass die Überlebenden doch netterweise die leckeren Überreste zu ihnen bringen, schließlich mag doch jeder eine gute Mahlzeit, oder?

Lengghule (8) **HG 10**
EP je 9.600
TP je 126 (siehe Seite 232)

Belohnung: Sollten die SC einem Kampf gegen die Ghule aus dem Weg gehen können und erfahren, was diese wissen, dann belohne sie mit EP, als hätten sie die Ghule im Kampf besiegt (76.800 EP für alle acht Ghule).

F4. Automatisches Schlachthaus

In dieser furchtbaren Kammer hängen hunderte von Haken an Ketten von der Decke. An vielen dieser Haken sind teilweise geschlachtete Körper toter Menschen, Tiere und Monster befestigt. Entlang der Nordwand stehen aufrecht aufgereiht 3 m hohe Sarkophage. Jeder Deckel trägt ein hoch detailliertes Bild eines Menschen, der von allen Seiten von ghulischen Gestalten angefressen wird.

Nach Thassilons Untergang und Mesmalatus Rückkehr nach Schulddorn verloren die Hüter des Tempels an Mut. Statt vor Ort zu bleiben, verpflichteten die Mondbestien, welche sich bisher um den Tempel gekümmert hatten, einen Stamm Lengghule als Wächter. Als Teil des Handels statteten sie diese Kammer mit sechs magischen Sarkophagen aus, welche sich nach Leng und sogar in die Dimension der Träume und die Materielle Ebene erstrecken. Diese Sarkophage ergreifen die Leichen kürzlich Verstorbener und platzieren diese mit der Geschwindigkeit von einer Leiche pro Tag in den Sarkophagen. Auf diese Weise haben die Mondbestien die Loyalität der Ghule erlangt, welche darin einen sehr guten Handel gesehen haben.

Heute sind fünf der sechs Sarkophage leer, während der sechste eine frische Leiche enthält. Dabei könnte es sich

um einen Gegner handeln, den die SC kürzlich getötet haben, eine Leiche aus einer völlig anderen Kampagne oder sogar einen Toten von einem fernen Planeten namens Erde.

F5. Kreuzung

Der Korridor verzweigt sich hier zu einer Kreuzung. Im Süden endet der Gang an einem Paar vage humanoider Statuen, welche nebeneinander stehen und eine purpurne Kristallsphäre zwischen sich halten. Im Westen endet der Gang an einer Wand mit einer Spirale glühender Runen. Nach Norden erstreckt der Korridor sich in die Dunkelheit, nach Osten weitet er sich in eine gewaltige Höhle.

Die Sackgasse im Westen enthält ein dauerhaftes Äthertor, welches den Zugang nach Bereich **F7** ermöglicht. Die Runenspirale ist auf Aklo geschrieben und enthält eine lange Anrufung Nyarlathoteps, des Kriechenden Chaos – jeder, der sie laut vorliest, aktiviert das Äthertor und kann nach Bereich **F7** überwechseln. Sofern der Sprecher kein Anhänger Nyarlathoteps ist, muss ihm ein Willenswurf gegen SG 15 gelingen, um durch die blasphemischen Phrasen nicht für 1W6 Runden verwirrt zu werden.

Schätze: Die Statuen im Süden halten zwischen sich eine *Kristallkugel der Dunklen Leere*. Mittels dieser können die Ghule die Mondbestien kontaktieren, welche sie mit der Wacht beauftragt haben. Die Ghule mussten die *Kristallkugel* erstmals nach Cadrilkastas Eindringen in den Tempel benutzen. Auf den Bericht der überlebenden Ghule hin sind die Mondbestien rasch über die Statue in Bereich **F8a** aus Sarkomand zum Tempel übergewechselt.

F6. Knochengrube (HG 15)

Der Boden dieser gewaltigen Höhle ist von Knochen bedeckt, welche bereits dünenartige Verwerfungen bilden. Schädel, Schenkelknochen, Brustkörbe und mehr von zahllosen Toten erstrecken sich von Wand zu Wand. Von den Tropfsteinen an der Decke baumeln dicke Sehnen, an denen komplexe und beunruhigend kunstvolle Knochenwindspiele hängen.

Wenn die Ghule ihre Mahlzeiten beenden, bringen sie die Knochen in diese Höhle. Im Laufe der Jahre haben sich diese zu gewaltigen Bergen angehäuft. Die Knochen stapeln sich 3 m hoch und zählen als schwieriges Gelände.

Kreaturen: In dieser gewaltigen Kammer lebt eine kleine Gruppe Gugs, welche von den alten Herren des Tempels in den dunklen Tunneln unter Leng gefangen und hierher gebracht worden sind. Die Gugs sind sehr langlebig und besitzen nach jahrhundertelanger Inzucht größere Vitalität. Nur vier von ihnen hausen hier, von denen sich aber einer zu einem mächtigen Gug-Gelehrten entwickelt hat. Wie die meisten Gugs haben diese vier seltsamerweise große Angst vor den Lengghulen und befolgen ihre Befehle ohne zu zögern. Die Ghule versorgen die Gugs ab und an mit Nahrung. Zuletzt haben sie ihnen die Überreste ihrer von Cadrilkasta getöteten Artgenossen vorgeworfen – der Gelehrte ist eifrig darüber hergefallen, um den anderen seine Tapferkeit zu beweisen. Die von der Decke hängenden Knochenwindspiele sind Schöpfungen der Gugs und bieten einen unheimlichen Einblick in die verborgene Künstlernatur dieser Monster. Wenn sie die SC erblicken, wirken sie allerdings gar nicht wie Künstler, sondern greifen sofort an und kämpfen bis zum Tod. Sie verfolgen Fliehende durch den Tempel, sofern sie nicht von einem Ghul aufgehalten werden – in diesem Fall ducken sie sich sofort und fliehen. Clevere SC, welche von dieser seltsamen Furcht erfahren, könnten dies ausnutzen, indem sie versuchen die Gugs auszutricksen, damit diese sie für Lengghule halten. Leider sind Gugs aber recht scharfäugig.

Gug-Gelehrter **HG 15**

EP 51.200

Verbesserter Gug-Gelehrter (*PF MHB II*, S. 135, 293)
CB Große Aberration
INI +7; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +28

VERTEIDIGUNG

RK 29, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 25 (+1 Ausweichen, +3 GE, -1 Größe, +16 natürlich)
TP 230 (20W8+140)
REF +11, **WIL** +19, **ZÄH** +12
Immunitäten Gift, Krankheit

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Klettern 6 m
Nahkampf Biss +24 (1W8+10), 4 Klauen +24 (1W6+10)
Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 4,50 m
Besondere Angriffe Zerreißen (2 Klauen, 1W6+15)
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 10; Konzentration +16)
1/Tag — *Steindornen* (SG 20), *Fels zu Schlamm verwandeln* (SG 21), *Unheilige Plage* (SG 20)

TAKTIK

Im Kampf Der Gug-Gelehrte hält sich im Hintergrund und setzt seine zauberähnlichen Fähigkeiten ein paar Runden lang gegen die SC ein, während seine Artgenossen in den Nahkampf gehen. Dann wirft er sich schließlich auch ins Getümmel.
Moral Der Gug-Gelehrte kämpft bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 30, **GE** 16, **KO** 22, **IN** 15, **WE** 20, **CH** 22
GAB +15; **KMB** +26 (Ansturm +28); **KMV** 40 (42 gegen Ansturm)
Talente Abhärtung, Ausfallschritt, Ausweichen, Beweglichkeit, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative, Verbesserter Ansturm, Wuchtiger Schlag
Fertigkeiten Entfesselungskunst +30, Heimlichkeit +22, Klettern 41, Überlebenskunst +28, Verkleiden +10, Wahrnehmung +28, Wissen (Gewölbe) +25
Sprachen Finsterländisch

Verbesserte Gugs (4) **HG 11**

EP je 12.800

TP je 157 (*PF MHB II*, S. 135, 293)

F7. Mesmalatus Seelengefäß (HG 15)

Diese Kammer besitzt keine offenkundigen Ausgänge. Eine Mauer trägt ein spiralförmiges Runenmuster mit einer Statue eines hoheitlich wirkenden Pharaos zur Rechten und einem sechs Meter langen Basaltsarkophag zur Linken in einer runden Nische. Entlang der Wände ziehen sich zahlreiche leere Regale. Unter der Decke hängt ein dickes Gewirr staubiger Spinnweben.

Die Runenspirale ist ein weiteres Äthertor, welches wie die Tür in Bereich **F5** funktioniert.

In dieser Kammer hat Mesmalatu ihre Verwandlung in einen Leichnam abgeschlossen. Der gewaltige Sarkophag strahlt schwache Nekromantie aus. Mit einem Fertigkeitswurf für Zauberkunde gegen SG 30 kann man während der Untersuchung des Sarkophages erkennen, dass es sich um einen magischen Gegenstand handelt, der einmalig benutzt werden kann, um ein bestimmtes Individuum in einem Leichnam zu verwandeln. Ferner kann man erkennen, dass er früher einmal mit starker nekromantischer Energie aufgeladen gewesen war, aber schon vor langer Zeit genutzt worden ist. Mit diesem Sarkophag hat Mesmalatu sich einem langen Ritual zur Leichnamwerdung unterzogen, welches mit ihrer Teleportation in den Hohlraum im Sarkophag endete. Diesen füllte sie mit nekromantisch aufgeladenem Weihrauch, so dass ihr bald an Dehydration verstorbener Leib auf ein Jahr und einen Tag in diese Dämpfe eingeweicht wurde.



Kreaturen: In dieser Gruft wurde eine vor langer Zeit von Mesmalatu eingefangene, besonders mächtige Lengspinne als Wächter in Stasis platziert. Obwohl ihr Seelengefäß sich hier nicht mehr befindet (sie hat es vor langer Zeit verloren, nachdem sie zu einem Halb-Leichnam geworden ist), verblieb die in Stasis gehaltene Lengspinne dort oben in ihren Netzen. Sobald eine andere lebende Kreatur die Kammer betritt, erwacht die Lengspinne aus ihrer Stasis und greift sofort an. Sie weiß nicht, dass Mesmalatu sie längst vergessen hat, und hofft, dass diese in der Nähe ist und ihr Versprechen hält, sie freizulassen, sobald sie die nächste Gruppe Eindringlinge getötet hat.

Verbesserte Lengspinne **HG 15**
EP 51.200
TP 232 (*PF MHB II*, S. 158, 293)

Schätze: In der geräumigen, sarggroßen Höhlung im Sarkophag befinden sich ein paar Wertgegenstände – alte Schmuckstücke und magische Reste von Mesmalatus Verwandlung, für die sie als Leichnam keine Verwendung mehr hatte. Der Sarkophag muss aufgebrochen werden, um an diese Gegenstände zu gelangen (Härte 8, 900 TP, SG-Zerschmettern 65), sofern niemand es wagen will, ins Innere zu teleportieren.

Im Hohlraum liegen ein goldenes, edelsteinbesetztes Kohlebecken (Wert 5.000 GM), ein *Ionenstein: Buntschillernde Spindel*, ein *Gürtel der Großen Konstitution +6*, sowie ein hochwertiges, thassilonisches Bestattungsgewand aus verfestigten Schatten, welche flackert und seine Struktur verändert (dies ist ein schwächerer magischer Effekt; Wert 7.500 GM).

F8. Hintertüren

Die beiden Geheimtüren hier können mittels eines Fertigkeitswurfes für Wahrnehmung gegen SG 40 gefunden werden. Hinter jeder Tür befindet sich ein kurzer Gang, der an einer Statue des Schwarzen Pharaos endet, dessen Hände auf Hüfthöhe mit den Handflächen nach außen weisen. Ein Einheimischer von Leng, welcher beide Handflächen berührt, wird sofort zu einem anderen Tempel des Kriechenden Chaos teleportiert. Die Statue in Bereich **F8a** führt zu einem Tempel in der lengschen Stadt Sarkomand, während die Statue in Bereich **F8b** zu einem Tempel auf dem Mond weit über Leng führt. Gelingt einem SC beim Inspizieren der starken Beschwörungsaura einer Statue ein Fertigkeitswurf für Zauberkunde gegen SG 30, erkennt er den Nutzungszweck der Statuen, aber auch, dass nur Einheimische Lengs diese sicher benutzen können. Andere Kreaturen erhalten nur ein kurzes Bild ihres Zieles, ehe sie von der Statue mit einem heftigen Windstoß zurückgetrieben werden (behandle dies als Wind von Tornadostärke [*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 439], welcher nur diese Kreatur betrifft).

F9. Der Große Tempel des Kriechenden Chaos (HG 17)

Dieser riesige Tempel hat eine Deckenhöhe von etwas mehr als 30 m. Die Decke wird von Säulen aus purpurnem Porphyr im Einklang mit dem polierten Glanz des Bodens, der Wände und der Decke selbst getragen. Im Süden führt eine Treppe in die Kathedrale hinab, während im Westen zwei gewaltige Basaltstatuen gesichtsloser Sphingen hocken. Auf einem riesigen Steinaltar im Osten steht eine immense, 12 m durchmessende Steinschale. Hinter dieser ermöglicht ein 6 m breiter Riss in der Ostwand den Zugang zu einem natürlichen Tunnel, welcher tiefer in den Berg hineinführt. Über die Kammer verteilt liegen die zerquetschten und verbrannten Leichen eines halben Dutzends bleicher, froschartiger Kreaturen mit Gesichtern aus Tentakeln.

Dieser gewaltige Tempel wurde seit über 10.000 Jahren nicht mehr zur Verehrung Nyarlathoteps benutzt. Stattdessen diente er die meiste Zeit über als Schatzkammer für die *Scherbe der Trägheit*, welche Mesmalatu in der Obhut einer Gruppe untoter Mondbestien zurückgelassen hatte. Die untoten Monster bewachten die Scherbe immer noch, als Cadrilkasta vor nicht allzu langer Zeit eintraf – die Drachin machte mit den Kreaturen kurzen Prozess und beanspruchte die *Scherbe der Trägheit* für sich, nur um sogleich ihrem Fluch zu erliegen. Da sie die Lethargie, welche die Scherbe verursacht, mit Erschöpfung verwechselt, hat sich die Drachin in den Tunnel nach Bereich **F10** zurückgezogen und entschieden, sich ein wenig auszuruhen. Und dies tut sie immer noch.

Irgendwann in ferner Vergangenheit wurden in der immensen Schale die umfangreichen Opfer festgehalten, nach denen Nyarlathotep oft verlangte. Heute dagegen wird sie zu noch finsteren Zwecken genutzt.

Kreaturen: Nach Cadrilkastas Angriff auf den Tempel kontaktierten die Lengghule ihre Herren, die Mondbestien, um das Geschehene zu berichten. Diese Monster kamen rasch herbei, um Untersuchungen anzustellen, doch als sie die ruhende Drachin angriffen, tötete sie drei von ihnen mit Leichtigkeit und zwang die übrigen zum Rückzug. Der neue Plan der Mondbestien blubbert und köchelt entsetzlich in der riesigen Opferschale: Die Mondbestien vollziehen ein blasphemisches Ritual, bei welchem sie nach den Albträumen zahlloser Wahnsinniger greifen, welche im Laufe der Jahre von Leng berührt worden sind. Sie konzentrieren diese Albträume auf den toten Kleriker in der Schale und laden ihn mit Schrecken auf. Das Ritual ist beinahe abgeschlossen – in der Schale blubbert ein fast ausgeformter Schoggothe, eine formlose, nachtschwarze Monstrosität, welche aus Myriaden lunatischer Albträume hervorgegangen ist.

Die Mondbestien halten das komplexe Ritual in Schichten aufrecht, welches den Schoggothen zu seiner vollen Größe heranwachsen lässt. Ihnen fehlen noch 7 Tage, wenn die SC erstmals diesen Raum betreten. Eine der vier Mondbestien kümmert sich um das Ritual, während die drei anderen zusehen, sich ausruhen und aufpassen. Die Ankunft der SC gibt ihnen aber die unerwartete, seltene Chance, das Ritual zu beschleunigen und eher zu vollenden: Sollten die Mondbestien die SC nahe genug an den noch fortbewegungsunfähigen, ansonsten aber voll funktionsfähigen Schoggothen heranbringen können, kann dieser aus der Schüssel heraus nach ihnen greifen und sie umhüllen. Dabei könnte er ihnen genug Lebensenergie entziehen, um das Ritual dem Ende entgegenzuführen. Falls die Mondbestien die SC nicht magisch zwingen oder anderweitig ergreifen und in Reichweite des Schoggothen schleppen können, versuchen sie, die SC bewusstlos zu schlagen und dann an das Monster zu verfüttern. Die Mondbestie, welche gegenwärtig mit dem Ritual beschäftigt ist, kann damit lange genug pausieren, um sich am Kampf zu beteiligen.

Der Schoggothe kann die Schale erst verlassen oder seine Kakophonie des Wahnsinns einsetzen, wenn das Ritual vollendet wurde. Der Schalenrand liegt 7,50 m über dem Boden, d.h. der Schoggothe kann jede Kreatur erreichen, welche sich auf einem Feld benachbart zum Rand aufhält. Jedes Lebewesen mit mindestens 10 TW, welches der Schoggothe tötet und umhüllt, verkürzt die verbleibenden 7 Tage um 3 Tage. Sollte er drei solcher Kreaturen töten können, kann er aus der Schale hinausgleiten. Sollte niemand mehr in der Lage sein, ihn nach Bereich **F10** zu locken, erkundet er zufällig den Tempel, bis er schließlich auf Cadrilkasta stößt und diese – wie von den Mondbestien eigentlich beabsichtigt – angreift.

Der Schoggothe in dieser Begegnung ist eigentlich ein Gegner mit HG 19. Da er aber fortbewegungsunfähig ist und nicht alle seine besonderen Angriffe nutzen kann, besitzt die Begegnung selbst trotz der Mondbestien nur HG 17.

Verbesserte Mondbestien (4) **HG 12**
EP je 19.200
TP je 161 (*PF MHB III, S.*175)

Schoggothe **HG 19**
EP 204.800
TP 333 (*PF MHB,* S. 238)

Entwicklung: Sollten die SC alle Mondbestien töten, unterbricht dies das Ritual zur Beschwörung des Schoggothen. Der Schoggothe beginnt wieder zu schwinden: Er erleidet pro Minute 1 negative Stufe und zerschmilzt, sobald er negative Stufen in Höhe seiner TW besitzt. Ein Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes oder Religion) gegen SG 30 bei Studium der starken Beschwörungsaura der Schale und des fast beschworenen Schoggothen verrät den Plan der Mondbestien. Die SC erfahren so zwar nicht, wie sie das Ritual auf traditionelle Weise vollenden können, doch wenn sie genug Kreaturen mit 10 TW oder mehr opfern, können sie so die Beschwörung vollenden. Dies könnte skrupellosen oder besonders tollkühnen SC ein verheerendes Werkzeug gegen die Drachin in die Hand geben. Sollten noch Lengghule am Leben sein, könnten die SC diese opfern wollen, ohne allzu große Schuld dabei zu verspüren.

Belohnung: Sollten die SC verhindern, dass der Schoggothe freikommt, indem sie die Mondbestien töten und dann den Schoggothen töten oder sterben lassen (indem sie ihn negative Stufen ansammeln lassen), dann belohne sie mit zusätzlichen 25.600 EP. Sollten sie stattdessen das Ritual selbst vollenden und den Schoggothen zu Cadrilkasta locken, dass er diese angreift –oder den Schoggothen selbst töten, nachdem er freigekommen ist -, dann belohne sie mit Erfahrungspunkten, als hätten sie den Schoggothen im Kampf besiegt.

F10. Der Verfluchte Drache (HG 19)

Eine 6 m breite Höhle mündet hier auf einen Felsvorsprung hoch in den Bergen. Die Luft ist unnatürlich kalt und es weht kein Wind. Im Süden wurde an den Berghang ein gewaltiges Nest aus Geröll gebaut. Der Blick nach Norden ist aber weitaus überwältigender – bis zum Horizont erstreckt sich eine zerklüftete, schwarze Bergkette. In der Ferne hockt auf dem höchsten Gipfel des Gebirges ein beunruhigendes Schloss von unmöglicher Größe, dessen Türme sich dem Vollmond wie die Finger einer Hand entgegenstrecken.

Das Schloss in der Ferne ist Kadath, die Krone von Leng und eine der vielen Heimstätten des Kriechenden Chaos. Wie im Reiseführer zu Leng in diesem Band beschrieben, kann es für den Verstand eines Sterblichen gefährliche Folgen haben, wenn er Kadath zu lange ansieht. Die Bergkette verschwindet in einer weiten, wolkenerfüllten Leere – ein Charakter, der in diese Wolken hinabfliegt (oder stürzt) kehrt nach Bereich **E3** zurück, wie unter Bereich **F1** beschrieben.



Kreaturen: Die Blaue Wyrmin Cadrilkasta ruht hier seit Wochen. Ihr drakonischer Metabolismus hat sie bisher noch nicht dazu gebracht, gegen den Fluch der *Scherbe der Trägheit* anzukämpfen. Aufgrund der vergangenen Zeit hat sie sich an die Höhenlage angepasst. Sie schützt sich ferner mittels *Elementen widerstehen* gegen die Kälte. Irgendwann wird sie sich aufraffen und auf den Rückweg nach Schulddorn machen, doch ohne eine Störung durch die SC liegt dieser Tag noch Wochen, vielleicht sogar Monate in der Zukunft. Wenn sie die SC bemerkt, hebt sie schläfrig den Kopf, um sie zu betrachten, während sie beschützend die *Scherbe der Trägheit* in einer Klaue hält (mit dieser Klaue wird sie keine Angriffe im Kampf ausführen). Sofern die SC sie nicht sofort angreifen, brummt Cadrilkasta eine arrogante, aber dennoch irgendwie desinteressierte Begrüßung:

„Und ihr dürftet jene sein, von denen ich geträumt habe. Ich kann die anderen Scherben an euch riechen. Ich danke euch, dass ihr sie mir gebracht habt, haarlose Affen. Lasst sie hier und ihr dürft umgehend, lautlos – und in einem Stück – wieder abziehen."

Cadrilkasta lässt sich kurzfristig auf Diskussionen und Unterhaltungen ein. Auf diese Weise kannst du die Fragen neugieriger Spieler zu hinter den Kulissen erfolgten Ereignissen beantworten. Schließlich wird die Drachin aber angesichts der Verzögerung ungeduldig und setzt ihre Odemwaffe ein. Gestatte SC, die mit ihr diskutieren, einen Fertigkeitswurf für Motiv erkennen gegen ihren Wurf auf Bluffen, um zu bestimmen, ob dies während einer Überraschungsrunde geschieht oder nicht.

Sollten die SC aber einen freigelassenen Schoggothen auf diesen Vorsprung hinauflocken, gibt es keine Zeit für Diskussionen, da auch ein verfluchter Drache dessen „Tekeli-li"-Rufe nicht ignorieren kann, während der Schoggothe den Tunnel hinaufeilt, so dass auch ein Überraschungsangriff nicht möglich ist.

Cadrilkasta **HG 19**
EP 204.800
TP 351 (siehe Seite 318)

Schätze: Sieht man von den Wertsachen ab, die Cadrilkasta in Form magischer Gegenstände und Schmuck am Leib trägt (siehe ihre Spielwerte), hat sie noch die in Schulddorn geplünderten Gegenstände hier als Hort verwahrt. Dabei handelt es sich größtenteils um Münzen und Kunstgegenstände – alles aus dem Felsennest herauszufischen, erfordert eine einstündige Suche. Mittels *Magie entdecken* kann man zumindest sehr schnell die magischen Gegenstände ausfindig machen, welche Cadilkasta in einem *Tragbaren Loch* hergebracht und in ihrem Nest verteilt hat. Insgesamt liegen 120.300 KM, 65.750 SM, 22.075 GM und 1.937 PM im Nest verteilt herum. Zu den Schätzen gehören ein Langschwert [Meisterarbeit] mit Platindrahtverzierungen am Knauf (Wert 557 GM), vier große Schlüssel aus Schwarzholz mit Perlmuttköpfen in der Form von Dämonen, welche in diesem Abenteuer keine Schlösser öffnen (Wert jeweils 500 GM), eine Statue einer Spitzmaus mit einer Zipfelmütze aus Rauchquarz (Wert 75 GM), ein wunderbares Mithraltablett, welches das Motiv eines Krähenschwarms in einem toten Baum trägt, wobei kleine Jadebrocken als Krähenaugen eingesetzt sind (Wert 2.500 GM), ein kleiner *Aufflammender Speer +2*, ein riesiger Krug mit Sand und 50 Perlen (Wert jeweils 100 GM), eine *Spähllinse* in einem Seidenbeutel, welcher mit dem Bild einer Schlange bestickt ist, die einen Hund verschlingt (der Beutel hat einen Wert von 50 GM), eine riesige Suppenschüssel mit Goldrand und dem Motiv einer Drachenschildkröte, die mit drei Diamanten besetzt ist (Gesamtwert 5.300 GM), eine *Rauchflasche* in der Form eines fetten Mannes mit offenem Mund, eine Ledertasche mit einem *Handbuch der Körperlichen Ertüchtigung +3*, ein schlecht ausgestopfter Gnom, in dessen Mund ein gefrorenes *Elixier des Feuerodems* steckt, das vollbewegliche Skelett eines Hundemenschen (der Silberdraht, über den die Knochen bewegt werden können, ist 250 GM wert), ein Glasgefäß mit einem zweiköpfigen Eulenbärenfötus, welcher einen *Glücksstein* im einen Schnabel und einen *Laststein* im anderen Schnabel hält, sowie eine komplizierte adamantene Schriftrollenbehälterrätselkiste mit einer *Schriftrolle: Wunder* (zum Öffnen der Kiste ist ein



Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 35 erforderlich).

Belohnung: Erbeuten die SC die *Scherbe der Trägheit* und aktivieren sie mit einem *Ionenstein: Leuchtend blaue Kugel* (wie z.B. in Bereich **C5** zu finden), dann belohne sie mit 38.400 EP.

ABSCHLUSS DES ABENTEUERS

Mit dem Sieg über Cadrilkasta und der Bergung der *Scherbe der Trägheit* endet im Grunde die Suche der SC nach dem *Zerbrochenen Stern*. Der Abenteuerpfad geht davon aus, dass die SC bei ihrer Rückkehr nach Magnimar auf keine nennenswerten Bedrohungen mehr stoßen – doch sollten sie Leng erkunden wollen, finden hochstufige Abenteurer dort sicherlich Herausforderungen in großer Zahl. Wie bei den vorangegangenen Abenteuern erlangen SC, die der Gesellschaft der Kundschafter angehören und ihre Erfahrungen dokumentieren, 16 Ruhm und 16 Ansehenspunkte für ihre Errungenschaften.

Die Bergung der sieben Scherben ist sicherlich eine legendäre Tat, doch das *Sihedron* wieder zusammenzusetzen, dürfte eine noch gewaltigere Tat bedeuten. Wenn die SC nach Magnimar zurückkehren, setzt Celia Heidmark sie darüber in Kenntnis, dass viele Berühmtheiten nach Magnimar gekommen sind oder noch unterwegs sind, welche der Neuentstehung des *Sihedrons* beiwohnen und die Abenteurer treffen wollen, welche sich in fünf thassilonische Ruinen gewagt haben, um an die Scherben zu gelangen. Sie bittet sie, beim Ritual des Neuschmiedens zugegen zu sein, und weist darauf hin, dass sie so eine Gelegenheit hätte, ihren Ruhm zu genießen. Und sie deutet an, dass dies der Gesellschaft der Kundschafter weiteres Prestige bringen wird, auch wenn sie es nicht ausspricht.

Leider wird das Ritual eine bedeutende und nicht beabsichtigte Folge haben: Auf dem Meeresgrund werden uralte Notfallzauber aktiviert werden, die seit einhundert Jahrhunderten gewartet haben. Die seit langem versunkene Stadt Xin steigt aus den Fluten empor und entfesselt eine Reihe monsterbefallener Tsunamis. Am Horizont tauchen neue Gefahren auf. Die Suche nach dem *Zerbrochenen Stern* sollte Varisias neueste Helden mit einem machtvollen Artefakt ausstatten, um die Zukunft des Landes vor einer Gefahr aus der fernen Vergangenheit des Landes zu beschützen. Dass seine Erschaffung aber eine derartige Gefahr auslöst, wird im letzten Kapitel dieses Abenteuerpfades enthüllt: „Die Auferstehung des Runenkaisers“.



Die Auferstehung des Runenkaisers

Teil Eins: Die Wiedergeburt des Sihedrons 246
Die Helden kehren heim nach Magnimar, wo jeder von ihrer Suche nach dem Zerbrochenen Stern spricht. Zur Feier ihres Erfolges findet eine große Feier statt, in deren Rahmen ein uraltes Artefakt wiederhergestellt werden soll.

Teil Zwei: Xin erhebt sich aus den Wellen 249
Kaum ist das Sihedron zusammengefügt, kommt es in Magnimar zu einem Erdbeben – und das ist erst der Anfang. Fremdartige Monster steigen aus den Meerestiefen und ein verheerender Tsunami sucht die Stadt heim. Die Helden müssen sich beeilen, um ihre Heimatstadt zu retten.

Teil Drei: Der Kristallpalast 256
Die Quelle der Katastrophe wird entdeckt: Die uralte thassilonische Hauptstadt Xin ist aus dem Meer emporgestiegen! Und mit ihr kommt eine seltsame, tödliche Bedrohung aus den dunklen Anfängen der Geschichtsschreibung. Die Helden müssen das Sihedron nutzen, um das Land zu retten!

Aufstiegsübersicht

Dieser Abenteuerpfad ist auf vier Charaktere ausgelegt und verwendet die mittlere Aufstiegsgeschwindigkeit.

15 Die Charaktere sollten zu Beginn dieses Abenteuers bereits irgendwo auf halbem Wege zur 16. Stufe sein.

16 Die SC sollten die 16. Stufe erreicht haben, ehe sie zur Inselstadt Xin reisen.

17 Die SC sollten die 17. Stufe erreichen, bevor sie die Himmelsmetallgewölbe von Xins Kristallpalast betreten.

KAPITELHINTERGRUND

Xin wurde während der Hochzeit des alten Azlant als Erbe einer der einflussreichsten Familien des Landes geboren. Von Kindesbeinen an wurde er ausgebildet, um zu einem mächtigen Magier zu werden. Magie war für ihn eine natürliche Gabe und schon bald langweilten ihn die Lehrstunden und die seiner Ansicht nach einschränkenden Traditionen frustrierten ihn. Seiner Meinung nach musste es sicher noch andere Methoden zur Manipulation von Magie geben, als jene, die von azlantischen Magiern seit Jahrhunderten genutzt wurden. Xin gab seine Studien auf und bereiste das ferne Avistan im Nordosten Azlants, um neue Einsichten in magische Theorie zu erlangen. Wieder und wieder stieß er auf dasselbe: Fähige Eingeborene, welche arkane Magie auf unterschiedlichster Weise nutzen, darunter die Kristallmagie der Elfen Celwynvians, die Wahrsagemagie der nomadischen Varisischen Wanderer und die Kriegsrunen der Schoanti. Aber diese Traditionen wurden von den Azlanti verachtet und als primitiv, unnütz und unwirksam belächelt. Am meisten interessierte Xin sich für machtvollen Glyphen und Runen der Aboltheh, doch selbst diese mieden die azlantischen Magier und erachteten sie als verboten.

Xin wurde zunehmend frustrierter, während er bei seinen Zeitgenossen hässlichen Rassismus wahrnahm. – Wie konnten jene, die ihr Leben dem Studium der Magie widmeten, die Traditionen und das Wissen anderer Gesellschaften geringschätzen, nur weil sie sich arroganterweise kulturell überlegen fühlten?! Xin schien, dass diese Ansichten die azlantischen Magier nur aufhielten, so dass er sich zunehmend dafür einsetzte, die alten, gestelzten und überholten Traditionen zu reformieren. Leider stieß er dabei auf taube Ohren. Angesichts seiner schwindenden Möglichkeiten begann er damit, eine wachsende Anzahl an jungen Azlanti zu rekrutieren, welche die Weisheit in seinen Worten erkannten.

Als Xin schließlich offen zugab, die azlantischen Methoden gegen das Wissen von Arkanisten jenseits der Landesgrenzen getauscht und eine neue Methode entwickelt zu haben, um Magie zu meistern, die sich der azlantischen Tugenden der Herrschaft als Grundlage der Organisation magischer Spezialisierungen bediente, stellten ihn die Magier, welche Azlant regierten, vor die Wahl: Bleibe in Azlant und schwöre diesem Unsinn ab oder geh ins Exil. Xin zögerte nicht, sich für die zweite Wahlmöglichkeit zu entscheiden.

Azlants Führungsspitze rechnete allerdings nicht damit, dass viele Tausende seiner Schüler und Bewunderer Xin in die Verbannung folgen würden. Auch hatten sie nicht ins Kalkül gezogen, dass er frecherweise aus der Schatzkammer seiner Familie ein sehr mächtiges Artefakt entwenden würde: einen großen, dunklen Edelstein, den seine Familie von einem der Verborgenen Herrscher erhalten hatte, einer „Frau“ namens Ogonthunn (bei der es sich um eine monströse, aboltheartige Kreatur handelte, was jedoch weder Xin, noch der Rest Azlants wusste). Vielleicht stammte dieses Juwel aus der Naht des Dunklen Firmaments, vielleicht war es auch aus der perfekten Stadt Axis gestohlen worden. Im Inneren des kesselgroßen Diamanten glänzten die ersten gesprochenen Glyphen der Schöpfung. Xin wagte es, diesen urzeitlichen Runen eine Stimme zu verleihen, indem er den Edelstein mit Leben erfüllte und ihn wie ein Saatkorn im Herzen seiner Hauptstadt einpflanzte. Aus ihm erwuchs ein Turm aus leuchtendem Kristall als Symbol der Reinheit der Tugenden der Herrschaft und seiner eigenen Herrschaftsgewalt.

Für die geheimen abolethischen Herren Azlants wäre es wohl eine amüsante Freizeitbeschäftigung gewesen, die Menschen aus der Barbarei zu führen, doch Xin zog aus diesem Akt Kreativität. In seinem Kristallpalast in der Hauptstadt seiner neuen Nation Thassilon verbrachte er Jahre mit philosophischen Überlegungen und erkannte schließlich den ganzen Umfang und alle Feinheiten der Schöpfung selbst anhand des Anwachsens des Intellekts seiner Untertanen. Er begründete Klosterorden, Schulen und andere Zentren der Gelehrsamkeit, um die Schoanti und die nomadischen Varisischen Wanderer zu unterrichten. Kleine Dörfer erblühten zu ruhmvollen Städten, die durchaus mit den prächtigen Türmen seines Geburtslandes konkurrieren konnten. Binnen weniger Jahre wurde so ein wildes Grenzland in Golarions zweitgrößtes menschliches Imperium verwandelt.

Von seinem strahlenden Turm aus verbrachte Xin gut 25 Jahre damit, die Feinheiten der thassilonischen Magie zu entwickeln und zu verbessern. Seine Methoden der Spezialisierung verbreiteten sich über das Land. Während dieser Zeit höchster Kreativität erschuf er auch das *Sihedron*. Doch je größer Thassilon wurde, umso mehr Verantwortung lastete auch auf Xins Schultern und er begann, diese Verantwortung zu verabscheuen, da sie ihn seiner Ansicht nach von wichtigeren magischen Forschungen abhielt. Um die Last der Verantwortung zu verteilen, wandte sich der Kaiser an seine mächtigsten Schüler aus den sieben Schulen der thassilonischen Magie und verlieh diesen neuernannten „Runenherrschern“ die Regierungsgewalt über sieben Teile seines Reiches. Allerdings war Xin dabei ebenso optimistisch wie naiv, übersah er doch selbst bei seinen engsten Vertrauten die hässlichsten Aspekt der menschlichen Natur. Den Runenherrschern fehlten Xins Tugend und Vision, stattdessen vertraten sie verdrehte Aspekte der Tugenden und verwandelten ihre Gebiete langsam in korrumpierte Reflektionen der Tugenden, welche sie eigentlich repräsentieren sollten.

Der ihnen jedoch blind vertrauende Xin, welcher nun von seinen Herrscherverpflichtungen frei war, bemerkte die zunehmenden Schandtaten seiner Runenherrscher nicht und wandte sich wieder seinen magischen Überlegungen und Schöpfungen zu. Mit den Jahren begann er allerdings zu erkennen, wie es um Thassilon wirklich bestellt war. Als er feststellte, dass so manche seiner Mahlzeiten Gift enthielt, erfasste ihn Verfolgungswahn. Jeder versuchte Anschlag ließ seine Verzweiflung wachsen, bis er schließlich jene Untertanen aus seinem Palast verbannte, die er früher gefördert hatte. Er ersetzte sie durch mechanische Diener, deren Treue außer Frage stand. Angesichts der Möglichkeit eines kommenden Krieges mühte er sich ab, eine mechanische Armee zu erschaffen, welche sein Reich und sein Zuhause schützen sollte.

Jedoch war Xin mittlerweile alt und schwach geworden. Auf dem Gebiet der arkanen Künste war er immer noch ein Meister ohne Gleichen, doch würde ihm sein gebrechlicher Leib niemals gestatten, eine Armee zu führen. So erschuf er ein Mechanisches Reliquium als neue Heimstatt seiner Seele, welches zugleich seine mechanische Armee befehligen sollte. Zum Transfer einer menschlichen Seele in einen Uhrwerkleib war jedoch eine unglaubliche Menge magischer Energie erforderlich – mehr als Xin allein aufbringen konnte. Daher nahm er seine andere große Schöpfung, das *Sihedron* auseinander und nutzte die den sieben Scherben innewohnende Magie, um ihm den Übergang vom lebenden

Fleisch zum lebenden Metall zu ermöglichen. Dieser Transfer war eine Frage von höchstem Fingerspitzengefühl und Xin wusste, dass er angesichts des zerlegten *Sihedrons* ohne seine besten Verteidigungsmittel dastand.

Die Runenherrscher hatten nur auf diesen Moment gewartet. Angesichts der undurchdringlichen Verteidigungsanlagen des Palastes und der Ambitionen ihres Kaisers hatten die sieben Runenherrscher voller uncharakteristischer Geduld auf den Augenblick des Zuschlagens gewartet. Sie hatten erkannt, dass Xin zu viel seiner Macht bei der Erschaffung seiner Symbole der Herrschaft aufgewandt hatte. Sie wussten ebenso wie Xin, dass der Kaiser am Ende seiner Kraft stand. Und sie wussten, dass der alte Herrscher für den Transfer seiner Seele in ihren neuen mechanischen Leib die Macht des *Sihedrons* und sogar Energien seines Palastes benötigen würde. Und so warteten und beobachteten sie. Als sie aus der Ferne all die freigesetzte magische Macht wahrnahmen, schickten sie ihren Mörder durch ein Portal in den Palast: einen treuen Runenriesen namens Schasthaak, welcher den Kaiser Thassilons töten sollte. Als Schasthaak den todbringenden Treffer landete, sorgte Xin als letzten Akt dafür, dass niemand seine Entdeckungen für sich beanspruchen konnte. Er zog eine der sieben Scherben aus der delikaten Maschinerie seines Mechanisches Reliquiums und setzte so weitere Energie frei. Anstatt seine Seele in den neuen Körper zu transferieren, kam es so zu einer gewaltigen Explosion, die nicht nur seinen Palast verheerte, sondern auch seinen Mörder tötete und Xins Leib vollständig auflöste. All dies konnte eigentlich nur als Verzweiflungstat eines Mannes gewertet werden, der mit dem Rücken zur Wand stand.

Doch selbst im Tode hatte Xin noch einen Plan: Als er das *Sihedron* zerlegt hatte, hatte er zugleich Notfallzauber eingerichtet. Auch wenn er zu spät die Lust nach Macht erkannt hatte, welche in den Herzen der verräterischen Runenherrscher brannte, so war ihm doch klar, dass nach seinem Tod die egoistischen Runenherrscher niemals gestatten würden, dass das *Sihedron* einem einzelnen in die Hände fiel. Xin ging daher davon aus, dass die sieben untereinander Krieg um das Artefakt führen würden. Sie würden einander vernichten und am Ende würde einer übrigbleiben und die sieben Scherben wieder vereinen. – Und dann würden die Notfallzauber Xins Leib wieder zusammenfügen und ihn jung und kräftig wiederbeleben, so dass er sich am letzten überlebenden Runenherrscher rächen konnte.

Allerdings wiesen Xins Pläne einen Makel auf, denn er hatte den Runenherrschen zu viel beigebracht. Sie ahnten, dass ein Zusammensetzen des *Sihedron* irgendwelche Folgen haben würde. Als sie erkannten, dass sie nicht in der Lage waren, die Scherben zu vernichten, einigte sie sich darauf, dass jeder von ihnen eine der sieben Scherben an sich nehmen und verwahren sollte. Solange die Runenherrscher lebten, sollte der *Zerbrochene Stern* niemals zusammengesetzt werden, so dass alle Notfallpläne und –zauber Xins verpuffen würden. Sie ließen die Inselstadt Xin verfallen. Ohne die Kontrolle durch das Mechanische Reliquium und den verlorenen *Hüterschlüssel* ruhte Xins Konstruktarmee in Stasis, während Xins ruheloser Geist in den Ruinen spukte. Angesichts des Geistes und der Macht des Palastes wurden die niedergebrannten Ruinen zu einem verbotenen Ort, den über eintausend Jahre lang niemand betrat, bis er während des Erdenfalls vom Meer verschluckt wurde.

Seit Jahrtausenden ruht der Palast nun auf dem Meeresgrund, doch die von Xin gewobenen Notfallzauber existieren immer noch. Sie haben zwar an Kraft verloren und wurden im Laufe der Zeit verzerrt, warten aber immer noch darauf, dass jemand das *Sihedron* zusammensetzt und sie aktiviert. Auch Xins Geist hat all die Jahre gewartet, jedoch waren die Jahrhunderte seinem untoten Verstand nicht gnädig. Der Kristallpalast ist stets ein Spiegel seines Herrn gewesen – während den Jahren seiner tugendhaften Herrschaft war er ein strahlendes Leuchtfeuer der Hoffnung, der Gerechtigkeit und weisen Regierung gewesen. Doch nun ist der Turm verfinstert und befleckt und sein einst tugendhaftes Bewusstsein verfault angesichts des langen Bades in den nekrotischen Energien der Tiefe und des verdunkelten Verstandes seines nun wahnsinnigen Herrn. Mit der Wiederherstellung des *Sihedrons* erwacht der Palast erneut. Die uralte, aber verfallene Magie bemüht sich nach Kräften, Xin und seine Stadt gemäß der alten Anweisungen ebenfalls wiederherzustellen. Doch der Zahn der Zeit hat auch die uralten Notfallzauber erfasst, so dass das, was sich aus der Tiefe erhebt, so gar nicht dem Glanz und der Größe des ersten Kaisers Thassilons entspricht – was sich erhebt, ist etwas viel schlimmeres...

Kapitelzusammenfassung

Die SC haben die sieben Scherben des *Zerbrochenen Sterns* an sich gebracht und kehren im Triumph nach Magnimar zurück. Das *Sihedron* wird im Rahmen eines großen Festes auf der Zornspann wieder zusammengefügt. Dies löst jedoch auf dem Meeresgrund in der zerstörten Inselstadt Xin die uralten Notfallzauber aus. Xin steigt vom Meeresboden auf. Als Folge erschüttert ein Erdbeben die Verlorene Küste und ein Tsunami trifft das südwestliche Varisia. Die SC müssen rasch handeln, um zu verhindern, dass Magnimar untergeht!

Nachdem sie sich dieser unerwarteten Bedrohung und mehrerer fremdartiger Monster angenommen haben, welche anscheinend aus ewigem Schlummer geweckt worden sind, erkunden die SC die neu aufgetauchte Insel. Sie stoßen auf die Überreste von Xins Hauptstadt und den regenerierenden schwarzen Turm des intelligenten Kristallpalastes. Dort finden sie eine abmarschbereite Armee uralter Konstrukte und das wahnsinnige Phantom des alten Kaisers Xin. Dieser ist bereit, alle Störenfriede zu vernichten, während er sich einen neuen mechanischen Körper für seine zerschmetterte Seele baut. Erlangt Xin wieder körperliche Gestalt, übernimmt er das Kommando über seine mechanische Armee, um sein untergegangenes Reich zurückzuerobern. Er will Varisia erobern und jeden vernichten, der sich ihm in den Weg stellt!

Teil Eins: Die Wiedergeburt des Sihedrons

Sobald die SC die letzte Scherbe des *Zerbrochenen Sterns* geborgen haben, müssen sie nur noch nach Magnimar zurückkehren und das uralte Artefakt wieder zusammensetzen. Die SC sollten bereits zu Beginn des vorangegangenen Abenteuers von **Celia Heidmark** (RN Menschliche Kämpferin 3/Mönchin 4) erfahren haben, dass sie bereits alles in Magnimar für den Fall vorbereitet, dass die sieben Splitter zusammengeführt werden. Dieses Abenteuer geht davon aus, dass die SC heil aus Schulddorn nach Magnimar zurückgekehrt sind und sich ausruhen, erholen und neu ausrüsten konnten.

Außer die SC waren ungewöhnlich verschwiegen und zurückhaltend hinsichtlich ihrer Abenteuer, verbreitet sich die Kunde von der Bergung des *Zerbrochenen Sterns* rasch in Magnimar. Sobald ersichtlich wird, dass die Öffentlichkeit großes Interesse am Ausgang der Geschehnisse besitzt, ist es daher unmöglich, noch etwas geheim zu halten. Daher plant Celia ein Ereignis, um das Interesse der Öffentlichkeit zugunsten der Gesellschaft der Kundschafter zu nutzen. Zudem liegt auf der Hand, dass für die Zeremonie des Zusammenfügens ein großer freier Platz benötigt wird, um die Sicherheit der Teilnehmer gewähren zu können. Sie entscheidet sich daher, die Zeremonie öffentlich auf der Zornspann abzuhalten, und nennt das Ganze das Neuschmiedefest.

Celia Heidmark hat ihre Vorgesetzten in Absalom bereits über die Entdeckung von sieben mächtigen thassilonischen Artefakten und ihre Intention, den *Zerbrochenen Stern* wieder zusammenzufügen, informiert. Angeblich werden mindestens zwei Angehörige der Führungsspitze der Gesellschaft der Kundschafter – des maskierten und rätselhaften Zehnerrates – an der Zeremonie teilnehmen, wenn auch verkleidet und als normale Gesichter in der Menge. Varisische Repräsentanten und von Celia handverlesene Angehörige der Gesellschaft der Kundschafter fungieren als der Sihedronrat, welcher das Zusammenfügen der Scherben organisieren soll. Natürlich stehen auch die SC auf der Mitgliederliste.



CELIA HEIDMARK

Wann die Zeremonie stattfinden soll, ist dir als SL überlassen – sie könnte am Tag nach der Rückkehr der SC angesetzt werden oder auch erst Wochen oder Monate später. Die SC sollten eigentlich auf die Wiederherstellung ihres zerlegten Artefaktes drängen. Dies gilt auch für den Sihedronrat, schließlich stellt ein vollständiges Artefakt eine machtvolle Verteidigung gegen die uralten Schrecken des Alten Thassilon dar. Alle Runenherrscher, die in Zukunft erwachen, stünden mächtigen Helden gegenüber, welche mit Artefakten ausgestattet wären, die der Mann hergestellt hat, den sie vor langer Zeit derart gefürchtet und gehasst haben, dass sie ihn ermorden ließen.

Während die SC warten, können sie ihre Zeit nach Belieben verbringen. Sollten ihnen noch Erfahrungspunkte fehlen, kannst du einen der bedeutenden NSC Magnimars einsetzen, um ihnen einen selbsterdachten Auftrag zukommen zu lassen. Sie können die Zeit auch zur Herstellung magischer Gegenstände nutzen oder für rollenspielerische Begegnungen mit Freunden oder Feinden in der Stadt. Sorge dafür, dass die SC sich wie berühmte Helden fühlen – sie gehören zu diesem Zeitpunkt zu den höchststufigsten Charakteren Varisias, so dass jeder in Magnimar ihre Namen kennen sollte. Zudem spricht fast jeder vom kommenden Neuschmiedefest. Derartige bedeutsame Ereignisse passieren nur selten und die SC können sich an den Vorbereitungen ganz nach Belieben beteiligen. Viele berühmte Zauberkundige und Persönlichkeiten treffen in der Stadt ein, um dabei zu helfen, die Geheimnisse des Artefakts zu enträtseln. Die SC können mit einigen der einflussreichsten Macher Magnimars interagieren. Debatten zum Wiederherstellungsprozess ziehen sich bis weit in die Nacht hinein, da jeder Neuankömmling zugleich neue Erkenntnisse mit sich bringt, aber auch ebenso viele neue Fragen aufwirft. Sofern die wichtigen NSC vorgestellt werden und der Termin des Neuschmiedefestes festgelegt wurde, können die Ereignisse ihren Lauf nehmen!

Vorteile des Ruhms

Während die SC die Scherben des *Zerbrochenen Sterns* zusammengetragen haben, sind sie in Magnimar zunehmend berühmter geworden – schließlich haben sie ihre Abenteurerkarrieren in Magnimar begonnen und kehren nun am Ende ihrer Queste in die Stadt zurück. Selbst SC, die nicht in Magnimar geboren wurden, können sich in diesem Ruhm sonnen, da die Stadt Magnimar froh ist, endlich selbst eine berühmte Heldengruppe hervorgebracht zu haben, wie es schon in Korvosa, Rätselhafen und sogar Sandspitze geschehen ist.

Sollten die SC der Gesellschaft der Kundschafter angehören und die Regeln für diese Machtgruppe nutzen (siehe *Pathfinder Spielerleitfaden* „Der Zerbrochene Stern"), haben sie mit jedem Erfolg an Ruhm und Ansehen gewonnen. Sie können mit ihren Ansehenspunkten Vorteile erwerben. Der Ruhmwert sollte aber bei allen identisch sein – ein SC, der bei der Bergung aller sieben Scherben zugegen war, sollte einen Ruhmwert von etwa 60 haben (oder 64, sollte er im zweiten Kapitel des Abenteuerpfades Sorschens größtes Geheimnis in Bereich **L25** unter dem Liebfrauenlicht in Erfahrung gebracht haben). Solltest du Ruhm und Ansehen nicht verteilt haben, dann geh davon aus, dass jeder SC einen Ruhmwert von 60 und 3W6 Ansehenspunkte besitzt.

Sobald es zur Katastrophe kommt, müssen die SC Ruhmwürfe ablegen, welche ihnen dabei helfen, die Stadt zu beruhigen und panische Menschenmengen zu kontrollieren. Bei einem Ruhmwurf würfelt ein Spieler 1W20 und addiert den Ruhmwert der Gruppe. Jeder SC kann Ansehenspunkte aufwenden, um das Ergebnis des Wurfes 1:1 zu verbessern. Werden also 5 Ansehenspunkte genutzt, erhalten die SC einen Bonus von +5 auf den Ruhmwurf.

Der Sihedronrat kommt zusammen

Am Tag vor dem Neuschmiedefest kommt der Sihedronrat (siehe Kasten auf Seite 11) auf Gut Heidmark zusammen. Die SC sollten bei dem Treffen zugegen sein, da sie dort mehrere wichtige NSC treffen können, welche beim Zusammensetzen des Artefaktes helfen sollen. Für das Treffen wurde auf dem Gutsgelände ein großes Zelt aufgebaut. Celia fungiert als Ratsoberhaupt, schließlich hat ihre Kundschafterloge die SC unterstützt und überhaupt erst ins Spiel gebracht. Ihre Ehemann, **Ritter Canayven Heidmark** (RN Menschlicher Adeliger 3/Schurke 3) gehört dem Rat formell nicht an, ist aber zu ihrer Unterstützung anwesend und sorgt dafür, dass die Planung nicht ins Stocken gerät.

Dieses Treffen soll eigentlich dem Zweck dienen, dass die von Nah und Fern angereisten Würdenträger die heldenhaften SC treffen können. Ferner will Celia aber auch jeden informieren, was sie über das *Sihedron* und den Ablauf des Zusammenbaus des Artefakts in Erfahrung gebracht hat. Gib den SC zu Beginn des Treffens Gelegenheit, sich unters Volk zu mischen, mit einigen NSC zu sprechen und sich zu erholen. Zum festgelegten Zeitpunkt des Beginns räuspert sich Celia und wendet sich an die Gruppe mit folgender kurzer Ansprache:

„Seid gegrüßt, Freunde und Kollegen. Ich danke euch, dass ihr euch dem Sihedronrat angeschlossen habt. Morgen Nachmittag werden wir uns auf der Zornspann versammeln und das Neuschmiederitual vollziehen. Ich werde kurz die Ratsmitglieder vorstellen – insbesondere die Helden, welche im Angesicht des sicheren Todes die Scherben des Zerbrochenen Sterns gesammelt haben. Diese können sodann die versammelte Menge mit Geschichten ihrer Abenteuer unterhalten. Dann werden die sieben Scherben zusammengebracht und im Sihedronschrein platziert, den meine Leute aus dem Gewölbe unter der Krähe hinaufgebracht haben. Wir werden mehrere Zauberkundige benötigen, welche magische Energie in die Scherben leiten. Meinen Forschungen nach wird es zu einigen Lichtblitzen und Geräuschen kommen, wenn das Sihedron zusammengefügt wird. Dies sollten aber keine gefährlichen magischen Entladungen sein, da das Sihedron alle Energien während des Prozesses absorbieren wird. Die Helden sollten an diesem Prozess besser nicht beteiligt sein – sollte etwas schiefgehen, sollten sie bereitstehen, sich um mögliche Probleme zu kümmern. Sobald das Sihedron wieder zusammengefügt ist, sehe ich eigentlich keine bessere Wahl, als sie zu den neuen Hütern des Artefakts zu ernennen!

Wenn es ansonsten nichts weiter gibt, bedanke ich mich noch einmal. Wir sehen uns dann morgen auf der Zornspann!“

Celias Hoffnung, die Ratssitzung schnell zu Ende führen zu können, zerbrechen, als die versammelten NSC alle gleichzeitig zu reden beginnen. Nach einem Moment des Chaos sorgen Celia, Ritter Canayven und die SC für Ruhe. Celia bitte jede Gruppierung, ihre Bedenken auszusprechen.

Magnimars Vertreter wollen das Neuschmiederitual nutzen, um die Bedeutung Magnimars zu unterstreichen, während die Gesellschaft der Kundschafter anwesend ist und achtgibt. Die Gesellschaft dagegen will das *Sihedron* für sich beanspruchen und zum Studium nach Absalom nehmen. Andere Ratsmitglieder sind besorgt, dass man bei diesem Ritual mit magischen Mächten spielt, die man besser hinter geschlossenen Türen halten sollte. Gestatte den SC, Celia zu helfen, die anderen Ratsmitglieder zu überzeugen, dass ein großes, öffentliches Ereignis das Beste ist und sie zumindest vorerst die Kontrolle über das zusammengefügte *Sihedron* behalten sollten – angesichts des Ruhms und Ansehens der SC widersetzen sich die Ratsmitglieder ihnen nicht sonderlich und sollten sich leicht überzeugen lassen.

Sollte das *Sihedron* nicht wieder zusammengefügt werden, steht das Abenteuer vor einem Problem. Tue dein Bestes, die SC davon zu überzeugen, dass der Zusammenbau die beste Handlungsweise darstellt – schließlich sind sie ja aus diesem Grund eigentlich überhaupt erst losgezogen! Sollten die SC zögern, wirf einen Blick auf die entsprechenden Hinweise im Vorwort dieses Bandes.

Das Neuschmiedefest

Obwohl nahezu jeder von der Bergung des *Zerbrochenen Sterns* gehört hat, weiß die Öffentlichkeit kaum etwas Genaues und ist auch über vorangegangene Ereignisse nicht sonderlich informiert. Wie die Öffentlichkeit die SC wahrnimmt, hängt daher davon ab, wie sie sich im Laufe der Kampagne während ihrer Besuche in Magnimar verhalten haben.

Die SC haben eigentlich keine Pflichten im Vorfeld des Festes. Celia hat eine kleine Armee an Arbeitern angeheuert, die auf der Zornspann alles vorbereiten. Während dieser Arbeiten wächst die Menge der Schaulustigen auf der gewaltigen Brücke. Recht bald liegt auf der Hand, dass das Fest ziemlich beliebt ist. Straßenhändler und Unterhaltungskünstler treffen schon Tage im Vorfeld ein und suchen sich die besten Plätze auf dem breiten Monument. Ansässige des Segelbasars ziehen auf die Brücke um und errichten dort einen spontanen Marktplatz, um aus der eintreffenden Menge Gewinn zu schlagen. Schon bald verkaufen geschäftstüchtige Souvenirhändler billig gemachte Puppen nach dem Vorbild der Abenteurer, Splitter aus falschem „Himmelsmetall“, die angeblich von den Scherben des *Zerbrochenen Sterns* selbst stammen, sowie hölzerne Spielzeuge in Form siebenspitziger Sterne, welche mehr als einem Kind im Laufe der kommenden Wochen blaue Flecken zufügen werden. Kurz, der Grund der Feierlichkeiten wird rasch für einen Zirkus genutzt, angesichts einer Bevölkerung, die zum Feiern keinen sonderlichen Grund benötigt.

Am Tag der Feier steigt ein guter Teil der Stadtbevölkerung auf die Zornspann hinauf. Angehörige aller Bevölkerungsschichten drängen sich auf dem Monument. Auf der Brücke bilden sich spontane Prozessionen lokaler Bekanntheiten ähnlich einer Parade komplett mit Straßenmusikanten, Wahrsagern, Unheilspropheten und aller Art von Unterhaltung. Im Zentrum des Festplatzes steht der Sihedronschrein. Es ist ein Steinblock mit einer siebenspitzigen Vertiefung, der auf einer stabilen Holzbühne aufgebaut wurde. Die Bühne ist mittels eines roten Seils abgetrennt, so dass ein gesperrter Bereich von 30 m Durchmesser entstanden ist.

Kurz nach dem Mittag klettert Oberbürgermeister Grobaras auf den höchsten Punkt der Zornspann. Dort hält er eine selbstbeweihräuchernde Rede über die nichtvorhandene (in seinen Augen aber dennoch ausschlaggebende) Rolle, die er bei der erfolgreichen Queste der SC gespielt hat. Dabei schafft er es, die Namen der SC zu verunstalten und den Großteil des Ruhmes für sich in Anspruch zu nehmen. Celia Heidmark und die anderen Kundschafter ertragen sein Geschwafel mit unbewegter Miene. Nachdem der Oberbürgermeister zum Abschluss gekommen ist, übernimmt Celia die Bühne und spricht weitaus ehrlichere Lobpreisungen in Richtungen der SC aus, während sie den versammelten Bürgern die Bedeutung der aktuellen Begebenheit erklärt. Sie betont die von den schlafenden Runenherrschern ausgehende Bedrohung und welchen Schutz das reparierte *Sihedron* vor ihren Untaten bieten kann. Die Menge reagiert auf ihre Worte mit donnerndem Applaus und die Mitglieder des Sihedronrates kommen zur Vorbereitung des Neuschmiederituals zusammen.

Das Neuschmiederitual

Mit Beginn des Rituals treten Angehörige der Stadtwache vor, um die Absperrung rund um den Schrein zu gewährleisten. Angeheuerte Profis des Hauses Derexhi streifen durch

die Menge, um Störenfriede diskret ruhigzustellen, welche die Zeremonie unterbrechen könnten. Die SC werden bescheiden gebeten, ihre neue Berühmtheit zu nutzen, um die potentiell gefährliche Menge zu Beginn des Rituals abzulenken. Sobald der schützende Ring aus SC und Stadtwachen in Position ist, gibt Celia das Signal. Die sieben zusammengekommenen Ritualisten tragen ihre Scherben zusammen und bewegen sich langsam aufeinander zu, während sie Worte der Macht murmeln.

Das Ritual erfordert sieben Zauberkundige mit jeweils mindestens Zauberstufe 8, welche magische Energie in eine der sieben aktivierten Scherben fokussieren. Zum Glück gibt es im Rat sieben solcher Charaktere: Aram Zey, Bevaluu Zimantiu, Jyronn Imikar, Koriah Azmeren, Kreiton Schein, Leis Nivlandis, and Toth Bhrecher. Wer welche Scherbe trägt, ist egal, solange sie eine nach der anderen in der richtigen Reihenfolge im passenden Platz auf dem Sihedronschrein positionieren (Hochmut, Gier, Wollust, Völlerei, Neid, Zorn und schließlich Trägheit).

Zum Fokussieren der erforderlichen magischen Energie müssen die Zauberkundigen alle vorbereiteten Zauber oder Zauberplätze aufwenden (die Anzahl an Zaubern ist irrelevant, solange ein Zauberkundiger sein volles tägliches Potential aufwendet). Dabei werden der Sihedronschrein, die Scherben und die Zauberkundigen selbst in farbenfrohe Energien gehüllt. Von jeder Scherbe strahlen alle sieben Farben des Regenbogens aus, welche sodann von jedem Zauberkundigen aus abwärts schießen, während ihre Zauberkraft den schlummernden Funken in jeder Scherbe erweckt. Ein dumpfes Grollen beginnt, begleitet einem hohen Summen, als wäre ein Bienenschwarm unterwegs. Die Lichter und Töne werden kräftiger und stärker, bis sie fast nicht mehr zu ertragen sind. Gerade als mehr und mehr der Versammelten und der Wachen Unwohlsein zur Schau stellen, enden die Geräusche in einem Donnerknall und ein Lichtstrahl steigt vom Sihedronschrein aus himmelwärts, um die Wolken zu durchstoßen. Im nächsten Moment stolpern die Zauberkundigen rückwärts – erschöpft, aber unverletzt. Das neugeschmiedete *Sihedron* erhebt sich langsam in die Luft, bis es 0,30 m über dem Boden schwebt.

Die Menge bricht in Jubel und Applaus aus.

DER SIHEDRONRAT

Der Sihedronrat besteht neben Celia Heidmark aus den folgenden NSC. Du kannst ihm weitere NSC hinzufügen, welche in deiner Kampagne wichtige Rollen gespielt haben.

Aram Zey (N Taldanischer Magier 11): Meister der Zauber der Gesellschaft der Kundschafter

Archina Aparna (NG Varisische Wanderer-Bardin 5): Berühmt-gutaussehende Schatzjägerin und Angehörige der Gesellschaft der Kundschafter

Bevaluu Zimantiu (CG Menschliche Klerikerin 10): Pflegerin des Desnaschreins von Magnimar

Ernst Landis (N Chelischer Experte 5/Magier 5): Oberster Kurator des magnimarischen Museums der Zeiten

Haldmir Grobaras (N Chelischer Adeliger 9): Oberbürgermeister von Magnimar

Irba Demerios (RN Varisische Wanderer-/Schoanti-Expertin 8): Sture oberste Archivarin des magnimarischen Gründerarchivs

Ismer Odinburg (RG Menschlicher Kämpfer 4/Paladin 5): Kommandeur der Stadtwache

Jyronn Imikar (RG Menschlicher Kleriker 13): Oberhaupt der örtlichen Abadarkirche

Koriah Azmeren (CG Halbelfische Waldläuferin: Eine der bekanntesten Kundschafterinnen Varisias

Kreiton Schein (CG Elfischer Magier (Seher) 7/Wissenshüter 3): Meister der Schriftrollen der Gesellschaft der Kundschafter

Leis Nivlandis (NG Halbelfischer Magier 11): Oberhaupt des Sehersteins von Magnimar.

Marcos Farabellus (CG Menschlicher Kämpfer 6/Schurke 4): Meister der Schwerter der Gesellschaft der Kundschafter

Sabriyya Kalmeralm (RN Menschliche Schurkin 12): Mächtige örtliche Handelsfürstin

Toth Bhrecher (N Menschlicher Magier 15): Gründer der Golemhütte von Magnimar

Verrin Caiteil (RN Elfische Adelige 3/Magierin 6): Sprecherin des Amtsrates von Magnimar

TEIL ZWEI: XIN ERHEBT SICH AUS DEN WELLEN

Lass den SC einige Augenblicke, um den Triumph ihres Erfolges zu genießen. Celia nickt den SC zu und bittet sie zu sich auf die Bühne, während die sieben erschöpften Zauberkundigen von anderen Ratsmitgliedern fortgeführt werden. „Das lief besser, als ich…“ ist alles, das sie sagen kann, ehe sich am Horizont seltsame Dinge abspielen:

Etwa 150 Kilometer westlich von Magnimar erhebt sich die versunkene Stadt Xin aus dem Meer.

Magnimar ist zu weit entfernt, als das die SC beobachten könnten, wie die See diese uralte Insel ausspeit – von der Zornspann aus kann man gerade ein Fünftel dieser Strecke weit sehen, ehe die Welt am Horizont zu enden scheint. Doch wem ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 gelingt, der kann im Westen eine merkwürdige Verdunklung des Himmels erkennen, wo sich dunkle Wolken über der zornigen See zusammenziehen. Im nächsten Moment beginnt die Zornspann zu vibrieren und in einem tiefen, donnernden Dröhnen zu summen. Genaugenommen reagieren alle thassilonischen Monumente in Varisia auf diese Weise auf das Auftauchen der uralten Stadt. Das Summen hält eine Minute lang an, ehe wieder Stille einkehrt. In den meisten Fällen hat diese seltsame Resonanz keine Auswirkungen, doch im Falle Magnimars erweckt sie einen uralten Wächter aus seinem Jahrtausende langem Schlaf, den er in der Zornspann, nur wenige Meter unter den Füßen der SC verbracht hat.

Zum Unglück Magnimars sind die unheimlichen Vibrationen in der Zornspann nur der Anfang. Die folgenden Begegnungen und Ereignisse sollten grob in der präsentierten Reihenfolge stattfinden, du kannst die Reihenfolge aber abändern, wenn dies für den Ablauf deiner Spielrunde erforderlich ist. Die meisten Begegnungen enden mit einem Eintrag „Todesopfer“. Dieser Wert benennt, wie viele Leute sterben müssen, wenn die SC nichts während der Begegnung unternehmen, um den Bürgern Magnimars zu helfen. Falls die SC helfen wollen, müssen sie während einer Begegnung etwas tun – das kann eine so einfache Handlung sein wie ein



Menge in die richtige Richtung zu lenken oder gestürzten Bürgern wieder auf die Beine zu helfen oder auch mächtige Zauber zu wirken, um die heranstürmenden Wassermassen aufzuhalten. Solltest du zu der Ansicht kommen, dass die SC sich bemüht und ihr Möglichstes getan haben, um zu helfen, dann können sie am Ende der Begegnung einen Ruhmwurf ablegen, um festzustellen, wie gut die Bürger Magnimars auf ihre Hilfestellung reagiert, ihre Anweisungen ohne Wiederworte befolgt und getan haben, was die SC ihnen gesagt haben, um ihre Sicherheit zu gewährleisten. Die Anzahl der Todesopfer für diese Begegnung wird dann um das Ergebnis des Ruhmwurfes reduziert (Minimum 0 Todesopfer). Führe Buch über die Anzahl der Toten, da dieser Wert die Menge an EP beeinflusst, welche die SC zum Ende dieses Teils erhalten. Natürlich können selbst erfahrene Abenteurer nur wenig gegen eine Katastrophe und die damit einhergehenden, umfassenden Zerstörungen ausrichten. Die SC sollten aber bemerken, dass sie mit ihren Taten Leben retten, welche andernfalls verlorengehen würden. Dies untermalt nicht nur den Maßstab des Geschehens, sondern bereitet auch die Bühne für die erste Welle von Xins wiedererweckter Armee vor.

Ereignis 1: Das Erdbeben (HG 16)

Als die Zornspann zu vibrieren und zu summen beginnt, breitet sich in der Menge rasch Panik aus. Leute schreien, während die Menge nach Süden strebt, festem Boden entgegen, da noch keiner die steinerne Brücke derart wankend erlebt hat. Beschreibe den SC, wie die wachsende Panik die Menge in einen kopflosen Mob zu verwandeln drohte – sollten die SC daran interessiert sein, die Menge zu lenken oder bei der Evakuierung der Bürger zu helfen, dann erlaube einen Ruhmwurf, um am Ende der Begegnung den Erfolg zu bestimmen.

Sobald die Panik einsetzt, wächst die Furcht aufgrund eines weiteren Details weiter, da der Boden selbst sich plötzlich aufbäumt und erbebt. Das Auftauchen des fernen Xin löst ein heftiges Seebeben aus, dessen Erschütterungen entlang der ganzen Verlorenen Küste zu spüren sind. Doch auch wenn das in der Ferne entstandene Beben furchterregend ist, besitzt es nicht mehr die Stärke, Städte dem Erdboden gleichzumachen. In manchen Gebäuden entstehen Risse, Teile von Fassaden bröckeln hier und dort ab und an ein paar wenigen Stellen bilden sich leichte Unebenheiten in den Straßen. Von der Seekluft lösen sich einige lockere Steine und poltern in die Tiefe und viele Leute stolpern oder fallen, während das Erdbeben Magnimar 1W6+1 Runden lang erschüttert. Dieses Beben ist weitaus harmloser und weniger verheerend als der Zauber *Erdbeben*, allerdings wird während seiner Dauer der Boden als Schwieriges Gelände behandelt. Jedem SC, der mehr als eine Bewegungs- oder Standard-Aktion ausführen will, muss einen Reflexwurf gegen SG 10 bestehen, um nicht zu Boden zu fallen.

Kreaturen: Die Bewohner Magnimars wissen schon lange von der Anwesenheit der Schriezyx, die in einem Netz aus Tunneln hausen, welche sich durch die Brückenpfeiler und die Brücke selbst ziehen. Als die uralte Brücke zu summen beginnt, erwacht dabei ein außergewöhnlich altes und mächtiges Exemplar der spinnenartigen Monster aus seinem jahrhun-

dertelangem Schlummer. In der zweiten Runde des Erdbebens bricht dieses gewaltige Monstrum gerade 15 m nördlich des Sihedronschreins aus der Zornspann hervor. Der Schriezyx brüllt und greift sofort fliehende Bürger an. Sollten die SC ihn angreifen, gehört seine Aufmerksamkeit ganz ihnen.

Gewaltiger Schriezyx **HG 16**

EP 76.800

Verbesserter Schriezyx (*ALM Magnimar*, S. 60; *PF MHB*, S. 295)

CB Riesige Aberration

INI +8; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinns 18 m; Wahrnehmung +28

VERTEIDIGUNG

RK 33, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 29 (+4 GE, -2 Größe, +21 natürlich)

TP 243 (18W8+162); Regeneration 15 (Feuer)

REF +12, **WIL** +14, **ZÄH** +16

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte; **Verteidigungsfähigkeiten** Wildheit

Schwächen Empfindlichkeit gegen Feuer, Furcht vor Feuer

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m; Klettern 9 m

Nahkampf Biss +22 (2W6+11/19–20), 4 Klauen +22 (1W8+11/19–20)

Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 4,50 m

Besondere Angriffe Spinnennetz (Fernkampf +15, SG 27, 18 TP), Verlangsamendes Gift

TAKTIK

Im Kampf Der Schriezyx setzt sein Spinnennetz ein, um ungerüstete Gegner festzusetzen; er ist klug genug anzunehmen, dass diese Charaktere nicht so stark wie gerüstete Gegner sind. Er zieht es vor, Gegner, die Rüstungen tragen, anzugreifen, um sie mit seinem Gift zu schwächen.

Moral Der Schriezyx kämpft bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 33, **GE** 19, **KO** 26, **IN** 7, **WE** 16, **CH** 6

GAB +13; **KMB** +26; **KMV** 40

Talente Abhärtung, Blitzschnelle Reflexe, Dranbleiben, Große Zähigkeit, Konzentrierter Schlag, Verbesserte Blitzartige Reflexe, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Biss), Verbesserter Kritischer Treffer (Klauen)

Fertigkeiten Klettern +40, Wahrnehmung +28; **Volksmodifikatoren** Wahrnehmung +4

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Furcht vor Feuer (AF) Ein Schriezyx innerhalb von 9 m Entfernung zu einem mindestens fackelgroßen Feuer ist erschüttert, solange er sich innerhalb dieses Bereichs aufhält. Sollte ein Schriezyx durch Feuer Schaden erleiden, muss ihm ein Willenswurf gegen einen SG entsprechend des erlittenen Feuerschadens ablegen oder er ist für 1 Runde verängstigt.

Gift (AF) Biss — Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 27; **Frequenz** 1/Runde für 6 Runden; **Effekt** 1W6 ST-Schaden; **Heilung** 2 aufeinander folgende Rettungswürfe.

Verlangsamendes Gift (ÜF) Jede Kreatur, die vom gewaltigen Netz dieses riesigen Schriezyx getroffen wird, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 27 bestehen, um nicht verlangsamt zu werden (siehe der Zauber *Verlangsamen*) für 1 Minute. Ein Opfer kann jede Runde einen erneuten Zähigkeitswurf gegen SG 27 ablegen, um den Effekt früher zu beenden. Dieses Gift verliert rasch an Wirkung und kann Ziele nur in derselben Runde betreffen, in welcher das Netz gesponnen wird. Darüber hinaus bleiben Netze zwar klebrig, verlieren aber den verlangsamenden Effekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.



GEWALTIGER SHRIEZYX

Todesopfer: 50. Manche werden während der Panik zertrampelt, andere fallen von der Zornspann oder werden von dem Schriezyx abgeschlachtet, wenn dieser sich fast schon voller Begeisterung für Gewalt und Chaos auf die Menge stürzt.

Ereignis 2: Die Monumente erwachen

Dieses Ereignis ist dahingehend ungewöhnlich, dass es sich mit allen folgenden Ereignissen überlappt. Magnimar ist auch als die Stadt der Monumente bekannt. Zwölf dieser Monumente besitzen geheimnisvolle, magische Eigenschaften. Wenn Xin aufsteigt und die thassilonischen Ruinen zum Wiederhallen bringt, bemerken dies auch die wohlmeinenden Geister, welche über Magnimar und ihre Monumente wachen.

Sobald Ereignis 1 endet, beginnen die 12 nichtthassilonischen großen Monumente Magnimars sanft zu summen und werden von strahlendem Licht eingehüllt, als stünden sie unter dem Effekt von *Feenfeuer*. Das Summen und Leuchten hält für die Dauer dieses Teils des Abenteuers an. Zugleich wird für diesen Zeitraum die Beschränkung aufgehoben, dass man nur einen Monument-Vorteil besitzen kann. Um einen dieser Vorteile zu erlangen ist auch gegenwärtig kein zehnminütiges Ritual mehr erforderlich, sondern es genügt 1 Runde – der Fertigkeitswurf ist aber dennoch jeweils erforderlich. Die Monumente mit ihren Vorteilen werden im *Almanach zu Magnima* aufgeführt.

Ereignis 3: Tsunami

Das Erdbeben mag beängstigend sein, verursacht aber keine großen Schäden oder Verletzungen. Wenn es vorbei ist und die SC den Schriezyx besiegt haben, mag es sein, dass die Bürger und die SC Erleichterung verspüren. Allerdings ist eine weitere, weitaus größere Katastrophe auf dem Weg zur Verlorenen Küste und nach Magnimar: Das plötzliche Auftauchen der Inselstadt Xin verursacht einen Tsunami; auch wenn die Insel relativ langsam auftaucht, sendet dies dennoch eine kraftvolle Schockwelle durch das umliegende Meer. Der durch dieses Ereignis hervorgerufene Tsunami besteht aus insgesamt fünf Wellen, welche sich sehr schnell vom Epizentrum aus fortbewegen. Die erste Welle trifft Magnimar nur 15 Minuten nach dem Ende des Erdbebens (Ereignis 1). Die nächsten Wellen folgen jeweils in Abständen von 5 Minuten, bis schließlich die fünfte und letzte Welle die Stadt getroffen hat.

Die Verlorene Küste – Magnimar eingeschlossen – hat bereits Tsunamis erlebt, beispielsweise als Folge der Welle, welche die Stadt Rätselhafen getroffen hat, nachdem vor ein paar Jahren ein herabfallender Stern die Insel Teufelsbogen getroffen hatte. Ein Fertigkeitswurf für Wissen (Natur) gegen SG 15 genügt, damit die SC erkennen, dass nach einem Erdbeben ein Tsunami eine sehr reale Bedrohung darstellt. Leider wissen dies die meisten Bürger Magnimars nicht, so dass sie nach dem Ende des Erdbebens und dem Sieg über den Schriezyx in ihre Häuser oder Geschäfte zurückkehren wollen – doch wer an der Küste wohnt oder arbeitet, ist in der größten Gefahr.

Sollten die SC sofort die Kunde verbreiten, dass ein Tsunami unmittelbar bevorstehen könnte, und ihre Fähigkeiten nutzen, um sich schnell in Magnimar fortzubewegen (z.B. Fliegen, Teleportation, Luftweg oder schnelle Reittiere), dann lass sie einen Wurf auf ihren Ruhmwert ablegen, um die Anzahl der Todesopfer in der Stadt zu reduzieren. In diesem Fall steht jedem SC ein Wurf auf seinen Ruhmwert zu, addiere die Ergebnisse, um die Gesamtsumme der vor der nahenden Katastrophe geretteten Bürger zu ermitteln.

Zwei Minuten, bevor die erste Tsunamiwelle Magnimar trifft, entsteht die der großen Welle vorangehende Mulde. Es wirkt, als trete plötzlich eine große Ebbe ein, als würde das Meer infolge des Ziehens eines großen Stöpsels abfließen. Ein Fertigkeitswurf für Überlebenskunst oder Wissen (Natur) gegen SG 15 enthüllt die Natur dieses Phänomens und gestattet den SC zu erkennen, dass sie nur wenige Minuten haben, um Evakuierte zu retten und einen hochgelegenen Ort zu erreichen. Sollten sie bis jetzt mit ihrer Warnung gewartet haben, erhalten sie nur einen Wurf auf ihren Ruhmwert für ihre Gruppe statt einen Wurf pro SC.

Nach 2 Minuten kehrt der Ozean zurück – und dies in rauen Mengen! Das Wasser steigt wieder und hebt sich in einer großen, entsetzlichen Welle. Boote werden aus dem Hafenbecken gehoben und gegen die Anleger oder nahen Lagerhäuser geschleudert, welche unter der heranströmenden Flut nachgeben. Menschen und Tiere werden von der grauenhaften Welle fortgerissen – zuerst in die überfluteten Straßen der Stadt, wo sie von Trümmern zerquetscht werden, dann zurück aufs Meer hinaus, wo die unglücklichen Überlebenden ertrinken. Die Welle ähnelt dabei einer 3 m hohen Wasserwand, die landeinwärts drängt und dabei die Küstenviertel der Stadt weitestgehend überflutet. Die Macht dieser Welle trifft das Westufer von Leuchtfeuer und Unterbrück, drängt aber auch nach Werfweg hinein; Ordellia und Gründerstein bleiben weitestgehend verschont, auch wenn die Wassermaßen den Yondabakari hinaufdrängen. Die Karte von Magnimar zeigt die von den Wellen betroffenen Bereiche der Stadt. Steinerne Gebäude überstehen diese Welle mit leichten Schäden, doch Holzgebäude und die Lager der Varisischen Wanderer werden verwüstet. Hunderte werden aufs Meer hinausgespült oder einfach zwischen dem Geröll zermalmt, das die Wassermassen mit sich tragen. Sollte ein SC oder wichtiger NSC von der Flutwelle erwischt werden, dann ziehe das *Pathfinder Spielleiterhandbuch*, S. 240 hinsichtlich der Effekte zu Rate.

Entwicklung: Diese Begegnung geht davon aus, dass die SC nur versuchen, die Anzahl der Todesopfer gering zu halten, indem sie Bürger aus den Küstenbereichen in höhergelegene Bereiche evakuieren. Allerdings verfügen die SC zu diesem Zeitpunkt über beachtliche Mittel. Sollten sie Magie oder andere Fähigkeiten auf besonders kreative Weise einsetzen (z.B. indem sie ein Viertel mittels einer *Energiewand* schützen), kannst du das Ergebnis des Wurfes auf den Ruhmwert um 5 oder 10 erhöhen.

Den Tsunami aufzuhalten ist dagegen schwierig, wenn auch für hochstufige Helden nicht unmöglich. Wenn die Welle erst einmal entstanden ist, ist sterbliche Magie nicht in der Lage, sie vollständig aufzulösen. Ein *Wunder* oder *Wunsch* allerdings kann die Stadt schützen – dies wäre eine sehr machtvolle Bitte, die Diamantstaub im Wert von 25.000 GM als Materialkomponente erfordert (der *Wunsch* in der *Glücksklinge*, welche die SC in „Jenseits des Weltuntergangs“ erlangt haben könnten, wie auch die *Schriftrolle: Wunder*, welche „Im Inneren des Albtraums“ zu finden ist, produzieren ausreichend machtvolle Effekte). Sollte derart mächtige Magie zur Verteidigung Magnimars eingesetzt werden, liegt es an dir zu beschreiben, wie die Magie die Stadt rettet – es sollte aber dramatisch und eindrucksvoll ausfallen. Vielleicht umgibt eine Energiesphäre die Stadt und hält die Welle fern, vielleicht überflutet das Wasser auch die Stadt, verursacht

aber wunderbarerweise keine Schäden und tötet niemanden. Ebenso könnten die Schutzgeister der städtischen Monumente sich manifestieren und das Wasser abwehren, ehe sie wieder in Schlaf verfallen. Egal wie du es darstellst, dies ist mächtige Magie und ein großes Opfer, das die SC bringen. Ziehe daher Nutzen aus der Gelegenheit und lass sie spüren, dass sie gerade das Unmögliche geschafft haben!

Selbst wenn die SC die Stadt vor dem Tsunami retten, solltest du immer noch Begegnung 4 und 5 stattfinden lassen. Bei diesen kleineren Begegnungen besteht eigentlich keine große Wahrscheinlichkeit, dass der Stadt sonderlich viel Schaden zugefügt wird. Dafür hätten die SC Gelegenheit, als Helden aufzutreten.

Todesopfer: 450. Die tragischen Todesfälle werden über alle fünf Wellen verteilt. Hinsichtlich der Ruhmwürfe zur Rettung der Einwohner werden die fünf Wellen aber wie ein Ereignis behandelt. Sollten die SC den Tsunami mittels *Wunder* oder *Wunsch* aufhalten, fällt die Anzahl der Todesopfer automatisch auf 0.

Belohnung: Sollten die SC Magnimar mittels *Wunder* oder *Wunsch* vor dem Tsunami retten, dann belohne sie mit 102.400 EP.

Ereignis 4: Xins Herolde (HG 15)

Die erste, Magnimar überspülende Tsunamiwelle ist schon schlimm genug, doch trägt jede weitere seltsames Treibgut in die Stadt und das Wasser nimmt einen merkwürdigen, öligen Glanz an. Die Präsenz des aktiven *Sihedrons* dient Teilen von Xins Konstruktarmee als Leuchtfeuer. Einige dieser Kreaturen werden mit den späteren Wellen magisch auf Magnimar zugetragen (dieser mächtige Effekt ähnelt dem Zauber *Weltenwoge* – siehe *Pathfinder Expertenregeln*). Dies passiert ansonsten nirgends entlang der Verlorenen Küste, da diese Herolde nach der magischen Quelle suchen, welche das Aufsteigen der Insel ausgelöst hat.

Sollten sich die SC selbst nahe dem Ufer aufhalten, dann beschreibe ihnen seltsame neue Gestalten zwischen den aufgewirbelten Trümmern in der vierten und fünften Welle. Inmitten des Gewirrs aus Häusertrümmern, Karren und Leichen wird eine wachsende Anzahl metallischer, fremdartiger Gliedmaßen sichtbar. Es handelt sich um die Arme, Beine und andere Körperteile spezialisierter Mechanischer Soldaten – Xins Legionäre, welche während des magischen Transports oder als sie in die Stadt hineingestoßen wurden zerstört wurden. In manchen Fällen kann man sogar auf fast intakte, aber dennoch „tote" Xin-Legionäre zwischen den Trümmern stoßen. Nutze diese Gelegenheit als Vorschau auf diese besonderen Gegner, denen die SC im dritten Teil des Abenteuers gegenüberstehen werden.

Kreaturen: Nicht alle von Xin nach Magnimar getragene Mechanismen sind zerstört worden. So hat eine Gruppe aus drei Mechanischen Leviathanen die rasche Reise über 150 Kilometer recht unbeschadet überstanden. Diese riesigen, für eine aquatische Umgebung konstruierten, aalartigen Konstrukte sind grollende, um sich schlagende Monster aus gewaltigen Metallplatten und Getrieben. Sie schießen sofort aus dem aufgewühlten Wasser und greifen Gebäude wie Bürger mit sengenden Dampfstrahlen, mächtigen Hieben und Bissangriffen an. Jeder, der sich auf einem hohen Gebäude befindet, kann diese Monster unmöglich ignorieren, so dass die Kunde über ihr Eintreffen sich rasch verbreitet.

Sollten die SC eingreifen und die Mechanischen Leviathane angreifen, können sie am Ende der Begegnung einen Wurf auf ihren Ruhmwert durchführen, um jene zu retten, die den Monstern ansonsten zum Opfer fallen würden. Sollten sie die Leviathane ignorieren, werden die Konstrukte schließlich von einigen Golems zerstört, die von der Golemhütte aus herangeführt werden.

Bei einem Kampf gegen die drei Mechanischen Leviathane hast du zudem die Gelegenheit, die SC mit der letzten Flutwelle zu konfrontieren – die Welle kann in dem Moment über das Schlachtfeld hinwegfegen, in dem der letzte Mechanische Leviathan zerstört wird.

Auswirkungen auf die Verlorene Küste

Die Unterwassertopographie und der Verlauf der Küstenlinie haben bedeutende Auswirkungen auf die Größe von Flutwellen und die von ihnen verursachten Zerstörungen. Dies bedeutet für deine Kampagne, dass du selbst bestimmen kannst, wie stark andere Örtlichkeiten an der Westküste Avistans durch Xins Auftauchen betroffen sind. Magnimar könnte die einzige Stadt sein, welche von dem Tsunami ernsthaft betroffen wird. Ebenso könnten die Verheerungen von den Ländern der Lindwurmkönige bis nach Cheliax hinab reichen. In diesem Abenteuer gehen wir davon aus, dass die Inselkette des Varisischen Golfes eine Art natürliche Mauer bildet, welche die Macht des Tsunami größtenteils abgefangen und so die varisischen Ortschaften nördlich Magnimars geschützt hat. Andere Ortschaften im Norden und Süden sind weit genug vom Epizentrum entfernt, dass es zu keinen sonderlichen Schäden kommt.

Mechanische Leviathane (3) **HG 12**
EP je 19.200
TP je 128 (*PF MHB* III, S. 170)

Todesopfer: 80. Diese Bürger werden von den Mechanischen Leviathanen getötet, während sie durch die überschwemmten Ruinen wüten.

Ereignis 5: Erzürnter Bewohner der Tiefe (HG 16)

Es dauert über eine Stunde, bis das Wasser wieder ins Meer zurückgeflossen ist. In dieser Zeit verursacht die Flut keine weiteren bedeutenden Schäden. Auf Dächern oder in zerstörten Gebäuden festsitzende Bürger rufen um Hilfe. Die SC, wichtige NSC, die Stadtwache, religiöse Orden und andere Gruppierungen beginnen mit Rettungsarbeiten. Im Laufe dieser Bergungsaktionen wird deutlich, dass nicht nur die Bürger Magnimars von der Katastrophe betroffen sind. Am Himmel kreisen Schwärme aufgescheuchter und hungriger Seevögel, während in die Straßen zahllose Meereskreaturen gespült worden sind, darunter Haie, Riffklauen, Teufelsfische und andere Gefahren. Eine dieser Kreaturen ist allerdings ein wenig gefährlicher, als ein Hai oder die durchschnittliche Riffklaue!

Kreaturen: Wenn sich eine Stunde nach der letzten Welle das Wasser größtenteils ins Meer zurückgezogen hat und

man schließlich mit der Aufnahme der Schäden an der Stadt beginnen kann, schlägt eine letzte Katastrophe zu: Der Himmel grollt und verfinstert sich. Gelingt einem SC ein Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes) gegen SG 27, kann er diesen plötzlichen Wetterumschwung als Effekt des Zaubers *Wetterkontrolle* identifizieren. Entlang der Ruinen des Gestades, in der Nähe des überfluteten Segelbasars, ruft eine seltsame, unerwartete Meeresaktivität Aufmerksamkeit auf sich. Dort scheinen sich die Wellen zusammenzuziehen, um die bereits überlasteten Helfer und Retter zu treffen. Dieses Ereignis sollte so abgestimmt sein, dass die SC in der Nähe sind oder es wahrnehmen können – zumindest sollten sie sofort von dem seltsamen Geschehen hören. Falls sie nicht nachsehen, fordern die ungewöhnlichen Wellen viele Leben, ehe ihr Ursprung aus der Bucht auftaucht, um weitere Bürger zu töten, bevor er wieder zum Brüten ins offene Meer zurückkehrt.

Eine Skylla namens Aureusa nutzt ihre zauberähnlichen Fähigkeiten *Wasser kontrollieren* und *Wetterkontrolle*, um Wetter und Wellen zu manipulieren. Sie ist eine grausig schöne Frau, aus deren Hüfte knurrende Wolfsköpfe wachsen und deren Unterleib ein gewaltiger, tentakelbewehrter Tintenfisch ist. Aureusa hat die letzten Jahrtausende als magisch gebundener Wächter der Zornspann verbracht. Normalerweise ruht die Monstrosität etwa 1,5 km entfernt im offenen Meer nahe einem der völlig versunkenen Pfeiler, allerdings hat die Resonanz mit Xin die Bindung aufgehoben und sie wiederbelebt. Als Aureusa sich aus dem Meer erhob und eine sehr veränderte Welt erblickte, wurde ihr klar, dass sie wohl recht lange geschlafen hatte. Da sie Magnimar in der Ferne erblickt hatte, machte sie sich auf den Weg zur Stadt, wo sie nun an deren Bewohnern ihren Zorn und ihre Frustrationen abbauen will.

Wenn die SC sich nähern, erkennt Aureusa sie als wichtige Leute. Sollten sie zudem das *Sihedron* mit sich führen, erkennt sie das Artefakt. Sie nutzt *Projiziertes Ebenbild*, um ein Abbild ihrer selbst zu erzeugen, das aus dem Wasser steigt, bis ans Ufer kommt und die SC auf Thassilonisch (sie beherrscht diese Sprache anstelle der Gemeinsprache) beschuldigt, das Imperium zerstört und die Welt an den Abgrund gebracht zu haben. Dem durch das *Sihedron* geschützten SC teilt sie mit: „Xins Schmuckstück hat dieses Unheil über euch gebracht! Sein Schutz ist nichts angesichts des Zornes der Runenherrscher!“ Du kannst Aureusa weitere irreführende Drohungen und Beschuldigungen ausspeien lassen, während sie angreift. Sie wirkt durch das projizierte Ebenbild Zauber und entfesselt zum Kampfbeginn einen schweren Windsturm mit heftigen Niederschlägen (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 439). Sie setzt weiterhin Zauber ein, bis die SC die Täuschung erkennen oder das Trugbild bannen. In diesem Fall bricht die echte Aureusa gut 30 m südlich aus den Wellen und geht zum Angriff über. Sie kämpft bis zum Tod.

Sollte der unwahrscheinliche Fall eintreten, dass die SC es schaffen, sich vernünftig mit der Skylla zu unterhalten, können sie einige wichtige Dinge erfahren. Gedankenkontrolle wie z.B. *Monster beherrschen* oder *Monster bezaubern* können die erzürnte Kreatur besänftigen. Sollte einer der SC sich in Sorschens Klonkörper befinden (siehe Kapitel 2 dieses Abenteuerpfades), verändert sich Aureusas Verhalten unvermittelt: Sie wird unterwürfig, verneigt sich vor „Sorschen“ und heißt ihre Herrin willkommen, während sie sich zugleich für den Zustand der Zornspann entschuldigt. In jeder Runde, in der „Sorschen“ sich mit der Skylla unterhält, muss dem SC ein Fertigkeitswurf für Bluffen gelingen, damit Aureusa nicht zu vermuten beginnt, es mit einem Trick zu tun zu haben. Sobald zwei Fertigkeitswürfe für Bluffen misslungen sind, greift die Skylla an und konzentriert ihre ganze Wut allein auf die falsche Runenherrscherin.

Aureusa kann alle möglichen Geheimnisse Thassilons enthüllen, so du dies wünschst. Zur Zeit dieses alten Reiches hat sie der Runenherrscherin Sorschen gedient und zugestimmt, sich langfristig in der Nähe eines der Pfeilers der Zornspann binden zu lassen. Dort sollte sie für ihre Herrin spionieren und den Verkehr zwischen Bakrakhan und Schalast beobachten. Sollte sie erfahren, wie viel Zeit verstrichen ist, verarbeitet sie diese Enthüllung rasch und erklärt ihren Wunsch, Thassilon wieder aufzubauen und nach ihrer Herrin zu suchen. Sollte sie einen der SC für Sorschen halten, dient sie diesem Charakter als Lakai, legt aber immer noch regelmäßig nach deinem Ermessen Fertigkeitswürfe für Motiv erkennen ab, um ggfs. die Täuschung zu durchschauen. Die Skylla kann vieles über Xins Schicksal und das Schicksal des *Zerbrochenen Sterns* verraten, sowie Antworten auf andere Rätsel liefern. Sie weiß aber nichts über die Inselstadt Xin selbst, sieht man davon ab, dass dort der rachsüchtige Geist des Ersten Runenkaisers umgeht.

Aureusa **HG 16**

EP 76.800

Skylla (*PF MHB II*, S. 237)

RK 35, Berührung 20, auf dem falschen Fuß 23 (+1 Ausweichen, +11 GE, -2 Größe, +10 natürlich, +5 Rüstung)

TP 250

Schätze: Aureusa trägt einen vollaufgeladenen *Schutzskarabäus* und *Rüstungsarmschienen +5* zu beeindruckendem Goldschmuck aus der thassilonischen Ära (zwei Armreifen, drei Ringe und mehrere Halsketten) im Wert von 12.000 GM.

Todesopfer: 100. Alles Opfer der erzürnten Skylla.

Belohnung: Sollten die SC es schaffen, sich mit Aureusa „anzufreunden“, selbst wenn sie diese später töten sollten, belohne sie mit EP, als hätten sie die Skylla im Kampf besiegt.

Bestandsaufnahme: Todesopfer

Sobald das letzte Ereignis beendet ist, beginnt die Stadt Magnimar mit dem Wiederaufbau. Es kommt immer noch zu kleineren Nachbeben, aber zu keinen weiteren, befürchteten Tsunamiwellen. Der Umfang der Schäden ist entsetzlich, doch konnten die SC mit ihren Handlungen viele Leben retten. Rechne nun die Gesamtanzahl an Todesopfern unter Berücksichtigung der Ruhmwürfe aus. Die Höchstmenge (bei vier gescheiterten Würfen auf den Ruhmwert) liegt bei 680 Toten.

679–430 Tote: Belohne die SC mit 38.400 EP.

429–380 Tote: Belohne die SC mit 51.200 EP.

379–330 Tote: Belohne die SC mit 76.800 EP.

Weniger als 330 Tote: Belohne die SC in diesem ungewöhnlichen Fall mit 102.400 EP, außer sie haben diesen Betrag schon erhalten, weil sie die Stadt mittels eines *Wunders* oder eines *Wunsches* vor dem Tsunami beschützt haben.

Nachwehen

Die Katastrophe ist vorbei, der Wiederaufbau beginnt. Es wird eine Weile dauern, bis sich die Stadt physisch und mental von den Geschehnissen erholt hat. Die SC können beim Wiederaufbau helfen, wenn sie wollen – sie können Gebäude mittels machtvoller Magie instand setzen, Unterstützung beschwören oder auch Geldmittel beisteuern.

Kurzfristig allerdings werden sie von Celia Heidmark kontaktiert, welche sie bittet, zum Gut Heidmark zurückzukehren, um die Lage zu besprechen. Wenn die SC eintreffen, treffen sie dort auch die übrigen Mitglieder des Sihedronrats an – verletzt, besorgt und ausgelaugt, doch als die SC hereinkommen, werden sie mit Applaus begrüßt (der Beifall fällt selbstverständlich umso länger und lauter aus, je mehr Leben die SC gerettet haben).

Auf der Tagesordnung stehen nur drei Punkte:

1. Ein Wegweiser zur Belohnung: Celia teilt den SC mit, dass die Gesellschaft der Kundschafter zwar geplant hatte, jedem von ihnen eine Belohnung zukommen zu lassen, diese aber beinahe wie eine Spielerei erscheint. Dennoch übergibt sie jedem einen *Wegweiser der Endlosen Tore* (siehe Seite 339), in den der Name des SC eingraviert ist.

2. Überreste der Konstrukte: Celia übergibt das Wort an Toth Bhrecher, der mehr als jeder andere in Magnimar thassilonische Konstrukte studiert hat. Toth ist immer noch müde, da er seine magische Macht genutzt hat, um das *Sihedron* neu zu schmieden, daher hält er sich kurz:

„Alle Runenherrscher waren unterschiedlich befähigt, Konstrukte zu erschaffen, doch soweit ich imstande war, aus kürzlich aus der Therabibliothek unter Jorgenfaust geborgenen Schriften zu folgern, war ihr ursprünglicher Anführer, der Runenkaiser Xin, der wahre Meister dieser Kunst. Angeblich wurde seine ganze Stadt Xin von einer Armee aus Golems und Konstrukten beschützt, die alle nur von ihm befehligt wurden. Als Xin alt wurde, suchte er offenbar nach einem Weg, die Unsterblichkeit zu erlangen, indem er seine Seele in eine Art Mechanisches Reliquium versetzte. Ehe er dieses Vorhaben aber vollziehen konnte, entsandten die verräterischen Runenherrscher einen Runenriesen, um ihn zu töten. Damals wurden die sieben Scherben des *Sihedron* verstreut, als jeder Runenherrscher eine Scherbe für sich beanspruchte. Ab hier gibt es eigentlich keine Informationen mehr über Xin. Das Reich ließ die Stadt verfallen und bis zum Untergang Thassilons spukte angeblich der Geist des Runenkaisers in den Ruinen. Was mir Sorgen bereitet sind diese zerstörten Konstrukte, welche durch den Tsunami angespült wurden. Wie auch die lebendigen mechanischen Monster tragen sie das Zeichen des Runenkaisers. Daher und aufgrund der finsteren Sturmwolken am Horizont fürchte ich, dass die Aktivierung des *Sihedrons* vielleicht mehr als ein einzelnes Artefakt erweckt haben könnte. Ich befürchte, dass die Inselstadt Xin selbst erweckt wurde!“

3. Ein verfinsterter Horizont: Und so geschieht das Folgende: Die SC werden von Magnimar und der Gesellschaft der Kundschafter gebeten, die Finsternis am Horizont zu untersuchen. Sollte die Inselstadt Xin tatsächlich aufgetaucht sein, könnte dies genau die Art von Bedrohung für Varisia sein, gegen welche das *Sihedron* eigentlich gesucht worden war!



Teil drei: Der Kristallpalast

Aufgrund des Neuschmiedens des *Sihedrons* erwecken die uralten Notfallzauber, welche der Erste Runenkaiser Xin platziert hat, seinen Palast und lassen die Hauptstadt etwa 150 Kilometer vor der Küste Magnimars aus dem Meer aufsteigen. Diese magischen Schutzzauber aus alter Zeit sollten zwar Xins Reich neuerrichten, allerdings konnte selbst der mächtige Kaiser nicht die Verheerungen des Erdenfalls und die Auswirkungen vieler Jahrhunderte auf dem Meeresgrunde auf die Inselstadt vorhersagen. Der Kontinent zerschmetternde Kataklysmus und das Fortschreiten der Zeit haben die magischen Wiederaufbauzauber überfordert und die arkanen Energien verzerrt, die andernfalls eine Wiedergeburt von Xins Reich herbeigeführt hätten. Daher erhebt sich der Meeresboden zwar in Form eines neuen Berges, aber dennoch dringt nur ein kleiner Teil der Inselstadt an die Oberfläche. Die Ruinen errichten sich dennoch neu und wachsen langsam aus den Wellen, während die SC sich aufmachen, um die Insel zu untersuchen – die einst ruhmreichen Türme der Stadt stoßen aus dem Schlamm und den Wellen hervor und vergrößern den Stadtbereich rund um den Palast beständig. Der finstere, nun bösartige Willen des lebenden Palastes tut selbst in seinem senilen und verdrehten Zustand sein Bestes, um die eigenen Interessen und die seines Herrn zu verfolgen. Doch lässt sich nicht alles wieder richten, da einfach zu viel vergangen ist.

Falls den SC eine Möglichkeit zum Erreichen der Insel fehlt, sollten sie eines der Fischerboote oder Handelsschiffe nutzen, welche sich während des Tsunamis auf dem Meer befunden haben und so den für das Ufer verheerenden Wellen entgehen konnten. Die Kapitäne dieser Schiffe sind bereit, die Helden kostenlos zur Insel und zurück zu bringen, zögern aber, sich der Insel weiter als auf 150 m zu nähern – dieses letzte Stück müssen die SC aus eigener Kraft zurücklegen.

Die Insel Xin

Die Inseln, welche sich mit Xins Palast aus dem Wasser erheben, präsentieren eine öde Ruinenlandschaft aus schon lange zusammengebrochenen Gebäuden, bröckligen Turmspitzen und zerfallenden Torbögen. Es gibt mehr als genug seltsame Orte und überall stößt man auf das Zusammenspiel von kugelförmiger und gerader Architektur, welche eine Visitenkarte des alten Azlant darstellt, und welche von Xin für seine Stadt genutzt worden war. Überall liegen tote und sterbende Meerestiere herum. Krabben eilen in alle Richtungen, um sich an dem Segen gütlich zu tun. Seesterne klammern sich sinnlos an längst umgestürzte Säulen und dornige Seepocken und sterbende, aber messerscharfe Korallen bedecken krustig eingestürzte Wände und alte, zerstörte Türme, so dass selbst eine oberflächliche Untersuchung der Ruinen in Schwerstarbeit ausartet. Der Gestank von Verwesung ist überwältigen – allen Kreaturen auf der Insel muss jede Stunde ein Zähigkeitswurf gegen SG 18 gelingen, um nicht 1W6+4 Minuten zu kränkeln.

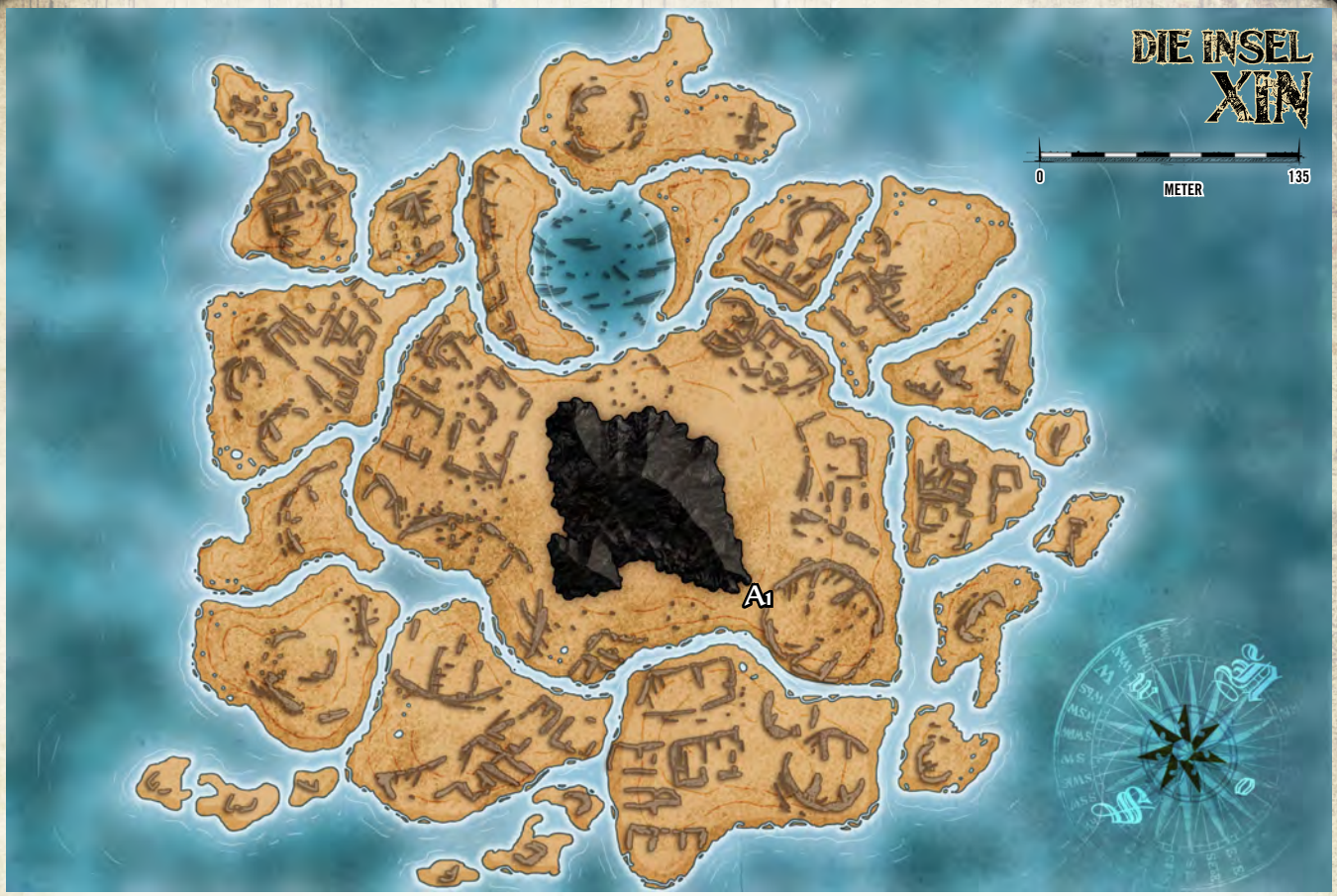
Neben den Ruinen gibt es kaum Verzierungen oder gar Spuren der früheren Bewohner. Nach Jahrhunderten auf dem Meeresgrund, diversen Plünderungen durch Meeresbewohner, dem kürzlichen Auftauchen der Insel und angesichts der Ewigkeiten an Erosion sind die meisten Schätze längst verschwunden, die einst in der Tiefe geruht haben. Manche Fassaden sind beachtenswert gut erhalten, allerdings sind die meisten Ruinen leere Hüllen einstiger Häuser, die von Korallenschichten und Seeigeln bedeckt sind, welche den früheren Nutzen und Zweck der Gebäude verhüllen. Allerdings kann selbst die Zeit nicht alles fortwaschen; daher können wachsame, scharfe Augen durchaus Hinweise auf die einstige Größe der Stadt entdecken. Zerbrochene, von Seepocken bedeckte Glaskugeln schweben immer noch seitlich rissiger Gehwege, wo sie einst für Beleuchtung gesorgt haben. Ebenso schweben Steinbänke und unbekannte, zerstörte Maschinen an diversen Orten und kreisen alte Bibliotheksständer an nun korrodierten Bronzeplatten langsam um Regale und die Trümmer längst vergessener Statuen.

Über allem aber ragt die dunkle Scherbe des Kristallpalastes auf. Aus der Spitze des kantigen schwarzen Turms dringt dichter, schwarzer Rauch und scharfe Kristallschuppen lösen sich von seiner Außenwand. Der Turm ist eine zerklüftete Höhe mit einem einzigen Eingang in Form eines großen Torbogens.

Der Rest dieses Abenteuers konzentriert sich diese große, verfinsterte Struktur, welche auf dem zentralen und zugleich höchsten Gipfel der Insel aufragt – Xins Kristallpalast. Auf der Insel verborgen lauern natürlich noch andere Gefahren und Belohnungen in den langsam neuentstehenden Gebäuden, von denen manche das übertreffen, was die SC im Palast erwartet. Diese Begegnungen liegen aber jenseits des Umfanges dieses Abenteuers. Der im Anschluss angefügte Artikel „Fortführung der Kampagne“ enthält zahlreiche Ideen für zusätzliche Begegnungen auf der Insel oder in den Ruinen. Ferner kann man dabei auf jene Meereskreaturen stoßen, die beim Auftauchen der Insel aus ihrer natürlichen Umgebung entführt worden sind und nun in großen Salzwasserseen festsitzen. Auch tauchen erwachte Monster aus dem Wasser aus, um einen Blick auf den Himmel zu werfen. Eine Tabelle für Zufallsbegegnungen auf der Insel findest du im Bestiarium dieses Bandes.

Allgemeine Eigenschaften des Kristallpalastes

Xins Palast ist ein halbintelligentes Wesen aus lebendem Kristall, das vollkommen auf den Willen des ruhelosen, untoten Geistes seines Herrn eingestimmt ist. Effektiv wird der ganze Palast von Xin heimgesucht. Er kann auf die Wünsche Xins und seiner axiomitischen Diener eingehen und seine Form gemäß dieser Wünsche verändern. Die einst glänzenden Kristallwände des Palastes sind schon lange geschwärzt und spiegeln so die Erosion durch Zeitablauf, die bei Xins Tod erlittenen Schäden und den Verlust der geistigen Gesundheit seines Herrn wieder. Nun wirken sie eher wie stumpfer Obsidian. Diese schwarzen Wände absorbieren das Licht; der Radius aller Lichtquellen innerhalb der Räume und Gänge des Palastes wird halbiert. Die Wände sind meistens nur 0,30 m dick, allerdings magisch aufgeladen und gekräftigt – effektiv handelt es sich um undurchsichtige *Energiewände* (Härte 30, 400 TP). Effekte, welche *Energiewände* zerstören (z.B. *Auflösung*, eine *Sphäre des Nichts* oder ein *Entzauberungszepter*) verwandeln hinsichtlich der Schadensresistenz 60 m² Wand in gewöhnliches Mauerwerk (Härte 8, 90 TP, Zerschmettern SG 35). So lange der Energieeffekt aktiv ist, reparieren sich die Wände mit einer Geschwindigkeit von 10 TP pro Runde: Neue Kristallstrukturen erblühen wie Blätter, um Risse und Löcher zu füllen. Zum Erklettern einer Wand ist ein Fertigkeitswurf für Klettern gegen SG 30 erforderlich – die Wände besitzen zwar viele Unebenheiten,



neigen aber dazu, sich bei Berührung selbst zu glätten, so dass jeder potentielle Halt sehr unzuverlässig ist.

Das intelligente und hochmagische Wesen des Kristallpalastes und seine Verbindung zu Xins Geist machen die Wände für sterbliche Magie unpassierbar. Zauber wie *Dimensionstür, Schattenreise, Teleportieren* oder *Wände passieren* gestatten es den SC nicht, die Innen- oder Außenwände des Palastes zu überwinden. Sofern entsprechende Türen offen sind und die SC keine festen Barrieren überwinden müssen, können sie sich auf magischem Wege durch den Palast bewegen – sollten alle Türen geöffnet sein, könnten sie z.B. von außerhalb nach Bereich **A3** in den Palast hineinteleportieren.

Der Palast und seine Strukturen besitzen einen Bonus von +18 auf alle Rettungswürfe gegen alle Effekte. Sie sind völlig immun gegen Feuer- und Kälteschaden. Die Schwäche des Palasts ist Schallschaden; er wird wie eine kristalline Kreatur im Hinblick auf *Brüllen, Mächtiges Brüllen* und *Zerbersten* behandelt und erleidet einen Malus von -4 auf Rettungswürfe gegen diese Effekte.

Die Türen sind alle 10 cm dick und bestehen aus demselben Material wie die Wände (Härte 30, 400 TP), d.h. sie besitzen dieselben Stärken, Schwächen und die Fähigkeit der Selbstreparatur. Xins Geist kann die Türen im Palast „verschließen“ – in diesem Fall verschmilzt eine Tür mit ihrem Rahmen und wird im Grunde luftdicht versiegelt. Um eine derart „verschlossene“ Tür einzutreten, ist ein Stärkewurf gegen SG 30 oder ein Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 45 erforderlich. Eine derart aufgebrochene Tür repariert sich nach 24 Stunden.

Xins Geist

Der gefährlichste Wächter innerhalb des Palastes ist Xins ruheloser Geist. Dieser ist irgendwo zwischen Geist und Spukerscheinung angesiedelt. Viel mehr erfüllt Xins wahnsinniger Schatten das ganze Wesen des Palastes. Daher sollte seine Gegenwart eine stetige Bedrohung für die Charaktere darstellen, auch wenn Xin sich ihnen erst bei der letzten Begegnung direkt stellen kann. Bis dahin muss er sich der Verteidigungsanlagen und Wächter des Palastes bedienen. Er kann sich in bestimmten Bereichen des Palastes (z.B. Bereich **A3**) als nicht reales, geisterhaftes Abbild seiner selbst manifestieren, muss ansonsten aber einen Teil seiner spirituellen Energie aufwenden, um Fallen zu aktivieren oder eines der Konstrukte im Palast heimzusuchen und zu übernehmen – siehe auch den Kasten zu Xins Beseelungspunkten.

Xins Geist ist nicht böse, wohl aber überwältigend chaotisch. Ein Zauber wie *Schutz vor Chaos* verleiht Boni auf RK und Rettungswürfe gegen alle mit Xins Geist in Verbindung stehenden Effekte. *Chaotisches bannen* kann Xins Macht schwächen, indem man den Zauber als Berührung auf den Palast wirkt oder als Berührung auf ein von ihm beseeltes Konstrukt. Gegen den Palast muss dem Zauberkundigen ein Wurf auf die Zauberstufe gegen SG 30 gelingen; bei Erfolg verliert Xin 1 Beseelungspunkt, bei einem Misserfolg kommt es aber zu einem Rückschlag von negativer Energie, welcher dem Zauberkundigen 1 negative Stufe verleiht. Gegen ein Xin-beseeltes-Konstrukt steht dem Konstrukt ein Willens-

wurf zu; misslingt dieser, verliert das Konstrukt die Schablone Xin-besseltes-Konstrukt und ist für 1 Runde betäubt (auch wenn Konstrukte eigentlich gegen Betäubung immun sind), allerdings verliert Xin keinen Beseelungspunkt. Ein *Wunder* oder *Wunsch* reduziert Xins aktuelle Beseelungspunkte automatisch um 2W8+4 Punkte (Minimum 0), dies zählt aber als machtvolle Bitte und kostet daher 25.000 GM in Zauberkomponenten.



XINS GEIST

Werden Xins Beseelungspunkte reduziert, verhindert dies, dass er während des Abenteuers Konstrukte übernimmt, so dass die Erkundung des Palastes etwas ungefährlicher wird. Xin zögert niemals, Beseelungspunkte einzusetzen, selbst wenn er nur noch wenige besitzt. Er könnte daher auch durchaus Punkte für beabsichtigte Effekte verschwenden, wenn ihm der dann erforderliche Wurf misslingt. Deshalb könnte es nach einigen Begegnungen passieren, dass die SC einen Bereich erreichen, in dem er laut Text eine Falle aktiviert oder ein Konstrukt beseelt, er aber gar nicht mehr die dafür erforderlichen Beseelungspunkte besitzt. In diesem Fall belohne Gruppen, welche den Palast nicht langsam und vorsichtig erkunden, indem du die Begegnung entschärfst.

Xins Geist kann nur auf einem Weg dauerhaft zur Ruhe gelegt werden: Er muss in das Mechanische Reliquium gezwungen werden. Sodann muss das Konstrukt zerstört werden – siehe auch die letzte Begegnung in diesem Abenteuer.

Xin-beseeltes Konstrukt (HG +2)

Xin kann von den meisten Konstrukten innerhalb seines Palastes Besitz ergreifen. Dies kostet ihn 1W6 Beseelungspunkte. Sollte der Wurf höhere Kosten ergeben, als er aktuell an Beseelungspunkten besitzt, scheitert der Übernahmeversuch und seine aktuellen Beseelungspunkte werden auf 0 reduziert. Beseelt Xin ein Konstrukt erfolgreich, kann er mit seiner eigenen Stimme sprechen; seine Worte dringen in einer donnernden Bassstimme aus der Mundöffnung o.ä. des Konstrukts. Ferner besitzt er die völlige Kontrolle über das beseelte Konstrukt. Dem Palast zugehörige Konstrukte erhalten keinen Rettungswurf dagegen, während von außerhalb mitgebrachte Konstrukte einen Willenswurf gegen SG 15 erhalten. Gelingt der Willenswurf ist das Konstrukt für 24 Stunden gegen weitere Übernahmeversuche immun. Wird ein Konstrukt von Xin beseelt, bleibt es von diesem heimgesucht, bis Xin es wieder verlässt – Xin kann immer nur ein Konstrukt gleichzeitig beseelen. Ferner endet der Zustand in dem Augenblick, in dem das Konstrukt den Kristallpalast verlässt.

Ein beseeltes Konstrukt erhält die Schablone Xin-beseeltes Konstrukt. Diese verleiht die folgenden Fähigkeiten:

RK: Ablenkbonus von +4 auf RK.

TP +4 TP pro TW.

Würfel: Bonus von +2 auf alle Würfe (Schadenswürfe eingeschlossen) und die SG besonderer Fähigkeiten.

Zauberähnliche Fähigkeiten: Ein Xin-beseeltes Konstrukt erhält die folgenden, einmal am Tag einsetzbaren zauberähnlichen Fähigkeiten (ZS 20, Konzentration +30): *Finger des Todes* (SG 22), *Kältekegel* (SG 19), *Kugelblitz* (SG 20), *Mächtiges Magie bannen, Meteorschwarm* (SG 24), *Monster herbeizaubern IX, Regenbogensphäre* (SG 22), *Schillerndes Muster* (SG 23), *Schwerkraft umkehren, Telekinese* (SG 19) und *Wort der Macht: Betäubung*. Diese zauberähnlichen Fähigkeiten gehen aber von Xins Geist aus; sobald er eine von ihnen eingesetzt hat, kann er sie die nächsten 24 Stunden nicht mehr nutzen, auch wenn er vielleicht ein neues Konstrukt beseelt.

Empfindlichkeit gegen positive Energie (AF) Ein Xin-beseeltes Konstrukt erleidet durch positive Energie Schaden, als wäre es ein Untoter. Es wird durch negative Energie allerdings nicht betroffen.

Palastfallen

Xins Geist kann die Wände, Böden und Decken des Palastes manipulieren und in gefährliche Fallen verwandeln. Wenn diese Fallen ausgelöst werden, manifestieren sie sich als Obsidianhände, welche aus dem Boden hervorstoßen, um Gegner in Ringkämpfe zu verwickeln, oder als scharfe Kristallsplitter, die aus den Wänden schießen oder wie Dornen aus Wänden und Böden wachsen. Xins Geist kann diese Fallen nur in bestimmten Bereichen aktivieren, diese sind im Text angegeben. Die Aktivierung kostet ihn Beseelungspunkte. Eine einmal aktivierte Falle kann von ihm erst 24 Stunden später wieder erneut aktiviert werden.

Kristallsplitter **HG 12**

EP 19.200

Aktivierungskosten 1 Beseelungspunkt

Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 32; **Mechanismus ausschalten** SG 32

EFFEKT

Auslöser Sicht (*Wahrer Blick*); **Wirkungsdauer** 2W4 Runden; **Rücksetzer** Automatisch (24 Stunden Verzögerung)

Effekt Fernkampfangriff +20 (3W8+12/x4, Grundreichweite 9 m); mehrere Ziele (alle Eindringlinge im Sichtbereich, Höchstreichweite 90 m)

Zerdrückende Kristallhand **HG 15**

EP 51.200

Aktivierungskosten 1W4 Beseelungspunkte

Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 29; **Mechanismus ausschalten** SG 29

EFFEKT

Auslöser Sicht (*Wahrer Blick*); **Wirkungsdauer** 2W4 Runden; **Rücksetzer** Automatisch (24 Stunden Verzögerung)

Effekt Zaubereffekt (*Zerdrückende Kristallhand*, KMB +33, KMV 43, 2W6+12 Schaden)

Visionen der Vergangenheit

Sobald die SC den Palast betreten haben, werden sie von temporalen Anomalien geplagt: Die uralten Notfallzauber des Runenkaisers verzerren die Realität und präsentieren Ereignisse aus Xins turbulenten Leben – all diese Elemente sind aber für den Ablauf des Abenteuers wichtig. Indem die SC Schlüsselmomente in Xins Lebens durch diese Visionen beobachten können, wie z.B. seine Krönung, den wachsenden Verrat der Runenherrscher und die Erschaffung seiner Armee, können sie so den tragischen Sturz des Runenkaisers Schicht um Schicht zusammenstückeln. Auf diese Weise interagieren sie mit der Hintergrundgeschichte des Abenteuers und erlangen das nötige Wissen, um Magnimar vor der Bedrohung des Mechanischen Reliquiums zu beschützen.

Am effektivsten kann man diese Visionen einsetzen, um bei den SC ein aktives Interesse am Verstehen von Xins komplexen Motiven zu wecken. Dies ermöglicht ihnen die frühzeitige Entdeckung der *Horacalcumflamme* (siehe Seite 336) in Xins Thronsaal, wenn sie das zeitverschiebende Licht des Gegenstandes nutzen, um Räume zu betrachten, wie diese früher aussahen, um Ereignisse zu beobachten und Zeugen von Mord und Verrat zu werden. Andere Gruppen könnten einen eher passiven Ansatz bei diesen interaktiven Elementen verfolgen. In diesem Fall kannst du als SL die sechs wichtigen Visionen im Rahmen von Begegnungen mit Xins Geist auslösen, damit die Geschichte sich dennoch entwickeln kann.

Beseelungspunkte

Trotz all seiner Macht sind Xins Geist Grenzen gesetzt: Wenn die SC ihm erstmals begegnen, verfügt er über 20 Beseelungspunkte, um Fallen zu aktivieren oder Konstrukte heimzusuchen. Die jeweiligen Kosten und Methoden, seine Beseelungspunkte zu senken, sind im Text angegeben.

Xin gewinnt 1W4 Beseelungspunkte pro Stunde zurück. Sollte er über 0 Beseelungspunkte verfügen, kann er keine Konstrukte mehr heimsuchen, ferner verlieren die Palastwände ihre *Energiewand*-Eigenschaft und Türen können nicht mehr mit ihren Rahmen verschmelzen. Alle auf dieser Seite im Abschnitt Palastfallen aufgeführte Fallen werden inaktiv, zudem kann man sich in dieser Zeit mittels Magie in den Palast hinein- und hinausbewegen.

Die *Horacalcumflamme* funktioniert nicht überall gleich. Sofern nicht anders beschrieben, erhascht man in ihrem Licht einen wenige Sekunden anhaltenden Eindruck umhereilender Diener und reichhaltiger Möblierung im Zeitraffer. Allerdings glänzen die Wände des Palastes in ihrem Licht auch wieder, als wären sie aus Diamant, und die SC könnten zudem die geisterhaften Schatten längst vergangenen, glanzvollen Adels, uralter Waffen, seltsamer Gerätschaften, Werkstätten und bizarrer Mechanismen erblicken.

An bestimmten Orten – wie im Text beschrieben – löst das helle Licht der *Horacalcumflamme* aber auch besondere Effekte und Ereignisse aus. Manchmal verändern diese Effekte die Natur von Gerätschaften oder Runen, die im Laufe der Zeit zerfallen sind. Manche Visionen sind auch so stark, dass sie bei Vorliegen bestimmter Auslöser auf jeden Fall eintreten, auch wenn die *Horacalcumflamme* nicht zugegen ist. Andere besitzen interaktive Elemente, allerdings solltest du vage hinsichtlich der Frage bleiben, ob die SC tatsächlich kurz in die Vergangenheit gereist sind und diese beeinflusst haben oder ob das Trauma der uralten Vergangenheit nur den Eindruck einer Interaktion bei ihnen erzeugt hat.

Diese Visionen sollen den Kristallpalast mit aufregenden Hintergrundelementen versehen und den Glanz der längst vergangenen Tage ebenso unterstreichen wie den tragischen Fall des Runenkaisers und seines Utopias. Sie sollen die SC zudem beschäftigen, ihnen Hinweise zu Xins Niederlage geben und eine Geschichte erzählen, welche die Aufmerksamkeit der Spieler fesselt. Die besonderen Effekte, welche in den verschiedenen Bereichen ausgelöst werden können, sind in den jeweiligen Raumbeschreibungen auf den Folgeseiten aufgeführt.

Eigenschaften des Erdgeschosses

Die SC dürften überrascht sein, im Palast keine Spuren von Wasserschäden oder den Gestank verfaulenden Fisches vorzufinden. Abgesehen von der überfluteten unteren Befestigung ist das Palastinnere dank seiner schützenden und regenerierenden Magie beachtenswert gut erhalten und hat sich seit Thassilons Untergang kaum verändert. Das Erdgeschoss war der öffentlich zugängliche Bereich des Palastes, wo Xin Hof hielt, Recht sprach und sein Reich

regierte. In jenen Tagen, in denen sein Palast noch hell erstrahlte, wurden Besucher vom Anblick vieler Tausend Mechanischer Legionäre willkommen geheißen, die durch den Kristallboden unter ihren Füßen als wenig subtile Machtpräsentation zu sehen waren.

Mit Ausnahme des gewaltigen Thronsaals mit seiner Dekkenhöhe von 30 m hat der Rest des Erdgeschosses in der Regel eine Deckenhöhe von 9 m.

A1. Pockennarbiges Portal (HG 16)

Ein hoher, breiter Torbogen aus Kristall befindet sich am Fuße des Palasts. Die Tür besitzt weder Angeln, noch Schloss oder Knauf, sondern präsentiert sich als Aneinanderreihung pockennarbiger, schwarzer Kristallstangen, welche den Weg ins Palastinnere versperrt.



KRISTALL-SPLITTERFALLE

Diese Tür vermittelt den SC einen ersten Eindruck, wie schwierig es sein dürfte, Portale im Palast zu öffnen. Ehe sie sich aber an ihr versuchen können, treffen sie auf eine andere Gruppe von Besuchern.

Kreaturen: Die Abolethen interessieren sich schon lange für die versunkenen Ruinen von Xin, wissen aber auch um die präsente Gefahr. Insbesondere der Verborgene Herrscher Ogonthunn ist von der Ruine besessen, da ausgerechnet sein von Xin vor langer Zeit aus Azlant entwendeter Edelstein als Saatkorn des Kristallpalastes genutzt wurde. Während der thassilonischen Zeit hat Ogonthunn das Reich aus der Ferne beobachtet, doch nach dem Erdenfall versuchte er, den Edelstein aus der versunkenen Stadt zu bergen. Dabei musste er erkennen, dass die Schutzzauber des Palastes für ihn immer noch undurchdringbar waren. Ogonthunn verzichtete schließlich darauf, den Palast zu erkunden und sein Eigentum zurückzuholen. Er hinterließ aber eigene Schutzzauber, welche reagierten, als sich die Inselstadt aus den Fluten erhob. Ogonthunn teleportierte daher zur Insel, um nachzusehen. Er stellte fest, dass die Schutzzauber, die ihn bislang draußen gehalten hatten, nachgegeben hatten, so dass er Menschengestalt annahm und den Palast betrat. Ogonthunn kann nun im Palast angetroffen werden, wo er sich anstrengt, die Kontrolle über Xins Konstruktarmee zu erlangen. Er hat draußen aber mehrere gefährliche, ihm dienende Abolethen als Wachen zurückgelassen.

Die SC bekommen es mit drei dieser verbesserten Abolethen zu tun, welche in einem 9 m tiefen Wassergraben 30 m südlich von Bereich **A1** lauern. Sollten sie die SC bemerken, wirken sie *Schleier*, um als attraktive Kiemenmenschen zu erscheinen. Dann nutzen sie *Projiziertes Ebenbild*, um den Eindruck zu vermitteln, sie würden aus dem Wasser hervortreten, während sie die SC auf Aqual ansprechen.

Ogonthunns Wächter (3) **HG 12**

EP je 19.200

Verbesserte Abolethen

RB Riesige Aberration (Aquatisch)

INI +7; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +21

VERTEIDIGUNG

RK 29, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 25 (+1 Ausweichen, +3 GE, -2 Größe, +13 natürlich, +4 Rüstung)

TP je 175 (13W8+117)

REF +9, **WIL** +15, **ZÄH** +12

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m, Schwimmen 18 m

Nahkampf 4 Tentakel +15 (1W6+7 plus Schleim)

Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 4,50 m

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 16; Konzentration +22)

Beliebig oft – *Arkane Spiegelung (SG 21), Eigenständiges Trugbild* (SG 21), *Hypnotisches Muster* (SG 18), *Illusionswand* (SG 20), *Projiziertes Ebenbild* (SG 23), *Schleier* (SG 22), *Vorbestimmtes Trugbild* (SG 22)

3/Tag — *Monster beherrschen* (SG 25)

TAKTIK

Im Kampf Die Abolethen setzen in den ersten Kampfrunden *Monster beherrschen* ein, um die SC gegeneinander aufzuhetzen. Dazu kommen Illusionen untoter Runenriesen, die sich aus dem Schlamm erheben, damit die SC Ressourcen verschwenden. Sobald die SC hinreichend abgelenkt sind, steigen die Abolethen aus dem Wasser, um ihre Zauberstäbe einzusetzen. Nahkampf ist für sie das letzte Mittel.

Moral Die Abolethen kämpfen bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 24, **GE** 16, **KO** 26, **IN** 19, **WE** 21, **CH** 22

GAB +9; **KMB** +18; **KMV** 32 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Abhärtung, Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Verbesserte Initiative, Verbesserter Eiserner Wille, Waffenfokus (Tentakel)

Fertigkeiten Bluffen +19, Einschüchtern +22, Magischen Gegenstand benutzen +19, Schwimmen +31, Wahrnehmung +21, Wissen (Arkanes, Natur) +17, Zauberkunde +20

Sprache Abolethisch, Aklo, Aqual, Azlanti, Thassilonisch

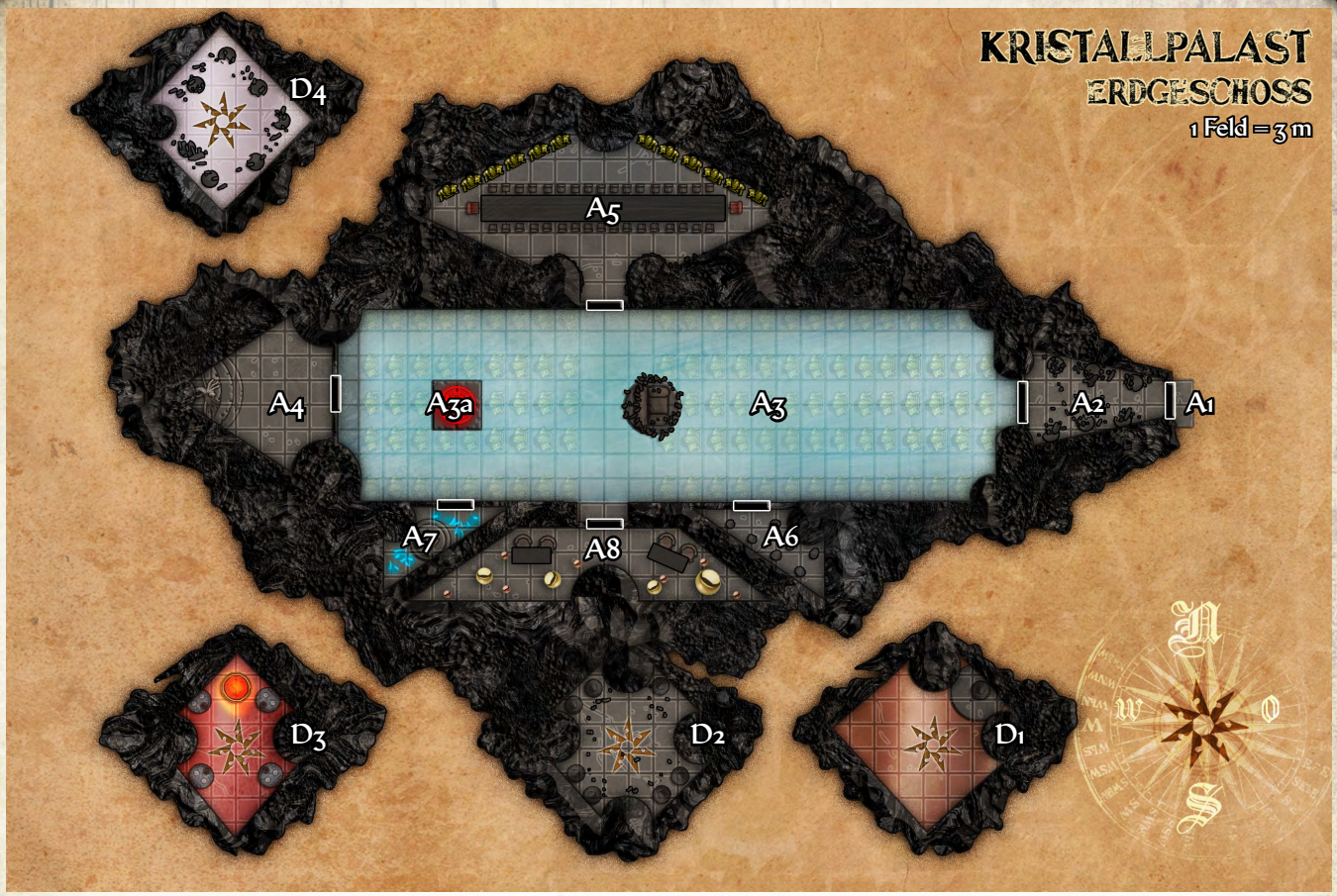
Kampfausrüstung *Stab: Magische Geschosse* (ZS 9, 15 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** *Rüstungsarmschienen +4*

Fallen: Xins Geist mag keine Eindringlinge. Die Kammer pulsiert regelrecht, als plötzlich Dutzende messerscharfer Kristalldornen hervorschießen, sobald jemand versucht, die Tür zu öffnen. Diese Kristallsplitter sind gegen die SC und die Abolethen gleichermaßen gerichtet.

Kristallsplitter **HG 12**

EP 19.200

Siehe Seite 259.



A2. Foyer (HG 14)

Die Kristallwände, die früher vielleicht glitzernde Spiegel abgegeben haben, sind geschwärzt und stumpf. Sie wirken, als würden sie Licht und Töne unterdrücken und absorbieren. Mehrere Glaskugeln schweben unter der Decke; bis auf vier sind sie zerbrochen und erloschen, während die anderen gedämpftes Licht abgeben. Die unheimlichen Augen rissiger Kristallstatuen starren leer zur Tür hin.

In dieser Eingangshalle haben die Gesandten des Runenkaisers früher Besucher empfangen. Nur wenige Gegenstände sind noch übrig: In einer Ecke schweben angelaufene Serviertabletts und Gefäße aus einem fremdartigen, silbernen Metall in der Luft. Die Statuen scheinen aus dem Material des Palastes herausgewachsen zu sein und wirken atemberaubend lebensecht und detailgenau, sind aber allesamt beschädigt. Insgesamt sind es acht Statuen von ernst und würdevoll wirkenden Männern und Frauen in kunstvollen Roben, die Kopfschmuck tragen, der vor Jahrtausenden in Mode war. Alle ähneln einander, als wären sie miteinander verwandt – es handelt sich um Statuen von Xins Vorfahren.

Kreaturen: Ein erfolgreicher Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25 lässt drei subtil leuchtende, runenartige Ansammlungen erkennen, die langsam auf dem Fußboden dieser Kammer entstehen. Sie gewinnen rasch an Masse und wachsen als große, weibliche Humanoide in unglaublich komplexer Kleidung in die Höhe, wie sie die reichsten Prinzessinnen tragen würden. Diese Kreaturen sind Xins Axiomit-Kammerherren. Die drei sprechen in überraschendem Gleichklang und vervollständigen einander die Sätze. Sie bezeichnen sich als ein einzelnes Individuum und sprechen die SC auf Thassilonisch an.

Diese Axiomiten sind Teil der Palastintelligenz und nach Jahrtausenden in Stasis nicht nur desorientiert, sondern auch beunruhigt aufgrund der mächtigen, allgegenwärtigen Aura des Chaos, mit welcher der Ort aufgeladen ist. Sie behandeln die SC als unpassend gekleidete Gesandte, welche um eine Audienz mit Xin ersuchen – „Es tut mir leid, dies ist leider selbst für adelige Primitive nicht möglich“ ist ein oft wiederholter Refrain. Sie schlagen eine besänftigende Tonart an, verwehren den SC aber dennoch den Zugang und versprechen, dass die SC eintreten dürfen, „sobald mein Herr und Kaiser erwacht“. Zugleich erinnern sie diese daran, dass „man nicht einfach um eine Audienz bei Xin ersucht, sondern herbeieilt, wenn der Kaiser ruft“. Solange man die Axiomiten nicht bedroht, sind sie würdevoll, höflich und freundlich-besänftigend. Jeder Versuch, nach Bereich **A3** vorzudringen, lässt die drei einschreiten. Sollte ihnen keine andere Option übrigbleiben, greifen sie die SC an, damit diese „den Herrn nicht stören“.



Xins Axiomiten (3) **HG 12**

EP je 19.200

Axiomiten-Schurkinnen 8 (*PF MHB II*, S. 32)

RN Mittelgroße Externare (Extraplanar, Rechtschaffen)

INI +11; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +25

VERTEIDIGUNG

RK 28, Berührung 18, auf dem falschen Fuß 20 (+1 Ausweichen, +7 GE, +6 natürlich, +4 Rüstung)

TP je 171 (18 TW; 10W10+8W8+80); Regeneration 5 (Chaos oder Magie)

REF +20, **WIL** +13, **ZÄH** +9; +2 gegen Fallen

Immunitäten Elektrizität, Geistesbeeinflussende Effekte, Krankheit; **Resistenzen** Feuer 10, Kälte 10; **SR** 10/Chaos; **Verteidigungsfähigkeiten** Entrinnen, Fallengespür, Verbesserte Reflexbewegung; **ZR** 19

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 9 m (gut)

Nahkampf *Langschwert +2,* +27/+22/+17/+12 (1W8+10/17–20)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +4W6

Zauberähnliche Axiomitenfähigkeiten (ZS 9; Konzentration +15)

3/Tag — *Blitz* (SG 19), *Chaotisches bannen, Hast, Monster festhalten* (SG 21), *Telekinese* (SG 21), *Zielsicherer Schlag*, verstärkter *Zorn der Ordnung*

1/Tag — Herbeizaubern (Grad 6, 1 Zelekhut benötigt 4 Axiomiten), *Wahrer Blick*

Zauberähnliche Schurkenfähigkeiten (ZS 8, Konzentration +13)

3/Tag - *Zaubertrick*

2/Tag - *Magierrüstung*

TAKTIK

Im Kampf Sollten die SC die Axiomiten bedrohen oder versuchen, das Portal des Thronsaals zu öffnen, nehmen sie als Freie Aktion ihre Kristallstaubgestalten an und wirken in der ersten Kampfrunde *Magierrüstung*. In der nächsten Runde nehmen zwei von ihnen wieder feste Gestalt an und nehmen den SC in die Zange, der versucht hat, die Tür zu öffnen. Diesen greifen sie mit ihren Schwertern an, während der dritte in Staubgestalt verbleibt und zauberähnliche Fähigkeiten einsetzt. Wird ein Axiomit unter 100 TP reduziert, nimmt er seine Staubgestalt an, um den Schutz der Körperlosigkeit zu genießen, während der dritte feste Form annimmt. Der verletzte Axiomit regeneriert derweil und wirkt Zauber.

Moral Die Axiomiten kämpfen bis zum Tod. Sie verfolgen Gegner innerhalb des Palastes, aber nicht nach draußen.

SPIELWERTE

ST 26, **GE** 24, **KO** 18, **IN** 21, **WE** 18, **CH** 22

GAB +16; **KMB** +24; **KMV** 42

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Kritischer-Trefferfokus, Kritischer Treffer (blutend), Tänzelnder Angriff, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Langschwert), Verstärkte

zauberähnliche Fähigkeit (Zorn der Ordnung), Waffenfokus (Langschwert)

Fertigkeiten Akrobatik +28, Diplomatie +27, Fingerfertigkeit +28, Fliegen +32, Handwerk (Bildhauerei) +24, Heimlichkeit +28, Motiv erkennen +25, Wahrnehmung +25, Wissen (Adel) +26, Wissen (Arkanes) +26, Wissen (Die Ebenen) +26, Zauberkunde +26

Besondere Eigenschaften Fallen finden +4, Schurkentricks (Höhere Magie, Kampfkniff, Niedere Magie, Waffentraining)

Ausrüstung *Langschwert +2*

Entwicklung: Xins Axiomiten sind Xins Gedenken und Hinterlassenschaft unerschütterlich treu, nicht aber seinem gegenwärtigen Zustand als wahnsinniger Geist. Es ist sehr schwierig, sie davon zu überzeugen, dass der Palast „verdorben" ist – Einschüchtern funktioniert definitiv nicht, Bluffen und Diplomatie könnten wirken. Allerdings entspräche es einer Hilfeleistung, welche Bestrafung nach sich ziehen könnte, sollten die Axiomiten den SC gegen das Chaos des Geistes von Xin helfen, sie in den Palast begleiten, ihnen überhaupt Zugang gestatten oder anderweitig helfen. Die Axiomiten stehen den SC zu Beginn gleichgültig gegenüber und werden nur dann feindselig, wenn ihnen keine andere Option mehr offensteht als anzugreifen. Daher ist ein Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 36 erforderlich, um ein derartiges Hilfeersuchen stellen zu können. Jedes weitere Ersuchen um Hilfe lässt den SG um +5 steigen.

A3. Thronsaal (HG 16)

Ein Thron aus kantigem schwarzem Kristall wächst in der Mitte dieser gewaltigen Halle unter einer 30 m hohen Kathedralendecke aus dem Boden. Östlich des Thrones bilden zwei Reihen regungsloser mechanischer Krieger in Habachtstallung ein Spalier, welches zum Herrschersitz führt. Der Boden ist kristallklar und durchsichtig wie Glas, so dass man in einen zweiten gewaltigen Raum hinabblicken kann. Dieser ist vom Meerwasser überflutet und wird von Schulen fremdartiger Leuchtfische erhellt. Man kann den Boden dieses Raumes nicht erkennen. Etwa 18 m westlich des Throns befindet sich im Boden ein Block schwarzen Kristalls von 6 m Seitenlänge, welcher den Blick versperrt. Darunter scheint ein Regiment von Soldaten aus Metall und Zahnrädern im Wasser zu treiben. Unter dieser Schicht Soldaten befindet sich im Zwielicht eine weitere Schicht und noch eine und noch eine und noch eine – soweit man bei den trüben Lichtverhältnissen erkennen kann...

Das schwarze Steinquadrat in Bereich **A3a** strahlt starke Verwandlungsmagie aus. Jeder, der das Feld betritt, erkennt sofort, dass er ihm befehlen kann, zu einer Wendeltreppe zu werden, welche 36 m abwärts nach Bereich **B1** und 30 m aufwärts nach Bereich **C1** führt.

Wenn die SC erstmals diesen Raum betreten, scheint ein gebeugter Greis bewegungslos auf dem Thron zu sitzen. Er scheint tödlich verletzt – beide Beine und der rechte Arm fehlen. Die Stümpfe sind schwarz verkohlt und furchtbare Verbrennungen entstellen den Rest seines Körpers, wie man durch die Fetzen seiner einst königlichen Kleidung erkennen kann. Sein Haar ist lang und schwarz und auf seiner Stirn trägt er einen metallenen Reif. Dies ist ein Abbild Kaiser Xins unmittelbar nach seinem Tod. Es hat den Anschein, als wäre die Leiche real und frisch. Auf den Stümpfen glimmen immer noch Funken. Wenn die SC sich nähern – und unmittelbar ehe es zu einem Kontakt in Form einer Berührung oder eines Angriffs durch die SC kommt – bewegt sich die scheinbare Leiche, als würde ein alter Mann aus einem kurzen Schläfchen erwachen. Auf Thassilonisch murmelt



XINS AXIOMIT

Xin: „Wer stört meine wohlverdiente Ruhe? – Ein weiterer Meuchelmörder?“ (Sollte einer der Axiomiten aus Bereich **A2** noch am Leben sein, fällt er sofort auf die Knie und verharrt für den Rest der Begegnung bewegungslos – er wehrt sich nicht einmal gegen Angriffe.) Xin weiß nicht, dass er tot ist und kein Hinweis auf seinen zerstörten, zerfetzten Leib kann ihm die Augen öffnen. Sein Verstand ist nicht fähig und willens, die Realität zu erkennen. Alles was ihn beschäftigt, sind seine letzten Gedanken – wie kann er einer Ermordung lange genug entgehen, um sein Mechanisches Reliquium fertigzustellen. Er wirkt nur halbwach, wird aber mit jedem Satz lebendiger, während zugleich die auf seinen geschwärzten Knochen tanzenden Funken heller aufglühen. Xin hält die SC für bedeutungslose, störende Häuptlinge der primitiven Stämme, welche er in der Frühzeit Thassilons beherrscht hat. Sollten die SC sich respektlos verhalten, hält er sie stattdessen für „Attentäter der undankbaren Runenthronräuber!“ und warnt sie, dass sein glorreicher neuer Leib aus Himmelsmetall seine Armeen erwecken würde, so dass alle sich seiner Macht beugen müssten. Die SC sollten an dieser Stelle Xins Ziele erkennen und wie wichtig dieser „unsterbliche mechanische Leib“ ist, um die schlummernde Armee zu erwecken und sein Ziel zu erreichen, seine Welt aus der Asche der ihren neuzugestalten, sobald sein Körper wiederhergestellt ist. Gegenwärtig scheint Xin aber mehr mit der „verfluchten Finsternis außerhalb der Wände“ seines Palastes beschäftigt zu sein und dem alten Feind, welcher nun in der Tiefe zwischen seinen Soldaten lauere.



Xins Dialog wird durch schwaches Husten und hackendes Lachen unterbrochen. Während er sich mit den SC befasst, ruft er immer wieder: „Kammerherr! Bringe Er mir mein Sihedron!“ oder „Wie ist es um mein Reliquium bestellt? – Meine Armee kann ohne es nicht erwachen!“ oder „Welche ewige Schlange spukt in den unteren Hallen meines Palastes?“ Sollten die SC ihm das *Sihedron* zeigen, hält er es für eine gute Täuschung und weigert sich wahrzunehmen, dass das Artefakt nicht über seinem Kopf schwebt. Zudem fragt er die SC, ob sie gekommen seien, ihre primitiven Stämme an der Seite seiner mechanischen Armee in die Schlacht zu führen, um den Runenthronräubern sein Königreich wieder zu entreißen.

Kreaturen: Egal wie Xin die Erklärungen der SC interpretiert, er wird schließlich frustriert und zornig. Irgendwann steht er plötzlich auf, als besäße er unsichtbare Beine. Dies löst die erste Vision aus – siehe Kasten. Am Ende der Vision befiehlt er seinen mechanischen Wachen anzugreifen, dann löst sich sein Leib unvermittelt in Rauch auf, welcher umherwirbelt und den nächsten Mechanismus beseelt.

Sollten die SC Xin oder einen der bereitstehenden Legionäre angreifen, löst dies die erste Vision aus. Dasselbe geschieht, sollte einer der SC wie Sorschen aussehen – dies erschrickt und verängstigt Xin, welcher glaubt, sie sei gekommen, um zu vollenden, was ihr verfluchter Riese begonnen habe.

Im Thronsaal halten sich etwa zwei Dutzend mechanische Krieger auf. Die meisten davon sind nach all der Zeit nicht mehr funktionsfähig, was einen Hinweis auf Xins wirkliche Kontrolle über seine Schöpfungen gibt. Die sechs Soldaten, welche den SC am nächsten sind, erwachen aber zum Leben und greifen an. Dass die übrigen sich nicht rühren, erzürnt Xin. Seine Schreie hallen durch den Saal: „Wertlos! Treulos!“ Andere Zornesrufe sollten den SC Hinweise zu seinen Motiven geben: „Kammerherr – sichere die Himmelsmetallgewölbe!“ und „Eure Runenherrscher werden bitter für dieses Eindringen bezahlen!“ Er kreischt seine Befehle sogar noch, während er einen der Legionäre übernimmt und den Angriff auf die SC anführt.

Xin-Legionäre (5) **HG 10**

EP je 9.600

Verbesserte Mechanische Runengravur-Soldaten (*PF MHB III*, S. 171; *PF ABR*, S. 115)

N Mittelgroßes Konstrukt (Mechanismus)

INI +6; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 20 (+2 GE, +6 natürlich, +4 Schild)

TP je 97 (14W10+20)

REF +8, **WIL** +4, **ZÄH** +4

Immunitäten wie Konstrukte, Feuer; **SR** 5/Adamant; **Verteidigungsfähigkeiten** *Rune des Schutzes*

Schwächen Empfindlichkeit gegen Elektrizität

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Zweihandaxt +1,* +24/+19/+14 (1W12+14/×3)

Besondere Angriffe Einrasten, *Rune des Feuers*

TAKTIK

Im Kampf Die Xin-Legionäre gehen rasch in den Nahkampf und konzentrieren sich auf das ihnen nächste Ziel. In jeder Runde, in der sie nur einen Angriff ausführen können, setzen sie das Talent Konzentrierter Schlag ein.

Moral Ein Xin-Legionär kämpft bis zur Zerstörung.

SPIELWERTE

ST 28, **GE** 15, **KO** —, **IN** —, **WE** 11, **CH** 1

GAB +14; **KMB** +23; **KMV** 35

Talente Blitzschnelle Reflexe[B], Konzentrierter Schlag[B], Verbesserte Initiative[B]

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Runengravur Xins Legionäre wurden durch die Konstruktmodifikation Runengravur verbessert (siehe *PF ABR*). Die *Rune des Schutzes* verleiht für 3 Minuten einen Schildbonus von +4 auf die RK des Konstrukts und aktiviert sich automatisch, wenn es im Nahkampf, Fernkampf oder mittels Magisches Geschoß angegriffen wird (der Schildbonus ist in den Spielwerten bereits enthalten). Die *Rune des Feuers* löst eine Explosion mit 1,50 m Radius aus, welche 3W8 Punkte Feuerschaden bei allen Kreaturen in diesem Radius verursacht (Reflex SG 12 halbiert).

Xin-beseelter-Legionär **HG 12**
EP 19.200
TP 153 (siehe Seite 258 und 264)

Entwicklung: Selbst wenn Xin besiegt oder aus diesem Raum vertrieben wird, kann man sein Abbild oft auf dem Thron sitzen oder zu seinen bewegungslosen mechanischen Dienern sprechend durch den Saal wandern sehen. In diesem Fall ignoriert er die SC aber vollständig.

Sollte diese Kammer mittels der *Horacalcumflamme* erleuchtet werden, enthüllt das Licht wunderbare Wandteppiche, welche fantastische magische Werke zeigen, sowie flüchtige Visionen bewundernder Höflinge verschiedenster Volkszugehörigkeit, welche ihrem Kaiser wundersame Geschenke und seltene Himmelsmetalle bringen.

A4. Schrein der Lissala (HG 17)

Fremdartige Glyphen kriechen wie lebende Dinge über die Wände dieser Kammer. Obsidiane Bänke schweben in einer schiefen Anordnung vor der ungewöhnlichen Statue einer mundlosen Frau mit sechs Flügeln, die in ihren ausgestreckten Händen eine perfekt erhaltene Zeremonienrobe hält. Auf dem Kopf trägt sie einen silbernen Helm mit sieben Zacken, welcher die Form der Sihedronrune besitzt.

Xins Tempel der vergessenen Göttin Lissala repräsentiert eine Zeit ihrer Verehrung, ehe diese weniger gesunde Formen angenommen hat. In dieser Kammer meditierte Xin über den Runen der Schöpfung, welche die Göttin niedergeschrieben hatte, und erkannte, dass das Schicksal seiner eigenen Herrschaft mit diesen verknüpft war. Die Bänke schweben in einem Wirrwarr im Raum herum, da sie von ihren magischen Ankerpunkten gestoßen worden sind. Zwischen ihren treibt ein Altar aus nachtschwarzem Kristall.

Kreaturen: Die seltsamen kriechenden Glyphen und Runen an der Wand sind ein harmloses *Dauerhaftes Trugbild*, welches die Kammer schmückt. Zwei der Runen sind allerdings eine uralte Lebensform, die seit Jahrtausenden in dieser Kammer haust – diese Lebenden Runen betrachten die Kammer als ihr Zuhause und greifen sofort jeden Eindringling an.

Lebende Runen (2) **HG 13**
EP je 25.600
TP je 161 (siehe Seite 436)

Falle: Die Statue kann mittels eines Fertigkeitswurfs für Wissen (Religion) gegen SG 25 als Darstellung der Göttin Lissala identifiziert werden. In ihren ausgestreckten Händen ruht ein sehr gefährlicher Gegenstand: Was wie eine hochwertige Robe aussieht, ist in Wirklichkeit eine verfluchte *Ohnmachtsrobe*. Die Statue ist mit einer Falle versehen, die einen ahnungslosen Verehrer dazu zwingt, die Robe als Geschenk anzunehmen. Hierzu richtet die Statue jede Runde ihren erhöhten *Einflüstern*-Effekt gegen eine zufällig ausgewählte, angrenzende Kreatur. Wem der Rettungswurf misslingt, der greift sofort nach der Robe, um diese anzulegen, und legt dabei ein dauerhaftes *Symbol des Todes* offen, welches auf eine Scheibe graviert ist, welche die Statue in Händen hält. Ein Anhänger Lissalas ist gegen die beiden von der Statue ausgehenden Effekte – *Einflüsterung* und *Symbol des Todes* – immun.

ERSTE VISION – BEGRÜNDUNG DER HERRSCHAFT

Die Palastwände verblassen, während das Sonnenlicht durch einen Ring aus fantastischen Türmen rund um einen großen Innenhof strömt. Tausende jubelnder Leute in extravaganter Kleidung strömen vorwärts. Viele sind klar als Thassilonier zu erkennen, während andere eher wie Varisische Wanderer oder Schoanti aussehen. Ein junger Runenkaiser Xin hält einen riesigen Diamanten, dessen innere Facetten zahlreiche, glänzende Runen tragen. Seine Stimme donnert: „Eine Saat der Macht ist nur so mächtig wie derjenige, der sie pflanzt!“ Donnernder Applaus bricht aus und der Mann lässt den gigantischen Diamanten auf den Boden fallen. Der Diamant versinkt im Boden und mit blitzartiger Geschwindigkeit schießen kantige, runenbedeckte Wände aus blendend hellem Licht hervor. Die Wände dämpfen den draußen immer noch ertönenden Jubel und der Mann altert, wird gebeugt und brennt, als der Saal in seinen gegenwärtigen, heruntergekommenen Zustand zurückkehrt.

Zehntausend Jahre ziehen in einem Augenblick vorbei. Die Vision vermittelt all die Einsamkeit, den Wahnsinn, die Verzweiflung und die Frustration, die sich mit dieser Zeit aufgebaut hat. Sie enthüllt, wie die Insel aus dem Meer auftaucht und eine endlose Legion mechanischer Soldaten aus ihr herausmarschiert, angeführt von einer scheppernden Gestalt, in deren Inneren ein Skelett eingesperrt ist – dabei handelt es sich um das Mechanische Reliquium. Die Vision endet damit, dass die mechanische Armee Magnimar niederreißt und dieses durch eine Stadt aus Mechanismen und Kristall ersetzt, die vom wiedergeborenen Xin beherrscht wird. Die SC erkennen, dass dieser letzte Teil der Vision noch nicht wahr geworden ist, sondern nur die Hoffnung und Wünsche des mächtigen Geistes darstellt, mit dem sie es zu tun haben.

Geschenk der Launischen Götter **HG 16**
EP 76.800
Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 33; **Mechanismus ausschalten** SG 33

EFFEKT
Auslöser Sicht (*Wahrer Blick*); **Rücksetzer** Keiner
Effekt Zaubereffekte (erhöhte *Einflüsterung* [9. Grad, SG 23], betroffene Kreatur nimmt sofort die angebotene *Ohnmachtsrobe* und legt sie mit ihrem nächsten Zug an); wird die Robe entfernt, löst dies ein *Symbol des Todes* aus (bis zu 150 TP an Kreaturen sterben in einem 18 m-Radius, Zähigkeit SG 22 keine Wirkung)

Schätze: Zwischen den losgerissenen Bänken schweben eine *Gebetsrolle der positiven Energie* und 12 kleine goldene Idole Lissalas (Wert je 1.000 GM).

Entwicklung: Im Licht der *Horacalcumflamme* stehen die Bänke an ihren richtigen Plätzen. Gläubige nähern sich der Statue und legen die angebotene Robe an, ehe sie in absoluter Verehrung niederknien.

A5. Bankettsaal (HG 16)

Aus dem Boden dieses großen Bankettsaals wächst ein gewaltiger Kristalltisch mit nicht weniger als achtzehn Plätzen. Dutzende kristallener Stühle sind noch dabei, sich langsam wiederherzustellen und unter anderem hohe Lehnen auszubilden. An der Decke pulsieren gigantische, glühende Glyphen und baden den Raum in ein unheimliches, gedämpftes, blaues Licht, welches Schatten auf die kristallinen Möbel unten wirft. An einer Wand steht etwa ein Dutzend zusammengesunkener, mechanischer Gestalten.

Die Runen, welche an der Decke diesen Raum erhellen, stellen die sieben Tugenden der Herrschaft dar. Die an der Nordwand stehenden Xin-Legionäre sind alle deaktiviert und beschädigt, verleihen dem Raum aber dennoch etwas Bedrohliches.

Kreaturen: Hinsichtlich seines Einrichtungsgeschmack war Xin absolut dekadent: Um seine Macht zur Schau zu stellen, hat er seinen Bankettsaal mit mehreren gefährlichen Kreaturen erleuchtet – sogenannten Leuchtenden Kindern. In Thassilon war er recht berüchtigt dafür, diese fremdartigen Externare lediglich als Lichtquelle zu nutzen. Diese Praxis war später in Thassilon aber derart weitverbreitet, dass manche ältere Texte die Kreaturen als „Thassilons Leuchtende Kinder“ bezeichnen.

In diesem Raum halten sich immer noch drei mächtige Leuchtende Kinder auf, welche seit über 10.000 Jahren mittels *Bindender Ruf* an diese Kammer gebunden sind. Dies verhindert zwar, dass sie Bereich **A5** verlassen, doch andere magische Verbote sind längst abgelaufen – so durften sie früher Besucher nicht angreifen, sind daran aber nicht mehr gebunden. Die Monster schweben dicht unter der 12 m hohen Decke, sollten sie Kampflärm aus Bereich **A3** hören, nutzt einer von ihnen den Zauber *Abschirmung*, um es so scheinen zu lassen, als betrüge die Deckenhöhe im Raum lediglich 9 m. Dann platzieren die Leuchtenden Kinder drei *Symbole des Wahnsinns* an der richtigen Decke, welche nicht durch ihresgleichen ausgelöst werden können. Da sie ihre eigene Illusion – die falsche Zimmerdecke – sehen können, warten sie, bis die SC sich im Raum verteilt haben, ehe sie *Energiewände* einsetzen, um die SC im Raum festzusetzen und voneinander zu trennen. Dies tun sie, bis jeder SC isoliert ist. Dann wirken sie *Zauber zurückwerfen* auf sich selbst und schießen sengende Strahlen auf die festsitzenden SC ab. Sollten die SC den Angriff erwidern, nutzt ein Leuchtendes Kind *Mächtiges Magie bannen*, um die *Abschirmung* aufzuheben und die SC allen drei *Symbolen des Wahnsinns* auszusetzen. Beachte, dass die *Energiewände* eventuell als schützende Barrieren bei einzelnen SC wirken können, da die Symboleffekte als Explosionen behandelt werden. Sobald der Kampf ausbricht, kämpfen die Leuchtenden Kinder bis zum Tod.



XIN-LEGIONÄR

Verbesserte Leuchtende Kinder (3) **HG 13**
EP je 25.600
TP je 184 (*PF MHB II*, S. 160, 293)

Schätze: Das Geschirr auf dem Tisch besteht aus hochwertigen Kristallkelchen und empfindlichen Tellern, Schalen und Besteck aus Mithral. Es ist sehr gut erhalten und insgesamt 18.000 GM wert.

Entwicklung: Sollte der Saal mittels der *Horacalcumflamme* erleuchtet werden, werden die SC im rasenden Zeitraffer Zeuge eines scheinbar endlosen Gelages. Im Zentrum des Geschehens befindet sich der junge Runenkaiser Xin am Kopf des Tisches. Während des Geschehens altert Xin sichtlich. Gelingt ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 30, können die SC wenigstens zwei Vorfälle erkennen, bei denen Xins geisterhaftes Abbild zu schwanken und zusammenzubrechen scheint, ehe die Magie des *Sihedrons* den Runenkaiser rettet – dies sind Hinweise auf Versuche, den gealterten Xin zu vergiften.

A6. Audienzzimmer (HG 15)

Sieben Säulen aus rissigem, undurchsichtigem Kristall ragen aus dem Boden dieser Audienzkammer. In jeder eingeschlossen befindet sich die verschrumpelte, ausgetrocknete Leiche eines Menschen in feinster thassilonischer Kleidung. Zwei der Säulen pulsieren von innen heraus in tiefem Orange.

Kreaturen: Der alternde Xin gab nur noch wenige Audienzen und wer sein Missfallen erregte, erlitt ein grauenvolles Schicksal. In den beiden pulsierenden Säulen eingeschlossen sind zwei Gesandte seiner Runenherrscherverwalter, welche ihre Grenzen überschritten haben. Seitdem sind sie in den Kristallgefängnissen des Palastes eingeschlossen. Diese Unglücklichen haben den Erdenfall und den Untergang der Inselstadt Xin im Meer miterlebt und Jahrhunderte im Scheintod verbracht, ehe sie langsam gestorben sind. Dieser schmerzvolle und entsetzliche Tod führte dazu, dass ihre Seelen in Schreckensalben verwandelt wurden, welche nun in dieser Kammer umgehen. Beachte, dass die Schreckensalben zwar die Kristallgefängnisse betreten und verlassen können, aufgrund der Energieeffekte auf den Palastwänden diese aber nicht passieren können.

Schreckensalben (2) **HG 13**
EP je 25.600
RB Große Untote (Körperlos)
INI +9; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Lebensgespür; Wahrnehmung +23
Aura Unnatürliche Aura (9 m)

VERTEIDIGUNG
RK 22, Berührung 22, auf dem falschen Fuß 16 (+7 Ablenkung, +1 Ausweichen, +5 GE, -1 Größe)
TP je 184 (16W8+112)
REF +10, **WIL** +16,**ZÄH** +12
Immunitäten wie Untote; **Verteidigungsfähigkeiten** Körperlos, Resistenz gegen Fokussieren +2;
Schwächen Machtlos im Sonnenlicht

ANGRIFF
Bewegungsrate 18 m (gut)
Nahkampf Körperlose Berührung +16 (2W6/19–20 plus 1W8 KO-Entzug)
Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

TAKTIK
Im Kampf Die Schreckensalben hassen Magier und konzentrieren ihre Angriffe daher auf offenkundige arkane Zauberkundige.
Moral Die Schreckensalben kämpfen bis zum Tod.

SPIELWERTE
ST —, **GE** 20, **KO** —, **IN** 18, **WE** 18, **CH** 25
GAB +12; **KMB** +18; **KMV** 36
Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Defensive Kampfweise, Eiserner Wille, Kampfreflexe, Tänzelnder Angriff, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Körperlose Berührung)
Fertigkeiten Akrobatik +0 (Springen –12), Einschüchtern +26, Fliegen +26, Heimlichkeit +20, Motiv erkennen +23, Wahrnehmung +23, Wissen (Arkanes) +23, Wissen (Die Ebenen) +20, Wissen (Religion) +23

Entwicklung: Die *Horacalcumflamme* enthüllt Xins resolute Erscheinung, welche zunächst als junger Mann und dann rasch alternd in einer exquisit geschmückten Audienzkammer sitzt, während um ihn herum Diener und Höflinge wirbeln, die von ihm Gefallen erbitten. Kurz vor Ende der Szene scheint Xin hinsichtlich einiger Gesandter in Zorn zu verfallen, deren Augen vor Schrecken erstarren, als Kristallgefängnisse um sie herum entstehen.

A7. Zauberbrunnen der Großzügigkeit

Auf einem kristallenen Podest steht ein kunstvoller Stuhl, der aus schwarzem, in netzartigen Mustern geformtem Metall gegossen wurde. Winzige, in unterschiedlichen Farben leuchtende Glyphen kriechen über die Wände, Decke und den Boden des Raumes und vor dem Stuhl schwebt eine sich langsam drehende, runenverzierte Scheibe in der Luft.

Obwohl Xin alle seine Zauber in einer Reihe von Zauberbüchern niedergeschrieben hatte, zog er bei der Vorbereitung seiner Zauber den Einsatz von sieben selbsterschaffenen, machtvollen minderen Artefakten vor. Dabei handelte es sich um die sogenannten *Zauberbrunnen*. Jeder war einer der sieben Thassilonischen Schulen der Magie gewidmet. Von diesen sieben existieren nun nur noch vier, die übrigen drei *Zauberbrunnen* befanden sich in Flügeln des Palastes, die während des Erdenfalls unwiederbringlich zerstört wurden. Xins *Zauberbrunnen* dienten den Runenherrschern als Inspiration für ihre *Runenbrunnen*.

Bei der schwebenden Runenscheibe in diesem Raum handelt es sich um einen der letzten vier *Zauberbrunnen*. Dieser ist auf Verwandlungsmagie eingestimmt. Setzt sich ein Charakter in den Stuhl, wendet sich ihm die Scheibe zu und beginnt langsam zu rotieren. An ihren Rändern drehen sich zahllose Runenkombinationen, während das Zentrum zu verschwinden und einem endlosen Tunnel zu weichen scheint, welcher auf ein helles Licht zuführt und dessen Wände ebenfalls wirbelnde Runenmuster tragen. Dieses Bild ist natürlich nur eine mächtige Illusion – berührt man die Oberfläche eines aktiven *Zauberbrunnens*, fühlt diese sich immer noch flach und fest an.

Schon ein Blick in einen *Zauberbrunnen* verursacht bei den meisten leichte Kopfschmerzen. Ein arkaner Zauberkundiger, welcher seine Zauber vorbereitet (d.h. kein spontaner Zauberkundiger), fühlt sich stattdessen erhoben. Ein nichtarkaner Zauberkundiger, welcher einen *Zauberbrunnen* studiert, muss einen Willenswurf gegen SG 15 am Ende

jeder Runde ablegen, um nicht 1W6 Punkt nichttödlichen Schadens aufgrund bohrender Kopfschmerzen zu erleiden. Einem arkanen Zauberkundigen dagegen muss ein Fertigkeitswurf für Zauberkunde gegen SG 25 gelingen, um seinen Geist mit dem *Zauberbrunnen* zu verbinden und ihn studieren zu können. Dieser *Zauberbrunnen* enthält alle Magierzauber der Schule der Verwandlung, die im *Pathfinder Grundregelwerk* aufgeführt sind. Du kannst nach Belieben weitere Verwandlungszauber aus anderen Quellen verfügbar machen. Der arkane Zauberkundige kann diese Zauber vorbereiten, als wären sie ihm bekannt – und sie theoretisch später auch in ein Zauberbuch übertragen. Alternativ kann er einen seiner Zauber aufwenden und augenblicklich durch einen Verwandlungszauber desselben Grades ersetzen, die im *Zauberbrunnen* vorhanden sind. Nach Nutzung eines *Zauberbrunnens* erhält ein arkaner Zauberkundiger für 24 Stunden einen Bonus von +2 auf Konzentrationswürfe und auf Würfe auf die Zauberstufe zum Durchdringen von Zauberresistenz.

Falle: Die 9 m hohe Decke trägt über dem Stuhl eine Kristallsplitterfalle.

Kristallsplitter **HG 12**
EP 19.200
Siehe Seite 259.

Schätze: Der Stuhl besteht aus Adamant und ist 4.000 GM wert.

Entwicklung: Die *Horacalcumflamme* kann den SC weitere Hinweise zur Nutzung dieser Kammer liefern. Alle Visionen der Vergangenheit zeigen einen meditierenden Xin, der im Laufe der Szene altert. Gelingt einem SC ein Fertigkeitswurf für Zauberkunde gegen SG 25, kann er bestätigen, dass Xin den *Zauberbrunnen* zum Vorbereiten von Zaubern nutzt.



A8. Azlanti-Archive (HG 18)

Dutzende Kupferkugeln schweben hypnotisierend auf unterschiedlichen Höhen und summen leise vor sich hin, während auf ihren Oberflächen eingravierte Runen chaotisch flackern. Jede Kugel wird von dünnen Bronzeplättchen – oder dem Staub zerfallener Platten – umkreist. Auf den Kristallwänden des Raumes pulsieren Runenschriften. Mehrere Stufen führen zu einem Podium hinauf, auf dem auf spinnenartigen Stelzenbeinen ein großer schwarzer Kristall steht, welcher in einem Übelkeit erweckenden Licht schimmert. Im Süden trägt eine runde, in die Wand eingelassene Säule einen einzelnen Regalboden. Auf diesem steht ein kleines, kupfernes Modell des Sonnensystems, in dessen Herzen eine helle Flamme brennt.

Als Xin gezwungen wurde, Azlant zu verlassen, nahm er den Gutteil der Archive seiner Familie mit nach Thassilon – gut, eigentlich hat er sie gestohlen. Was nach seiner Verbannung, der Plünderung des Palastes durch die Runenherrscher und den Untergang Thassilons von dieser einst unbezahlbaren Sammlung noch übrig war, ist zum guten Teil der Zeit zum Opfer gefallen. Einige Texte gibt es noch, hauptsächlich handelt es sich um zoologische Werke zu längst ausgestorbenen Kreaturen, Bände über Magietheorie und Enzyklopädien mit uraltem, gesammeltem Wissen. Die meisten Kupferplatten sind aber zu rostrotem Staub zerfallen.

Kreaturen: Das spinnenbeinige Podium ist in Wahrheit ein mittelgroßer Belebter Gegenstand, den Runenherrscherin Sorschen hier zurückgelassen hat – sie war die letzte, welche diese Archive besucht und geplündert hatte, ehe die sieben Runenherrscher beschlossen, Xins Palast künftig in Ruhe zu lassen. Der Belebte Gegenstand sollte den nächsten Runenherrscher, der die Archive aufsucht, verwirren und in Gefahr bringen – allerdings hielten sich alle an die Übereinkunft, so dass die SC die ersten sind, welche diesen Raum seitdem betreten.

Sollte einer der SC wie Sorschen aussehen, marschiert der Belebte Gegenstand sofort zu ihr hinüber und bietet ihr den Kristall beinahe wie ein Geschenk an. Andernfalls erwacht der Belebte Gegenstand zum Leben – würfle die Initiative normal aus – und zerschmettert den Kristall auf dem Boden, sobald er an der Reihe ist. Sollten die SC die Kreatur vorher zerstören, besteht eine Chance von 50%, dass dabei auch der Kristall zerbricht.

Bei dem Kristall handelt es sich um einen schwarzen Saphir, mit dem Sorschen *Seelenfalle* auf ein gefährliches Monster aus dem Abyss gewirkt hat – einen Thulgant aus der Gattung der Qlippoth. Sollte beim Zerbrechen des Kristalls „Sorschen“ zugegen sein, nimmt das beunruhigende Monster eine unterwürfige Haltung ein und fragt „Sorschen“ telepathisch, was sie wünsche. Dieser Charakter kann von dem Thulganten einen Dienst verlangen, ehe dieser per Ebenenwechsel in den Abyss zurückkehrt (hierzu verlässt er notfalls auch den Palast, wenn er keinen Punkt findet, von dem aus er diesen Teleportationseffekt bewerkstelligen kann). Sollte keine „Sorschen“ anwesend sein, um den Thulganten zu befehligen, greift dieser sofort alle sichtbaren Gegner an, den Belebten Gegenstand eingeschlossen. Er kämpft, bis er unter 50 TP reduziert wird, dann versucht er, mittels *Ebenenwechsel* in den Abyss zurückzukehren.

Belebter Gegenstand **HG 3**
EP 800
TP 36 (*PF MHB*, S. 31)

Thulgant **HG 18**
EP 153.600
TP 290 (*PF MHB II*, S. 206)

Schätze: Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25 kann ein SC sieben erhaltene Schriften über uralte Magietheorie finden, sowie eine *Schriftrolle: Monster herbeizaubern IX* und eine *Schriftrolle: Begrenzter Wunsch*. Ferner befindet sich zwischen den Überresten der Kupferplatten Xins *Buch der lebenden Runen* (siehe Seite 336). Der schwarze Saphir ist unversehrt 20.000 GM wert.

Der wichtigste Schatz jedoch befindet sich in der Nische in der Säule. Dabei handelt es sich um einen mächtigen magischen Gegenstand, die *Horacalcumflamme* (siehe Seite 336). Diese können die SC im Palast nutzen, um einen Blick in die Vergangenheit zu werfen und mehr über ihren Gegner in Erfahrung zu bringen.

Entwicklung: Im Licht der *Horacalcumflamme* können die SC ein Gewimmel gelehrsamer Aktivitäten erblicken. Gelingt ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 30, erhaschen sie auch Blicke auf einen sichtbar zornigen, alten Xin, der einen schwarzen Kristallspiegel auf spinnenartigen Beinen platziert (siehe auch die vierte Vision auf Seite 42).

Die Untere Festung

Der Palast verfügte einst über mehrere Kellerebenen. Durch den Zeitablauf und das unsanfte Auftauchen der Insel wurden aber die meisten davon versiegelt. Nur der oberste Kellerbereich ist noch zugänglich – du kannst allerdings weitere Kammern mit eigenen Begegnungen hinzufügen. Der Keller ist vom Meerwasser überflutet. Hier ruht aber auch Xins mechanische Armee in Stasis und wartet darauf, über den *Zauberbrunnen* aktiviert zu werden. In der Hauptkammer beträgt die Deckenhöhe 30 m, in den anderen Kammern 12 m. Bis vor kurzem konnte man diese Ebene noch über einen breiten Riss betreten, der während des Erdenfalls in der Palastmauer entstanden ist. Diesen Riss hat der Palast mittlerweile repariert; daher kann das Meerwasser nicht abfließen, obwohl sich die Kellerebene über dem Meeresspiegel befindet. Zudem wurden mehrere gefährliche Unterwassermonster im Keller festgesetzt, darunter der Verborgene Herrscher Ogonthunn. Im Keller gibt es keine Luft, man kann dort nicht nur ertrinken, sondern bekommt es auch noch mit sehr kaltem Wasser zu tun und riskiert Erfrierungen (siehe *Pathfinder Grundregelwerk*, S. 445). Die Kreaturen in der Kammer sind an die Kälte entweder angepasst oder dagegen immun.

Ogonthunn hat zudem mehrere *Illusionswände* in wichtigen Durchgängen platziert, um seine gerade erst entdeckten Geheimnisse vor Eindringlingen zu schützen. Diese Wände sind auf der Karte mit verblassten weißen Linien dargestellt.

Ogonthunn (HG 19)

Die gefährlichste Kreatur in der Unteren Festung ist zugleich ein relativer Neuankömmling: Es handelt sich um den Verborgenen Herrscher Ogonthunn, dasselbe mächtige und uralte Wesen, welches Xins Familie den magischen Diamanten geschenkt hat, aus dem Xin schließlich den Kristallpalast auf dem höchsten Gipfel seiner Inselstadt wachsen ließ.

Der meisterliche Manipulator Ogonthunn war einst heimlicher Berater der wichtigsten Adelshäuser Azlants. Intrigant beriet er diese Menschen der alten Zeit, welche er und seine Artgenossen aus der Barbarei geführt hatten. Ogonthunn beherrschte die Kunst des wohlplatzierten Geschenkes und erkaufte sich den Weg in den Dunstkreis von Xins Ahnen mit Hilfe eines unbezahlbaren Artefaktes – eines wunderbaren Diamanten, welcher mit den Runen der Schöpfung versehen war. Diesen hatte er von Bewohnern des Dunklen Firmaments im Gegenzug für unaussprechliche Geheimnisse erworben.

Zwar wussten nur wenige Azlanti von diesen verborgenen Meistern, doch den Erben der hohen Häuser waren sie oft bekannt, so dass sie auch ihren Rat suchten. Ogonthunn trug daher seinen Teil zu Xins Rebellion und Verbannung bei. Er wollte diesen auch später unter seinem Einfluss behalten, nachdem Xin den magischen Diamanten aus der Schatzkammer seiner Familie gestohlen, und gestattete ihm damit die Flucht. Als Xin sich zum Herrn über das künftige Thassilon erhob, erkannte er das beeindruckende Potential des Edelsteins und ließ ihn zum Kristallpalast anwachsen.

Ogonthunn ging lange davon aus, dass der Palast beim Erdenfall zerstört worden war. Doch dann erreichten ihn auf den Unterwassermärkten kursierende Gerüchte und er stöberte das versunkene Xin vor vielen hundert Jahren auf. Ogonthunn musste feststellen, dass der Palast nicht nur die Katastrophe überstanden hatte, sondern immer noch stark genug war, selbst einem Verborgenen Herrscher den Zutritt zu verwehren. Deshalb platzierte er einige *Beobachtungsrunen* und wandte sich wieder anderen Angelegenheiten in der Tiefe zu. Als der Palast viele Jahrhunderte später wieder erwachte, bemerkte dies der immer noch lebende Ogonthunn und teleportierte herbei, um nachzusehen. Er stieß auf den Riss in der Außenwand und schwamm hinein. Jedoch hat die Magie des Palastes den Riss inzwischen geschlossen und Ogonthunn gefangengesetzt. Natürlich könnte der Aboleth die Plattform in Bereich **B1** nutzen, um die darüber liegenden Kammern zu betreten, er ist dazu aber noch nicht bereit. Er plant, einen Ersatzschlüssel anzufertigen, um die Konstruktarmee zu kontrollieren, welche in dieser Kammer ruht. Daher ist der mächtige Verborgene Herrscher damit beschäftigt, mehrere magische Glyphen und Runen zu erstellen, wenn die SC eintreffen. Er konnte bereits einige Golems übernehmen, welche ihn als befehlsberechtigt anerkannten, benötigt aber noch Zeit, ehe er die ganze Armee unter seinem Kommando erwecken kann.

Die SC stellen für Ogonthunn einen praktischen Anlass dar, die oberen Palastebenen zu erkunden. Wenn er also ihre Ankunft bemerkt – z.B. im Rahmen heller Zaubereffekte, welche kurz die Tiefen von Bereich **B1** durch den transparenten Boden in Bereich **A3** hindurch erhellen, vielleicht aber auch erst, wenn die SC selbst in den Keller vorstoßen – bereitet er sich darauf vor, sie als Helfer zu „rekrutieren“. Ogonthunn manipuliert Humanoide seit über 12.000 Jahren und weiß daher, dass er die Hilfe einer mächtigen Gruppe am besten erlangen kann, wenn er sich als Verbündeter ausgibt. Der Verborgene Meister nimmt deshalb menschliche Gestalt an und erscheint als wunderschöne Azlantifrau. Dann sucht er die SC auf, einige Zeit nachdem diese den Keller betreten haben. Sollten die SC sich stattdessen die Obergeschosse des Palastes vornehmen, kannst du Ogonthunn ihnen folgen lassen und sie anderswo ansprechen lassen. Ogonthunn hofft, mit den SC Kontakt aufnehmen zu können, während diese gegen andere Palastbewohner kämpfen (notfalls bezaubert oder beherrscht er dazu auch ein paar Monster) – dann will er eingreifen und diese Gegner ebenfalls attackieren, als würde er den SC zu Hilfe kommen. Auf diese Weise will er sich die alte Weisheit „Der Feind meines Feindes ist mein Freund“ zu nutzen machen.

Nach dem Kampf stellt er sich als eine Azlantifrau namens Authunn vor, welche bis vor kurzem in Stasis im Palast gefangen gewesen war. „Sie“ behauptet, eine Hexenmeisterin aus dem alten Azlant zu sein, welche nach Thassilon gekommen sei, um mit Xin einen neuen Friedensvertrag auszuhandeln, aber in temporäre Stasis versetzt worden sei. Dieser Effekt sei vor kurzem abgeklungen, als die Inselstadt plötzlich aus dem Meer auftauchte. Sie erklärt, mittels Erkenntnismagie bereits die wichtigsten Ereignisse der letzten 11.000

Jahre in Erfahrung gebracht zu haben, und behauptet, 11.211 Jahre in Stasis verbracht zu haben – damals hätte Xin zwar bereits die Thassilonischen Schulen der Magie entwickelt, aber noch nicht das *Sihedron* erschaffen gehabt. Sie nutzt ihre angeblich Versetzung in der Zeit als Grund, die SC auszufragen – sie will auf diese Weise den Grund ihrer Anwesenheit und ihre Möglichkeiten auskundschaften.

Ogonthunn würde die SC gern auf diplomatischem Wege davon überzeugen, die oberen Bereiche des Palasts zu erkunden. Er weiß einiges über die Geschichte des Palastes und seine Fähigkeiten und gibt gern einen Teil seines Wissens an die SC weiter, um deren Vertrauen zu gewinnen. Er sucht aber auch nach einer einfacheren Möglichkeit, Xins Konstruktarmee unter Kontrolle zu bekommen. Ogonthunn weiß, dass der Palast „aus einer mächtigen Edelsteinsaat gezüchtet wurde“ und über ein Bewusstsein verfügt, aber noch „müde“ ist. Die SC sollten sich also beeilen, wenn sie den Palast erkunden wollen, ehe dessen Verteidigungsanlagen wieder erwachen und einsatzbereit sind.



Der Verborgene Herrscher weiß, dass Xins Geist im Palast spukt, wird dies den SC aber nicht sofort verraten. Jeder Hinweis und jede Hilfe, die er gegen Xin leistet, tarnt er als plötzliche Einsicht oder logische Schlussfolgerung. Ogonthunn weiß, wie die *Zauberbrunnen* funktionieren, und könnte sogar vorschlagen, diese aufzusuchen, sollten sich unter den SC arkane Zauberkundige befinden. Sollte Ogonthunn unter den SC „Sorschen“ antreffen, ist „sie“ sichtlich überrascht. Da er ihr aber in der Vergangenheit wiederholt begegnet ist, erkennt der Verborgene Herrscher bald die Wahrheit, tut aber weiterhin so, als wäre er getäuscht, so lange dies seinen Bedürfnissen entspricht.

Letztendlich will der Verborgene Herrscher den Palast erkunden und eine Methode finden, um die Kontrolle über die Konstruktarmee zu übernehmen, während er zugleich seine Verkleidung aufrechterhält. Auf Seite 53 erfährst du mehr zu Ogonthunns Plänen nach der Zerstörung des Mechanischen Reliquiums. Bis dahin behauptet „sie“, die Erkenntnismagie weitaus besser zu beherrschen als den Kampf, und hält sich bei Kämpfen zurück. Ogonthunn leistet nur die gerade nötige Hilfestellung, um zu verhindern, dass die SC ausgelöscht werden. Sollte „ihre“ Tarnung entdeckt werden, lächelt „sie“ höflich und teleportiert sofort in Sicherheit. Der Verborgene Herrscher verfügt im Keller über einen zugänglichen, aber verborgenen Bereich, wo er sich mittels Symbolen auf das Eintreffen der SC vorbereitet. Falls die SC ihn nicht aufsuchen, macht er sich auf die Jagd nach ihnen, um ihre Kooperation nun mittels magischer Beherrschung zu erlangen.

Ogonthunn **HG 19**
EP 204.800
TP 356 (siehe Seite 324)

B1. Das Messingbatallon (HG 15)

Im Wasser unter dem Thronsaal des Kristallpalastes ruht eine große Anzahl Mechanischer Soldaten. Dabei bilden sie ordentliche Reihen vom Boden bis zur Decke in 30 m Höhe. Jeder scheint auf einer schwebenden Energiescheibe zu stehen.

Insgesamt befinden sich 1.760 deaktivierte Xin-Legionäre in diese Raum. Jeder ist 2,10 m groß und steht in Habachthaltung. Die Überschwemmung des Kellers hat ihnen bislang keinen Schaden zugefügt und auch keinen von ihnen umgeworfen, da alle sich in *Temporärer Stasis* befinden. Alle, die nicht auf dem Boden stehen, stehen auf permanenten *Schwebenden Scheiben*. Man kann zwischen den Soldaten hindurchschwimmen, allerdings wird der Bereich aufgrund der Hindernisse als Schwieriges Gelände behandelt.

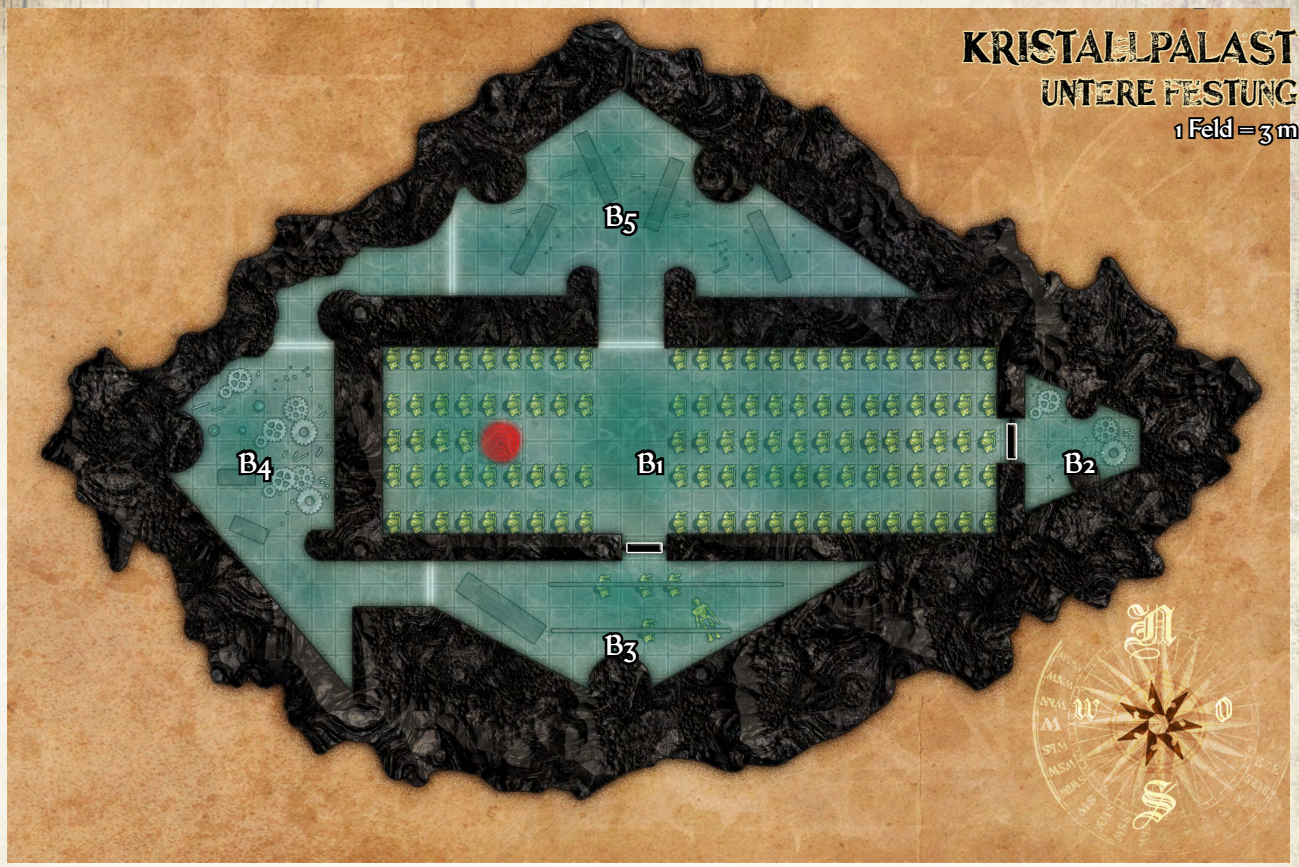
Diese Kammer war früher Xins herausragendstes Machtsymbol, da Besucher seines Thronsaals durch den Kristallboden die Armee des Runenkaisers erblicken konnten. Nun ist die Kammer aber kalt und dunkel und nur die zwischen den reglosen Konstrukten schwimmenden Fische verleihen ihr ein wenig Leben.

Der Eingang im Norden nach Bereich **B5** wird durch eine von Ogonthunns *Illusionswänden* verborgen.

Kreaturen: Zusammen mit harmlosen Fischen ist eine Gruppe aalartiger Räuber in dieser Kammer eingeschlossen: Siyokoys. Ogonthunn hat diese Kreaturen mittels *Monster bezaubern* als Verbündete rekrutiert, so dass er ungestört diesen Raum passieren kann. Die Siyokoys sind aufgrund der Umstände, in denen sie sich befinden, immer noch leicht verwirrt und verärgert. Wenn die SC eintreffen, sind sie zudem hungrig. Sie lauern zwischen den Soldaten und kommen hervorgeschwommen, um die SC anzugreifen, kurz nachdem diese hereinkommen.

Siyokoys (6) **HG 10**
EP je 9.600
TP je 136 (*PF MHB III*, S. 234)

Entwicklung: Die Horacalcumflamme enthüllt eigentlich nur den Aufmarsch der Soldaten in dieser Kammer, welche Reihe um Reihe bilden, während sich umherhuschende Mechanische Diener um sie kümmern. Die Diener verwenden bei allen Mechanismen denselben, kunstvoll gearbeiteten Schlüssel, um sie aufzuziehen. Unter Magie entdecken erstrahlt dieser Schlüssel in einer starken Aura der Erkenntnismagie und enthüllt so, dass der Verstand jeder mechanischen Gerätschaft, die mit ihm aufgezogen wurde, miteinander vernetzt wurde. Schließlich kann man ein großes Beben beobachten, das den Raum durchläuft, dann schießt Wasser von Norden herein und überflutet den Raum.



B2. Ersatzteillager (HG 15)

Dieser Raum ist der einzige in der Unteren Festung, der nicht überflutet wurde. Sollten die SC die Tür öffnen, reißt der Wasserdruck jeden innerhalb von 3 m Entfernung zur offenen Tür hinein, dem kein Fertigkeitswurf für Schwimmen gegen SG 35 gelingt. Mitgerissene Charaktere erleiden 4W6 Schadenspunkte (REF SG 15 halbiert) und landen direkt in der Falle im Raum.

Beschädigte Bauteile und Ersatzgliedmaßen füllen den Raum; die Komponenten liegen in einem wirren Haufen auf dem Boden.

Falle: In diesem Raum gibt es zwar keine Wertsachen mehr, aber dennoch wird er von einer Zerdrückenden Kristallhand-Falle geschützt, welche jeden angreift, der den Raum betritt (oder auch vom Wasser hineingeschwemmt wird).

Zerdrückende Kristallhand **HG 15**
EP 51.200
Siehe Seite 259

Entwicklung: Die *Horacalcumflamme* zeigt nur eine endlose Reihe von Dienern, welche im Laufe der Jahre mechanische Bauteile einlagern oder entfernen.

B3. Schmelze (HG 15)

Der Boden dieses Raumes ist von den unvollständigen Messingknochen Dutzender Mechanischer Soldaten bedeckt. Unter der Decke hängt an Bögen aus magischer Energie ein aalartiges Chassis. Überall befinden sich seltsame Metallapparaturen, die vom pulsierenden blauen Licht der glyphenbeschrifteten Wände beleuchtet werden. Unheimliche Schatten tanzen auf den Wänden, während Krabben über die unvollständigen Mechanismen kraxeln und zwischen den Trümmern dieser Fertigungsanlage die tiefliegenden Augen von Aalen hervorschauen.

Diese Kammer fungierte einst als Xins Schmelze. In diesem magisch belebten, effizienten Labor konnten alle möglichen Mechanismen hergestellt werden, wie auch das Licht der *Horacalcumflamme* enthüllt. Die pulsierenden Runen an den Wänden sorgen für Dämmerlicht. Eine von Ogonthunns *Illusionswänden* verbirgt den Durchgang nach **B4** im Westen.

Kreaturen: Das Eindringen der SC zieht Xins Aufmerksamkeit auf eine Weise auf sich, wie es dem Abolethen nicht gelungen ist. Sein Geist erweckt die Maschinerie des Raumes, um die SC anzugreifen: Er ergreift von dem eigentlich deaktivierten, verbesserten Mechanischen Leviathan Besitz und sprengt die magischen Ketten, die diesen an Ort und Stelle halten. Dies ist Xins einziges Auftreten in der Unteren Festung, allerdings verfolgt er die SC mit dem von ihm beseelten Konstrukt durch den gesamten Keller.

Xin-beseelter Verbesserter Mechanischer Leviathan HG 15
EP 51.200
TP 224 (*PF MHB III*, S. 170 und Seite 258)

Die zweite Vision – Die Erschaffung des Sihedrons

Inmitten der unerträglichen Hitze, die von den weißglühenden Flammen der Schmieden ausgeht, wischt Xin sich Ruß von der Stirn. Er hat seine Robe teilweise abgelegt und seine sehnige Gestalt trägt Ruß- und Ascheflecken. Magische Worte der Schöpfung strömen über seine Lippen und manifestieren sich als glühende Runen. Diese schweben sanft auf sieben Metallscherben hernieder, die von sieben jungen Lehrlingen in die Höhe gehalten werden. Diese sieben treten näher zusammen und sprechen selbst Worte der Macht, während sie Blicke voller Neid und Verachtung austauschen. Xin wankt und verzieht das Gesicht vor Schmerzen, als Macht wie ektoplasmisches Feuer von ihm aus in die sieben zusammengeführten Scherben strömt. Mit jedem Schritt wird dem Runenkaiser mehr Kraft entzogen. Seine Lehrlinge scheinen darüber erfreut und treten noch näher zusammen, um die Stücke zu vereinen. Die sieben Scherben verschmelzen in einem hellen Aufblitzen. Ein Pulsschlag arkanen Feuers schleudert die Lehrlinge zurück und verstreut die Ambosse und die Gussformen aus Himmelsmetall, in denen die Scherben des *Sihedrons* geschmiedet wurden. Die Gestalten verblassen und der Raum kehrt in die Normalität zurück.

Schätze: Wird das Chaos in diesem Raum durchsucht, stößt man auf eine *Streitaxt des Verderbens (Konstrukte) +2*, eine *Ritterrüstung +3* mit *Rüstungsstacheln +3* und einen *Löwenschild*.

Entwicklung: Das Licht der *Horacalcumflamme* zeigt Jahrhunderte währende Arbeiten an Konstrukten. Xin bewegt sich etwas langsamer als in anderen Szenen; er hämmert zornig auf einem gigantischen mechanischen und gepanzerten Spinnenbein herum, dessen Runengravuren vor Energie pulsieren. Er knurrt die Beobachter frustriert an. Wem während dieser Szene ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25 gelingt, erhält einen Bonus von +4 auf alle späteren Fertigkeitswürfe für Wissen (Arkanes), um die Empfindlichkeiten des Mechanischen Reliquiums zu erkennen, da die SC Zeugen einer deutlichen Schwachstelle werden.

B4. Halle der Zahnräder (HG 16)

Millionen von Zahnrädern und anderer Bauteile aus Messing bedecken den Boden dieser Kammer in einer Höhe von mehr als zehn Zentimetern. Zerbrochene und intakte Glaskugeln enthalten weitere Bauteile und in Messing gefasste Linsen, Kristallplatten und vergoldete Bänke liegen umgestürzt und rissig über den Raum verteilt. Mehrere kleine mechanische Automata versuchen vergeblich, Ordnung zu schaffen.

Beide Zugänge zu diesem Raum sind von Ogonthunns *Illusionswänden* verborgen. Während in der Schmelze und der Rüstkammer die Grobarbeiten an den Konstrukten erfolgten, wurden in diesem Bereich diversen Zahnräder, Antriebe und Flaschenzüge, welche Xins Armee antreiben, minutiös zusammengefügt. Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 kann man ein Eckchen entdecken, indem ein Gutteil der noch intakten Ausrüstung angeordnet wurde. Auf einer kristallenen Werkbank liegen mehrere unvollständige Konstrukte, welche alle so wirken, erst unlängst gesäubert und bearbeitet worden zu sein. – Ogonthunn hat diesen Raum und die Rüstkammer (Bereich **B5**) genutzt, um nach Methoden zu forschen, wie er Xins Konstrukte kontrollieren und aktivieren kann. Ein Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes) gegen SG 30 beim Untersuchen der Werkzeuge und fremdartigen Runen, die in verschiedene Bauteile geritzt wurden, enthüllt, dass jemand den Raum zu eben diesem Zweck genutzt hat.

Kreaturen: Sollten die SC die Untere Festung heimlich betreten haben, besteht eine Wahrscheinlichkeit von 50%, Ogonthunn hier anzutreffen – ansonsten befindet er sich in Bereich **B5**.

Drei besonders gut konstruierte Mechanische Golems wachen hier. Ogonthunn hat sie kürzlich aktiviert und auf sich eingestellt, so dass sie ihn als Verbündeten betrachten. Sie greifen jeden anderen an, der den Raum betritt. Sollten die SC Ogonthunn hier überraschen (er hat bereits das Aussehen einer Azlantifrau angenommen), unterstützt er sie gegen die Golems und erklärt später, diese hätten ihn vielleicht nicht als Eindringling wahrgenommen, weil er eine reinblütige Azlanti sei. Xins Geist versucht nicht, diese Golems heimzusuchen.

Verbesserte Mechanische Golems (3) **HG 13**
EP je 25.600
TP je 150 (*PF MHB II*, S. 120, 293)

Entwicklung: Der Einsatz der *Horacalcumflamme* löst in diesem Raum die zweite Vision aus – siehe Kasten auf Seite 36. Ein Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes) gegen SG 36 enthüllt, dass Xin einen beachtlichen Teil seiner Macht bei der Erschaffung des *Sihedrons* geopfert hat. Ferner enthüllt das Licht die ansonsten durch Ogonthunns *Illusionswände* verborgene Eingänge und eine Vision von Jahrhunderten des Schaffens und Arbeitens in einer nichtüberfluteten Werkstatt. Gelingt einem SC ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 35, erspäht er kurz eine riesige, fischartige Kreatur, welche auf eine schlüsselähnliche Gerätschaft in der Nähe der rissigen Gussform Runen zeichnet – dieser Teil der Vision ist aber ebenso schnell wieder vorbei, wie er begonnen hat.

SC, denen das Aussehen Xanderghuls oder Sorschens bekannt ist, können sie unter den in der Werkstatt aktiven Lehrlingen erkennen.

B5. Rüstkammer (HG 15)

Eine gezackte, aufgeworfene Narbe verunstaltet den ansonsten exquisiten Boden dieser großen Kammer, als hätte der Palast einen langen Riss mit einem kristallinen Schorf verschlossen. Trümmer liegen auf dem Boden und verraten, dass es sich um eine Art Rüstkammer handelt: Waffen uralter Machart, Schilde mit Wespentaille sowie Teile und Gliedmaßen großer Eisenkonstrukte.

In diesem Raum befand sich der Riss, durch den man von draußen in die Untere Festung gelangen konnte. Der Palast

hat den alten Raum aufgegeben und einfach neue Strukturen über dem zerstörten Bereich ausgebildet. Mit der Zeit könnte er die ursprüngliche Kammer wieder ausbilden, welche vielleicht sogar mit tieferen Bereichen verbunden ist. Zwei *Illusionswände* verbergen diese Halle und eine dritte verhüllt den Zugang nach Bereich **B1**. Alle drei sind das Werk Ogonthunns.

Kreaturen: Ogonthunn hält sich abwechseln hier und in Bereich **B4** auf. Sollten umherschleichende SC ihn dort nicht antreffen, befindet er sich hier und studiert gerade das Innenleben eines von mehreren zerlegten Eisengolems. Einer der Golems, ein früherer Schildgolem Xins, ist noch aktiv. Wie die Mechanischen Golems in Bereich **B4** konnte Ogonthunn ihn aktivieren und auf sich einstimmen. Er konnte aber noch nicht die vollständige Kontrolle über den Golem übernehmen. Xins Wächter wird Ogonthunn nicht angreifen, wohl aber jeden SC, den er bemerkt, sofern nicht einer der SC sein Amulett mit sich führt (siehe Bereich **B6**). In diesem Fall dient der Golem nur diesem SC und lässt Ogonthunn im Stich.

Xins Geist wird nicht versuchen, diesen Golem heimzusuchen, solange er nicht gegen das Mechanische Reliquium eingesetzt wird.

Xins Wächter **HG 15**

EP 51.200

Schildwächter-Eisengolem (*PF MHB*, S. 130, 131)

N Großes Konstrukt

INI –1; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 28, Berührung 8, auf dem falschen Fuß 28 (–1 GE, -1 Größe, +20 natürlich)

TP 129 (18W10+30); Schnelle Heilung 5

REF +5, **WIL** +6, **ZÄH** +6

Immunitäten wie Konstrukte, Magie; **SR** 15/Adamant

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf 2 Hiebe +28 (2W10+16/19–20)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Mächtige Hiebe, Odemwaffe

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 15; Konzentration +10)

Beliebig oft — *Anderen schützen, Zauber speichern* (enthält *Feuerball* – wird automatisch ausgelöst und auf jene Ecke der Angriffsfläche von Xins Wächter zentriert, die einem Gegner am nächsten ist, ZS 20)

TAKTIK

Im Kampf Xins Wächter greift das ihm nächste Ziel an, wenn ihn niemand kontrolliert. Er wechselt jede Runde das Ziel, sollte ihm ein anderer Gegner näher sein als der letzte.

Moral Xins Wächter kämpft bis zur Zerstörung oder bis derjenige, der ihn kontrolliert, befiehlt, den Kampf einzustellen.

SPIELWERTE

ST 32, **GE** 9, **KO** —, **IN** —, **WE** 11, **CH** 1

GAB +18; **KMB** +30; **KMV** 39

Besondere Eigenschaften Meister finden, Wachen

Schätze: Auf dem Boden liegen Dutzende zerstörter Waffen in unterschiedlichen Stadien der Korrosion. Sucht man in dem Haufen mehrere Minuten lang und schafft einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25 kann man einige magische Waffen aus Himmelsmetall finden: einen *Noqualflegel des Grundsatzes +2*, ein *Tanzendes Horacalcumrapier +1* und ein *Adamantlangschwert +5*. Ferner kann man ein wasserfestes *Handbuch der Golemerschaffung (Eisengolem)* finden.

Entwicklung: Die *Horacalcumflamme* enthüllt viele Hunderte an Mechanischen Soldaten, welche in diese Kammer marschieren und sich mit einer Vielzahl an Waffen ausrüsten, welche einst in der Luft geschwebt haben. Ferner verdunkeln sich die glänzenden Kristallwände plötzlich, als wären sie von Feuer geschwärzt worden. Dann bricht und reißt ein Teil der Wand auf und es strömt Wasser hinein, um den Raum zu überfluten.

Belohnung: Sollten die SC es schaffen, Xins Wächter für sich zu beanspruchen, dann belohne sie mit EP, als hätten sie ihn im Kampf besiegt.



Die Werkstätten

Der erste Stock von Xins Palast diente dem Runenkaiser einst als private Werkstatt und Laboratorium. Wenn die SC nach oben steigen, erwacht der Palast weiter. Er spürt ihre Anwesenheit und die anhaltende Aufregung seines geisterhaften Herrn. Diese Aufregung kann sich in Form häufigeren Einsatzes der Verteidigungsanlagen äußern und ständiger Belästigung der SC mittels kräfteraubender Fallen, welche eher frustrierend als spannend sind. Versuche daher, ein Gleichgewicht zwischen Gefahr und Frust zu wahren. Die SC sollten sich in Xins ehrwürdigen Hallen niemals willkommen fühlen und der Palast sollte ihnen keine Erholungspausen gewähren. Die Deckenhöhe beträgt 12 m.

C1. Golemsaal (HG 18)

Reglose Konstrukte in allen Formen und Größen stehen entlang der Seiten dieses breiten Saals. Jedes Exemplar ist komplexer und kunstvoller als das letzte und die unterschiedlichen Stile, die zur Anwendung gekommen sind, deuten darauf hin, dass sie die Produkte mehrere Erschaffer sind. Mehrere Torbögen unterbrechen die Statuenreihen.

Dieser Saal ist voller inaktiver Golems, welche Xin im Laufe seines Lebens gesammelt hat. Die meisten sind azlantischen Ursprungs. An ihnen kann man auch die Fortschritte erkennen, die Xin beim Erschaffen eigener Werke in Stil und Technik gemacht hat. Vor jedem Golem pulsieren kleine Runen – dabei handelt es sich um das arkane Siegel der jeweiligen Golemerschaffer und ein Datum gemäß eines vergessenen Kalenders.

Die Treppe öffnet sich nach unten hin zum Thronsaal (siehe Bereich **A3**), bildet aber keine Kristallstufen nach oben aus, da die oberen Stockwerke zu stark beschädigt sind.

Kreaturen: Eines von Xins Lieblingskonstrukten bewacht noch immer diesen Raum: ein riesiger Mechanischer Drache, der bewegungslos westlich der Tür nach Bereich **C9** steht. Solange der Mechanische Drache sich inmitten der diversen anderen, deaktivierten Konstrukte nicht rührt, erhält er einen Situationsbonus von +20 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit. Sobald ein SC sich Bereich **C9** auf weniger als 24 m nähert, greift das Monster an. Xins Geist ergreift dabei von ihm Besitz und erhöht die Gefahr noch zusätzlich. Der Mechanische Drache kämpft bis zur Vernichtung.

Xin-beseelter Mechanischer Drache **HG 18**
EP 153.600
TP 277 (siehe Seite 258 und 438)

Entwicklung: Die *Horacalcumflamme* zeigt nur die Entstehung der Golemsammlung, wie eine Trophäe nach der anderen aufgestellt wird.

C2. Mechanisches Orchester (HG 16)

Kegelförmige Kristallhörner hängen von der Decke über einer Ansammlung von Automata, die fremdartige Musikinstrumente präsentieren. Die diversen Harfen, sonderbaren Hörner, ungewöhnlichen Lauten und Trommeln sind alle stark angerostet. Dies gilt auch für die mechanischen Musikanten, die sie halten.

Falle: Nachdem Xin seine lebenden Höflinge aus dem Palast verbannt hatte, erschuf er dieses mechanische Orchester als Ersatz für jene Musikanten, die früher seine Hallen mit ihren Klängen erfüllt hatten. Die schwebenden Kristallhörner trugen dabei die Musik durch die strahlenden Säle und Gänge. Das Orchester spielt auf, sobald sich jemand weiter als 6 m in den Raum hineinbewegt. Leider waren die Jahre nicht gnädig zu den Musikanten – ihre Bewegungen stimmen nicht mehr und ihre Instrumente sind nicht mehr gestimmt, so dass sie eine verwirrende, ohrenbetäubende Kakophonie erzeugen. Der Krach hallt durch den ganzen Palast und lässt die schallempfindlichen Wände erbeben. Xins Geist eilt herbei und aktiviert eine Zerdrückende Kristallhand. Angesichts des Lärms dürfte es etwas schwierig sein, ein Opfer der Hand zu befreien.

Unstimmiges Mechanisches Orchester **HG 13**
EP 25.600
Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 31; **Mechanismus ausschalten** SG 31

EFFEKT

Auslöser Sicht (*Wahrer Blick*); **Dauer** 2W4 Runden; **Rücksetzer** Automatisch (nach zehnminütiger Verzögerung)
Effekt Zaubereffekt (*Lied der Zwietracht*, Willen SG 19 keine Wirkung); mehrere Ziele (alle Ziele in Bereich **C2** oder innerhalb von 6 m Entfernung zum Eingang des Raumes)

Zerdrückende Kristallhand **HG 15**
EP 51.200
Siehe Seite 259.

Schätze: Unter den ansonsten gewöhnlichen, wenn auch belebten Instrumenten des mechanischen Orchesters befindet sich ein *Schmetterhorn*, welches mittels eines Fertigkeitswurfs für Wahrnehmung gegen SG 30 gefunden werden kann.

Entwicklung: Sollte die *Horacalcumflamme* auf das Orchester angewandt werden, ehe es aktiv wird, löst dies die Falle automatisch aus. Anstelle der Kakophonie erklingt allerdings wunderbare Musik, die von einem glänzenden, rostfreien mechanischen Orchester vorgetragen wird. In diesem Falle produziert die Falle den Zaubereffekt *Mächtiger Heldenmut* mit einer Wirkungsdauer von 1 Stunde; eine Kreatur kann nur einmal pro Tag von diesem Effekt profitieren.

C3. Extraplanare Sammlung (HG 16)

Messingliegen stehen in diesem uralten Labor ungeordnet herum. Unter der Decke treiben immer noch Kristallkugeln voller blubbernder Flüssigkeiten und auf dem Boden flackern ersterbend beschädigte und verschmierte Runen, die einst mit Leuchttinte geschrieben wurden. Auf dem Boden liegen ferner die Bruchstücke mehrerer lebensechter Statuen – jede trägt kunstvolle Roben, hält Haken mit langen Griffen und hat das Gesicht zu einer furchtbaren Grimasse verzerrt.

Hier hat Xin extraplanare Konstrukte studiert und auch oft zum Zerlegen und Studieren direkt in sein Labor herbeigezaubert. Er war insbesondere von Dämonischen Nimrods fasziniert – allerdings lassen sich solche Kreaturen nicht leicht fangen, wie die zerbrochenen Statuen belegen. Dabei handelt es sich um die Überreste jener Diener des Runenkaisers, welche den Augenstrahlen der Kreaturen unterlagen.

Kreaturen: Als der Palast fiel, wurde ein einzelner Dämonischer Nimrod hier eingesperrt. Seitdem wartet die Kreatur auf jemanden, an dem sie ihre Frustrationen auslassen kann. Das Monster klammert sich an die 4,50 m hohe Dek-



ke und wartet, bis mehrere Ziele den Raum betreten haben, ehe es angreift. Zu allem Überfluss ergreift auch noch Xins Geist dabei von ihm Besitz.

Xin-beseelter Verbesserter Dämonischer Nimrod **HG 14**
EP 38.400
TP 227 (*PF MHB*, S. 52, 295 und hier auf Seite 21)

Falle: Xins Geist kann zwei Kristallsplitterfallen in diesem Raum aktivieren; zu jeder Seite der Tür befindet sich eine.

Kristallsplitter (2) **HG 12**
EP je 19.200
Siehe Seite 259.

Schätze: Gelingt den SC beim Durchsuchen des Gerümpels in diesem Raum ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 30, stoßen sie auf einen Holzbehälter, der die Jahre recht gut überstanden hat. Dies liegt daran, dass er mit *Öl der Zeitlosigkeit* überzogen ist, welches auch den Inhalt frischgehalten hat: seltener Weihrauch im Wert von 20.000 GM, der als Komponente für den Zauber *Tor* genutzt werden kann, sowie drei Phiolen mit *Öl der Zeitlosigkeit* und ein *Zepter des Verdorrens*. Letzteres hat Xin zuweilen gegen herbeigezauberte, lebende Externare eingesetzt, um ihre Kooperation zu erzwingen.

Entwicklung: Die *Horacalcumflamme* zeigt Xin beim Beschwören und Sezieren Dämonischer Nimrods, aber auch fliehende Diener, die von dem letzten überlebenden Nimrod versteinert und zerstört werden.

C4. Homunkulusbecken (HG 16)

Aus den Wänden wachsen mit Flüssigkeit gefüllte, rissige Zylinder, die allesamt mit mumifizierten, kleinwüchsigen und missgebildeten Kreaturen gefüllt sind. Mehrere Behälter sind umgestürzt und die zusammengeschrumpelten Kadaver darin haben sich über den Boden ergossen. Die stinkenden Konservierungsflüssigkeiten haben all diese Leichen zu einer ekelerregenden, homogenen Masse verschmolzen.

Xins Versuche auf dem Gebiet der Erschaffung von Homunkuli waren für ihn ein überraschender Fehlschlag. Nach seinen Experimenten mit herbeigezauberten Dämonischen Nimrods versuchte er, das gewonnene Wissen anzuwenden und eine neue Art von Homunkulus zu züchten. Dieser sollte mächtiger sein und über die Eigenschaften des Halblebens ähnlich der Nimrods verfügen. Doch mit den Jahren lieferte jeder Versuch nur schlimmere Ergebnisse als der letzte, so dass der frustrierte Runenkaiser schließlich die Versuche aufgab und sich der Reinheit Mechanischer Kreaturen zuwandte. Er versiegelte seine gescheiterten Experimente hier, wo sie seitdem lagern.

Kreaturen: Wo Xin gescheitert ist Leben zu erschaffen, hatte das Auftauchen seiner Insel in Verbindung mit dem Erwachen seines gequälten Geistes weitaus mehr Erfolg: Die abstoßende Verbindung der weggeworfenen Homun-



HOMUNKULUS-MASSE

kuli hat sich spontan zu einer kollektiven, aber immer noch abstoßenden Lebensform verschmolzen – einer widernatürlichen Kreatur, die auch als Kadaverorgie bezeichnet wird. Diese entsetzliche, verschmolzene Masse aus winzigen, schlagenden Flügeln, geballten Krallenfäusten und zahnbewehrten Mäulern lauert im Hinterhalt, nachdem sie sich erst vor kurzem mit ihrer grässlichen Existenz abgefunden hat. Sie spricht Thassilonisch und brüllt beim Angreifen kreischend ihren Hass auf Xin heraus, der ihr Leben gegeben hat, während sie zugleich jedes Lebewesen angreift, welches sie zu Gesicht bekommt.

Homunkulusmasse **HG 16**

EP 76.800

Verbesserte Kadaverorgie

CB Große Aberration

INI +7; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m, Rundumsicht; Wahrnehmung +34

VERTEIDIGUNG

RK 30, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 26 (+1 Ausweichen, +3 GE, -1 Größe, +17 natürlich)

TP 287 (23W8+184)

REF +12, **WIL** +19, **ZÄH** +15

SR 10/Hieb- oder Stichwaffenschaden

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 4 Hiebe +25 (2W6+8/19–20 plus Ergreifen und Gift)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Körper absorbieren, Schmerzhaftes Kreischen

TAKTIK

Im Kampf Die Homunkulusmasse zieht es vor, ein Ziel anzugreifen, auf welches sie alle Angriffe konzentriert, um es schließlich zu absorbieren. Sie verfolgt Gegner durch den Palast; sollte ihr dabei ein Konstrukt begegnen, greift sie lieber einen Diener ihres Herrn als die SC an.

Moral Die Kadaverorgie kämpft bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 27, **GE** 16, **KO** 27, **IN** 18, **WE** 18, **CH** 20

GAB +17; **KMB** +26 (Ansturm +28, Ringkampf +30); **KMV** 40 (42 gegen Ansturm, kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Ausweichen, Blind kämpfen, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Verbesserte Initiative, Verbesserter Ansturm, Verbesserter Eiserner Wille, Verbesserter Konzentrierter Schlag, Verbesserter Kritischer Treffer (Hiebe), Waffenfokus (Hiebe)

Fertigkeiten Einschüchtern +31, Entfesselungskunst +29, Heimlichkeit +25, Klettern +34, Motiv erkennen +27, Überlebenskunst +30, Wahrnehmung +34, Wissen (Gewölbe) +27

Sprachen Thassilonisch

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Körper absorbieren (ÜF) Eine Kadaverorgie kann den Leib jeder Kreatur absorbieren, die sie auf 0 oder weniger TP reduziert hat, indem sie sich über diesen Körper hinwegbewegt und wenigstens 1 Runde lang den Kontakt aufrechterhält. Ein Bewusstloser oder Sterbender, dem ein Zähigkeitswurf gegen SG 29 gelingt, entgeht der Absorption, andernfalls stirbt er, wenn er absorbiert wird. Ein Toter erhält keinen Rettungswurf. Wenn eine Kadaverorgie einen

Körper absorbiert, erhält sie 12 temporäre Trefferpunkte. Eine absorbierte Kreatur kann nur wiederbelebt oder als Untoter erweckt werden, wenn die Kadaverorgie getötet und die Leiche geborgen wird. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Schmerzhaftes Kreischen (ÜF): Die Homunkulusmasse kann zwei Mal am Tag als Standard-Aktion ein durchdringendes Kreischen ausstoßen, welches 10W6 Punkte Schallschaden bei allen Kreaturen in einem Explosionsradius von 12 m verursacht (ZÄH SG 25 halbiert). Dies ist ein Schalleffekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Gift (AF) Hieb – Verletzung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 29; **Frequenz** 1/Minute für 6 Minuten; **Effekt** Schlaf für 1 Minute; **Heilung** 1 Rettungswurf. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Entwicklung: Die *Horacalcumflamme* enthüllt kurze Blicke auf Xins frustrierende Versuche, Homunkuli zu erschaffen, und seinen Zorn über sein Versagen und die Schwierigkeit, Leben zu erschaffen. Gelingt einem SC ein Fertigkeitswurf für Motiv erkennen gegen SG 20, erkennt er, dass schon der Anblick eines Teiles der Homunkulusmasse diesen Frust bei Xin wieder hochkochen lassen könnte. Die Fragmente zeigen bei Xins Geist zwar keine Auswirkungen, könnten aber bei der letzten Begegnung mit dem Mechanischen Reliquium von Bedeutung sein.

C5. Unvermeidbare Konfrontation (HG 16)

Diese Werkstatt ist von einer kalten, fremdartigen Schönheit. Panzerplatten in vage humanoider Form und von überirdischer Handwerkskunst treiben durch den Raum. Zwischen ihnen springen subtile Blitze. Aus dem Boden wachsen mehrere Tische, auf denen vollständigere Exemplare ruhen, welche von glühenden Symbolknoten aus mathematischen Formeln umgeben sind.

Im Gegensatz zu den Massenproduktionsschmelzen in der Unteren Festung haben die Axiomiten des Palastes in dieser Werkstatt ausschließlich Generäle für Xins Armee angefertigt. Hier haben sie gemäß zeitloser Berechnungen und dem Stand der Sterne Unvermeidbare hergestellt. Für Xin war dies zu beobachten stets eine Quelle der Inspiration. Mit dem Auftauchen des Palastes haben diese Axiomiten wieder die Feuer ihrer Schmieden angeheizt, um einen gefährlichen Wächter zu schmieden.

Kreaturen: Wenn die SC diesen Raum betreten, haben drei von Xins Axiomiten gerade einen Kolyaruten fertiggestellt und aktiviert, welchen sie nach unten schicken wollen, damit er den Eingang (Bereich **A1**) bewacht. Sie haben auch schon das Material für einen Maruten zusammengestellt, mit dem Herstellungsprozess aber noch nicht begonnen. Die Axiomiten und der frisch gefertigte Kolyarut greifen Eindringlinge an, sowie sie ihrer ansichtig werden, und kämpfen bis zum Tod.

Xins Axiomiten (3) **HG 12**
EP je 19.200
TP je 171 (siehe Seite 262)

Kolyarut **HG 12**
EP 19.200
TP 150 (*PF MHB II*, S: 264)

DIE DRITTE VISION – DIE ERRICHTUNG DER GEWÖLBE

Xin arbeitet an einer Reihe von Kammern. Jede scheint mit einem der sieben Himmelsmetalle ausgekleidet zu sein. Die in den Gewölben gelagerten Himmelsmetalle werden genutzt, um seltsame Wächter, Waffen, Rüstungen und Gerätschaften anzufertigen. Die Kammern besitzen keine Ein- oder Ausgänge, doch Xin bereist sie mit Hilfe einer in den Boden eingravierten Sihedronrune, indem er eine Spitze der Rune mit der entsprechenden Spitze seines *Sihedrons* berührt.

Nach einem unbestimmbaren Zeitraum erbeben die Gewölbe – der Palast wurde gerade beim Mordversuch der Runenherrscher an Xin zerstört. Das Beben wird stärker, während Jahrhunderte in einem Herzschlag vergehen. Wieder und wieder versuchen die Runenherrscher, in die Gewölbe vorzustoßen, nur um wieder und wieder an Xins Schutzmaßnahmen zu scheitern. Schließlich aber erbeben die Gewölbe stark genug, dass diese Schutzzauber brechen und nachzugeben beginnen – dies ist der Untergang Thassilons, als die Inselstadt im Meer versinkt.

C6. Eingestürzte Kammer

Scharfkantige Kristallscherben weisen auf eine teilweise eingestürzte Kammer hin. Fragmente von Dingen, bei denen es sich früher um Schmiedeöfen gehandelt haben könnte, sind mit dem kristallinen Geröll vermengt.

Schätze: Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 35 stößt man in der südlichen Säule auf einen geheimen Safe. Dieser ist verschlossen, kann aber mit einem Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 40 geöffnet werden. Er enthält ein eisernes Amulett, dieses ist auf den Schildwächter in Bereich **B5** eingestimmt.

Entwicklung: Die *Horacalcumflamme* enthüllt den ursprünglichen Zweck dieses Raumes: Hier hat Xin einzigartige Golems hergestellt, welche ihm zu bedeutsam waren, als dass er die Hilfe seiner Diener in Anspruch genommen hätte. Zur Szene gehören die Erschaffung eines Eisenschildwächtergolems und wie Xin das Amulett des Schildwächters im Safe in der Südsäule platziert.

C7. Hungriger Schatzhort (HG 16)

Die Überreste zerbrochener Kristallbänke schweben langsam durch diese Kammer. Zwischen ihren schweben zahllose dünnen Gold- und Platinmünzen.

Kreaturen: Der Palast hofft, die SC mit Hilfe des Goldes tiefer in diese Kammer hineinlocken zu können. Dort lauern bei den teilweise eingestürzten Wänden im Nordwesten vier tumorartige Wucherungen. Sollten die SC versuchen, die schwebenden Münzen einzusammeln, gleiten diese verbesserten Fleischfressenden Kristalle mit dem Aussehen halbverflüssigter Obsianklumpen zum Angriff heran.

Die vierte Vision – Die Last der Herrschaft

„Verlasst uns!“ ruft Xin, während er vor sieben edel gewandeten Hofmagiern und Tischen mit unermesslichen Reichtümern auf- und abschreitet. Eine kleine Armee von Höflingen und Dienern verlässt hinter den Magiern eilig den Raum. „Die Schoantistämme weigern sich, veraltete Eide zu brechen. Die Varisischen Wanderer weigern sich, das Land ihrer Ahnen mit anderen zu teilen. Kann die Zivilisation nicht diese alten, elenden Traditionen überwinden? Warum gehorchen sie ihrem Kaiser nicht?“

„Eure Weisheit ist groß, Herr“, lächelt ein Magier in hochwertiger Robe höhnisch, „Aber Eure Zeit ist zu kostbar, um sie für derartige Nebensächlichkeiten zu vergeuden. Wenn wir vielleicht...“ Xin verschwindet in einem mystischen Blitz und erscheint wieder vor seinem Lehrling. Seine von Altersflecken gezeichnete Hand schießt auf die Kehle des Magiers zu und umfasst sie, zwischen den Fingern tanzen arkane Flammen. „Und was würdest du tun, Xanderghul? An meiner Stelle herrschen?“

Eine umwerfend schöne Frau legt beruhigend die Hand auf Xins ausgestreckten Arm. „Wir würden nur Eure Gesetze durchsetzen und für Euch Recht sprechen, Majestät – um Euch die Bürde des Regierens zu erleichtern.“ Xin lässt den nach Luft schnappenden Gelehrten los. „Ich habe dich gut unterwiesen, Sorschen. Seid ihr nicht alle meine gehorsamen, treuen Schüler?“ Die sieben Magier knien vor ihm nieder. „Ihr habt mir stets treu gedient. Vielleicht ist es an der Zeit, dass ihr größere Aufgaben übernehmt.“ Die Szene verblasst, während Xin den Magiern den Rücken zuwendet, welche sich wieder aufrichten und dabei böswillig lächeln.

Verbesserte Fleischfressende Kristalle (4) **HG 12**
EP je 19.200
TP je 168 (*PF MHB III*, S. 92)

Schätze: Unter den Trümmern eines zerschmetterten Kristalltisches verborgen liegt ein *Gewitterzepter*. Die uralten Münzen und Edelsteine schweben hier aufgrund der mächtigen Energien, die unkontrolliert im Palast toben, herum – sie können leicht eingesammelt werden und sind insgesamt 14.000 GM wert.

Entwicklung: Im Licht der *Horacalcumflamme* erscheint dieser Raum als Schatzkammer. An den Tischen saßen Xins Diener und haben gründlich Münzen gezählt, ehe diese an seine Untertanen ausgezahlt wurden.

Zudem löst die *Horacalcumflamme* die dritte Vision aus (siehe Kasten). Ein SC, welcher die Konstruktion der Kammer beobachtet, bemerkt, dass die Reihenfolge der Sequenz des *Zerbrochenen Sterns* entspricht: Horacalcum, Adamant, Djezet, Inubrix, Noqual, Siccitit und schließlich Abysium.

C8. Zauberbrunnen der Güte

In der Mitte dieses ansonsten leeren Raumes steht ein silberner, thronartiger Stuhl. Davor schwebt eine sich langsam drehende, runenverzierte Scheibe.

Schätze: Dieser Raum enthält einen von Xins *Zauberbrunnen*. Dieser entspricht in Form und Funktion dem *Zauberbrunnen* in Bereich **A7**, ist aber auf die Schule der Hervorrufung eingestimmt. Der Stuhl besteht aus heißem Siccatit; wer auf dem Stuhl sitzt, erleidet jede Runde 1 Punkt Feuerschaden. Er ist 2.500 GM wert.

C9. Zauberbrunnen der Liebe

In der südlichen Ecke dieses unregelmäßig geformten Raumes steht ein roter Metallstuhl. Neben dem Stuhl schimmern Ansammlungen winziger Glyphen in der Luft und vor ihm schwebt eine sich langsam drehende, runenverzierte Scheibe. Im Osten bedecken dicke, gezackte Kristallplatten einen großen Torbogen wie ein bösartiger, steinerner Schorf. Auf den Steinen des Bogens selbst zuckt und verändert sich eine komplizierte Rune.

Schätze: Dieser Raum enthält einen von Xins *Zauberbrunnen*. Dieser entspricht in Form und Funktion dem *Zauberbrunnen* in Bereich **A7**, ist aber auf die Schule der Verzauberung eingestimmt.

Der von Kristall versperrte Durchgang nach Bereich **C10** ist einer von zwei Wegen, die in Xins Himmelsmetallgewölbe führen. Er wurde aber vor über 10.000 Jahren bei Xins Ermordung als Teil eines seiner vielen Notfallzauber versperrt, die mit seinem Tod ausgelöst wurden. Die Runenherrscher konnten die dahinterliegenden Himmelsmetallgewölbe nicht betreten und gaben den Versuch schließlich auf. Zum Glück waren allerdings die Jahre und das heftige Auftauchen der Insel sehr von Nachteil für die Schutzzauber auf der Tür. Die energiegeladenen Kristalle können nun zerbrochen werden (Härte 30, 60 TP, Zerschmettern-SG 40).

Falle: Sobald die die Tür versperrenden Kristalle irgendwie manipuliert werden – etwa indem sie Schaden nehmen oder man anderweitig versucht, sie zu entfernen -, löst Xins Geist drei Fallen aus: zwei Kristallsplitter und eine Zerdrückende Kristallhand. Er will die SC zermalmen und zerstören. Die Zerdrückende Kristallhand befindet sich leicht westlich der Tür nach Bereich **C10**, während die beiden Kristallsplitterfallen sich zu beiden Seiten der Tür an der Wand befinden.

Zerdrückende Kristallhand **HG 15**
EP 51.200
Siehe Seite 259.

Kristallsplitter (2) **HG 12**
EP je 19.200
Siehe Seite 259.

Schätze: Der Stuhl besteht aus einer Djezetlegierung und ist 500 GM wert.

Entwicklung: Wird die *Horacalcumflamme* benutzt, löst dies die Vierte Vision aus (siehe Kasten auf Seite 42). Gelingt den SC beim Betrachten der Szene ein Fertigkeitswurf für Zauberkunde gegen SG 24, können sie erkennen, dass die Berührung der Hexenmeisterin eine machtvolle Verzauberung übertragen hat. Dies enthüllt den Umfang des Einflusses der Runenherrscher selbst über jemanden von der Machtfülle eines Xin, ehe sie zu den einzigen Herrschern Thassilons aufstiegen.

C10. Himmelsmetallnexus (HG 16)

Die dunklen Wände dieses Raumes dämpfen jedes hineingebrachte Licht. In den dunklen Kristallboden ist eine große Sihedronrune eingelassen, deren Zacken jeweils unterschiedliche metallische Färbungen aufweisen – schwarz, blaugrün, blassgrün, rot, kupferorange, silbern und elfenbeinweiß.

Diese Kammer ist der Zugang zu Xins Himmelsmetallgewölben. Man betritt diese über einen Teleportationseffekt, der von den Schutzzaubern des Palastes nicht unterdrückt wird. Wenn die Sihedronrune auf dem Boden magisch manipuliert wird, werden Benutzer in eines der sieben, ansonsten unzugänglichen Gewölbe teleportiert. Geht man mit der Gerätschaft aber nicht sachkundig um, löst dies die Verteidigungsanlagen des Palastes aus (siehe Kreaturen).

Die Sihedronrune funktioniert wie ein Kreis der Teleportation, welcher mit einer ähnlichen Rune im tiefsten Himmelsmetallgewölbe verbunden ist. Die Rune ist gegenwärtig inaktiv, strahlt aber starke Beschwörungsmagie (Teleportation) aus. Ein SC, dem ein Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes) gegen SG 29 gelingt, identifiziert die Rune als Kreis der Teleportation und erkennt zudem, dass ein weiterer Auslöser zu ihrer Benutzung benötigt wird. Ein Fertigkeitswurf für Zauberkunde gegen SG 35 zum Identifizieren eines magischen Gegenstandes enthüllt, dass die Sihedronrune inaktiv ist, bis ein Zauber der richtigen Schule auf einen ihrer sieben Zacken gewirkt wird und diesen so aktiviert. Ein Charakter, der Zeuge der Dritten Vision in Bereich **C7** geworden ist, erhält auf diese Würfe jeweils einen Bonus von +15.

Die Himmelsmetallgewölbe sind über diese Runen miteinander verbunden. Die Runen folgen derselben Sequenzen wie die Scherben des Zerbrochenen Sterns (siehe Band 1 dieses Abenteuerpfades). Diese Reihenfolge ergab sich aus Xins Forschungen; der Runenkaiser hat zwar nie den Grund dafür herausgefunden, aber entdeckt, dass eine magische Verbesserung dieser Metalle in Gruppen besser funktionierte, wenn sie in dieser Reihenfolge erfolgte.

Um den Kreis der Teleportation der Sihedronrune zu aktivieren, muss ein Zauber der richtigen Schule in den richtigen Zacken gewirkt werden. Alternativ können die SC auch das Sihedron benutzen, indem sie mit einer Spitze des Artefakts den entsprechenden Zacken der Rune berühren. Nur wenn die richtige Sequenz benutzt wird, aktiviert sich auch der Kreis der Teleportation zum passenden Himmelsmetallgewölbe. Der Kreis bleibt dann für 1 Minute aktiv, ehe er wieder inaktiv wird. Die Rune in diesem Raum führt nur ins Horacalcumgewölbe (Bereich **D1**), d.h. der kupferfarbene Horacalcumzacken muss mittels eines Verwandlungszaubers aktiviert werden.

Kreaturen: Sollte jemand versuchen, eine der miteinanderverbundenen Sihedronrunen in diesem Raum oder einen der Gewölbe zu aktivieren, indem er einen Zauber der falschen Schule wirkt oder einen Zauber auf den falschen Zacken wirkt oder den falschen Zacken mit dem Sihedron berührt, geht von der Rune eine Energieexplosion aus, welche 4W6 Schadenspunkte verursacht und eine Kreatur zu Boden wirft (REF SG 15 halbiert den Schaden und vereitelt das zu-Boden-werfen). Dieser Effekt wirkt nur gegen Kreaturen, die zu diesem Zeitpunkt auf der Rune stehen. Er stößt jeden von der Rune hinunter, egal ob der Reflexwurf gelingt oder nicht. Dann zaubert die Rune sofort einen Maruten herbei (wie Monster herbeizaubern IX), welcher augenblicklich alle Kreaturen im Raum angreift. Der herbeigezauberte Unvermeidbare verfolgt niemanden über die Schwelle des Raumes hinaus, setzt aber seine magischen Fernkampfangriffe und zauberähnlichen Fähigkeiten auch gegen Gegner ein, die aus dem Raum hinausfliehen. Der Marut verschwindet nach 10 Runden. Die Rune kann unendlich oft einen Maruten herbeizaubern, allerdings immer nur einen gleichzeitig.

Verbesserter Marut **HG 15**
EP 76.800
TP 246 (*PF MHB II*, S. 267, 293)

Belohnung: Sollten die SC erfolgreich das Geheimnis der Benutzung dieser Sihedronrunen entschlüsseln können, dann belohne sie mit 51.200 EP. Die SC erhalten nur für den allerersten von ihnen getöteten herbeigezauberten Maruten EP.

Die Himmelsmetallgewölbe

Xin begehrte die Himmelsmetalle, so dass viele seiner Untertanen ihm Tribut in Form dieser seltenen Metalle zollten. Er konnte daher Mengen horten, wie es nie wieder geschehen ist. Derartige Schätze verlangten aber auch nach perfekter Sicherheit, so dass Xins Palast für sie einen eigenen Turm wachsen ließ. Die meisten Himmelsmetalle in den Gewölben wurden zwar im Laufe der Zeit für Xins Schöpfungen verbraucht, ein wenig ist aber immer noch vorhanden. Die Deckenhöhe in den Gewölben beträgt 6 m.

Mit zwei Ausnahmen – die jeweils im Text aufgeführt werden – zeigt die Horacalcumflamme in allen sieben Himmelsmetallgewölben ähnliche Szenen: Xin beim Erbauen des Gewölbes, Xin beim Erschaffen des Wächter, Xin beim Benutzen der Sihedronrune, um in das nächste Gewölbe der Sequenz zu teleportieren.

Jedes Gewölbe enthält einen Kreis der Teleportation ähnlich dem in Bereich **C10**. Dieser Kreis ermöglicht nur eine Teleportation in das nächste Gewölbe der Sequenz, dies aber in beide Richtungen – effektiv kann man innerhalb der Gewölbekammer nach oben oder nach unten teleportieren. Der Kreis der Teleportation in Bereich **D1** führt daher nach Bereich **D2** oder **C10**. Von Bereich **D7** aus kann man nach Bereich **D6** oder **C10** teleportieren. Um nach Bereich **C10** zu teleportieren, muss man den Zauber Weissagung auf das Zentrum der Rune wirken. Die Runen in den Bereichen **D2** bis **D6** können nur benutzt werden, um in die angrenzenden Gewölbe zu teleportieren.

Jedes Himmelsmetallgewölbe scheint mit Blechen aus dem entsprechenden Himmelsmetall ausgekleidet zu sein. Dies sind aber Dauerhafte Trugbilder (ZS 20), die Xin gewirkt hat – Himmelsmetall war ihm nun doch zu wertvoll, als dass er es für die Wände seiner Kammern verschwendet hätte. Dank der Illusionen konnte er ihnen aber ein angemessenes Aussehen verleihen.

Ein Charakter, der das *Sihedron* nutzt und es so dreht, dass die nach oben weisende Spitze dem jeweiligen Himmelsmetall entspricht, erfreut sich eines Effektes vorteilhafter Harmonie: Der von dem Artefakt verliehene Bonus wird verdoppelt, solange diese Bedingung besteht.

Die Bereiche **D1-D4** befinden sich auf der Karte auf Seite 23. Bereiche **D5-D6** sind auf der Karte auf Seite 38 und Bereich **D7** ist auf der Karte auf Seite 50 zu finden.

D1. Horacalcumgewölbe (HG 16)

Die Wände dieses Raumes sind mit Blechen aus einem kupferfarbenen Metall verkleidet. Diese tragen zahlreiche Darstellungen des Runenkaisers Xin in verschiedenen Stadien seines Lebens. Manche zeigen ihn als Kind, andere als alten Mann. Die meisten liegen irgendwo dazwischen. Zwischen zwei Säulen im Nordwesten steht eine Steinstatue von Xin. Diese hält in den Händen ein kupfernes Tablett, auf dem ein seltsames Gerät aus Glas und Metall ruht. Um das Glas in Position zu halten, ragen sieben Spinnenbeine aus der Gerätschaft. Im Glas wirbelt eine blassblaue Rauchwolke.



BYTHOS

In dieser Kammer wurde das seltenste aller Himmelsmetalle aufbewahrt – das zeitverzerrende Horacalcum. Es ist kaum noch etwas davon vorhanden, da Xin seine Vorräte fast völlig in seinen anderen Projekten verbaut hat. Es gibt nur noch das Tablett und die Gerätschaft, welche unter „Schätzen“ näher beschrieben sind.

Xins Geist könnte hier zum Ende des Kampfes erscheinen, mit einem Geisterfinger auf die SC deuten und ihre „krummen und gebeugten“ Gestalten verhöhnen. „Niemand kann der Zeit entrinnen!“ schreit er, „Doch die Seele kann dem Fleisch entkommen und in einem unsterblichen Leib Zuflucht finden!“ Seine spirituelle Präsenz in dieser Kammer ist eigentlich nur eine entnervende Vision im Stil eines 1W4 Runden anhaltenden *Mächtigen Trugbildes*.

Kreaturen: Als Wächter dieses Raumes dient eine Kreatur, deren reine Existenz bereits ein Zeitparadoxon darstellt: ein Bythos. Dieser erscheint als rauchartiger Humanoider mit vier Armen und einem Wirbel in seiner Brust. Der 3,90 m hohe Externare hat all die Jahre geduldig darauf gewartet, für seinen Herrn Xin das Gewölbe gegen Eindringlinge verteidigen zu können. Er greift an, sobald er die SC erblickt, und kämpft bis zum Tod.

Bythos **HG 16**
EP 76.800
TP 207 (*PF MHB II*, S. 18)

Schätze: Das von der Statue gehaltene Tablett ist 6.000 GM wert. Es besteht aus Horacalcum; schmilzt man es ein, erhält man genug Metall zum Schmieden einer Waffe.

Der wahre Schatz aber ist die seltsame Gerätschaft aus Glas und Horacalcum auf dem Tablett. Es handelt sich um ein Zeitglas (siehe Seite 339), dessen Fähigkeit, Nachrichten in der Zeit zurückschicken zu können, möglicherweise den SC bereits im Laufe des Abenteuerpfades geholfen hat.

Entwicklung: Die Horacalcumflamme interagiert mit diesem Raum auf merkwürdige Weise: Wird sie hier aktiviert, entsteht eine zerstörerische Resonanz. Jede Runde, die das Artefakt aktiviert bleibt, werden alle Kreaturen in einer Ausbreitung von 12 m, ihr Träger eingeschlossen, verlangsamt wie durch den Zauber Verlangsamen, ohne dass ihnen ein Rettungswurf zusteht. Anderseits funktioniert auch die Fähigkeit Zeitsprungschlag des Bythos‘ innerhalb dieser Aura nicht.

D2. Adamantgewölbe (HG 15)

An den Rändern dieser mit schwarzem Metall verkleideten Kammer stehen sieben Statuen robentragender Männer und Frauen in extravaganter, thassilonischer Gewandung aus dunklem Kristall. Jede Statue scheint in ihren geöffneten Händen einen Tribut zu tragen, allerdings halten nur zwei Statuen wirklich etwa: einen kantigen Klumpen schwarzen Erzes von der Größe eines Kessels. Neben jeder Statue lehnt eine Hellebarde aus schwarzem Metall.

Kreaturen: Die Statuen stellen die allerersten sieben Runenherrscher dar, auch wenn die SC wahrscheinlich nur Xanderhul und Sorschen erkennen dürften, da diese als ein-

zige von der Entstehung bis zum Untergang Thassilons Teilreiche beherrscht hatten. Alle sieben können aber als ältere Versionen bereits in Visionen oder im Licht der *Horacalcumflamme* beobachteter Lehrlinge erkannt werden. Sollte ein SC ein Feld betreten, das an eine der Statuen angrenzt, belebt diese sich und kniet unter krachenden Geräuschen nieder. Dabei macht sie eine anbietende Geste, egal ob sie etwas in Händen hält oder nicht. Sollten nicht binnen 1 Runde auf Thassilonisch die Worte „Dein Kaiser akzeptiert!“ gesprochen werden, aktivieren sich alle sieben Statuen gleichzeitig und greifen Eindringlinge an – Xins Geist sucht im Laufe des Kampfes dann Sorschens Statue heim.

Belebter Runenherrscher **HG 9**

EP 6.400
Verbesserter Belebter Gegenstand
N Mittelgroßes Konstrukt
INI +2; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung –3

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 22 (+2 GE, +12 natürlich)
TP 91 (11W10+31)
REF +5, **WIL** +0, **ZÄH** +3
Immunitäten wie Konstrukte; **Verteidigungsfähigkeiten** Härte 20

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Adamanthellebarde der Schärfe +2,* +18/+13/+8 (1W10+9/19–20/×3)

SPIELWERTE

ST 20, **GE** 14, **KO** —, **IN** —, **WE** 5, **CH** 5
GAB +11; **KMB** +16; **KMV** 28
Besondere Eigenschaften Konstruktpunkte (Verstärktes Adamant, Verstärkt [1 Punkt, verleiht +1 TP/TW], Waffenträger [1 Punkt, verleiht Geübt im Umgang mit allen Kriegswaffen])
Ausrüstung *Adamanthellebarde der Schärfe +2*

Xin-beseelte Runenherrscherin **HG 11**

EP 12.800
TP 113 (siehe oben und Seite 258)

Schätze: Die Statuen von Xanderghul und Sorschen halten Adamantmeteore. Sorschens Adamantbrocken ist 6.000 GM wert und ausreichend zum Schmieden einer leichten Rüstung oder von zwei Waffen. Xanderghuls Meteor wirkt identisch zu Sorschens, strahlt aber starke Verwandlungsmagie aus – wenn er genommen wird, verwandelt er sich sofort in ein *Selbstverwandelndes Adamantlangschwert des Schutzes +3* (siehe *Pathfinder Expertenregeln*).

D3. Djezetgewölbe (HG 16)

Messinggefasste Linsen umkreisen eine große, mit rostroter Flüssigkeit gefüllte Schale in der nördlichen Ecke dieses Raumes. Die Wände, der Boden und die Decke des Raumes scheinen Wellen zu werfen und sich im Fluss zu befinden, als bestünden sie aus flüssigem, rotem Metall.

Kreaturen: Eine Runde, nachdem eine Kreatur diesen Raum betreten hat, gleiten zwei ungewöhnliche Schlicke aus der Schale – zwei Mezlane. Diese wahnsinnigen Schlicke nehmen das Aussehen Xins an, als sie sich manifestieren. Beide behaupten, Xin persönlich zu sein und verlangen, dass die SC auf die Knie fallen und ihnen gehorchen. Jeder Widerstand gegen diesen Befehl führt zu einem sofortigen Angriff. Die Mezlane wirken in der ersten Kampfrunde Magierrüstung auf sich und zaubern dann Kugelblitz, ehe sie in den Nahkampf gehen und bis zum Tod kämpfen. Reaktionsschnelle SC, welche sich unterwürfig verhalten, um die Wächter zu besänftigen, müssen einen Fertigkeitswurf für Bluffen gegen die Würfe beider Mezlane für Motiv erkennen schaffen, um einen Angriff zu vereiteln. Sollte der Bluff gelingen, verlangen die Mezlane einen Fortschrittsbericht hinsichtlich der Anfertigung neuer Mechanischer Soldaten – sie verwechseln sie mit Xins Dienern. Du kannst die Mezlane einige Fragen beantworten lassen, die den SC auf dem Herzen liegen, da sie zu Lebzeiten zu Xins Lehrlingen gehörten und einige Erinnerungen an diese Zeit bewahrt haben. Leider hat aber auch ihr Verstand gelitten, so dass sie nach ein paar Minuten des Gesprächs in Zorn verfallen und angreifen. Sollte einer der SC ein Sorschenklon sein, werden die Mezlane sofort ob „der Anwesenheit der üblen Verräterin“ vom Zorn gepackt und greifen sogleich an, wobei sie ihre Angriffe auf „Sorschen“ konzentrieren.

Mezlane (2) **HG 14**

EP je 38.400
TP je 195 (siehe Seite 444)

Schätze: Neben den beiden Mezlanen enthält die Schale noch eine große Menge Rohdjezet, welches zurückbleibt, nachdem die beiden Mezlane hinausgeglitten sind. Insgesamt sind es 100 Pfund Djezet – 1 Pfund genügt zum Erhöhen des Zaubergrades (siehe 1. Band dieses Abenteuerpfades); jede Anwendung ist 200 GM wert, so dass insgesamt Djezet im Wert von 20.000 GM in der Schale lagert.

D4. Inubrixgewölbe (HG 15)

Entlang der Wände dieses mit weißen Metallplatten gefliesten Raumes stehen Sockel aus schwarzem Kristall. Auf jedem Sockel liegt eine Ansammlung blasser, weißer Metallklumpen. Nur auf dem östlichsten Sockel liegt ein hochwertig aussehender Krummsäbel.

Kreaturen: Xin hat sich auch mit Nekromantie und der Erschaffung von Untoten beschäftigt, dies aber als etwas zu beunruhigend empfunden und seine Forschungen schließlich beendet. Zwei seiner wenigen untoten Kreationen wachen hier: Zwei aus den Seelen von Steinriesen geschaffene Schreckensalben, welche sich zu diesem Zweck freiwillig geopfert haben. Die Schreckensalben greifen alle Eindringlinge an, können die energiegestärkten Wände aber nicht durchqueren.

Schreckensalben (2) **HG 13**

EP je 25.600
TP je 184 (siehe Seite 267)

Schätze: Der Geistereisenkrummsäbel ist der offenkundigste Schatz im Raum, allerdings gibt es noch die 38 Inubrixklumpen auf den Podesten im Wert von jeweils 500 GM.

D5. Noqualgewölbe (HG 16)

An den Wänden glänzen halbdurchsichtige, grüne Metallbleche. Auf kleinen Podesten sind Waffen und Rüstungen aus demselben Metall zur Schau gestellt.

Im Gegensatz zu den anderen Himmelsmetallgewölben konnte Xin hier mit einer größeren Menge Noqual arbeiten, nachdem im nördlichen Thassilon ein uralter Meteorit aus diesem Material entdeckt worden war. Zwar handelt es sich nicht bei allen Blechen um Noqual, aber immerhin ein gutes Drittel besteht aus diesem Material. Diese Bleche sind in einem Muster angebracht, das die antimagischen Eigenschaften des Metalls in der Kammer konzentriert. Daher ist es schwer, hier zu zaubern: Einem Zauberkundigen muss ein Konzentrationswurf gegen SG 30 gelingen, andernfalls scheitert der Zauber. Dies gilt nicht für Zauber, die zum Aktivieren des *Kreises der Teleportation* genutzt werden.

Kreaturen: Xin hatte geplant, eines Tages eines der mächtigsten Konstrukte überhaupt zu erschaffen: einen Noqualgolem! Leider genügte selbst die hier gesammelte Menge nicht für eine dieser komplexen Kreationen. Er stand kurz davor, genug zusammenzutragen, wurde dann aber ermordet und konnte sein Ziel nicht mehr vollenden. Xin hat hier zwei Wächter positioniert, die aufgrund ihrer einkerkernden Beschwörung immer noch ausharren. Diese beiden Externare aus schwarzem Kristall stammen von der Ebene der Erde und sind als Kristallisen bekannt. Es handelt sich zudem um besonders mächtige Exemplare ihrer Art.



ÄLTERER KRISTALLIS

Ältere Kristallisen (2) **HG 13**

EP je 25.600

Verbesserte Kristallisen
N Große Externare (Elementar, Erde, Extraplanar)
INI +7; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +20

VERTEIDIGUNG

RK 29, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 26 (+3 GE, -1 Größe, +17 natürlich)
TP je 175 (14W10+98)
REF +14, **WIL** +7, **ZÄH** +16
Immunitäten wie Elementare, Auflösung, Erde, Versteinerung; **SR** 10/-

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Graben 9 m
Nahkampf 2 Klauen +22 (4W8+9 plus 1W6 Blutung)
Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m
Besondere Angriffe Kristallklauen, Versteinernde Wolke

TAKTIK

Im Kampf Beide Älteren Kristallisen stoßen in der ersten Kampfrunde ihre Versteinernden Wolken aus und versuchen, damit so viele Gegner wie möglich zu treffen. Sie konzentrieren sich gern auf denselben Gegner, wobei sie mit dem am stärksten wirkenden Charakter beginnen – sie wissen, dass Zauberkundige aufgrund des Noquals an den Wänden der Kammer mit einem großen Handicap zu kämpfen haben.
Moral Die Kristallisen kämpfen bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 28, **GE** 16, **KO** 25, **IN** 14, **WE** 16, **CH** 14
GAB +14; **KMB** +24 (Zerschmettern +28); **KMV** 39 (41 gegen Zerschmettern)
Talente Blitzschnelle Reflexe, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Mächtiges Zerschmettern, Verbesserte Initiative, Verbesserter Natürlicher Angriff (Klauen), Verbessertes Zerschmettern
Fertigkeiten Bluffen +19, Einschüchtern +19, Heimlichkeit +16, Motiv erkennen +20, Wahrnehmung +20,

Wissen (Die Ebenen) +19, Wissen (Geographie) +19, Wissen (Gewölbe) +19
Sprachen Terral

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Kristallklauen (AF) Die Klauen eines Kristallisen verhalten sich hinsichtlich Schadensreduzierung und Härte, als bestünden sie aus Adamant. Beim Tod der Kreatur zerfallen sie allerdings zu Staub.

Immunität gegen Erde (AF) Ein Kristallis ist immun gegen die natürlichen Angriffe und übernatürlichen Fähigkeiten von Kreaturen der Unterart Erde, sowie gegen alle Zauber der Kategorie Erde. Er ist auch gegen Auflösungs- und Desintegrationseffekte immun.

Versteinernde Wolke (ÜF) Alle 1W4+1 Runden kann ein Kristallis als Freie Aktion eine orange Rauchwolke ausatmen. Diese Wolke füllt einen Würfel mit 3 m Seitenlänge angrenzend zum Kristallis und hält 1 Runde an, ehe sie sich auflöst. Eine lebende Kreatur, welche mit der Wolke in Kontakt kommt, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 24 bestehen, um nicht versteinert und in eine kristalline Statue verwandelt zu werden. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Schätze: Insgesamt sind hier 100 Pfund rohes Noqual mit einem Gesamtwert von 5.000 GM in Metallplattenform an den Wänden zu finden. Ferner gibt es eine *Noqualritterrüstung +1*, drei Noqualbrustplatten [Meisterarbeit] und ein Dutzend unterschiedlicher Noqualwaffen [Meisterarbeit]. Alles davon sollte eingeschmolzen werden, sobald Xin genug Noqual für seinen Golem zusammenhatte.

D6. Siccatitgewölbe (HG 16)

Ein oranges Leuchten dringt durch einen dicken, allgegenwärtigen Nebel, welcher schwer in dieser Kammer hängt. Ohne Vorwarnung kondensiert dieser Nebel und hüllt alles im Raum für mehrere Sekunden in blassblauen Frost, ehe er wieder zu Nebel vaporisiert. Die silbernen Wände scheinen jedes Mal mit orangem oder blauem Licht zu pulsieren, wenn es zu dieser Zustandsveränderung kommt. Auf einem Kristallregal im Westen liegen mehrere silberne Barren.

Dieses Gewölbe enthält Xins Siccatitlager. Diese Legierung ist in Rohform von hellem Silber und besitzt eine Temperatur, die von extrem heiß bis hin zu extrem kalt reichen kann – oder wie im vorliegenden Fall rasch zwischen beiden Extrema wechselt. Xin schuf aus dem Himmelsmetall, welches er nicht bei der Erschaffung des Sihedrons genutzt hat, einen entsetzlichen Wächter. Dieser besaß jedoch ein zu unstetes Temperament, so dass er ihn schließlich in dieser Kammer einsperrte, um die Schätze hier zu bewachen.

Der Raum verändert sich abwechselnd jede Runde dramatisch. Dies spiegelt wider, ob der Wächter gerade auf Hitze oder Kälte eingestimmt ist. Wenn die SC erstmals den Raum betreten, durchziehen dichte Dampfwolken den Bereich und verhüllten alles wie der Zauber Nebelwolke. In der nächsten Runde wird der Dampf zu Eis, welches alles bedeckt und rutschig macht wie der Zauber Schmieren (Reflex SG 11). Solange der Raum dampfgefüllt ist, erleiden alle Kreaturen in ihm zu Beginn ihres Zuges 1W6 Punkte Feuerschaden. Wenn der Raum vereist ist, erleiden alle Kreaturen zu Beginn ihres Zuges 1W6 Punkte Kälteschaden.

Kreaturen: Der Wächter dieses Raumes gehört zu Xins gefährlicheren Konstrukten: Es ist ein machtvoller Eisengolem, den er mit Siccatit verstärkt hat, um ihm eine Schadensaura aus Hitze und Kälte zu verleihen. Der Golem sieht aus wie ein 4,50 m großer Xin. Wenn er angreift, führt er zwei Hiebangriffe mit Händen aus, welche in sihedronförmigen Scheiben enden. Diese Hiebe verursachen Hiebwaffen- statt Wuchtwaffenschaden. Der eine verursacht zusätzlich Feuerschaden, während der andere zusätzlichen Kälteschaden verursacht.

Sofern Xins Geist noch über genug Beseelungspunkte dafür verfügt, sucht er den Golem heim, sobald dieser sich aktiviert und die SC angreift. Der Golem ist gegen die im Raum herrschenden, schädigenden und behindernden Effekte immun.

Xin-beseelter Siccatitaufgeladener Eisengolem HG 16
EP 76.800
Verbesserte Eisengolemvariante (*PF MHB*, S. 131, 295 und hier auf Seite 21)
TP 237
Nahkampf Hieb +30 (2W10+19/19–20 plus 3W6 Feuer), Hieb +30 (2W10+19/19–20 plus 3W6 Kälte)

Schätze: Das westliche Regal enthält zwei Dutzend Siccatitbarren – jeweils 12 Barren heißes und kaltes Siccatit. Jeder Barren ist 1.000 GM wert.

D7. Abysiumgewölbe (HG 17)

Kantige, blaugrüne Metallscherben wirbeln langsam durch diesen Raum. Jede von ihnen pulsiert in einem kränklichen, grünen Licht. Wolken aus Metallpulver treiben an den Rändern des Raumes in einer gemächlichen Strömung; im Norden wirbelt der Staub spiralförmig um eine Tür in einer vorspringenden Sektion der Wand herum.

Die Hunderte schwebender Scherben und die Staubwolken bestehen alle aus Abysium. Dieses giftige Metall hat den ganzen Raum nachhaltig vergiftet. Alle Kreaturen im Raum kränkeln sofort, ohne einen Rettungswurf zu erhalten, solange sie sich in diesem Raum aufhalten plus 1W4 Runden. Zudem wird jeder Charakter, der nicht seinen Atem anhält, zu Beginn seines Zuges dem giftigen Effekt des Abysiumpulvers ausgesetzt (**Rettungswurf** Zähigkeit SG 18, **Inkubation** 10 Minuten, **Frequenz** 1/Minute für 6 Minuten, **Effekt** 1W4 KO-Schaden plus Übelkeit, **Heilung** 2 Rettungswürfe). In jeder Runde, in der ein SC Luft holt, wird er dem Gift erneut ausgesetzt. Bei einem Charakter, der sich angrenzend zu einer Wand – also mitten in den konzentrierten, giftigen Staubwolken – aufhält, sinkt die Inkubationszeit auf Augenblicklich und die Frequenz auf 1/Runde für 6 Runden, sollte ihm ein Rettungswurf misslingen. Dies sind Gifteffekte.

Kreaturen: Xin war hinsichtlich des Abysiums mehr an dessen giftigen Eigenschaften und seiner Fähigkeit, in gereinigter Form magische Effekte anzutreiben, interessiert als daran, aus diesem Material Konstrukte anzufertigen. Daher entschied er sich, hier als Wächter eine lebende, gegen Gift immune Kreatur zu platzieren. Aufgrund seines Glaubens an Lissala war er schlangenartigen Formen recht zugeneigt, so dass er eine Marilith namens Belmedra als Wächterin mittels Mächtiger Bindender Ruf beschwor und dann in Magische Bande legte. Xin bewaffnete Belmedra

mit sechs magischen Schwertern aus Himmelsmetall und befahl ihr, jeden anderen als ihn selbst zu töten, der versuchte, die Reliquium-Werkstatt (Bereich **E1**) zu betreten oder etwas aus diesem Raum zu nehmen.

Da Xin keine Bedingungen für Belmedras Befreiung formuliert hatte, wartet sie seit Jahrtausenden. Ihre dämonische Geduld hat sie vor dem Wahnsinn bewahrt, aber nicht vor der Langeweile. Sie nutzt ihr Fähigkeit Herbeizaubern oft, um sich Gesellschaft oder auch nur einen Gesprächspartner zu beschaffen. Xins Befehle zwingen sie nicht, Eindringlinge sofort anzugreifen – wenn die SC eintreffen, rollt sie sich daher zusammen und begrüßt sie auf fast freundliche Weise. Sie ist immer noch unabänderlich chaotisch böse und wird Eindringlinge schlussendlich angreifen, um sie zu töten, möchte sich zu Beginn aber lieber unterhalten, statt zu kämpfen.



BELMEDRA

Belmedra weiß so manches über Xins Vergangenheit, Thassilon, den Palast und sogar das *Sihedron*, da der Runenkaiser in ihr eine begeisterte Gesprächspartnerin gehabt hatte. Nach einigen Jahrzehnten war ihr Zorn nämlich soweit verraucht gewesen, dass sie ihn nicht mehr verfluchte oder anspuckte, sondern ihn zu Gesprächen animierte, in der Hoffnung, etwas zu erfahren, mit dem sie ihre Befreiung erzwingen oder durch einen Trick erreichen konnte. Leider war Xin aber schlauer als die Dämonin gewesen und hat ihr solche Informationen nie gegeben. Sie beantwortet gern die Fragen der SC, besteht aber darauf, dass diese ihr ebenfalls jedes Mal eine Frage beantworten. Insbesondere interessiert es sie, wie sich die Welt während ihrer 11.174 Jahre andauernden Einkerkerung verändert hat. Du kannst Belmedra einsetzen, um Fragen der SC zur Kampagne zu beantworten, aber auch um ihnen klarzumachen, dass Xins Geist – mit dem sie ab und an spricht – anscheinend dabei ist, seine mechanische Armee zu erwecken und sein Reich neu zu erschaffen. Sie kann die SC darauf hinweisen, dass Xin wahnsinnig geworden ist – dabei stellt sie mit einer gewissen Befriedigung fest, dass ihr Verstand auf lange Sicht deutlich stabiler gewesen ist als der ihres Kerkermeisters.

Belmedra glaubt nicht, dass die SC sie befreien könnten. Xins *Magische Bande* funktionieren mit ZS 20 und können nicht mittels *Magie bannen* gebrochen werden (dies gilt generell für den Zauber). Sollten die SC sie aber befreien, kichert sie begeistert und greift sie sofort an, sofern die SC nicht vorher mit ihr einen Handel geschlossen haben. Sie stimmt rasch allen Arten von Übereinkünften zu, wenn die SC dafür versprechen, sie zu befreien, hält sich aber nur so lange wie nötig daran, ehe sie die SC betrügt oder (wahrscheinlicher) einfach im Stich lässt, um einen Weg zurück in den Abyss zu suchen.

Sollten die SC versuchen, etwas von dem Abysium an sich zu nehmen oder Bereich **E1** zu betreten oder Belmedra beleidigen oder angreifen, reagiert sie mit *Klingenbarrieren* und blanken Klingen.

Belmedra **HG 17**

EP 102.400

Marilith (*PF MHB*, S. 45)

TP 264

Nahkampf

Abysiumvampirlangschwert +2, +25/+20/+15/+10 (2W6+9/17–20), *Adamantlangschwert +1,* +24 (2W6+4/17–20), *Horacalcumlangschwert +1,* +25 (2W6+5/17–20), *Inubrixlangschwert +1,* +26 (1W8+6), *Noquallangschwert des Verderbens (Konstrukte) +3,* +24 (2W6+4/17–20), *Heißes Siccatitlangschwert des Flammeninfernos +1,* +24 (2W6+4/17–20 plus 1W6+1 Feuer), Schwanzschlag +17 (2W6+3 plus Ergreifen)

Schätze: Neben Beledras sechs Schwertern – ohne ihre Fähigkeit Waffenmacht handelt es sich „nur“ um ein *Abysiumvampirlangschwert +2*, ein Adamantlangschwert, ein Horacalcumlangschwert, ein *Inubrixlangschwert +3*, ein *Noquallangschwert des Verderbens (Konstrukte) +1* und ein *Heißes Siccatitlangschwert des Flammeninfernos +1* – schweben 240 Pfund rohes Abysium mit einem Gesamtwert von 24.000 GM in der Luft.

Die Spitze

Die meisten Türme des Palastes, welche als Xins opulente Unterkünfte und arkane Observatorien gedient haben, sind schon vor langer Zeit zerstört worden, als die Explosion des *Sihedrons* einen Teil der Palastwand herausgesprengt und die darüber liegenden Kammern zum Einsturz gebracht hatte. Die aktuelle Spitze des Palastes war früherer der Mittelteil des Schlosses, in welchem Xin seine mächtigsten Schöpfungen zum Leben erweckte. Zu dieser Ebene gehören die zerborstenen Räume, in denen der Runenkaiser durch die Hand des gedungenen Runenriesenattentäters der Runenherrscher gestorben ist. Diese Räume haben eine 12 m hohe Decke.

Bis zu dieser Stelle sollten die Spieler das Tempo des Abenteuers bestimmen können. Xin hat es nicht wirklich eilig, die Vorbereitungen für den Transfer seines Geistes in das Mechanische Reliquium abzuschließen. Daher haben die SC Zeit, die unteren Ebenen und das Himmelsmetallgewölbe zu erkunden. Sobald die SC die Spitze betreten, gelten aber neue Bedingungen: Ab diesem Zeitpunkt hallen mechanische Geräusche und das Summen arkaner Runen durch den Palast, während Xins Axiomiten den neuen Körper ihres Herrn vorbereiten. Xins Leib erwacht, wenn die SC erstmals Bereich **E4** betreten. Sollten sie sich allerdings nach Betreten viel Zeit lassen – etwa indem sie sich zur Rast zurückziehen -, sollte das Mechanische Reliquium voll aktiv sein, wenn die SC ihm schließlich in Bereich **E4** begegnen. Sobald dieses letzte Ereignis beginnt, sucht Xin keine Konstrukte mehr heim, löst keine Fallen mehr aus und spukt auch generell nicht mehr im Palast herum.

E1. Reliquium-Werkstatt

Antriebe, Zahnräder, Stangen, Hebel und andere Konstruktkomponenten liegen ungeordnet in dieser Kammer verstreut herum und bilden eine unebene, in Bewegung befindliche Oberfläche. Manche Komponenten sind gerade 3 cm lang, während andere 3 m durchmessen. In Kristallregalen lagern Tausende von Gussformen und Ummantelungen aus komplex gravierten Panzerplatten von der Form menschenähnlicher Gliedmaßen. Überall liegen Haufen durchsichtiger Kristallsplitter. Über die Kristallwände fließen Runen wie eine zähflüssige Flüssigkeit und werfen seltsame Schatten auf das Geröll. Hier hat Xin die Komponenten seines Mechanischen Reliquiums erschaffen und das Konstrukt zusammengesetzt, ehe er es in die Schatzkammer (Bereich **E4**) gebracht hat. Die übriggebliebenen Komponenten, den Abfall und die Schmelzreste ließ er hier zurück, um später aufzuräumen oder sie wiederzuverwenden. Er wurde auf dem Rückweg allerdings im Nebenraum angegriffen. Das Versinken und Auftauchen der Insel sorgte hier für noch größeres Chaos, doch wenn man das Gerümpel ein paar Minuten lang durchstöbert und einen Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes) gegen SG 25 schafft (ein Charakter mit dem Talent Konstrukt herstellen erhält einen Bonus von +5 auf den Wurf), kann man folgendes folgern: Hier wurde ein Konstrukt aus allen sieben Himmelsmetallen erschaffen, welches höchstwahrscheinlich mittels einer sehr mächtigen, eingefangenen Seele belebt werden soll – diverse Kristallsplitter erinnern stark an die Materialkomponenten von Zaubern wie *Magisches Gefäß* und *Seelenfalle*, sollten aber viel mächtigere Effekte erzeugen. Ein Charakter, welcher Thassilonisch lesen kann, kann die Runen auf der Wand korrekt interpretieren; es handelt sich dabei um uralte Kritzeleien und Notizen des Runenkaisers. Diese verleihen auf den Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes) (s.o.) einen Bonus von +10 und erlauben es sogar, diesen Wurf ungeübt abzulegen.

Entwicklung: Im Licht der *Horacalcumflamme* fließen die Runen auf den Wänden zu bauplanartigen Glyphen zusammen, welche die Bestandteile einer dreibeinigen und vierarmigen spinnenartigen Monstrosität zeigen, die um einen Kristall herum gebaut wurde – dies ist das Mechanische Reliquium. Während die Siegel sich verändern, wird das Reliquium mit den Runenplänen für andere Mechanische Soldaten auf den anderen Wänden mittels durchbohrender Strahlen vernetzt. Dies deutet darauf hin, dass die zentrale Gerätschaft oder Kreatur die Armee beherrschen oder kontrollieren soll. Schließlich zeigt die Szene Glyphen, die ein humanoides Skelett repräsentieren, das mit dem Zentralkristall des Mechanismus‘ verschmilzt und in den Facetten eingeschlossen wird. Einen Augenblick später wird die Fünfte Vision ausgelöst (siehe Kasten). SC, welche die Vision beobachten und dann einen Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 30 bestehen, sollten erkennen, dass Xins Plan eine wichtige Schwachstelle aufweist: Das Mechanische Reliquium sollte einen vollständigen Körper

Die fünfte Vision – der alternde Eremit

In einer von hellen Schmiedefeuern ausgeleuchteten Kammer arbeitet Xin allein. Runengravierte Zahnräder und komplexe Rüstungsplatten in allen Formen und Größen wirbeln um den alten Runenkaiser herum und finden sich im Rhythmus seines Runenhammers an den ihnen zugedachten Plätzen ein. Mit jedem Hammerschlag zischt der alte und gebeugte Runenkaiser durch seine zusammengepressten Zähne „Lügen! Täuschung! Verrat! Mein alter Hofstaat war ein Nährboden des Verrats, doch meine neuen Kinder aus dem Metall des Himmels werden rein sein!“ Xin legt den Hammer zur Seite und richtet sich auf. Sein arkanes Flüstern formt Glyphen der Macht, welche sich auf dem neu geschaffenen Mechanischen Soldaten niederlassen. Xin dreht einen anscheinend aus grobem Stein gefertigten Schlüssel mehrfach, ehe er sagt: „Erhebe dich, mein Diener. Nimm deinen Platz zwischen deinen Brüdern ein.“ Der Mechanische Soldat steht auf und blickt mit loyalen, leblosen Augen auf seinen Schöpfer hinab. Xin richtet einen gekrümmten Finger auf und ein magisches Portal reißt die Realität auf, um eintausend dahinter versammelte identische Kreationen zu enthüllen. Xin stützt sich auf dem Amboss ab, während er vor Erschöpfung nach zahllosen Stunden der Arbeit nach Luft schnappt. Dann nimmt er seinen Hammer wieder auf, um sich wieder heißem Metall zu widmen.



und eine komplette Seele aufnehmen und nicht nur einen wahnsinnigen Geist! Dies deutet an, dass Xin im Inneren des Mechanischen Reliquiums gegenüber positiver Energie verwundbar wäre!

E2. Assassinengrab (HG 19)

Möglicherweise war dies einst das Vorzimmer einer größeren Kammer, allerdings sind die Wände zerschmettert und im Zerfall begriffen. An manchen Stellen sind die Wände schwarz verbrannt, an anderen glimmen sogar noch die Funken eines ersterbenden Feuers. Über dem Boden hängt rauchiger Nebel und hier und dort stoßen rotglühende Kristallscherben aus den Wänden, platzen auf und schleudern winzige, brennende Splitter in alle Richtungen. In der Mitte des Zimmers befindet sich auf dem Boden ein runenbeschriebener Steinblock mit 6 m Seitenlänge. Westlich davon, wo das Feuer zuletzt gewütet zu haben scheint, liegt ausgestreckt der geschwärzte Leib eines 12 m großen Riesen in exotischer Rüstung, dessen Hände noch immer ein gewaltiges Schwert umklammern.

Der Palast war bisher nicht in der Lage, sich hier, am Ort jener verheerenden Explosion, die Xin, den Attentäter und die Obergeschosse des Palastes verzehrte, vollständig zu heilen. Hier brennt immer noch magische Hitze, die mit der Essenz des Palastes selbst verschmolzen ist und einen beständigen Zyklus aus kauterisierten und nachwachsenden Kristallen antreibt. Die aus den Wänden wachsenden und sogleich aufplatzenden Kristalle sind eine Manifestation dieser scheiternden Selbstheilung. Pro Runde besteht eine Chance von 30%, dass ein zufällig erwählter SC von einem Ausstoß halbgeschmolzener Kristalle getroffen wird (Fernkampfangriff +20, 6W6 Punkte Stichwaffenschaden und 6W6 Punkte Feuerschaden, Reflex SG 15 halbiert).

Bei dem runenbeschriebenen Steinquader handelt es sich um eine Treppe ähnlich jener in Bereich **A3** zu den Bereichen **B1** und **C1**; diese erhebt sich nach ihrer Aktivierung hinauf zu Bereich **E3**.

Kreaturen: Die Leiche im Westen gehört dem von den Runenherrschern ausgeschickten Attentäter Schasthaak, einem der ersten Runenriesen, den die Runenherrscher erschaffen haben. Sobald die SC diesen Raum betreten, scheinen die Feuer und der Rauch entlang der Wände aufzuglühen und zu wirbeln. Die Sechste Vision wird ausgelöst (siehe Seite 51). SC, welche die Vision erhalten, steht ein Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes) gegen SG 30 zu, um das Beobachtete zu interpretieren. Ein SC, dem dieser Wurf gelingt, kann Folgendes schlussfolgern: Um das Mechanische Reliquium zu übernehmen, musste Xin zunächst Teile seiner persönlichen Macht – Teile seiner Seele - aus dem *Sihedron* extrahieren. Xins Schöpfung ist derart eng mit seiner unsterblichen Essenz verbunden, dass das Mechanische Reliquium wahrscheinlich gegenüber Effekten durch den gegenwärtigen Träger des Artefakts empfindlich ist, die es normalerweise nicht betreffen würden.

Als die Vision endet, kommt plötzlich Bewegung in die Überreste des Runenriesen.

Schasthaak war zwar nicht der erste Runenriese, den die Runenherrscher erschufen, wohl aber der treueste und ergebenste. Dies machte ihn zum perfekten Attentäter. Die sieben Runenherrscher vereinten ihre Macht, um den Riesen in Xins

Palast zu teleportieren. Es gelang ihnen, ein Loch in die Verteidigungsanlagen des Palastes zu stoßen. Sie rechneten allerdings nicht mit Xins Bereitwilligkeit, sich lieber selbst das Leben zu nehmen, als es sich rauben zu lassen.

Schasthaaks Überreste haben die Explosion teilweise überstanden, wenn auch nur aufgrund der übernatürlichen Willenskraft seiner Seele. Erfüllt von Sturheit und auf eine weitere Gelegenheit wartend, Xin zu töten, sollte dieser wieder zum Leben erwachen, wartet der Riese in einer Art von Stasis irgendwo zischen Tod und Untod. Die Zeit hat allerdings seinen Wunsch, Xin zu töten, vernebelt, so dass es ihn nun nur noch danach drängt, sich zu erheben und irgendetwas zu töten. Die Ankunft der ersten lebenden Kreaturen seit mehr als 10.000 Jahren genügt, um seine längst überfällige Verwandlung in einen mächtigen Untoten auszulösen: Schasthaak erhebt sich als Grabesritter und greift sofort den ihm nächsten, lebenden Gegner an. Sollte der Grabesritter-Runenriese seine Begegnung mit den SC überleben, verdrängen schließlich Logik und Zielstrebigkeit den ihn verzehrenden Hass – in diesem Fall besitzt er das Potential zu einem der furchtbarsten Bösewichte Varisias zu werden. Seine Niederlage durch die SC könnte daher nicht minder wichtig sein als ihr Sieg über das Mechanische Reliquium selbst!

Schasthaak **HG 19**

EP 204.800

Grabesritter-Runenriese (*PF MHB II*, S. 208; *PH MHB* III, S. 112)

RB Gigantischer Untoter (Verbesserter Humanoider)

INI +4; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +39

Aura Ketzerische Aura (9 m)

VERTEIDIGUNG

RK 38, Berührung 6, auf dem falschen Fuß 38 (-4 Größe, +19 natürlich, +13 Rüstung)

TP 270 (20W8+180)

REF +10, **WIL** +24, **ZÄH** +14

Immunitäten Elektrizität, Feuer, Kälte, wie Untote; **SR** 10/ Magie; **Verteidigungsfähigkeiten** Resistenz gegen Fokussieren +4, Wiederkehr; **ZR** 30

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf *Langschwert des Verderbens (Menschen) +4,* +35/+30/+25 (4W6+33/17–20 plus 5W6 Feuer)

Angriffsfläche 6 m; **Reichweite** 6 m

Besondere Angriffe Funkenregen (SG 20), Riesen befehligen, Runen (SG 20), Untotenmeisterschaft, Verheerende Explosion (9 m-Kegel, 12W6 Feuer, REF SG 26 halbiert), Zerstörung fokussieren (Feuer)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 20; Konzentration +26)

Immer – *Luftweg*

Beliebig oft – *Einflüsterung* (SG 19), *Person bezaubern* (SG 17)

3/Tag – *Massen-Monster bezaubern* (SG 24), *Person beherrschen* (SG 21)

1/Tag - *Aufforderung* (SG 24), *Wahrer Blick*

TAKTIK

Im Kampf Schasthaak führt in den ersten 2W6 Kampfrunden nur körperliche Angriffe aus und brüllt dabei auf Riesisch üble Beleidigungen und Flüche, welche alle Xin gelten. Sollte er diesen Zeitraum überleben, erkennt er, dass er es nicht mit Xin zu tun hat, und nutzt seine zauberähnlichen Fähigkeiten, um die Kontrolle über die SC zu erlangen. Sollte er sie unter seine magische Kontrolle bringen können, siehe unten unter „Entwicklung".

Moral Schasthaak kämpft bis zur Zerstörung.

DIE SECHSTE UND LETZTE VISION: DAS ATTENTAT

Der einst unbesiegbare Runenkaiser von Thassilon ist vom Alter gebeugt und scheint kurz davor, unter dem Gewicht seiner verzierten Robe zusammenzubrechen, während er die letzten Handgriffe tut und den gewaltigen, zentralen Kristall einer glänzenden, dreibeinigen und vierarmigen Kriegsmaschine poliert. Er tätschelt eine kupferfarbene Metallpaneele an der Seite der Maschine und lächelt müde.

„Endlich kann ich diesen schwachen Körper verlassen und ein neues Leben beginnen!" seufzt er. „Noch einmal ausruhen vor dem letzten Schritt und der Wiedergeburt. Und dann sollen diese sieben Verräter den Zorn ihres unverwundbaren Herrn erfahren. Und Thassilon... *mein* Thassilon... wird wiederauferstehen." In der Vision sammelt Xin die sieben Scherben des *Sihedrons* ein und steigt eine magische Treppe in eine tiefere Kammer hinab. Doch als er diese durchquert, fällt ein dunkler Schatten auf ihn.

Ein gewaltiger Riese, auf dessen schwarzer Haut machtvolle rote Runen pulsieren, manifestiert sich plötzlich hinter dem Kaiser und hebt ein gigantisches Schwert hoch über seinen Kopf. Xin fährt herum, scheint den Riesen zu erkennen und knurrt: „So also wird meine Treue erwidert – mit meinem eigenen Blut, selbst während ich die Sterblichkeit hinter mir lassen will!" Er stolpert nach vorn, als sich das Schwert des Riesen in den geschwächten Kristallboden des Palastes bohrt.

Ruhig – und sogar lächelnd – streckt Xin eine knochige Hand aus, während der Riese zum nächsten Schlag ausholt. „Du wirst sterben. Doch ich werde erneut leben!" Xin hält die Scherben des *Zerbrochenen Sterns* in die Höhe, schließt die Augen und schleudert sie nach dem Riesen. Und ein blendendes, weißes Feuer verschlingt alles...

SPIELWERTE

ST 47, **GE** 11, **KO** —, **IN** 16, **WE** 27, **CH** 22

GAB +15; **KMB** +37 (Ansturm +39); **KMV** 47 (49 gegen Ansturm)

Talente Abhärtung[B], Angriff im Vorbeireiten[B], Berittener Kampf[B], Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Kritischer Trefferfokus, Kritischer Treffer (Wankend), Verbesserte Initiative[B], Verbesserter Ansturm, Verbesserter Konzentrierter Schlag, Verbesserter Kritischer Treffer (Langschwert), Wuchtiger Schlag

Fertigkeiten Akrobatik +15 (Springen +11), Einschüchtern +37, Handwerk (Waffen) +22, Motiv erkennen +31, Reiten +23, Wahrnehmung +39, Wissen (Adel) +23

Besondere Eigenschaften Geisterreittier, Verderbliche Wiederbelebung (Feuer)

Ausrüstung *O-Yoroi +5, Langschwert des Verderbens (Menschen) +4*

Entwicklung: Sollte es Schasthaak gelingen, die SC zu bezaubern oder zu beherrschen, beendet er den Kampf und befragt sie, was mit Xin und seinem Palast geschehen ist. Sobald er die Wahrheit erfahren hat, nutzt er die SC als Leibwächter. Er schickt sie nach oben und begleitet sie zur

letzten Konfrontation mit dem Mechanischen Reliquium. In diesem Fall hätten die SC vielleicht sogar gegenüber Xin einen Vorteil, auch wenn sie die Sklaven eines untoten Riesen wären.

Du kannst natürlich auch zulassen, dass es einem SC gelingt, mit Schasthaak zu sprechen und diesen als Helfer gegen das Mechanische Reliquium zu gewinnen. In diesem Fall beendet der Runenriese den Kampf und ist zu einem Gespräch bereit. Er könnte sich damit einverstanden erklären, die SC zu unterstützen, um seinen eigenen Auftrag zu vollenden – allerdings betrachtet er die SC nur als nützliche Werkzeuge, welche es zu beseitigen gilt, sobald die Mission erledigt ist. Sobald das Mechanische Reliquium besiegt ist, wird Schasthaak sich daher sofort gegen die SC wenden und versuchen, auch diese zu vernichten.

Sollte Schasthaak dagegen zerstört werden, beginnt seine Rüstung damit, seinen Körper wiederherzustellen. Die SC müssen seine Rüstung vollständig vernichten, andernfalls wird er sich erneut erheben. Und sollte dies geschehen, nachdem das Mechanische Reliquium vernichtet wurde, könnte aus ihm durchaus ein neuer furchtbarer Schrecken werden, welcher die Region verheert!



E3. Zauberbrunnen der Mäßigung

Im Norden steht ein Thron aus bleichem, weißem Metall. Vor diesem schwebt träge eine runenverzierte Platte in der Luft.

Schätze: Dieser Raum enthält einen von Xins Zauberbrunnen. Dieser entspricht in Form und Funktion dem Zauberbrunnen in Bereich **A7**, ist aber auf die Schule der Hervorrufung eingestimmt. Xin hat diesen Zauberbrunnen während seiner letzten Tage für die Feinabstimmungen des Prozesses des Transfers von Leib- und Seele in das Mechanische Reliquium genutzt. Ein SC, der diesen Zauberbrunnen studiert, kann diesen Teil von Xins Plan möglicherweise in Erfahrung bringen, so dass Gruppen, denen das Wesen des Palastes und Xins Geist noch unklar ist, eine letzte Gelegenheit haben, dieses Wissen zu erlangen, ehe sie im nächsten Raum dem Mechanischen Reliquium begegnen.

Eine magische Treppe in der Mitte des Raumes stellt eine Verbindung nach Bereich **E2** darunter dar.

Schätze: Der Thron besteht aus Inubrix und ist 1.000 GM wert.

E4. Xins totes Herz (HG 22)

Die Wände dieser kathedralenartigen Kammer reichen fast 30 m hoch in die Luft. Es sind gewaltige Flächen aus schwarzem Kristall, über die fremdartige Energien tanzen. Zerbrochene Kristallscherben bedecken den Boden und eine gewaltige Sihedronrune befindet sich in der Mitte der Kammer im Boden eingraviert. Die auf den Wänden tanzende Energie strebt zu einem seltsamen, kopfgroßen Kristall in der Mitte der Rune. Sie pulsiert wie im Rhythmus eines unsichtbaren kristallinen Herzens.

Kreaturen: Neben seinen Bewohnern enthält dieser Raum eigentlich nichts Bemerkenswertes. Hier wartet Xins neuer Leib seit einer Ewigkeit auf seine Aktivierung: Das Mechanische Reliquium steht in der Mitte des Raumes über der Sihedronrune, welche in den Energien des Palastes pulsiert. Die bösartig gebogenen Teile des Reliquiums zucken und bewegen sich, wenn die SC eintreten. Die Knochen des uralten Magierkaisers Xin, welche bei seinem Tod aufgrund eines seiner Notfallzauber ins Innere des Reliquiums transportiert wurden, scheinen innerhalb ihres kristallinen Gefängnisses zu glühen. Sie bewegen sich und wirken größer, als es die Knochen eines gewöhnlichen Mannes eigentlich sein sollten. Die Palastwände erzittern und Kreaturen aus Kristall treten aus ihnen hervor, während die entlang der Wände fließenden Energien sich auf dem Boden sammeln und schöne, aber ernst blickende Humanoide ausformen. Während Xins Geist sich im



Reliquium ausbreitet, tritt eine kleine Armee aus Axiomiten und Älteren Kristallisen auf den Plan, um ihn zu beschützen. Das Mechanische Reliquium erwacht mit mahlenden Geräuschen und dem Kreischen von Metall zum Leben. Die Knochen im zentralen Kristall erscheinen im Licht der Horacalcumflamme als Abbild des Runenkaisers Xin.

Selbst wenn die SC mit dem *Sihedron* bewaffnet sind, möglicherweise von Ogonthunn, Schasthaak und/oder anderen Verbündeten begleitet werden und vielleicht sogar einige Schwachstellen des Mechanischen Reliquiums durch die Visionen oder Nachforschungen in Erfahrung gebracht haben, sollte dieser letzte Kampf ihnen alles abverlangen. Die Axiomiten und Kristallisen greifen die SC im Nahkampf an, sollten aber eigentlich nur eine Ablenkung darstellen. Lass im Laufe des Kampfes weitere dieser Diener aus den Wänden und dem Boden hervorkommen, um den hohen Grad an Gefahr zu erhalten oder auch die Verbündeten der SC zu beschäftigen, sollten diese eine ungewöhnlich hohe Zahl an Begleitern dabei haben. Die Spielwerte und Näheres zum Mechanischen Reliquium findest du auf den Seiten 54-55.

Die SC können noch einen wichtigen Vorteil erlangen: Sie könnten das Reliquium erreichen, ehe Xin sich völlig darin integriert hat. Sollten sie sich eilig durch die Bereiche **E1-E3** hindurchkämpfen und diese Kammer ohne deutliche Pause erreichen, zwingen sie Xins Geist zu übereiltem Handeln. Lass die SC in diesem Fall einen kurzen Blick auf die Geistergestalt des Magiers erhaschen, welche dessen Knochen umgibt, während das Konstrukt zum Leben erwacht. In diesem Fall erhalten die SC automatisch eine Überraschungsrunde. Sobald der Kampf beginnt, erleidet das Mechanische Reliquium einen Malus von -10 auf Initiativewürfe und für die ersten 1W4 Kampfrunden, zudem einen Malus von -4 auf Angriffs-, Schadens- und Reflexwürfe.

Nach diesem Zeitraum – oder falls die SC zu lange benötigen, um Bereich **E4** zu erreichen, etwa wenn sie nach der

Begegnung mit Schasthaak rasten und sich ausruhen – ist dieser Vorteil verloren.

Wenn das Mechanische Reliquium besiegt wird, erzittert das Konstrukt, stößt pfeifende Geräusche aus und zerfällt dann spektakulär in seine Einzelteile – Zahnräder, Metallplatten, Sprungfedern, Antriebsmechanismen und andere Teile verteilen sich auf dem Boden. Alle noch übrigen Axiomiten und Kristallisen verschwinden sofort und die Energieeffekte, welche bis jetzt die Palastwände aufgeladen haben, vergehen. Der zentrale Kristall des Reliquiums fällt zu Boden und zerbricht, wobei Xins Knochen zu Staub zerfallen. Nach all der Zeit findet Thassilons Herrscher endlich seine Ruhe.

Mechanisches Reliquium **HG 21**
EP 409.600
TP 442 (siehe Seite 322)

Xins Axiomiten (3) **HG 12**
EP je 19.200
TP je 171 (siehe Seite 262)

Ältere Kristallisen (2) **HG 13**
EP je 25.600
TP je 175 (siehe Seite 282)

Schätze: Die Überreste des Mechanischen Reliquiums bestehen aus Himmelsmetall in einem Wert, welcher den Inhalt manch königlicher Schatzkammer entspricht. Insgesamt handelt es sich um Himmelsmetall im Wert von 200.000 GM, wobei die genaue Zusammensetzung dir überlassen ist. Zudem können mehrere machtvolle Gegenstände geborgen werden, die ebenfalls als Komponenten des Konstrukts gedient haben: ein *Metamagisches Zauberzepter (Schnell zaubern)*, ein *Metamagisches Zauberzepter (Zauber verstärken)* ein *Energiewürfel*, eine *Kugel des Chaos**, jeweils einer der auf Seite 513 des *Pathfinder Grundregelwerks* aufgeführten *Ionensteine*, zwei *Steine des Weisen*, eine *Spindel des Perfekten Wissens** und schließlich der *Hüterschlüssel* (siehe Seite 337).

Sobald das Mechanische Reliquium besiegt wurde, kann der Edelstein im Zentrum der Sihedronrune auf dem Boden mit Leichtigkeit entfernt werden. Es ist derselbe Kristall, den Ogonthunn vor langer Zeit Xins Ahnen übergeben hatte. Gegenwärtig sind seine Energien weitestgehend verbraucht. Der Kristall könnte aber im Laufe der Zeit seine Kraft zurückerlangen, einen mächtigen Palast zu erschaffen. Gegenwärtig funktioniert er jedoch nur wie eine *Flotte Festung*, wobei er einen Turm mit energiegeladenen Kristallwänden ähnlich der Palastwände erschafft.

* - siehe *Pathfinder Ausrüstungskompendium*

Abschluss des Kapitels

Durch die Zerstörung des Mechanischen Reliquiums kann Xins gequälte Seele endlich zum Beinacker reisen. Zugleich lösen sich die letzten Reste seiner eingesetzten Zaubermacht aus seinem Palast. Auch wenn die SC möglicherweise den *Hüterschlüssel* an sich gebracht haben, so verliert dieser deutlich an Macht und Xins mechanische Armee wird auf alle Zeiten inaktiv. Nur jene Konstrukte, welche bereits auf der Insel aktiv sind oder aktiv sein könnten, „leben“. Möglicherweise müssen sich die SC nun mit einigen ihrer „Verbündeten“ befassen. Insbesondere Ogonthunn könnte daran interessiert sein, diese mächtigen Charaktere zu seinen Dienern zu machen. Er könnte sie angreifen oder sich auch von ihnen verabschieden, um zu einem späteren Zeitpunkt zurückzukehren und sie mittels magischer Beherrschung zu rekrutieren.

Für die Taten der SC und was sie auf der aufgetauchten Insel Xins ertragen mussten, gibt es kaum Zeugen. Dennoch verbreitet sich die Kunde – oft in Form von Gerüchten – und dies schneller, wenn die SC noch etwas nachhelfen. Sie genießen bereits den Ruf, große Helden Varisias zu sein, insbesondere wenn sie Magnimar gegen den Tsunami beschützt haben. Magnimars tieferliegende Viertel werden wiederaufgebaut werden. Obwohl viele Bürger Angehörige und Freunde verloren haben, ist man sich einig, dass es ohne die SC und das *Sihedron* viel, viel schlimmer hätte kommen können. Daher sind die meisten Überlebenden dankbar. Es gibt zwar einige, welche die Gesellschaft der Kundschafter für den Tod ihrer Lieben verantwortlich macht – und entsprechend auch die SC -, doch die Mehrheit erkennt die Tapferkeit der SC und ihre lebensrettenden Bemühungen während der Katastrophe an. Dies gilt auch für ihre Heldentaten und Bemühungen, Xins Palast wieder ins Dunkel der Vergangenheit zurückzuschicken, wo früher oder später alles landet.



FORTFÜHRUNG DER KAMPAGNE

UND SO VERLIESS DAS LICHT DIESEN GLÄNZENDEN PALAST RECHTMÄSSIGER TUGEND UND SEINE EINST LEUCHTENDEN KRISTALLHALLEN VERFÄRBTEN SICH SCHWARZ WIE DER RAUCH, WELCHER AUF EWIG AUS SEINEN HÖCHSTEN HÖHEN QUALMEN SOLLTE. ANGESICHTS DIESES STURZES SEHEN WIR DIE BRUCHSTELLEN IM KRISTALL, WELCHE DIE KLARHEIT NEHMEN UND DIE FACETTEN UNSERER LEBEN VERUNSTALTEN. NUR ANGSTERFÜLLTES WISPERN DIENT IHM NOCH ALS RATGEBER, SAGEN SIE. NIEMAND WAGT ES DIE MACHT SEINER EINSTIGEN SCHÜLER HERAUSZUFORDERN, WELCHE NUN WAHRLICH ANSTELLE DES ALTEN KAISERS HERRSCHEN. DUNKLE TAGE LIEGEN VOR UNS, WELCHE ABER AUCH EINMAL ENDEN WERDEN, DA KEIN KÖNIGREICH EWIG BESTEHT.

—THASSILONISCHE INSCHRIFT IN DER SAMMLUNG
VON MAGNIMARS MUSEUM DER ZEITEN

Obwohl der Abenteuerpfad „Der Zerbrochene Stern“ mit diesem Band endet, gibt es immer noch genug Geheimnisse des Alten Thassilons zu erkunden. Dieser Artikel stellt zwei mögliche Szenarien zur Fortführung der Kampagne vor und befasst sich mit der Frage, was geschieht, sollte Xin die SC besiegen.

Der Wiederaufbau von Magnimar

Nach den Zerstörungen, welche der Tsunami in der Stadt verursacht hat, können die SC Magnimar dabei helfen, wieder auf die Beine zu kommen – die Stadt braucht diese Unterstützung dringend.

Magnimar ist stark vom Handeln abhängig, doch durch die Katastrophe wurde der Handelsstrom in die Stadt und aus ihr heraus größtenteils unterbrochen. Die Stadt wiederaufzubauen bedeutet daher, mehr als nur die Trümmer fortzuräumen und beschädigte Gebäude abzustützen. Es bedeutet, das Leben in Magnimar zu dem Punkt vor dem Tsunami zurückzubringen. Seit Langem rivalisiert Magnimar mit Korvosa hinsichtlich des Handels und der Besitztümer der Stadt. Das Ereignis lässt das Pendel zugunsten Korvosas ausschlagen. Die korvosischen Händler verlangen astronomische Summen für Baumaterial, Lebensmittel und andere Güter, die zum Wiederaufbau erforderlich sind. Korvosische Banken bieten Magnimar Kredite zu komplizierten Bedingungen an, welche Magnimars Wirtschaft auf Jahre hinaus schwächen werden. Reiche SC können ihr Gold nutzen, um Magnimar finanziell zu unterstützen. Jene mit politischen Ambitionen können Gefallen beim Büro des Oberbürgermeisters oder dem Amtsrat erlangen. Besonders diplomatische Charaktere können die Verhandlungen mit Korvosa führen, um gute Beziehungen zu erhalten und zu verhindern, dass Magnimars Rivalen die Gelegenheit am Schopfe packen.

Der Wiederaufbau Magnimars erfordert auch körperliche Arbeit, bei der manche SC helfen können. Starke SC können Geröll beseitigen und geflutete Gebäude ausräumen. Kluge SC können die Arbeiter und Baumeister effizient organisieren und somit bei der Reparatur von Gebäuden und Straßen unterstützen. Zauberkundige können den Arbeitern deren Arbeit erleichtern. Heilkundige werden feststellen, dass sie gebraucht werden, um Krankheiten und Seuchen einzudämmen und sicherzustellen, dass die Lebensmittel und das Wasser gesund und bekömmlich sind, außerdem werden sie die Verletzten des Tsunami versorgen können. Gläubige Charaktere können religiöse Anführer unterstützen, die Verstorbenen segnen und für korrekte Beerdigungen sorgen. All diese Aktionen können den SC bei Magnimars Führungsspitze großen Respekt verschaffen – der Amtsrat und der Oberbürgermeister werden in der Zukunft den Worten und Taten jener SC vertrauen, die während dieser dunklen Stunden geholfen haben.

Was geschieht, wenn die SC verlieren?

Xins ruheloser, mit dem Mechanischen Reliquium verschmolzener Geist hat mithilfe seiner Diener und mächtigen Magie die Helden besiegt – was nun?

Das Leben eines Klons

Sollte einer der SC Opfer von Sorschens Zorn (der Falle im Falschen Grabmal im zweiten Kapitel dieses Abenteuerpfades) geworden sein und in Sorschens Klonkörper wieder zum Leben erwacht sein, könnte er eine starke Verbindung zu seiner neuen Gestalt fühlen. Der SC könnte Träume und kurze Visionen von Sorschens Leben haben, welche bei ihm den Drang auslösen, sich mit den Dingen zu befassen, nach denen Sorschen zu Lebzeiten gelüstet hat. Es wäre logisch, diesen Visionen und dem Drang unter der Stadt Korvosa auf den Grund zu gehen. Vielleicht kann der Charakter im Leib einer Runenherrscherin sogar auf die Kammern und Gewölbe unter Korvosa in einer Weise Einfluss nehmen, welche anderen Entdeckern nicht offen steht.

Als Erstes nimmt Xin das *Sihedron* wieder in Besitz, für dessen Wiederherstellung die SC so hart gearbeitet haben. Sobald er das Artefakt hat, zerlegt er es und fügt die sieben Splitter seinem neuen mechanischen Körper hinzu. Dies stärkt seine Macht und verleiht ihm neben den normalen Anwendungsmöglichkeiten des *Sihedrons* die Zauberkraft eines Magiers der 20. Stufe. Als Nächstes lässt Xin weitere Teile seiner einst prächtigen Stadt aus dem Meer aufsteigen. Weitere Erdbeben suchen die Region heim, gefolgt von gewaltigen Tsunamis, welche über Küstenorte und –gebiete hereinbrechen. Neben diesen Naturkatastrophen erwachen Monstrositäten, die bisher auf dem Grund des Varisischen Golfs geruht haben, und fallen über Magnimar und das Umland her.

Als Xin besser versteht, was sich während der letzten Jahrtausende zugetragen hat, schickt er seine mechanische Armee zur Eroberung Magnimars aus. Tausende Mechanischer Soldaten strömen in die Stadt, während die Stadtwache ihr Möglichstes tut, um die angeschlagene Stadt zu verteidigen. Größere mechanische Bedrohungen wie Mechanische Leviathane, Mechanische Drachen und andere Schöpfungen folgen Xins Legionären, um die Stadt der Monumente zu erobern.

Magnimar fällt. Xin gewinnt damit seinen ersten Preis bei seiner neuen Queste, Avistan zu unterwerfen. Seine Automata beginnen mit dem Bau einer gewaltigen Brücke, welche der Zornspann durchaus ähnelt – nur soll diese Magnimar mit der aufgetauchten Stadt Xin verbinden. Mit Fertigstellung der Brücke können Xins mechanische Armeen nach Varisia vorstoßen und über die Landesgrenzen hinweg. Die Neuigkeit vom Fall Magnimars verbreitet sich in der Region der Inneren See, während die mechanischen Truppen sich Korvosa zuwenden. Die Führer der diversen Nationen, mächtigen Organisationen (wie z.B. der Gesellschaft der Kundschafter) und bedeutende Persönlichkeiten Golarions erfahren von den Vorgängen und bemühen sich, die von einem 10.000 alten, von einem Geist heimgesuchten Konstrukt geführten Eroberer aufzuhalten. Neue Helden werden gesucht, um diese Bedrohung des ganzen Kontinents zu beenden!

Die Erkundung von Xin

Wenn es zur Begegnung zwischen den SC und dem Schrecken kommt, zu dem der große Xin geworden ist, geschieht dies im Palast des Runenkaisers, allerdings ist die einst prächtige Stadt Xin noch um einiges größer. Eine ganze Großstadt erhebt sich aus dem Meer und viele Gebäude liegen immer noch unter Wasser. Ein SL kann die Karte der bereits aufgetauchten Teile der Stadt Xin im Abenteuer nutzen, um die besten Plätze für die folgenden Begegnungen zu finden. Diese können nach Maßgabe des SL auch Teil des Abenteuers sein, sollten die SC sich nicht gleich dem Palast zuwenden oder zunächst die Insel erkunden wollen. Sie könnten sich den SC auch auf dem Rückweg nach Magnimar nach ihrem Sieg in den Weg stellen, wenn sie den Gutteil ihrer Ressourcen im Endkampf verbraucht haben. Xin war ein gewaltiger Ort voller Gefahren und Schätzen – die SC können sich also ebenso gut erst einmal um Magnimar kümmern, denn die Inselstadt läuft ihnen nicht weg.

Begegnungen auf der Insel

Seit Jahrhunderten sind die versunkenen Villen von Xin die Heimstatt des Schlimmsten, was die dunklen Meerestiefen zu bieten haben. Was einst dort über den Meeresboden geglitten ist, wartet nun auf der aufgetauchten Insel.

Obwohl der folgende Abschnitt keine detaillierten Begegnungsgebiete in der wiedergeborenen Stadt enthält, lauern immer noch viele Gefahren in den so lange versunkenen Gebäuden. Daher sollten SL eigene Karten zeichnen oder auf *Pathfinder*-Kartenpacks zurückgreifen. Die folgenden Begegnungen führen einen Durchschnitts-HG auf sowie Vorschläge, wo sie auf der Karte der Insel Xin auf Seite 19 angesiedelt werden könnten. Ferner enthält jede Begegnung einen Beispielschatz.



Befleckter Tempel (HG 11; westsüdwestlich des Kristallpalastes): Gewaltige Säulen schweben wirbelnd vor einer bronzebeschichteten, grünspanangelaufenen Stufenpyramide in der Luft. Große, seepockenverkrustete Splitter des korrodierten Tempels zischen bedrohlich umher. Drei seltsame Statuen schweben ziellos herum, man kann ab und an ein goldenes Glitzern erkennen, jedoch nicht mehr ausmachen aufgrund der wirbelnden Säulen. Sollten die SC eine Statue bergen wollen, müssen sie 3 Runden lang scharfe Trümmer ertragen – behandle dies wie eine Klingenkammer (*PF GRW*, S. 421) mit Rücksetzer Sofort.

Schätze: Die angeschlagenen Statuen stellen fremdartige humanoide Gestalten dar, deren Köpfe unter ungewöhnlichen Helmen verborgen sind. Jede Statue ist 3.000 GM wert.

Fehlgeleitetes Neuwachstum (HG 16; nordnordwestlich des Kristallpalastes): Gewaltige Steine glühen subtil in arkanem Feuer, während sie um die aufgetürmten Grundfesten einer alten thassilonischen Ruine kreisen. Die großen Blöcke schweben langsam in Position,

als würden unsichtbare Hände sie absetzen, nur um unter ihrem eigenen Gewicht zusammenzubrechen – dann beginnt alles wieder von vorn. Diese ständig regenerierenden Steinblöcke schlagen nach allen lebenden Kreaturen, welche sich solch einer Struktur auf weniger als 9 m nähern. Spieltechnisch entspricht dies einer Zermalmenden Steinfalle (*PF GRW*, S. 423).

Schätze: Zwischen den Ruinen glänzt ein *Ionenstein (Hellvioletter Ellipsoid*), der durch das Auftauchen der Insel freigelegt wurde.

Feld des Todes (HG 17; westlich des Kristallpalastes): Die sauber abgetrennten Gliedmaßen mehrerer Dutzend seltsamer Unterwasserkreaturen liegen zwischen den Grundmauern eines uralten, zerstörten Doms verteilt. Der Bereich wird von vier Schiffsbrecherkrabben (*PF MHB III*, S. 144) patrouilliert. Bei den Leichen handelt es sich um einen abgeschlachteten Sahuaginstamm (*PF MHB*, S. 225). Die SC können durch *Mit Toten sprechen* oder einen Überlebenden erfahren, was sich hier vor Kurzem abgespielt hat: Ein bisher totenstiller Kristallpalast wuchs plötzlich in den Himmel und die uralte Stadt erhob sich vom Meeresboden.

Schätze: Unter den Ausrüstungsgegenständen der Sahuagin können die SC einen *Schutzring +2*, einen *Quellenumhang* und einen *Zauberstab: Person festhalten* (41 Ladungen) finden.

Fremdartige Geometrie (HG 14; ostsüdöstlich des Kristallpalastes): Dieses uralte Archivgewölbe wurde in unterbrochener linearer Symmetrie errichtet. SC, welche sich diesem Ort nähern, ziehen die Aufmerksamkeit eines gefährlichen Rudels von 12 Hunden von Tindalos (*PF MHB II*, S. 142) auf sich, welche von den temporalen Störungen im Umfeld des Palastes angezogen wurden. Sie stoßen durch einen Riss in der Realität entlang der rechten Winkel des Gebäudes, um aggressiv anzugreifen.

Schätze: Im Gebäude verteilt liegen Schmuckstücke von ungewöhnlicher Handwerkskunst aus fremdartigen Legierungen. Insgesamt ist es ein Dutzend dieser Gegenstände, jeder ist 1.000 GM wert.

Gebäude der Schwarzen Galle (HG 16; etwas östlich des Kristallpalastes): Die hohlen Grundfesten miteinander verbundener Türme ragen in den Himmel, deren Wände aus kantigem, abbröckelndem Schiefer bestehen. Hier lauern 20 Chardas (*PF MHB II*, S. 46) im Hinterhalt. Der Stamm gehorcht einem faulen Hezrou (*PF MHB*, S. 44), welcher in einer der hinteren Kammern haust. Die Chardas greifen jeden an, der ihr Revier betritt.

Schätze: Unter einigen Trümmern aus der Zeit der Zerstörung der Stadt liegt ein *Zauberstab: Gedächtniserweiterung* (48 Ladungen).

Gefährliche Linsen (HG 13; leicht nordwestlich des Kristallpalastes): Dass im alten Azlant magische Linsen zu vielen Zwecken genutzt wurden, ist wohlbekannt. Xins Hauptstadt, welche sich an der Heimat des Kaisers orientierte, unterschied sich darin kaum. Diese messinggefassten Linsen sind schmutzig, angelaufen und von Seepocken bedeckt. Sie schweben hoch über einem uralten Badehaus, dessen Wasser sie einst erhitzten, indem sie die Sonnenstrahlen fokussierten. Nun allerdings arbeiten sie fehlerhaft und verschießen sengende Feuerstrahlen – spieltechnisch entspricht dies einer maximierten *Feuerball*-Falle (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 421), welche sich alle 10 Minuten zurücksetzt.

Schätze: Aus dem Sand ragt zur Hälfte ein verbeulter Kasten. Dieser enthält vier *Elementaredelsteine* (von jedem Typ einer).

Heulende Promenade (HG 19; etwas südöstlich des Kristallpalastes): Den Palast umgibt ein weiter, offener Hof, auf den alle symmetrisch angelegten Straßen der Stadt zulaufen. Die Gebäude am Rand der Promenade sind längst zu einer homogenen Masse aus zusammengefallenen Steinen und Sediment verschmolzen. In den Ruinen haust ein erst kürzlich erwachter, heißhungriger Schoggothe (*PF MHB*, S. 238). Der furchtlose, fremdartige Räuber durchstreift den Bereich und verschlingt die sterbenden Meerestiere. Sollte er aber größere Beute hören, wittern oder sehen, greift er diese sofort an.

Schätze: Ein von Sediment bedecktes Skelett trägt einen *Blendenden Schweren Stahlschild +2* und ein *Langschwert der Bannexplosion +2*. Die anderen Besitztümer des schon lange toten Kriegers sind längst zerfallen.

Lauernde Schrecken (HG 13; im Wasser westlich des Kristallpalastes): Dieses Gebäude enthielt früher ein gewaltiges, mehrstöckiges Archiv. Davon ist aber nur noch eine zerstörte Hülle übrig, in der vier Riesentintenfische (*PF MHB*, S. 262) festsitzen. Sollten die hungrigen Bestien über sich Bewegungen wahrnehmen, lauern sie im schlammigen Wasser, um von der Reichweite ihrer Tentakel Gebrauch zu machen und Beute zu ergreifen.

Schätze: Klumpen seepockenverkrusteter Gold- und Silbermünzen liegen auf dem Grund verteilt. Aufgrund ihres Alters und Metallgehalts wären sie Sammlern etwa 10.000 GM wert.

Die Mechanische Müllhalde (HG 14, direkt nordwestlich des Kristallpalastes): Der Hof vor dem Palasteingang ist voller rostiger und seepockenbedeckter Überreste dutzender Mechanischer Soldaten, welche von den Palastwänden gestürzt sind, als die Stadt versank. Die meisten sind beschädigt, sie erheben sich aber dennoch, um den Palast zu verteidigen. Sollten die SC diesen Bereich betreten, erwachen alle 4 Runden 1W6 Xin-Legionäre (siehe Seite 264) zum Leben, solange die SC hier verbleiben. Diese Mechanismen stellen ihre Funktion ein, sollten die SC den begrabenen Herold (s.o.) zerstören.

Schätze: Im Sand leicht vergraben liegt eine Kiste mit jeweils 20 1Pfund-Barren aus Adamant und 20 aus Mithral. Die Himmelsmetalle haben einen Gesamtwert on 16.000 GM.

Todeswolke (HG 16; leicht südwestlich des Kristallpalastes): Eine tiefe Spalte zwischen den Türmen des Palastes hallt wider von nekrotischer Energie. Sie ist seit Langem eine finstere Tasche, in welcher sich die Seelen der beim Erdenfall Ertrunkenen gesammelt haben. Diese sind zu einem gefährlichen Seebonzen verschmolzen (*PF MHB III*, S. 230). Der Seebonze lauert in der Nähe des Palastes und ist begierig, die Lebenden anzugreifen.

Schätze: Hinter einer frisch eingestürzten Wand warten ein paar goldene Tafeln mit thassilonischen Runen. Einem Sammler wären diese Tafeln 15.000 GM wert.

Der Vergrabene Herold (HG 12; etwas südlich des Kristallpalastes): Gewaltige Panzerplatten und segmentierte Beine knirschen und ächzen laut, während eine teilweise zerlegte Kriegsmaschine in den Trümmern eines gigantischen, eingestürzten Mausoleums versucht, auf die Beine zu kommen. Dieser Herold Xins, ein Mechanischer Leviathan (*PF MHB III*, S. 170) ist voll funktionsfähig, sieht man

von seinen zerschmetterten Beinen ab. Der Schutt, unter dem er teilweise begraben liegt, verleiht ihm Deckung, reduziert zugleich aber auch seine Bewegungsrate auf 1,50 m. Der mechanische Schrecken greift jeden an, der ihn stört.

Schätze: Zwischen den Ruinen stehen elegante Statuen thassilonischer Würdenträger aus poliertem Marmor. Nur eine ist noch völlig intakt – dem richtigen Sammler wäre sie 9.000 GM wert.

DAS ERWACHEN DER VÖLLEREI

Seit dem Sieg einiger Abenteurer über Karzoug fragen sich die Bewohner Varisias: „Leben auch die anderen sechs Runenherrscher noch? Werden auch sie wieder erwachen? – Und wenn ja, wann?“

Da die SC nun im Besitz des Sihedrons sind, könnten sie diese Chance nutzen, um die restlichen Runenherrscher aufzuspüren und sich auch um andere Bedrohungen aus der Zeit des Alten Thassilon zu kümmern. Gerüchte hinsichtlich Zutha haben aktuell ihren Ursprung im von Orks beherrschten Belkzen, dem einstigen Gastasch, Reich des Runenherrschers der Völlerei. Ebenso gibt es Gerüchte, die Gesellschaft der Kundschafter sei dem Runenherrscher Krune auf der Spur.

Unter den in Revierkämpfen verstrickten Orkklans lebt ein Taigariese namens Thulos. Der in den Irrsinnsbergen aufgewachsene Thulos hat gelernt, die Stimmen seiner Ahnen zu hören und zu seinem Vorteil zu nutzen. Er studierte die Nekromantie und stieß dabei auf Zuthas Lehren. Als Folge suchte er thassilonische Ruinen in Belkzen auf und fand die Überreste des untergegangenen Gastasch. Dort entdeckte er den ersten Teil des *Fraßbuches* – den *Kardosischen Kodex*. Weniger als zehn Jahre später schlachtete er 1.001 Sklaven ab und badete in ihrem Blut, während seine Schwestern ihn seinerseits ausbluteten. Das Ritual verwandelte ihn in einen Leichnam. Er nutzt die Macht des *Kardosischen Kodex* als Hilfsmittel bei dieser Verwandlung und versetzte seine Seele in sein Zauberbuch, wie es einst sein Herr Zutha getan hatte. So machte er das Buch *Eifriger Zahn der Völlerei* zu seinem Seelengefäß.

Nachdem er zu einem Leichnam geworden war, sammelte Thulos eine Streitkraft aus Orks, Riesen und diversen untoten Vertretern dieser Völker. Im Rahmen seiner Forschungen erfuhr er, wo sich ein weiterer Teil des *Fraßbuches* befand – das *Zauberbuch der Knochen*. Nun im Besitz zweier Teile von Zuthas Seelengefäß glaubt Thulos, die Gegenwart des Runenherrschers zu spüren. Er weiß, dass er mit dem dritten Teil des Buches Zutha wieder zum Leben erwecken könnte – dann würde er an seiner Seite herrschen, während sie das frühere Gastasch und weitere Gebiete erobern.

Nachdem Thulos sich auf einen schmerzhaften Handel eingelassen hatte, um an den dritten Teil des *Fraßbuches* zu gelangen, musste er feststellen, dass er nur eine Kopie des *Schwarzen Buches* erlangt hatte. Diese Fälschung enthielt zwar keinen Bruchteil von Zuthas Seele, wohl aber genug Informationen, dass Thulos eine Methode entwickeln konnte, Zutha auch ohne das letzte Drittel des *Fraßbuches* zurückzuholen. Nun ist er bereits beängstigend nah am Ziel seiner Wünsche. Er glaubt immer noch, Zutha zu spüren, und hat keine Zweifel, dass er den Runenherrscher der Völlerei zurückholen wird.



Thulos herrscht von einem zerstörten Turm nicht weit entfernt vom Scheingrab im Vorgebirge der Hauerberge aus, wo seine Legionen aus Orks, Riesen und Untoten seine Studien beschützen. **Feron** (CB Taigariesenvampir-Barbar 6) dient ihm als Streiter und Befehlshaber seiner Armee. Diese besteht aus einer Kompanie Hügel-, Stein- und Taigariesen, zwei Kolonnen Hügelriesen-Skelettstreiter, fast einhundert Orkzombies und gut eintausend Orks der unterschiedlichsten Stämme. Thulos dagegen ist ein Einzelgänger, der seine Zeit mit Studien in den Gewölben unter seinem Turm verbringt. Der Ort ist mit mächtigen magischen Fallen geschützt, welche nur die Anführer seiner Truppen dank speziell gefertigter, magischer Wappen passieren können. Neun Fleischgolems, die Thulos mit Hilfe des *Fraßbuches* erschaffen hat, patrouillieren die unteren Ebenen des Komplexes. Er hat die Kontrolle über die meisten seiner Haushofmeister **Ruanti** (NB Weiblicher halborkischer Klerikerleichnam Lissalas 14) übertragen. Als eine Gruppe Ghule zufällig durch einen Verbindungstunnel zu den Finsterlanden in das Gewölbe eindrang, integrierte Ruanti diese rasch zusammen mit einer Handvoll Schatten in die Streitkräfte des Leichnams; nun dienen sie ihm als Spione und Attentäter.

Thulos verbringt den Gutteil seiner Zeit im Inneren Heiligtum – seinem Studierzimmer und Labor. Dieses wird auf jeder der sieben Wände der Kammer durch ein *Symbol des Todes* beschützt – Feron und alle Streitkräfte auf den unteren Ebenen sind auf die Symbole eingestimmt. Dort verwahrt Thulos auch die beiden echten Teile des *Fraßbuches* und die Fälschung des dritten Teils auf. Alle drei liegen auf kunstvollen, gusseisernen Bücherständern, die wie gefräßige Mäuler geformt sind. Drei Marmorbecken neben den Bücherständern sind mit dem Blut von Sklaven gefüllt, welches täglich erneuert und auf magische Weise warm gehalten wird. Ein 1,80 m großer Obsidianspiegel ruht auf einem flachen Sarkophag in der Mitte der Kammer – Thulos hofft, dass Zutha sich eines Tages aus dieser Gerätschaft erheben wird!

Thulos **HG 24**

EP 1.228,800

Taigariesen-Magierleichnam (Nekromant) 16

CB Riesiger Untoter (Riese)

INI +3; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +45

Aura Furcht (18 m-Radius, SG 32)

VERTEIDIGUNG

RK 32, Berührung 16, auf dem falschen Fuß 28 (+4 Ablenkung, +1 Ausweichen, +3 GE, –2 Größe, +8 natürlich, +8 Rüstung)

TP 356 (31 TW; 15W8+16W6+233)

REF +15, **WIL** +26, **ZÄH** +17

Immunitäten Elektrizität, Kälte, Illusions- und Verzauberungszauber, wie Untote; **SR** 15/Magie und Wuchtwaffenschaden; **Verteidigungsfähigkeiten** Felsen fangen, Resistenz gegen Fokussieren +4, Wiederkehr

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf 2 Hiebe +26 (1W8+9) oder *Unheilige Sense +3,* +30/+25/+20/+15 (3W6+16/19–20/×4) oder Berührung +21 (1W8+14/19–20 plus lähmende Berührung)

Fernkampf Felsen +21 (2W6+15)

Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 4,50 m

BESONDERE ANGRIFFE

Felsen werfen (42 m), Lähmende Berührung (SG 32), Negative Energie fokussieren (SG 25, 12/Tag), Starke Zauber (Schaden +8)

Arkane Zauberähnliche Schulfähigkeiten (ZS 16; Konzentration +25)

12/Tag — Grabeshauch (8 Runden)

Zauberähnliche Fähigkeiten (durch das *Fraßbuch* verliehen; ZS 31, Konzentration +40)

Beliebig oft — *Sanfte Ruhe, Untote entdecken*

3/Tag — *Falsches Leben,* verstärkter *Schwächestrahl* (SG 20)

1/Tag — *Fluch* (SG 22)

Vorbereitete Magierzauber (ZS 16; Konzentration +25)

8. – *Mächtigere Untote erschaffen, Moment der Eingebung, Symbol des Todes* (2x, SG 29), *Temporäre Stasis, Verdorren* (SG 29)

7. — *Ebenenwechsel* (SG 26), *Finger des Todes* (SG 28), *Mächtiges Teleportieren, Schwerkraft umkehren, Wellen der Entkräftung* (2x)

6. — *Bindender Ruf* (SG 25), *Böser Blick* (2x, SG 27), *Kugelblitz* (SG 25), *Schattenreise* (SG 25), *Todeskreis* (SG 27), *Wahrer Blick*

5. — *Energiewand, Kältekegel* (SG 24), *Magisches Gefäß* (2x, SG 26), *Symbol der Schmerzen* (SG 26), *Telekinese, Telepathisches Band, Teleportieren, Todeswolke* (SG 24)

4. — *Feuerwand, Fluch* (2x, SG 25), *Mächtige Unsichtbarkeit, Mörderisches Phantom* (SG 23), *Schwächen* (3x), *Schwarze Tentakel*

3. — *Blitz* (SG 22), *Feuerball* (SG 22), *Fliegen, Hast, Standort vortäuschen, Vampirgriff* (2x), *Verlangsamen* (SG 22), *Zungen,*

2. — *Blindheit/Taubheit verursachen* (2x, SG 23), *Geisterhand, Ghulgriff* (SG 23), *Glitzerstaub* (SG 21), *Sengender Strahl, Spinnenklettern, Unsichtbares sehen, Zerbersten,*

1. — *Brennende Hände* (SG 20), *Kalte Hand* (SG 22), *Magisches Geschoss* (3x), *Rascher Rückzug, Schmieren, Schwächestrahl* (2x, SG 22), *Zielsicherer Schlag*

0. (beliebig oft)—*Ausbluten* (2x, SG 21), *Magie entdecken, Magierhand, Magielesen, Untote schwächen*

Thassilonische Spezialisierung Nekromantie; **Ausgeschlossene Schulen** Bannmagie, Verzauberung

SPIELWERTE

ST 29, **GE** 16, **KO** —, **IN** 28, **WE** 21, **CH** 25

GAB +19; **KMB** +30; **KMV** 48

Talente Aus vollem Lauf schießen[B], Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe, Doppelschlag, Durchschlagende Zauber, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Konzentrierter Schlag, Kritischer Trefferfokus, Mächtiger Zauberfokus (Nekromantie), Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Schriftrolle anfertigen, Selberhaltung, Untote befehligen, Verbesserter Kritischer Treffer (Sense), Verbessertes Fokussieren, Wachsamkeit, Waffenfokus (Sense), Wundersamen Gegenstand herstellen, Zauberfokus (Nekromantie)

Fertigkeiten Einschüchtern +35, Fliegen +22, Heilkunde +29, Heimlichkeit +21 (im Unterholz +27), Klettern +14, Magischen Gegenstand benutzen +30, Motiv erkennen +40, Überlebenskunst +19, Wahrnehmung +45, Wissen (Arkanes) +37, Wissen (Die Ebenen) +37, Wissen (Lokales) +37, Wissen (Geographie) +37, Wissen (Geschichte) +37, Wissen (Gewölbe) +37, Wissen (Religion) +42, Zauberkunde +43;



Volksmodifikatoren Heimlichkeit +8 (im Unterholz +14), Motiv erkennen +8, Wahrnehmung +8

Sprachen Abyssisch, Aklo, Celestisch, Gemeinsprache, Infernalisch, Nekril, Riesisch, Thassilonisch

Besondere Eigenschaften Ahnengeistbeschwörung, Arkane Verbindung (*Unheilige Sense +3*), Lebenssicht (9 m, 16 Runden/Tag),

Kampfausrüstung *Schriftrolle: Leid* (ZS 16; 3x), *Zauberstab: Magie bannen* (32 Ladungen), *Zauberstab: Steinhaut* (ZS 10, 19 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** *Unheilige Sense+3, Schwarzes Buch, Das Zauberbuch der Knochen, Der Kardosische Kodex, Rüstungsarmschienen +8, Stirnreif der Geistigen Stärke* (+4 IN, CH), *Ionenstein (Hellvioletter Ellipsoid), Schutzring +4,* Schwarzer Perlenstaub (4 Anwendungen zu je 400 GM; für *Todeskreis*), Augensalbe (Wert 1.250 GM; für *Wahrer Blick*), Saphire (6 zu je 100 GM; für *Magisches Gefäß*), Gabelstab (auf die Ebene der Negative Energie eingestimmt; für *Ebenenwechsel*), Zauberkomponentenbeutel

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Ahnengeistbeschwörung (ÜF) Ein Taigariese kann einmal am Tag ein zehnminütiges Ritual durchführen, um auf die Macht und Einsicht seiner Ahnen zurückzugreifen. Diese Geister verleihen ihm einen Ablenkungsbonus von +4 auf seine RK, Immunität gegen Illusions- und Verzauberungszauber sowie einen der folgenden Zaubereffekte: *Elementen trotzen, Schutz vor Bösem, Schutz vor Gutem, Segnen* oder *Unsichtbares sehen*. Die Effekte der Ahnengeistbeschwörung halten 24 Stunden lang an.

Thassilonische Spezialisierung Thulos ist ein Thassilonischer Spezialist. Dies gestattet ihm, den Bonuszauber seiner Schule zweimal statt einmal vorzubereiten. Bann- und Verzauberungszauber sind für ihn keine Magierzauber und nicht auf der Liste der Magierzauber enthalten. Weitere Einzelheiten zu dieser Form der Spezialisierung findest du im *Almanach der Magie Golarions.*

Natalya Vancaskerkin

Die zweifache Verräterin Natalya Vancaskerkin hat sich sowohl gegen ihre Sczarniverwandten, als auch gegen andere Beauftragte der Gesellschaft der Kundschafter gewandt. Sie allein besitzt den Schlüssel zu einer der größten Entdeckungen über das alte Thassilon, wurde aber mit dem Fluch des Wahnsinn belegt.

Natayla Vancaskerkin **HG 2**

EP 600

Menschliche Schurkin (Akrobatin) 1/Hexenmeisterin 2 (*PF EXP*, S. 138)

CN Mittelgroße Humanoide (Mensch)

INI +3; **Sinne** Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 18 (+3 GE, +4 Rüstung, +4 Schild)

TP 20 (3 TW; 1W8+2W6+5)

REF +5, **WIL** +2, **ZÄH** +1; +2 gegen Illusionen

ANGRIFF

Bewegungsreichweite 9 m

Nahkampf Mithralkurzschwert [Meisterarbeit] +5 (1W6+1/19–20)

Fernkampf Leichte Armbrust +4 (1W8/19–20)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +1W6

Zauberähnliche Blutlinienfähigkeiten (ZS 2; Konzentration +4)

5/Tag—Berührung des Schicksals

Hexenmeisterzauber (ZS 2; Konzentration +4)

1. (5/Tag)—*Person bezaubern* (SG 14), *Schmieren* (SG 13)

0. (beliebig oft)— *Geisterhaftes Geräusch* (SG 13), *Magic entdecken*, *Magie lesen*, *Säurespritzer*, *Zaubertrick*

Blutlinie Schicksalhafte Blutlinie

TAKTIK

Vor dem Kampf Sobald Natalya weiß, dass ein Kampf bevorsteht (etwa weil sie in ihrem Unterschlupf Kampflärm vernimmt), benutzt sie ihren *Zauberstab: Magierrüstung*. Sie setzt eine *Schriftrolle: Schild* ein, so rasch sie kann, wenn sie befürchtet, dass der Kampf gleich beginnt.

Im Kampf Natalya nutzt *Person bezaubern* auf Nichtzauberkundige und *Schmieren* auf Balken oder Leitern, die zu ihrer Position führen, um zu verhindern, dass jemand auf Nahkampfreichweite herankommt. Sie zieht den Fernkampf mit ihrer Leichten Armbrust und *Säurespritzer* vor, doch sollte sie in den Nahkampf gezwungen werden, verlässt sie sich zum Schutz auf ihre magisch verstärkte RK, während sie sich bewegt, um in eine Position zu kommen, die ihr Hinterhältige Angriffe erlaubt. Sollte sie im Nahkampf mehreren Gegnern gegenüberstehen oder auf 10 oder weniger Trefferpunkte reduziert werden, benutzt sie die *Scherbe des Hochmuts*, um ein *Mächtiges Abbild* ihrer selbst zu erzeugen, welches Feuer aus der Scherbe schießen lässt, um den Raum in Flammen zu setzen – dabei achtet sie darauf, die illusionären Flammen nicht gegen einen der SC zu richten, sondern die Feuer zwischen sich und den Gegnern aufflackern zu lassen.

Moral Natalyas Größenwahn hindert sie daran, zu fliehen oder sich zu ergeben. Sollten die SC sie lebend fangen wollen, müssen sie dies beachten und entsprechende Taktiken nutzen.

SPIELWERTE

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

GAB +1; **KMB** +2; **KMV** 15

Talente Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Materialkomponentenlos zaubern, Wachsamkeit, Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +15, Heimlichkeit +13, Klettern +13, Mechanismus ausschalten +13, Motiv erkennen +1, Wahrnehmung +12 **Sprachen** Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Geheimnisse des Blutes (Glücksbonus auf Rettungswürfe beim Wirken von Zaubern mit Reichweite Persönlich), Meisterakrobat

Kampfausrüstung *Schriftrolle: Schild* (2x), *Zauberstab: Magierrüstung* (11 Ladungen), Rauchstab, Verstrickungsbeutel; **Sonstige Ausrüstung** Mithralkurzschwert [Meisterarbeit], *Einbrecherstiefel* (siehe Seite 326), *Scherbe des Hochmuts* (siehe Seite 342), Kletterausrüstung, Kletterharnisch (siehe Seite 327), Diebeswerkzeug [Meisterarbeit], 55 GM

Natalya Vancaskerkin ist die Tochter Saul Vancaskerkins, eines des berüchtigsten Männer von Rätselhafen, und seiner ersten Frau, einer wunderschönen Varisischen Wanderin und Turmdeuterin namens Adreea Valitrosa. Leider waren die Sczarni, zu denen Adreea gehörte, mit dieser Verbindung nicht einverstanden. Einen Monat nach Natalyas Geburt versuchte die Bande daher, die Kleine als „Bezahlung“ dafür zu holen, dass Adreea sich für Saul entschieden hatte. Sauls kriminelle Kontakte warnten in rechtzeitig, so dass er und seine Familie nach Rätselhafen fliehen konnten. Jedoch traf ein vergifteter Bolzen Adreea in den Rücken. Sie starb bald darauf und ließ Natalya in der Obhut ihres Vaters. Saul trauerte, heirate aber schließlich wieder; aus dieser Ehe gingen Natalyas Halbbrüder hervor. Die Brüder gingen schließlich ihrer Wege und ließen Natalya bei ihrem Vater und seiner dritten Frau, Bertrida, zurück, die Natalya hasste.

Da sie sich von ihrem Vater vernachlässigt und von ihrer Stiefmutter verfolgt fühlte, suchte Natalya Zuflucht bei den Sczarni von Rätselhafens, welche zufällig erbitterte Rivalen der verbrecherischen Geschäfte ihres eigenen Vaters waren. Als Bertrida von Natalyas neuen Bekanntschaften erfuhr, berichtete sie dies freudig Saul. Dieser war voller Zorn. Von Bertrida gedrängt, enterbte er Natalya und setzte sie auf die Straße mit der Anweisung, niemals zurückzukehren. Saul sah seine Tochter nie wieder.

So kehrte Natalya nach Magnimar zurück. Als sie sich ein neues Leben aufzubauen begann, behielt sie nur eine Sache aus ihrer Zeit in Rätselhafen – den Namen ihres Vaters, den sie aus einer Mischung von Schuld und Scham nicht ablegte. Sie schloss sich den Turmschwestern an, einer der berüch-

tigteren Banden von Magnimar. Eigentlich hätte dies eine kurze Lebenserwartung für sie bedeutet, doch die ungeduldige Natalya wollte das Kommando haben und das meiste Geld machen und den höchsten Respekt genießen. Bei den Sczarni wurde sie rasch frustriert, als sie sah, welche Anteile ihre Vorgesetzten erhielten. Als die Kundschafter mit den Sczarni in Magnimar ein Bündnis eingingen, sah Natalya die Gelegenheit, sich die Taschen zu füllen und vielleicht auch noch einen Ruf bei einer anderen Gruppierung aufzubauen. Sie sprach heimlich Celia Heidmark an, welche ihr Potential erkannte und sie sofort als Informantin anheuerte. Da Natalya immer noch der Banden aus Fassadenkletterern und Einbrechern angehörte, die als die Turmschwestern bekannt sind, nutzte sie die Fähigkeiten und das Wissen, welches sie in jeder Organisation erlangte, um der jeweils anderen ebenfalls zu helfen.

Unlängst kam es zu Problemen zwischen den Turmschwestern und den Schlitzwasserklingen, einer anderen Sczarnibande. Die Schwestern mussten ihr Versteck verlassen und verbrachten ein paar elendige Tage in Fensters Lagerhaus in Unterbrück. Doch dann stieß Natalya auf eine geheime Zuflucht für ihre Bande in dem wegen seiner äußeren Reliefs als die Krähe bezeichneten Pfeiler der Zornspann. In der Krähe gab es bis dahin unbekannte Kammern und Natalya leitete die Erkundung der Kammern in den oberen Ebenen, welche zum neuen Versteck der Turmschwestern wurden. Dabei stießen sie auf eine Scherbe eines uralten thassilonischen Artefaktes, die Natalya an sich nahm. Eigentlich wollte sie diese in der Hoffnung auf fette Bezahlung Celia Heidmark bringen, hatte aber nicht mit dem Fluch der Scherbe gerechnet. Schon bald fiel sie vollständig dem Einfluss der *Scherbe des Hochmuts* zum Opfer, so dass sie nun höhere Ziele verfolgt: Das Kommando über eine Sczarnibande ist für sie nun nur noch ein Trittstein zu Größerem – wenn sie eine Bande anführen kann, warum dann nicht auch alle? Und wenn sie die Sczarni von Magnimar kontrolliert… dann kann sie auch Magnimar unter ihre Kontrolle bringen… und dann…

Rolle in der Kampagne

Sollte Natalya aus dem Einfluss der *Scherbe des Hochmuts* befreit werden, ist sie einige Zeit deprimiert und voller Scham, ob der Schande, die sie über sich gebracht hat. Falls du denkst, dass die SC ihre Hilfe gebrauchen könnten, dann könnte sie sich ihnen bei der Erforschung oder in einem Kampf gegen die Turmschwestern anschließen. Über das Abenteuer hinaus kann sie den SC als Informantin dienen und sie mit Hinweisen versorgen, welche sie andernfalls übersehen. Sie könnte auch zu einem Gefolgsmann werden oder mit einem SC eine Romanze beginnen.

Nebenqueste

Sollten die SC Natalya retten und sich mit ihr anfreunden, bittet sie sie, ihre frühere Bandenanführerin, Ayaala Javeski, zu besiegen, die gegenwärtig die Turmschwestern befehligt. Ayala hält sich irgendwo in der Krähe auf. Wenn die SC sie besiegen, bringt dies die Turmschwestern völlig durcheinander. Selbst wenn die Bande sich von dem Verlust erholt und neu sammelt, wird sie ohne Ayala nicht gegen Natalya vorgehen. **Belohnung:** 800 EP. Ferner gibt Natalya zum Dank der Gruppe ihre *Einbrecherstiefel*.



Celia Heidmark

Der Vorstoß der Gesellschaft der Kundschafter ins varisische Grenzland ist eine recht neue Entwicklung. Die Gesellschaft glaubt ihre Interessen aber in den kompetenten Händen von Kundschafter-Hauptmann Celia Heidmark von der Loge im Heidmark-Herrenhaus in Magnimar.

Celia Heidmark **HG 7**

EP 3,200

Menschliche Kämpferin (Strategin) 3/Mönchin (Waffenadeptin) 4 (*PF EXP*, S. 126, *PF ABR II*, S. 40)

RN Mittelgroße Humanoide

INI +8; **Sinne** Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 20, auf dem falschen Fuß 16 (*Kampfstab des Schutzes*+1, +1 Ablenkung, +1 Ausweichen, +3 GE, +1 Mönch, +3 WE)

TP 64 (7 TW; 3W10+4W8+25)

REF +8, **WIL** +10, **ZÄH** +9; +2 gegen Verzauberung

ANGRIFF

Bewegungsreichweite 12 m

Nahkampf *Gnädiger Kampfstab des Schutzes +1*, +8/+3 (1W6+2 plus 1W6 nichttödlicher Schaden) oder *Gnädiger Kampfstab des Schutz +1*, +7/+2 (1W6+2 plus 1W6 nichttödlicher Schaden) und Waffenloser Schlag +7 (1W8+1)

Besondere Angriffe Betäubender Schlag (4/Tag, SG 16), Schlaghagel

TAKTIK

Im Kampf Scheila nimmt in der ersten Kampfrunde einen *Trank: Hast* zu sich. Sie nutzt den +1-Bonus ihres Kampfstabes immer für ihre RK (bereits in den Spielwerten berücksichtigt). Sie setzt zudem Defensive Kampfweise ein, um ihre RK um weitere +2 zu erhöhen, hat dafür aber einen Malus von -2 auf ihre Angriffswürfe. Da ihr Kampfstab immer nichttödlichen Schaden verursacht, kann sie als Freie Aktion einen Fertigkeitswurf auf Einschüchtern zum Demoralisieren eines von ihr getroffenen Zieles dank ihres Talents Vollstrecker ausführen.

Moral Scheila flieht niemals aus einem Kampf, solange Verbündete noch in Gefahr sind. Ansonsten flieht sie oder zieht sich kämpfend zurück, wenn sie unter 15 TP reduziert wird.

SPIELWERTE

ST 12, **GE** 16, **KO** 14, **IN** 13, **WE** 16, **CH** 12

GAB +6; **KMB** +8; **KMV** 26

Talente Abhärtung, Ausweichen, Defensive Kampfweise, Eiserner Wille, Kampfreflexe, Konzentrierter Schlag, Perfeker Schlag[EXP] (4/Tag), Verbesserte Initiative, Verbesserter Waffenloser Schlag, Vollstrecker[EXP], Waffenfokus (Kampfstab)

Fertigkeiten Akrobatik +13, Diplomatie +7, Einschüchtern +11, Sprachenkunde +6, Wahrnehmung +13, Wissen (Adel) +9, Wissen (Geschichte) +9

Sprachen Gemeinsprache, Schoantisch, Thassilonisch, Varisisch

Besondere Eigenschaften *Ki*-Vorrat (5 Punkte, Magie), Manövertraining, Rüstungstraining 1, Ruhiger Geist, Schnelle Bewegung, Strategenausbildung, Sturz abbremsen 6 m, Taktischer Vorteil, Zu Großem bestimmt

Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*, *Trank: Hast* (2x); **Sonstige Ausrüstung** *Gnädiger Kampfstab des Schutzes +1*, *Stirnreif der Erwachten Weisheit +2*, *Schutzring +1*, *Wegweiser*, 23 PM

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Zu Großem bestimmt (AF) Celia Heidmarks Attributswerte wurden auf 20-Punkte-Basis erstellt. Zudem verfügt sie über das Vermögen eines SC statt eines NSC.

[EXP] Siehe *Pathfinder Expertenregeln*.

Celia Heidmark macht unter Magnimars Elite eine beeindruckende Figur. Auf gesellschaftlichen Ereignissen drehen sich Leute nach ihr um, sobald sie ihre tiefe und temperamentvolle Stimme in der Nähe hören, und Feldangenten und Gesellschafter zollen ihr Respekt. Als Tochter eines thuvischen Händlers und einer unbedeutenden chelischen Adeligen aus Korvosa wusste Scheila von Kindeszeit an, dass es ihr bestimmt war, die varisische Wildnis zu erkunden, die sich jenseits der Stadtmauern erstreckte, da sie sehr von Schlachttaktiken und den uralten varisischen Legenden fasziniert war. Als sie später den bekannten Abenteurer und erfolgreichen Kundschafter Canayven von Heidmark aus Magnimar bei einem Ball traf, während sie entfernte Verwandte in Cheliax besuchte, wusste sie, dass sie einen Seelenverwandten und Partner fürs Leben gefunden hatte.

Scheila klagte, dass die Gesellschaft der Kundschafter in ihrem Heimatland Varisia nicht sonderlich bekannt sei, und arrangierte schon bald, dass ihr fürsorglicher Vater und ihre Mutter sie nach Absalom schickten – angeblich aus Interesse an den dortigen Geschäftsbeziehungen ihres Vaters. Dort angekommen begab sie sich schnell zur Großen Loge, wurde als Nachwuchskundschafter aufgenommen und erhielt den Rang eines Feldagenten der Kundschafter. Sie sehnte sich danach, in die weglosen Weiten ihres Heimatlandes zurückzukehren, jedoch konzentrierte sich die Gesellschaft gegenwärtig mehr auf das zentrale Avistan und Garund, so dass ihre Möglichkeiten begrenzt waren. Da sie für einen Alleingang noch nicht erfahren genug war, schloss sie sich einer Kundschafterexpedition in die thuvische Heimat ihres Vaters an. Ihre Abenteuer führten die Gruppe auch in die Grenzberge, wo sie auf einen erwachten Gorilla stieß, welcher sich ihrer Gruppe anschloss und zu Scheila's Beschützer wurde. Er nannte sich selbst Mandali und Scheila erklärte, er müsse ein Prinz seines Volkes sein ob seiner Weisheit

und Tapferkeit – diese Bekundung brachte ihr Mandalis Loyalität in einem Maße ein, wie es all ihre anderen Taten nicht hätten tun können.

Als Scheila erfuhr, dass Canayven von Heidmark an einer Expedition zu den Ruinen von Jah im Mwangibecken teilnehmen wollte, plante sie ihre eigenen Einsätze entsprechend und manipulierte ihre Gruppe dahingehend, auch in diese Richtung vorzustoßen. Schon bald traf man „rein zufällig" Canayvens Gruppe und gemeinsam machte man sich an die Erkundung der Ruinen. Auch wenn die Expedition eigentlich nur auf dem Papier ein Erfolg war, konnte die sture und entschlossene Scheila ihre eigene Mission durchführen: Sie gewann Canayvens Aufmerksamkeit. Die beiden kamen einander näher, trennten sich schließlich von ihren Gruppen und gingen zusammen auf Erkundungen und Abenteuer, nur begleitet von Scheilas standhaften Affenwächter Mandali. Irgendwann verlobten sie sich und heirateten bald darauf. Auch litten sie zunehmend unter Heimweh und fragten sich immer mehr, warum die Kundschafter nicht das in Varisia steckende Potential für Entdeckungen erkannten.

Der Gutteil der Gesellschaft betrachtete Varisia als hinterwäldlerische Wildnis, in der es nur Riesen und Goblins gab. Scheila bat den Zehnerrat, in Magnimar eine Loge eröffnen zu dürfen, und erhielt schon bald die Genehmigung. Sie kehrte mit ihrem Gatten nach Magnimar zurück, wurde der erste Kundschafter-Hauptmann Varisias und tauchte in die Wunder des Grenzlandes ein, welche sie in ihrer Jugend derart gefesselt hatten. Die Gesellschaft sieht in ihr mittlerweile eine fähige Hand im Norden, welche stets neue Rekruten in ihre Loge aufnimmt, um die Geheimnisse des alten Thassilons zu erkunden.

Rolle in der Kampagne

Celia Heidmark fungiert als der wichtigste NSC beim Zerschmetterten Stern – sie schickt die SC auf ihre Queste nach dem Artefakt und dient als Hauptkontakt der SC zur Gesellschaft der Kundschafter. Indem du Scheila als Hauptpatron und -informantin der SC nutzt, kannst du ihre Interaktionen zwischen den Abenteuern vereinfachen, solltest du die Rolle der Gesellschaft der Kundschafter nicht zu sehr in den Vordergrund schieben wollen.

Nebenqueste

Scheila bittet die SC, eine relative genaue Karte des Inneren der Krähe und der Kammern darunter zu erstellen. Die Spieler selbst müssen keine Karte zeichnen und die Karte soll auch nicht kunstvoll ausfallen. Wenn die SC die Krähe erkundet haben, genügen ein paar Tage zum Organisieren der Notizen, um eine Belohnung von Scheila zu erhalten. **Belohnung** 1.200 EP. Scheila gibt jedem SC einen *Wegweiser* (oder 500 GM, so ein SC bereits einen *Wegweiser* besitzt), siehe *Weltenband der Inneren See*, Seite 299. Solltest du die Regeln zur Machtgruppe der Kundschafter aus dem *Spielerleitfaden: Zerbrochener Stern* verwenden, erhält jeder SC zudem 1 Punkt Ruhm und 1 Punkt Ansehen.



Aschamintallu

Als eine der dämonischen Töchter der früheren Aufseherin des Liebfrauenlichts, ist Aschamintallu seit Jahrhunderten in dem Monument gefangen, nachdem sie der Scherbe der Wollust zum Opfer gefallen ist.

Aschamintallu **HG 10**

EP 9,600

Alû-Dämon-Magierin (Verzauberin) 7

CB Mittelgroße Externare (Böse, Chaotisch, Dämon, Extraplanar)

INI +7; **Sinne** Dunkelsicht 36 m; Wahrnehmung +22

VERTEIDIGUNG

RK 28, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 24 (+1 Ausweichen, +3 GE, +6 natürlich, +4 Rüstung, +4 Schild)

TP 129 (13 TW; 6W10+7W6+72)

REF +10, **WIL** +14, **ZÄH** +8; +2 gegen Verzauberung

Immunitäten Elektrizität, Gift; **Resistenzen** Feuer 10, Kälte 10, Säure 10; **SR** 5/Kaltes Eisen oder Gutes; **ZR** 16

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 15 m (durchschnittlich)

Nahkampf *Guisarme der Schärfe +1*, +12/+7 (2W4+4/×3) oder 2 Klauen +11 (1W6+2 plus Vampirklauen)

Zauberähnliche Alû-Dämon-Fähigkeiten (ZS 8; Konzentration +12)

3/Tag –*Einflüsterung* (SG 17), *Gedanken wahrnehmen* (SG 16), *Person bezaubern* (SG 15)

1/Tag – *Dimensionstür*

Zauberähnliche Fähigkeiten der arkanen Schule (ZS 7; Konzentration +12)

8/Tag – Hauch der Benommenheit

Zauberähnliche Fähigkeiten der Scherbe der Wollust (ZS 7; Konzentration +12)

1/Tag – *Einflüsterung* (SG 17)

Vorbereitete Magierzauber (ZS 7 [8 Verzauberungen]; Konzentration +12 [+13 Verzauberungen])

4. – *Mörderisches Phantom* (SG 19), *Monster bezaubern* (SG 20), *Verwirrung* (2x, SG 20)

3. – *Feuerball* (SG 18), *Magie bannen*, *Person festhalten* (2x, SG 19), *Vernarrtheit*[ABR] (SG 19)

2. - *Flammenkugel* (SG 17), *Fürchterlicher Lachanfall* (SG 18), *Glitzerstaub* (SG 17), *Hauch des Stumpfsinns*, *Verlangen*[ABR] (2x, SG 18)

1. – *Brennende Hände* (SG 16), *Person bezaubern* (2x, SG 17), *Magierrüstung*, *Magisches Geschosse* (2x), *Schild*, *Schutz vor Gutem*

0. (beliebig oft) – *Ausbessern, Ausbluten*, *Geisterhaftes Geräusch* (SG 15), *Magie entdecken*

Thassilonische Spezialisierung Verzauberung[AMAG]; **Ausgeschlossene Schulen** Nekromantie, Verwandlung

TAKTIK

Vor dem Kampf Aschamintallu wirkt *Magierrüstung*, *Schutz vor Gutem* und *Schild*.

Im Kampf Aschamintallu aktiviert ihre *Stiefel der Hast* in der ersten Kampfrunde und nutzt ihre Flugfähigkeit, um außerhalb der Nahkampfreichweite ihrer Angreifer zu schweben, während sie mittels Zaubern die Gruppe auseinandernimmt. Als Erstes wirkt sie *Verwirrung* auf die SC, gefolgt von einem *Feuerball* in der Folgerunde. Sie nutzt gerne *Monster bezaubern, Person bezaubern* und *Einflüsterung*, um Gegner dazuzubringen, ihre Waffen wegzuwerfen und Rüstungen und Ausrüstung abzulegen. Sobald sie die Gruppe mit ihren Zaubern ausgeschaltet hat, nimmt sie den Rest aufs Korn mit Zaubern, bzw. auf Reichweite mit ihrer Guisarme.

Moral Sollte Aschamintallu unter 30 TP reduziert warden, flieht sie mittels *Dimensionstür* in den Bereich **L22**, wo sie damit beginnt, im Gewölbe nach Verbündeten zu suchen, und ihre *Tränke: Schwere Wunden heilen* zu sich nimmt, ehe sie zurückkehrt, um sich den SC zu stellen. Sollten die SC es schaffen, sie dazu zu bringen, ihre wahre Gestalt zu offenbaren, gewinnt der Wahnsinn die Überhand und sie kämpft bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 15, **GE** 17, **KON** 19, **IN** 20, **WE** 15, **CH** 18

GAB +9; **KMB** +11; **KMV** 25

Talente Abhärtung, Arkaner Schlag, Eiserner Wille, Im Kampf zaubern, Schriftrolle anfertigen, Schweben, Wundersamen Gegenstand herstellen, Zauberfokus (Verzauberung)

Fertigkeiten Akrobatik +19, Bluffen +20, Einschüchtern +20, Entfesselungskunst +17, Fliegen +19, Heimlichkeit +19, Wahrnehmung +22, Wissen (Arkanes) +21, Zauberkunde +21; **Volksmodifikatoren** Wahrnehmung +4

Sprachen Abyssisch, Boggard, Gemeinsprache, Thassilonisch, Varisisch; Telepathie 30 m

Besondere Eigenschaften Arkane Bindung (Guisarme), Gestalt wechseln (*Gestalt verändern*, Mittelgroßer Humanoider), Verflucht, Bezauberndes Lächeln

Kampfausrüstung *Trank: Schwere Wunden heilen* (4x), *Zauberstab: Dimensionstür* (14 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** *Guisarme der Schärfe +1*, *Stiefel der Hast*, Zauberkomponentenbeutel

Besondere Fähigkeiten

Vampirklauen (ÜF) Wenn Aschamintallu einem Gegner mit einem Klauenangriff Schaden zufügt, erlangt sie temporäre Trefferpunkte gleich der Menge an Schaden, den sie zugefügt hat. Sie kann nicht mehr Trefferpunkte erlangen als die gegenwärtigen Trefferpunkte plus den KO-Wert des Zieles (was ausreicht, um das Ziel zu töten). Diese temporären Trefferpunkte verschwinden nach 1 Stunde.

Verflucht Die Effekte des Fluches, unter denen Aschamintallu leidet, werden im Folgenden und in der Beschreibung des Bereiches **M3** beschrieben. Als Nebeneffekt erlangt sie die Vorteile der *Scherbe der Wollust,* solange die Scherbe nicht weiter als 1,5 km von ihr entfernt ist.

Aschamintallu ist eine Alû-Dämonin, ein Kind einer Sukkubus und eines Menschen. In ihrer natürlichen Gestalt ist sie eine gutgebaute Frau mit makelloser Haut, roten Augen, spitzen Ohren, blutroten Hörnern, die aus ihrer Stirn ragen, einem dämonischen Schwanz und großen roten Fledermausschwingen. Dieses Aussehen hat sie aber seit Jahrhunderten nicht mehr genutzt. Im Gegensatz zu den meisten Alû-Dämonen hat sie die Fähigkeit des Gestaltwechselns von ihrer Mutter geerbt (dies ersetzt die angeborene Fähigkeit eines Alû-Dämonen *Selbstverkleidung*) und mittels dieser Fähigkeit die Gestalt der Runenherrscherin Sorschen angenommen und aufrechterhalten. Dazu hat sie auf ihre bruchstückhafte Erinnerung und die Kunstwerke in den Gewölben unter dem Liebfrauenlicht zurückgegriffen.

Aschamintallus Erinnerungen an ihr Leben, bevor sie dem Fluch der *Scherbe der Wollust* erlegen ist, sind vage und fragmentiert. Ab und an dringen Erinnerungen, thassilonischen Magiern gedient zu haben, an die Oberfläche. Auch an ihre Sukkubusmutter Ayandamahla, welche einst als Hauptdämonen-„Seele“ des Liebfrauenlichts diente, erinnert sie sich manchmal. Sie erinnert sich aber kaum an den zweifachen Verrat ihrer Mutter – nicht nur hat diese sie Sorschen ausgeliefert, um in einem Glasgolem im Gewölbe (siehe Bereich **K6**) zu dienen, sondern ihr auch noch den Effekt ihrer Bindung an das Liebfrauenlicht aufgezwungen, nachdem sie einen Weg entdeckt hat, ihre Tochter als Ersatz zu nutzen. Im Vergleich dazu, als Verstand eines Glasgolems zu dienen, erschien Aschamintallu die Freiheit, im Liebfrauenlicht und während des Neumondes auch im umliegenden Hinterland (wenn auch nur für 1 Nacht pro Monat) umherzustreifen, zunächst als fantastische Freiheit. Doch bald sah sie auch darin nur ein Gefängnis. Während des Zeitalters der Finsternis wurden die Jahre zu Jahrhunderten, doch während ihre Mutter sich auf einen Fluchtweg konzentriert hatte, erlag Aschamintallu einem machtvollen Fluch – dem Fluch der *Scherbe der Wollust*. Im Laufe all der Jahre wurde der Fluch zu einem Teil der Alû-Dämonin und hat zudem noch an Kraft gewonnen. Heute hält sie sich für die wiedergeborene Runenherrscherin Sorschen und hofft, eines Tages die Fesseln abzuwerfen, welche sie an das Liebfrauenlicht binden, so dass sie in die Welt zurückkehren und ihr Reich neu errichten kann.

Leider macht der Fluch Aschamintallu auch leicht ablenkbar, vergesslich und launenhaft. Ihr Leben im Liebfrauenlicht ist eine lange Reihe von Spielereien mit allen, die unglücklich genug sind, ins Monument hineinzugelangen oder ihr während der mondlosen Nächte am Liebfrauenkap zu begegnen. Dazwischen erstrecken sich immer wieder Perioden, in denen sie in ihrem Schlafgemach in Depressionen versinkt. Zum jetzigen Zeitpunkt würde ihr selbst die Freiheit nichts mehr bringen, da sie schon zu lange als Sorschen im Liebfrauenlicht lebt, dazu verdammt, bis zum Tag ihres Todes dort zu verbleiben. Auch wenn sie manchmal glaubt, das Monument verlassen zu wollen, so ist ihr Schicksal doch besiegelt.

Rolle in der Kampagne

Aschamintallu ist in ihrer Maske als Sorschen der letzte Gegner zwischen den SC und der *Scherbe der Wollust*. Selbst angesichts des Handicaps ihrer emotionalen Instabilität und ihrer wirren Ansichten ist sie immer noch eine machtvolle Gegnerin. Sollte sie überleben, könnte das Verlangen, an den SC Rache zu üben, genau die Motivation sein, die sie benötigt, um einen Fluchtweg aus dem Liebfrauenlicht zu finden.



Oriana

Oriana, die Anführerin einer Söldnergruppe nichtreuiger Grauer Jungfern, wird von einem tiefen Rachewunsch angetrieben. Sie hofft, eines Tages die Herrschaft über ihr geliebtes Korvosa im Namen und zu Ehren Königin Ileosas wieder zu übernehmen.

Oriana **HG 7**

EP 3.200
Kämpferin 8
CN Mittelgroße Humanoide (Mensch)
INI +0; Sinne Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 24 (+10 Rüstung, +4 Schild)
TP 96 (8W10+48)
REF +3, **WIL** +2, **ZÄH** +11; +2 gegen Furcht
Verteidigungsfähigkeiten Tapferkeit +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Langschwert +2*, +15/+10 (1W8+8/17–20)
Fernkampf Kompositbogen (lang) [Meisterarbeit] +9/+4 (1W8+3/×3)
Besondere Angriffe Waffentraining (Schwere Klingenwaffen +1)

TAKTIK

Im Kampf Oriana zieht es vor, Seite an Seite oder Rücken an Rücken mit Verbündeten oder Untergebenen zu kämpfen, damit Gegner sie nicht in die Zange nehmen können. Sie fürchtet sich aber auch nicht, allein zu kämpfen. Sie setzt Heftiger Angriff zu Beginn des Kampfes gegen Gegner ein, nutzt aber Defensive Kampfweise, wenn sie unter 55 TP reduziert wird. Mit ihrem zweiten Angriff nutzt sie Verbessertes Entwaffnen, außer ihr Gegner ist schwer verwundet oder verwendet keine gefährliche Waffe.
Moral Oriana ist kein Feigling. Solange ihre Untergebenen oder Verbündeten noch am Leben sind, kämpft sie bis zum Tod. Sollte sie allein sein, flieht sie (oder ergibt sich, sollte sie nicht fliehen können), sobald sie unter 15 TP reduziert wird.

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 10, **KON** 18, **IN** 13, **WE** 8, **CH** 13
GAB +8; **KMB** +11; **KMV** 21
Talente Abhärtung, Defensive Kampfweise, Einschüchternde Kraft, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Schildfokus, Verbesserter Kritischer Treffer (Langschwert), Verbessertes Entwaffnen, Waffenfokus (Langschwert), Waffenspezialisierung (Langschwert)
Fertigkeiten Einschüchtern +15, Mit Tieren umgehen +6, Motiv erkennen +3, Überlebenskunst +10, Wahrnehmung +7, Wissen (Geschichte) +3
Sprachen Gemeinsprache, Varisisch
Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 2
Sonstige Ausrüstung *Ritterrüstung +1, Schwerer Stahlschild +1, Langschwert +2, Resistenzumhang +1, Jungfernhelm*

Oriana wurde von einem freundlichen Angehörigen der Stadtwache namens Chanbeck großgezogen, der sie als Zweijährige in einer Gasse zurückgelassen fand. Da Chanbeck selbst eine Waise war, hatte er nur wenige gute Kindheitserinnerungen. Statt das Kind an ein Waisenhaus zu übergeben, entschied er sich, es als sein eigenes großzuziehen. Er stellte ein paar Nachforschungen an und fand heraus, dass sie von ihrer Mutter im Stich gelassen worden war; diese lebte immer noch in Korvosa und arbeitete als Schankmagd und Hure in Alt-Korvosa. Als er dies erfuhr, schwor Chanbeck, Oriana vor ihrer Mutter zu beschützen, da er nicht der Ansicht war, dass diese Frau einen Schatz wie eine Tochter verdiente. Während ihrer Kindheit hatte Oriana viele Onkel und Tanten – alle Wachen, welche in den Unterkünften lebten, behandelten sie wie eine Lieblingsnichte oder geschätztes Maskottchen, brachten ihr Süßigkeiten und erzählten ihr spannende Geschichten. Sie war Chanbecks größter Schatz und er verwöhnte sie, steckte sie in schöne Kleider und schwor, aus ihr „eine Dame zu machen, wie ihre Mutter es gewesen war“. Als Oriana zwölf Jahre alt war, wurde Chanbeck getötet, als er eine Kneipenschlägerei unterbinden wollte. Am Boden zerstört flehte sie ihre „Onkel und Tanten“ an, ihr die Wahrheit über ihre Mutter zu erzählen. Schließlich gaben diese nach und das Kind suchte seine Mutter auf.

Die Jahre hatten es mit Orianas Mutter nicht gut gemeint, die zunehmend strenger und verbitterter geworden war. Als Oriana sich ihr vorstellte, jagte ihre betrunkene Mutter sie voller Gehässigkeit fort. „Du bist nicht meine Tochter“, rief sie voller Abscheu, „Du bist die Tochter einer betrunkenen Schlampe!“

Weinend kehrte Oriana in die Truppenunterkünfte zurück und verbrannte die schönen Kleider, die ihr Vater ihr gegeben hatte. Dann legte sie das kleinste Kettenhemd an, das sie finden konnte, ergriff ein Schwert und begann, es voller Zorn herumzuwirbeln. Sie schwor, ihre Mutter zu vergessen – sie würde ein Soldat werden wie ihr Vater. Binnen sechs Monaten zogen sich viele Wachen blaue Flecken und blaue Augen zu während der Übungen mit Holzschwertern, da Oriana sich als Naturtalent erwies.

Oriana wuchs zu einer wunderschönen jungen Frau heran mit dunklem, kastanienbraunem Haar, cremefarbener Haut und tiefblauen Augen, die strahlenden Saphiren ähnelten. Ihre Onkel und Tanten verstarben mit der Zeit und wurden durch Wachen ersetzt, die sie nie als Kind gekannt hatten, sondern nur als Frau. Viele begannen Annäherungsversuche, doch sie schwor, niemals Kinder zu haben. Jene, die sich von ablehnenden Worten nicht beeindrucken ließen, bekamen ihre Fäuste oder ihre Klinge zu spüren. Als eine besonders hartnäckige Wache zu weit gehen wollte, brach sie ihm den Kiefer. Leider war dieser Mann zugleich der Sohn eines sehr

respektablen Hauptmannes der Stadtwache, so dass Oriana in den nächsten Jahren stets mit den niedrigsten Aufgaben betraut wurde und die schlechtesten Posten erhielt, die kein anderer wollte. Mit der Zeit wurde sie immer bitterer und verächtlicher, behielt aber ihren Stolz auf die Stadt Korvosa und ihr eigenes kämpferisches Können.

Dann kam es zu Veränderungen: König Eodred verstarb und Königin Ileosa übernahm die Kontrolle über Korvosa. Oriana gehörte zu den ersten, welche dem Ruf Ileosas folgten, eine neue Truppe zu bilden, welche sie die Grauen Jungfern nannte und die Schloss Korvosa und die Königin beschützen sollten. Die Zeit, an welche die meisten Bewohner Korvosas sich als eine der dunkelsten Zeiten der Stadt erinnern, ist für Oriana eine schöne Erinnerung. Während der Monate von Ileosas Herrschaft wurde klar, dass die Grauen Jungfern nicht nur „Gardisten der Königin“ waren. Ileosa nutzte extreme Maßnahmen, um Mitglieder für die Truppe zu rekrutieren, doch trotz allem bewunderte Oriana sie für ihre zunehmende Ruchlosigkeit. Oriana selbst war schon lange der Ansicht gewesen, dass Korvosa zu weich geworden sei. Und unter Königin Ileosas Herrschaft spürte sie stolz auf das ihrer Meinung stärkere Korvosa. Die Narben auf ihrem Gesicht, die Ileosa persönlich ihr im Rahmen ihrer Aufnahme in die Grauen Jungfern zugefügt hat, sind für sie ein Symbol des Stolzes. Als Königin Ileosa besiegt wurde, wusste Oriana, dass sie bestenfalls ein paar Tage Zeit hatte, um aus der Stadt zu entkommen, ehe dieselben Feinde sich um sie kümmern würden. Mit einer Gruppe ihrer treuesten Gefolgsleute floh sie und zog sich ins zentrale Varisia zurück. Dort arbeiteten sie als Söldner, bis Orianas Zorn darüber „Korvosa verloren“ zu haben, sie zu einem waghalsigen Unterfangen veranlasste: Sie beabsichtigte, dass Liebfrauenlicht zu plündern und mit der zu erbeutenden Magie einen Versuch zu finanzieren, ihre Heimatstadt zurückzuerobern.

Mittlerweise stellt Oriana in Frage, ob es wirklich so weise gewesen ist, das Liebfrauenlicht aufzusuchen. Viele Wochen lang hat sie „Runenherrscherin Sorschen“ treu gedient, doch als Oriana den Befehl ihrer Herrin in Frage stellt, die halborkische Hexe Marux aufzusuchen und zu töten, schlug ihre Herrin sie voll Zorn und verbannte sie in ihren Raum. – Marux hatte sich geweigert, sich der wachsenden „Armee“ im Liebfrauenlicht anzuschließen; da sie aber Oriana und ihre Grauen Jungfern fair behandelt hatte, war Oriana der Ansicht gewesen, dass sie ein Todesurteil nicht verdient hätte. Bald darauf endet der *Monster bezaubern*-Effekt, der Orianas Loyalität begründet hatte, so dass sie erkennen konnte, in welchem Umfang „Sorschen“ sie betrogen hatte. Sie glaubt nun, dass „Sorschen“ sie beim nächsten Besuch entweder töten oder die magische Kontrolle erneuern wird – und Oriana weiß nicht, welche dieser Möglichkeiten sie mehr ängstigt.

Rolle in der Kampagne

Oriana kann als das letzte Hindernis für die Gruppe vor der falschen Sorschen dienen oder als wichtige Verbündete während der letzten Konfrontation mit Aschamintallu – dies hängt davon ab, wie die SC mit ihr im Liebfrauenlicht interagieren. Sollte Oriana überleben, erfolgt bei ihr ein nachhaltiges Umdenken mit der Erkenntnis, dass ihre Suche nach Rache sie fast ins Verderben geführt hätte. Sie entscheidet sich, zusammen mit ihren überlebenden Grauen Jungfern in Magnimar Zuflucht zu suchen, um dort ein neues Leben zu beginnen.

Nebenqueste

Oriana ist voller Schuldgefühle, dass sie ihre Grauen Jungfern in eine solche Gefahr geführt hat. Sie ist willens, für die überlebenden Grauen Jungfern eine neue Heimat und Aufgabe in Magnimar zu suchen. Sollten die SC für sie ein gutes Wort bei der Gesellschaft der Kundschafter oder anderen Kontakten in Magnimar einlegen, wird ihre Integration in die Stadt weitaus problemloser verlaufen.

Belohnung: 3.200 EP. Ferner könnte Oriana sich einem der SC als Gefolgsfrau anbieten.



Abra Lopati

Dieser hochtrainierte Angehörige der Dämmerwache hat sich dem Schutz der Bewohner Kaer Magas geweiht vor den Schrecken, welche in den Höhlen unter der Stadt schlummern. Er kann für entschlossene Entdecker, welche in die Unterstadt vordringen wollen, ein wertvoller Verbündeter sein.

Abra Lopati **HG 6**
EP 2.400
Menschlicher Waldläufer 7
RG Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +3; **Sinne** Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG
RK 19, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 16 (+3 GE, +5 Rüstung, +1 Schild)
TP 57 (7W10+14)
REF +10, **WIL** +5, **ZÄH** +6

ANGRIFF
Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Langschwert +1*, +9/+4 (1W8+3/19–20), *Kurzschwert +1*, +8/+3 (1W6+2/19–20)
Fernkampf Kurzbogen +10/+5 (1W6/x3)
Besondere Angriffe Erzfeind (Aberrationen +4, Untote +2)
Vorbereitete Waldläuferzauber (ZS 4; Konzentration +5)
1. - *Alarm*, *Energien widerstehen*

TAKTIK
Im Kampf Abra kämpft an vorderster Front. Er marschiert ins Getümmel mit blitzenden Klingen und hofft, seine Verbündeten – und ggfs. auch sich selbst - mit einer Wand aus Stahl beschützen zu können. Er kämpft strategisch, hilft Verbündeten, Gegner in die Zange zu nehmen, nutzt seinen Bund des Jägers und ruft denen, die mit seinem bevorzugten Gelände weniger vertraut sind, Ratschläge zu.
Moral Abra ist zwar bereit, sich angesichts einer Übermacht zurückzuziehen, lässt aber keinen Kameraden zurück und verlässt das Schlachtfeld stets als Letzter.

SPIELWERTE
ST 14, **GE** 16, **KO** 12, **IN** 10, **WE** 13, **CH** 10
GAB +7; **KMB** +9; **KMV** 22
Talente Ausdauer, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Kampfreflexe, Verteidigung mit zwei Waffen, Kampf mit zwei Waffen, Wachsamkeit, Waffenfokus (Langschwert)
Fertigkeiten Akrobatik +3, Diplomatie +3, Heimlichkeit +12, Klettern +11, Motiv erkennen +3, Überlebenskunst +11, Wahrnehmung +13, Wissen (Gewölbe) +10, Wissen (Lokales) +7, Wissen (Natur) +6
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Bevorzugtes Gelände (Unterirdisch +2), Bund des Jägers (Gefährten), Spurenlesen +3, Tierempathie +7, Unterholz durchqueren
Kampfausrüstung *Trank: Leichte Wunden heilen* (2x); **Sonstige Ausrüstung** *Kettenhemd +1*, *Langschwert +1*, *Kurzschwert +1*, Kurzbogen mit 20 Pfeilen, *Mächtiger Zwielichtanhänger*

Abra Lopati ist der Bastardson eines reisenden varisischen Vaters und einer chelischen Mutter aus einer Mittelschichtfamilie in Korvosa. Diese Liebelei sollte eigentlich nur eine kurze Affäre sein – die beiden trafen sich auf einem Fest, verbrachten mehrere Nächte zusammen im Lager der Varisischen Wanderer vor der Stadtgrenze und trennten sich wieder mit einem Kuss und dem Wissen, dass beide die Erfahrung zu schätzen wussten. Doch ein paar Monate später wurde klar, dass ihre Beziehung mehr hervorgebrachte hatte, als sie gedacht hätten.

Abras Unehelichkeit war für die Mutter seiner Familie bereits Schande genug, doch richtig übel wurde es, als nach seiner Geburt seine varisischen Gesichtszüge erkannt wurden. Seine Großmutter mütterlicherseits hegte tiefe Vorurteile gegen das fahrende Volk, verfiel in einen Wutanfall und warf seine Mutter aus dem Haus. Abras Mutter war gezwungen, jede erniedrigende Arbeit anzunehmen, die sie finden konnte, um zu überleben. Als Abra acht Jahre alt war, wurde seine Mutter krank und starb und ließ ihn allein in einer Stadt, welche nichts für ein verwaistes Halbblut übrig hatte, zurück.

Abra kannte von seinem Vater nur den Nachnamen – Lopati -, hegte aber einen derart tiefen Groll hinsichtlich der unglücklichen Lage seiner Mutter, dass er nie auf die Idee kam, bei dieser Seite seiner Familie Zuflucht zu suchen. Stattdessen lebte er als Bettler und Dieb in Korvosas Straßen und schlief auf Dächern und unter Karren. Er schärfte seine Reflexe und entdeckte seine Liebe für die Erkundung von Städten. Es machte ihm große Freude, den Sonnenaufgang von einem neuen Dach aus zu beobachten, die geheimen Gänge der Kanalisation zu erkunden, die Muster der Rattenwanderungen zu lesen und Tauben dazu zu bringen, über seinen Schlaf zu wachen. Obwohl er in großer Not lebte, führte diese Freude am Entdecken verborgener Dinge dazu, dass er eine Karriere als jugendlicher Einbrecher begann und in die Häuser der Reichen am Südufer eindrang, um ihre Sache zu durchwühlen.

Am Tage vor seinem zehnten Geburtstag fiel Abra einem lautlosen magischen Alarm zum Opfer, wurde einem Richter vorgeführt und verurteilt, in einem Zuchthaus zu leben und zu arbeiten. Nach zwei Monaten harter Arbeit bei wenig Essen und grausamer Disziplin entschied Abra, dass es ihm reichte: Er floh durch ein Fenster im dritten Stock, kletterte eine glatte Wand hinab und verließ die Stadt. Dann wandte er sich flussaufwärts in Richtung der legendären Zuflucht aller Flüchtlinge: Kaer Maga.

In der Stadt der Fremden angekommen, fand Abra sich in derselben Situation wieder, die er schon aus Korvosa kannte

– er suchte nach Brotkrumen und kämpfte mit anderen Straßenkinderbanden. Während einer der Schlägereien traf er erstmals einen Dämmerwächter: Hoch oben auf dem wackligen Gerüst des Verschlages hatte eine Gruppe älterer Kinder Abra auf eine Planke hinausgetrieben, so dass er vor der Wahl stand, 12 m in die Tiefe zu stürzen oder von der Bande Prügel zu beziehen. Gerade hatte er sich für den Kampf entschieden, als eine Gestalt in braun und grau zwischen ihnen auftauchte. Beim Anblick der hochgewachsenen Halbelfe mit der blau-goldenen Marke einer Dämmerwächterin setzte sich die Bande ab. Abra verliebte sich jedoch bis über beide Ohren.

Der Name der Dämmerwächterin war Lincora Yier. Sie stellte sich als ebenfalls verwaistes Halbblut vor und lobte Abras Kampfgeist. Dann bot sie ihm eine Gelegenheit für einen Neubeginn als Verteidiger der Stadt an. Vollkommen verzaubert stimmte Abra zu und folgte Lincora auf Schritt und Tritt. Die Halbelfe wurde seine Lehrerin, beste Freundin und schließlich auch seine Geliebte. Dank ihr entdeckte er seine Liebe am Entdecken und Erkunden wieder und widmete sich voller Elan allen Aufgaben, welche sie ihm stellte. Als er 22 wurde, bestand er die letzten Prüfungen und wurde als Vollmitglied in die Dämmerwache aufgenommen. Er legte den Eid ab, die Stadt zu verteidigen und heiratete Lincora. In den nächsten fünf Jahren stießen die beiden tiefer in die geheimen Tunnel unter Kaer Maga vor als die meisten ihrer Kameraden, und vollzogen ausgedehnte Erkundungen vergessener Gewölbe und Höhlen. Doch eines Tages verließ sie ihr Glück und Abra stolperte weinend in das Hauptquartier der Dämmerwache, den gebrochenen Leib seiner Frau in den Armen. Lincora war zum jüngsten Opfer einer von Varisias finstersten Legenden geworden, des Dunklen Reiters.

In den drei Jahren, welche seit Lincoras Tod verstrichen sind, hat Abra viel von seinem unbesorgten Auftreten verloren. Während er früher die Ruinen aus eigenem Interesse erkundet hat, tut er es nun hauptsächlich aus Pflichtgefühl und Rachsucht. Seine Vorgesetzten befürchten, er könnte zu einer letzten, selbstmörderischen Mission aufbrechen, von der er nicht mehr zurückkommt. Daher setzen sie ihn ein, Reisende über den Zwielichtpfad zu eskortieren, was ein relativ sicherer und gefahrloser Posten ist. Der stoische Abra beschwert sich nicht – in jüngerer Zeit ist er zu der Erkenntnis gekommen, dass er das Vermächtnis Lincoras am besten ehren kann, indem er neue Dämmerwachen rekrutiert, so wie er einst rekrutiert wurde. Seit dieser Erkenntnis ist er um einiges offener geworden und spricht gern mit Fremden, von denen er glaubt, dass sie geeignete Dämmerwachen abgeben würden. Der Dämmerwächter ist ein standhafter Freund, wenn man sich seine Freundschaft verdient hat, und ein unbestechlicher Wächter seiner Stadt.

Rolle in der Kampagne

Abras Rolle hängt ganz von den Wünschen des SL ab. Nachdem die SC in Teil Eins sein Vertrauen erlangt haben, könnte er leicht überzeugt werden, sie auf ihren unterirdischen Erkundungen zu begleiten. Er könnte sogar seinen Einfluss als Dämmerwächter nutzen, um ihnen Ausrüstung oder Informationen aus dem berühmten Kartenraum der Wache zu besorgen. Vielleicht versucht er sogar, SC für die Dämmerwache zu rekrutieren.

Nebenqueste

Sollte Abra sich mit den SC anfreunden, erzählt er ihnen ein wenig über seine Vergangenheit und seine tote Frau. Vielleicht vertraut er einem weiblichen SC sogar an, dass dieser ihn etwas an Lincora erinnert. Am meisten beklagt er den Umstand, dass er ihre Leiche ohne Kopf begraben musste.

Abra erwartet nicht, dass die SC sich dem Dunklen Reiter stellen – das Schicksal ist aber anderer Ansicht. Wenn die SC dem Dunklen Reiter begegnen, führt dieser den konservierten Kopf Lincora Yiers mit sich – es sollte der vierte Kopf sein, welchen er nicht zu werfen schafft, so dass die SC den Kopf nach ihrem Sieg über den Reiter an sich nehmen und Abra bringen können.

Belohnung: Wenn die SC Lincoras Kopf zu Abra bringen, bringt ihnen dies nicht nur 12.800 EP ein, sondern rührt ihn auch derart, dass er ihnen seinen Mächtigen Zwielichtanhänger schenkt.



Augustil

Selbst unter den Trollauguren von Kaer Maga ist Augustil eine Seltenheit: Er ist ein wahrer Mystiker, dessen kryptische Visionen der Zukunft dabei helfen, seine Artgenossen zu informieren, ihn aber auch zu einem verlockenden Ziel für andere mächtige Gruppierungen in der Stadt machen.

Augustil **HG 8**

EP 4.800

Verbesserter Troll-Mystiker 4 (*PF MHB*, S. 265, 295; *PF EXP* , S. 43)

N Großer Humanoider (Riese)

INI +5; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +18

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 16 (+5 GE, -1 Größe, +7 natürlich)

TP 125 (10W8+80); Regeneration 5 (Feuer oder Säure)

REF +8, **WIL** +12, **ZÄH** +14

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Biss +12 (1W8+6), 2 Klauen +12 (1W6+6)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Zerreißen (2 Klauen, 1W6+6)

Bekannte Mystikerzauber (ZS 4; Konzentration +4)

2. (3/Tag) – *Mittelschwere Wunden heilen, Vorahnung, Zungen*
1. (6/Tag) - *Befehl* (SG 11), *Heiligtum, Identifizieren, Leichte Wunden heilen, Schild des Glaubens*
0. (beliebig oft) – *Gift entdecken, Göttliche Führung, Magie entdecken, Magie lesen, Resistenz, Stabilisieren*

Mysterium Wissen

TAKTIK

Im Kampf Da Augustil seine Studien auf Prophezeiungen und Diplomatie konzentriert hat, kennt er kaum Kampfzauber. Stattdessen verlässt er sich auf seine natürlichen Trollfähigkeiten, brüllt dramatisch (so wie er glaubt, dass es seine primitiven Artgenossen tun) und vollführt Sturmangriffe in vorgetäuschtem Kampfrausch, bei denen er mit seinen Klauen nach jedem in Reichweite schlägt und mit seinen Zähnen nach jedem beißt in der Hoffnung, Gegner so in die Flucht schlagen zu können. Während des Kampfes tritt zudem sein Zungen-Fluch in Kraft und brüllt er auf Aklo wie ein Wahnsinniger.

Moral Auf sich allein gestellt kämpft Augustil nur, bis er erkennt, dass seine Gegner sich nicht in die Flucht schlagen lassen. Dann wirkt er *Heiligtum* und versucht zu entkommen. Sollte er seine Freunde verteidigen oder unter dem Einfluss von Berkanins Drogen stehen, kämpft er bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 23, **GE** 20, **KO** 27, **IN** 12, **WE** 18, **CH** 14

GAB +7; **KMB** +14; **KMV** 29

Talente Beredsamkeit, Eiserner Wille, Im Kampf zaubern, Kampfreflexe, Wachsamkeit

Fertigkeiten Diplomatie +19, Einschüchtern +4, Motiv erkennen +21, Wahrnehmung +18, Wissen (Lokales) +10, Wissen (Religion) +10

Sprachen Celestisch, Gemeinsprache, Riesisch

Besondere Eigenschaften Mystikerfluch (Zungen), Offenbarungen (Tiefe Meditation, Tranceschrift)

Augustil ist zwar ebenso groß und wirkt ebenso gefährlich wie seine wilden Artgenossen und er ist auch durchaus in der Lage einen gewöhnlichen Schläger mit einem Klauenhieb zu zerlegen, verabscheut aber Gewalt. In seinen Augen ist Gewalt das letzte Mittel der geistig Schwachen. Da er unter den legendären Trollauguren von Kaer Maga aufgewachsen ist, muss er sich nur selten schlagen. Er wird jedoch von etwas geplagt, das viel schlimmer ist als das meist raue Trollleben – jeden wachenden Moment seines Lebens wird er von einer Frage verfolgt.

Augustil wurde im berühmten Augurentempel geboren, dem einzigen Gebäudekomplex Kaer Magas, welcher nur Trollen offensteht. Dort leben die Angehörigen dieser machtvollen Gruppierung, wenn sie durch die Straßen ziehen und Geld verdienen. Als Kind übernahm er die Praktiken der Auguren, Informationen durch die groteske Farce der Selbstverstümmelung zu verkaufen. Bei dieser schlitzen die Trolle sich selbst den Bauch auf und „lesen die Zukunft" aus ihren eigenen Eingeweiden, wobei sie darauf vertrauen, dass ihre natürlichen Regenerationskräfte die Wunden binnen Minuten heilen. Der schlaue Augustil verstand sofort, dass es bei dem Ganzen darum ging, nicht nur die Fragen der Bittsteller zu beantworten, sondern von diesen wiederum Informationen zu erlangen und mit diesem Wissen die Fragen anderer zu beantworten.

Vor gut zehn Jahren veränderte sich aber alles: Bei einer Explosion eines Alchemistenlabors im Verschlag, wo Augustil gerade Kunden aus den Mischhäusern beriet, wurde der Troll beinahe getötet. Er erlitt furchtbare Verbrennungen und wurde meterweit direkt in das Zentrum des mysteriösen Monuments der Traumsäulen geschleudert. Diese beiden schwarzen, 6 m hohen Halbmondsäulen mit ihren seltsamen Sternenmustern sind berühmt dafür, jeden in Schlaf zu versetzen und am Leben zu erhalten, der sie berührt. Augustil schlief ein, noch bevor er auf dem Boden aufschlug.

Sobald die chemischen Brände gelöscht waren, zogen Ortsansässige den Troll aus dem Zentrum des Monuments mithilfe langer Haken, welche sie für eben diesen Zweck verwahrten. Doch während die meisten, welche dem Effekt der Säulen erliegen, von seltsamen, farbenfrohen Träumen berichten, an deren Einzelheiten sie sich nicht erinnern können, erwachte Augustil schreiend und in einer unbekannten Sprache plappernd, während er sich die Klauen ins eigene Fleisch trieb. Seine Artgenossen wurden gerufen, welche den weinenden Troll in den Tempel verbrachten.

Augustil weiß nicht, was ihm während seines Schlafes zwischen Säulen wiederfahren ist. Er erinnert sich nur an

helle Lichter, ein Gefühl unglaublicher Leere und an rasche Blicke auf entstehende Sterne und sterbende Welten. Er weiß nicht, warum er plötzlich die Sprache versteht, in welcher er beim Erwachen gesprochen hat und die er mittlerweile als Aklo identifiziert hat. Er brabbelt aber immer noch auf Aklo unter Stress oder während eines prophetischen Anfalls.

An jenem schicksalshaften Tag wurde aus dem Informationshändler Augustil ein echter Prophet, dessen meist schlecht verstandenes Geplapper mit überraschender Genauigkeit zutrifft. Da er aber nicht in der Lage ist zu kontrollieren, wann und wie diese Ausbrüche erfolgen – und sie daher auch niemandem in Rechnung stellen kann -, arbeitet Augustil nicht mehr auf der Straße, sondern hält sich fast nur noch im Tempel auf. Assistenten folgen ihm, um ihm zu helfen und die Ergebnisse seiner „Geistesblitze“ zu sammeln. Wenn diese Prophezeiungen entschlüsselt werden, liefern sie den Auguren noch größere Ressourcen für ihre Geschäfte. Von seinen Kameraden wird Augustil eher respektiert als gefürchtet.

Dennoch ist der Troll unzufrieden. Dass er seine Prophezeiungen nicht kontrollieren kann, verängstigt ihn zutiefst. Dies gilt auch hinsichtlich des Umstandes, dass er nicht weiß, wie er an diese Gabe gekommen ist. Er hat die Traumsäulen intensiv studiert, ist bisher aber zu keinem Ergebnis gekommen. Auch dass er seine Vorhersagen oft auf Aklo trifft, sorgt ihn, da er kaum Gutes über diese uralte Sprache in Erfahrungen gebracht hat. Die meisten seiner Begleiter betrachten seine Prophezeiungen als göttliche Geschenke und Belohnungen für die Urteilsfähigkeit und Ausgeglichenheit der Auguren. Doch tief in seinem Herzen fürchtet Augustil, dass ihre wahre Quelle etwas Älteres, Kälteres und noch viel Fremdartigeres sein könnte.

Rolle in der Kampagne

Augustil wird erstmals als unfreiwilliger Gegner in Berkanins Werkstatt angetroffen. Sobald die SC ihn gerettet haben, ist er extrem dankbar. Er könnte sich in die Abgeschiedenheit des Tempels zurückziehen und seinen Einfluss nutzen, um den SC magische Ausrüstungsgegenstände zukommen zu lassen. Er könnte aber auch eine aktivere Rolle übernehmen. Solltest du meinen, dass die SC weitere Unterstützung benötigen, könnte Augustil entscheiden, dass ihre Nachforschungen hinsichtlich uralter Magie vielleicht seine eigenen Fragen beantworten können, so dass er sie gegen den Rat seiner Artgenossen in die Unterstadt begleitet. In diesem Fall ist er kaum eine Hilfe im Kampf, sondern nutzt seine Magie, um die SC zu heilen. Ferner bieten seine unkontrollierbaren Prophezeiungen dem SL eine gute Möglichkeit, einen Blick auf kommende Ereignisse zu werfen, Hinweise zu Geschichte und Wesen von Orten zu liefern und den SC zu helfen, dank neuer Enthüllungen sich einiges zusammenzureimen. Augustil weigert sich aber, Kaer Maga zu verlassen, außer er kann überzeugt werden, nur auf diese Weise das Rätsel seiner Mystikernatur lösen zu können.

Nebenqueste

Augustil vermutet, dass die SC bald in die Unterstadt aufbrechen werden. Ehe die Gruppe die Theraspitze verlässt, nimmt er sie beiseite und bittet um einen Gefallen: Er hat gehört, dass ein Fluss durch die Unterstadt führen soll, welcher ähnliche Eigenschaften besitzt wie der Styx. Sollten die SC ihm eine Phiole vom Wasser dieses Flusses bringen, wird er ihnen dafür eine magische Fliege geben. Augustil hofft, dass ein befreundeter Alchemist mit dem Wasser die entsetzlichen Träume, unter denen er zuweilen leidet, schwächen oder ganz vereiteln kann.

Belohnung: Falls die SC Augustil eine Phiole vom Fluss der Erinnerung in Bereich **B14** bringen, erhalten sie 9.600 EP und eine Zauberstatuette (Ebenholzfliege).



Der Dunkle Reiter

Der Dunkle Reiter lebt schon länger unter Kaer Maga, als es Menschen in Varisia gibt. Jedes Jahr reitet er einmal aus, um das Land aus unbekannten Gründen zu terrorisieren und jene zu töten, deren Namen in seinem mystischen Teich erscheinen.

Der Dunkle Reiter **HG 12**

EP 19.200
Einzigartiger Kopfloser Reiter (*PF MHB II,* S. 150)
RB Mittelgroßer Untoter
INI +7; **Sinne** Blindsicht 18 m; Wahrnehmung +21
Aura Unheimliche Ausstrahlung (9 m, SG 22)

VERTEIDIGUNG

RK 27, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 26 (+1 GE, +4 natürlich, +12 Rüstung)
TP 142 (15W8+75); Schnelle Heilung 5
REF +8, **WIL** +12, **ZÄH** +10
Immunitäten wie Untote; **Verteidigungsfähigkeiten** Resistenz gegen Fokussieren +4; **ZR** 22

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m
Nahkampf *Stachelflegel* +17/+12/+7 (1W8+7/19–20 plus 1W6 Kälte), *Beil 2,* +17/+12 (1W6+7/19–20/x3 plus 1W6 Kälte)
Angriffsfläche 1,50 m; **Reichweite** 1,50 m
Besondere Angriffe Enthauptung, Hund rekrutieren, Kalte Klinge, Reittier herbeirufen, Schädel schleudern, Todesruf (SG 22)
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 15; Konzentration +20)
Immer - *Luftweg*, *Zungen*

TAKTIK

Im Kampf Der Dunkle Reiter zieht den berittenen Kampf vor und nutzt häuft die Talente Berittener Kampf und Beherzter Sturmangriff, um mit seinem *Stachelflegel* nach Gegnern zu schlagen. Sollte er zum Absteigen gezwungen werden, bewegt er sich so, dass er Volle Angriffe ausführen kann. Er setzt seine Fähigkeit Schädel schleudern gegen Gegner ein, die sich zusammenrotten oder Abstand zu wahren versuchen.
Moral Der Dunkle Reiter fürchtet den Tod nicht. Er kämpft bis zur Zerstörung, dann löst sich sein Körper auf und seine leere Rüstung, sowie seine Ausrüstung fallen zu Boden. Sein Reittier stirbt ebenfalls augenblicklich und verweht zu Nichts.

SPIELWERTE

ST 23, **GE** 17, **KO** —, **IN** 14, **WE** 16, **CH** 21
GAB +11; **KMB** +17; **KMV** 30
Talente Angriff im Vorbeireiten, Beherzter Sturmangriff, Berittener Kampf, Doppelschnitt, Kampf mit zwei Waffen, Kampfreflexe, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kampf mit zwei Waffen **Fertigkeiten** Einschüchtern +23, Heimlichkeit +16, Motiv erkennen +21, Reiten +13, Überlebenskunst +18, Wahrnehmung +21
Sprachen Finsterländisch, Thassilonisch; *Zungen*
Ausrüstung *Ritterrüstung +3*, *Beil +2*, *Stachelflegel*, drei abgetrennte Köpfe

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Enthauptung (AF) Jede Kreatur, welche durch einen bewaffneten Angriff des Dunklen Reiters auf negative Trefferpunkte reduziert wird, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 23 bestehen, um nicht enthauptet zu werden. Eine Enthauptung tötet das Opfer augenblicklich; der Kopf rollt an die Seite des Dunklen Reiters und verbindet sich über eine befleckte Lederschnur mit seiner Rüstung. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Stärke.
Schädel schleudern (ÜF) Als Standard-Aktion kann der Dunkle Reiter alle 1W4 Runden einen abgetrennten Kopf bis zu 9 m weit werfen. Der Kopf explodiert bei Kontakt in einer Explosion von 6 m Radius, welche allen Kreaturen im Wirkungsbereich 10W6 Punkte negativen Energieschaden verursacht (Reflex SG 22, halbiert). Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.
Hund rekrutieren (ÜF) Jeder vom Dunklen Reiter getöteten Kreatur muss ein Willenswurf gegen SG 22 gelingen, um nicht als Schattenmastiff – einem der Hunde des Kopflosen Reiters – ins Leben zurückzukehren. Die Seele der Kreatur bleibt gefangen, sie weiß um ihr Schicksal und kann frühere Gefährten erkennen, sich aber nicht den Befehlen des Kopflosen Reiters direkt widersetzen. Solange dieser Schattenmastiff lebt, kann die Seele nicht mittels *Tote erwecken* oder andere Effekte ins Leben zurückgeholt werden. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.
Reittier herbeirufen (ÜF) Der Dunkle Reiter kann als Standard-Aktion ein einzigartiges Reittier mit den unten folgenden Spielwerten herbeirufen.

Das Reittier des Dunklen Reiters

Infernalisches Streitross-Tiergefährte
RB Großes Tier
INI +3; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +14

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 21 (+1 Ausweichen, +3 GE, -1 Größe, +12 natürlich)
TP 85 (10W8+40)
REF +12, **WIL** +6, **ZÄH** +10
Resistenzen Feuer 10, Kälte 10; **SR** 5/Gutes; **ZR** 17

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m
Nahkampf Biss +12 (1W4+6), 2 Hufe +7 (1W6+3)
Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m
Besondere Angriffe Gutes niederstrecken 1/Tag (Schaden +10 gegen Gegner guter Gesinnung)
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 15; Konzentration +20)
Immer - *Luftweg*

SPIELWERTE

ST 22, **GE** 17, **KO** 17, **IN** 2, **WE** 12, **CH** 6
GAB +7; **KMB** +14; **KMV** 28 (32 gegen Zu-Fall-bringen)
Talente Abhärtung, Ausweichen, Beweglichkeit, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille
Fertigkeiten Wahrnehmung +14
Besondere Eigenschaften Streitross

In Varisia kennt man ihn als den Dunklen Reiter. In Ustalav ist er der Schwarze Jägersmann. Für die Orks von Belkzen ist er der Hundeführer. Doch wo immer der Herr des Dunklen Waldes auftaucht, erkennt man ihn als Überbringer des Unheils.

Nur wenige wissen, wo der Dunkle Reiter haust, doch viele kennen die Legenden über ihn. Etwa einmal jedes Jahr reitet der Kopflose Reiter mit seiner bellenden Meute schattenhafter Hunde, in einer kalten, mondlosen Nacht durch die Wälder des nordwestlichen Avistans. Niemand weiß, nach welchen Kriterien er seine Opfer auswählt. Die Jagd dauert an, bis der Reiter seine Beute erreicht und den Namen des Sterblichen ausruft. Dann tötet er seine Beute und fügt manchmal seine Opfer seinem Jagdrudel hinzu. Nahezu jedem ist es ein Rätsel, wie der Reiter diese Namen kennen kann oder seine Beute aufzuspüren vermag. Das Märchen „Der Waisenjunge und der Reiter“ belegt, dass selbst jene, die keine richtigen Namen besitzen, seiner Macht unterliegen.

Als der Runenherrscher der Gier Kaer Maga entdeckte, lebte der Dunkle Reiter dort bereits in einem fremdartigen unterirdischen Reich. Im Gegensatz zu den Mnemoiden wurde der Dunkle Reiter nie in die Dienste des Runenherrschers gezwungen, nahm aber auch keinen Anstoß an Karzougs Gegenwart. Doch viele Jahre später kam es in seinem Reich zu einer Veränderung: Die Leuchtpilze an der Decke verloren an Kraft und die Portalsteine hörten auf, zuverlässig zu arbeiten. Der an seine Halbebene gefesselte Dunkle Reiter schluckte seinen Stolz hinunter und bat den Runenherrscher Karzoug um Hilfe. Karzoug stimmte zu, dämmte die Magie des Dunklen Waldes mit Hilfe der *Scherbe der Völlerei* ein und verwandelte die Schwarze Feste in einen Palast des Untodes. Im Gegenzug forderte er, dass der Dunkle Reiter die Scherbe vor allen beschützen sollte, die nach ihr suchten.

Der Dunkle Reiter ist eine kalte, fremdartige Wesenheit. Manche glauben, dass er einst ein Diener Pharasmas gewesen ist – ein Sensenmann, dem seine Tätigkeit zu gut gefiel, so dass er verflucht wurde. Andere halten den Dunklen Wald für ein Relikt der Baumeister der Grüfte von Orv und den Dunklen Reiter für ein Werkzeug, mit dem sie schlechte Arbeiter ausmerzten. Wieder andere glauben, dass der Dunkle Reiter und sein Reich aus einer fernen Zukunft stammen und der *Namenteich* das Werk eines Intelligenzwesen sei, welche wie Norgorbers Häuter die Welt mittels Meuchelmord in eine bestimmte Zukunft zu lenken sucht.

Rolle in der Kampagne

Der Dunkle Reiter ist der Endgegner dieses Abenteuers. Die SC sollen ihn besiegen und der Region der Inneren See eine kurze Atempause von ihm gestatten. Die unheimliche Magie und die außerweltlichen Wünsche des Dunklen Waldes und der Schwarzen Feste bestehen aber weiter. Irgendwann wird sich ein neuer Dunkler Reiter aus dem *Namenteich* oder einem anderen Element dieser Halbebene erheben – und dieser neue Reiter könnte sich an denen rächen wollen, die seinen Vorgänger zur Strecke gebracht haben!



Ardathanatus

Der Name „Ardathanatus" ist den Priestern des Windliedklosters gut bekannt – er ist eine Albtraumgestalt, eine düstere Legende und ein monströser Verräter aus der Frühzeit des Zeitalters der verlorenen Omen.

Ardathanatus **HG 14**

EP 38.400

Elfischer Kleriker des Yamasoth 15

CB Mittelgroßer Humanoider (Elf)

INI +0; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +17

VERTEIDIGUNG

RK 29, Berührung 17, auf dem falschen Fuß 29 (+4 Ablenkung, +12 Rüstung, +2 unheilig, +1 Verständnis)

TP 205 (15W8+134)

REF +7, **WIL** +17, **ZÄH** +13; +2 gegen Bannmagieeffekte, +2 gegen Verzauberung, +4 gegen Furcht und Gift

Immunitäten Schlaf; **Resistenzen** Säure 20; **SR** 3/—, 10/Adamant (150 Punkte); **ZR** 27

Schwächen Fluch des Neids

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf *Hellebarde des Häuters* +20/+15/+10 (1W10+9/×3)

Besondere Angriffe Negative Energie fokussieren 4/Tag (SG 18, 8W6), Zorn des Abyss 8/Tag (Angriff +7, Schaden +7, RK –2), Sense des Bösen 2/Tag

Zauberähnliche Domänenfähigkeiten (ZS 15; Konzentration +20)
8/Tag — Säurepfeil

Zauberähnliche Fähigkeiten des Zerbrochenen Sterns (ZS 15; Konzentration +20)
1/Tag — *Magie bannen*

Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 15; Konzentration +20)
8. — *Erdbeben*[D] (SG 23), Schnelles *Kritische Wunden heilen*
7. — *Abstoßung* (SG 22), *Blasphemie*[D] (SG 22), Schnelles *Schwere Wunden heilen*
6. — *Heilung*, *Heldenmahl*, *Klingenbarriere* (SG 21), *Steinhaut*[D]
5. — *Ebenenwechsel* (SG 20), *Flammenschlag* (SG 20), Schnelles *Leichte Wunden heilen*, Schneller *Schild des Glaubens*, *Steinwand*[D], *Zauberresistenz*
4. — *Bewegungsfreiheit*, *Kritische Wunden heilen* (2x), *Luftweg*, *Mächtige Magische Waffe*, *Steindornen*[D] (SG 19)
3. —*Magie bannen*, *Magisches Schutzgewand*, *Mit Stein verschmelzen*, *Schwere Wunden heilen* (2x), *Wut*[D]
2. — *Erde und Stein erweichen*[D], *Geräuschexplosion* (SG 17), *Mittelschwere Wunden heilen* (2x), *Teilweise Genesung*, *Waffe des Glaubens*
1. — *Befehl* (2x, SG 16), *Heiligtum* (SG 16),*Leichte Wunden heilen* (3x), *Unheil*[D] (SG 16)
0. (beliebig oft) — *Ausbluten* (SG 15), *Licht*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*

D Domänenzauber; **Domänen** Dämonen[EXP], Erde



TAKTIK

Vor dem Kampf Ardathanatus wirkt täglich *Teilweise Genesung* auf sich, um die Auswirkungen von Schlafmangel auszugleichen. Dann wirkt er *Heldenmahl*, um sich und seine Ritualhelfer zu nähren. Er wirkt *Magisches Schutzgewand* auf seine Rüstung und jeden Tag *Mächtige Magische Rüstung* auf seine Hellebarde. Sobald er erfährt, dass die SC sich nähern, wirkt er zudem *Bewegungsfreiheit, Luftweg, Steinhaut* und *Zauberresistenz* auf sich selbst.

Im Kampf Ardathanatus wirkt Schneller *Schild des Glaubens* in der ersten Kampfrunde (der Bonus ist in seinen Werten bereits enthalten). Zugleich wirkt er *Abstoßung*, um sich die SC vom Leib zu halten. Er verbleibt am Nordende der Kammer und setzt Fernkampfzauber wie *Klingenbarriere, Flammenschlag* und *Blasphemie* ein. Sollten ihm die Fernkampfzauber ausgehen oder Gegner ihn erreichen, greift er auf seine Hellebarde zurück. Wenn er unter 150 TP reduziert wird, nutzt er seine schnellen Heilzauber für sich selbst. *Heilung* wirkt er erst, wenn er unter 50 TP reduziert wird.

Moral Ardathanatus kämpft bis zum Tod, solange sein Glauben an Yamasoth nicht erschüttert wird (siehe seine Nebenqueste). Sollte er einer Niederlage ins Auge blicken, wirkt er *Erdbeben* als letztes Mittel, um das Gebäude über sich und seinen Gegnern zum Einsturz zu bringen.

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 10, **KO** 14, **IN** 12, **WE** 20, **CH** 13

GAB +11; **KMB** +16; **KMV** 34

Talente Abhärtung, Gezieltes Fokussieren, Konstrukt herstellen, Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Schnell zaubern, Umgang mit Rüstungen (schwere), Waffenfokus (Hellebarde), Wundersamen Gegenstand herstellen

Fertigkeiten Sprachenkunde +6, Wahrnehmung +17, Wissen (Arkanes) +14, Wissen (Geschichte) +7, Wissen (Religion) +9, Zauberkunde +19 (Eigenschaften magischer Gegenstände identifizieren +21)

Sprachen Abyssisch, Elfisch, Gemeinsprache, Nekril, Thassilonisch

Besondere Eigenschaften Elfenmagie, Waffenvertrautheit, Zeichen Yamasoths,

Ausrüstung *Adamant-Ritterrüstung +1, Hellebarde des Häuters, Gürtel der Körperkraft +4* (ST, KO), *Resistenzumhang +2, Apokalypsenschlüssel, Stirnreif der Erwachten Weisheit +2, Scherbe des Neids*, Zauberkomponentenbeutel, Unheiliges Symbol des Yamasoth, Diamantstaub (für *Steinhaut*, Wert 750 GM)

Besondere Fähigkeiten

Fluch des Neids (ÜF) Ardathanatus leidet unter dem Fluch des Neids. Er kränkelt, wenn er sich innerhalb von 9 m zu einem Kleriker oder Elfen aufhält. Körperlicher Kontakt mit einem anderen Kleriker oder Elfen (inklusive im Rahmen von Berührungszaubern) erweckt bei ihm Übelkeit, sofern ihm kein Zähigkeitswurf gegen SG 20 gelingt.

Zeichen Yamasoths (ÜF) Ardathanatus hat seine Seele Yamasoth im Rahmen eines finsteren Rituals geweiht, auf dessen Höhepunkt er sich das linke Auge herausgerissen und es verspeist hat. Solange er für Yamasoth von Wert ist, erhält er einen unheiligen Bonus von +2 auf seine RK und zusätzliche +4 TP pro TW. Ferner erleidet er keine Mali auf Charismawürfe, während er mit beschworenen Qlippoth interagiert.

Ardathanatus ist sehr groß für einen Elfen und zugleich ausgezehrt und bleich. Er wirkt beinahe wie ein Untoter, trägt aber die meiste Zeit eine beeindruckende Ritterrüstung aus Adamant, welche seinen ganzen Körper bedeckt.

Ardathanatus hat sich sein eigenes Auge als Opfergabe an Yamasoth herausgerissen, so dass die Augenhöhle nun lediglich ein finsteres Loch aus Narbengewebe ist. Seine dünnen, fahlen Lippen formen oft ein irrsinniges, grausames Grinsen.

Der junge, neugierige und zielstrebige Ardathanatus stammt aus einer kleinen, aber uralten Elfenansiedlung. Der Adelige nahm seinen grandios klingenden Namen an, als er der Kirche Pharasmas beitrat und dann mehrere Jahre als Kleriker und Abenteurer verbrachte. Nachdem er seine Begleiter allesamt überlebt hatte, schloss Ardathanatus sich dem Windliedkloster an. Mit ArodensTod verlor er den Verstand und ermordete mehrere Priester, ehe er in die Wildnis floh. In den Tiefen des Hohlberges fand er einen neuen Glauben an den Qlippothfürsten Yamasoth. Er sehnt sich danach, seinem neuen Gott zu helfen, die Aufgabe zu vollenden, mit welcher dieser zu Beginn des Zeitalters der Verlorenen Omen begonnen hat.

Rolle in der Kampagne

Sollten die SC es schaffen, Ardathanatus zu erlösen (siehe seine Nebenqueste), macht er den Wiederaufbau des Windliedklosters zu seinem Hauptziel, während er seinen Glauben an Pharasma zurückgewinnt.

Nebenqueste

Ein Charakter, welcher im Tempel des Sonnenaufgangs (Bereich **C3**) vor der Statue Sarenraes betet, erhält eine Vision über Ardathanatus und den Schmerz und Schrecken, welche er vor einhundert Jahren über das Kloster gebracht hat, als er zu einem Berserker wurde. Zugleich ist der SC überzeugt, dass die Seele des Elfen noch nicht endgültig verloren ist. Die Vision bestätigt ihm, dass ein Funken seines alten Glaubens an Pharasma immer noch vorhanden ist und wieder entfacht werden könnte. Aufgrund dieser Vision weiß der SC, dass Ardathanatus nicht getötet werden darf, wenn man ihm die Möglichkeit zur Reue geben will.

Um diese Queste zu vollenden, muss Ardathanatus lebendig gefangengenommen werden. Geistesbeeinflussende Effekte wie *Person bezaubern* genügen, man kann ihn aber auch bewusstlos schlagen oder stabilisieren, ehe er stirbt. Einmal besiegt und gefangen muss man ihm sodann seine Irrtümer aufzeigen. Dies erfordert drei aufeinanderfolgende Fertigkeitswürfe für Diplomatie gegen SG 41 im Laufe mehrerer 1W4 Stunden langer Unterhaltungen; pro Tag kann nicht mehr als eine solche Diskussion erfolgen, damit Ardathanatus Zeit hat, über die Worte nachzudenken. Ein Anhänger Pharasmas' erhält einen Situationsbonus von +10 auf diese Würfe. Sollte er zudem auf Ardathanatus' Notizen aus Bereich **D2** zurückgreifen, erhält er einen weiteren Bonus von +5 auf die Würfe. Sobald drei Würfe in Folge gelingen, verliert Ardathanatus seinen Glauben an Yamasoth und beginnt zu bereuen. Es sind keine weiteren Würfe mehr erforderlich und der Elf wird zu einem ehemaligen Kleriker, welcher sich wieder der pharasmischen Kirche anschließen will.

Belohnung: Neben den normalen EP für den Sieg über Ardathanatus erhalten die SC zusätzliche 51.200 EP, wenn sie Ardathanatus von seinem bösen Pfad führen. Er bietet ihnen alle seine magischen Gegenstände bis auf den *Apokalypsenschlüssel* an, den er für sich behält, um andere Übeltäter davon abzuhalten, die in den Gewölben unter dem Windliedkloster verborgene Macht zu missbrauchen.

Casamir Azmeren

Casamir gehört dem Windliedkloster schon viele Jahre an. Er ist einer der wenigen Überlebenden und benötigt verzweifelt Hilfe!

Casamir Azmeren **HG 7**

EP 3.200
Halbelfischer Kleriker Desnas 8 mittleren Alters
CG Mittelgroßer Humanoider (Elf, Mensch)
INI +3; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 14 (+1 Ausweichen, +3 GE, +4 Rüstung)
TP 35 (8W8–4)
REF +6, **WIL** +10, **ZÄH** +6; +2 gegen Verzauberung
Immunitäten Schlaf

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Sternmesser +2*, +7/+2 (1W4+1/×3)
Fernkampf *Sternmesser +2*, +11/+6 (1W4+1/×3)
Besondere Angriffe Positive Energie fokussieren 7/Tag (SG 16, 4W6), Heilige Lanze (4 Runden, 1/Tag)
Zauberähnliche Domänenfähigkeiten (ZS 8; Konzentration +11)
6/Tag — Glückspilz, Hauch des Guten
Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 8; Konzentration +11)
4. — *Bewegungsfreiheit*[D], *Heiliger Schlag* (SG 17), *Verständigung*
3. — *Nahrung und Wasser erschaffen*, *Magie bannen*, *Mit Stein verschmelzen*, *Schutz vor Energien*[D], *Gleißendes Licht*
2. — *Beistand*[D], *Ort Weihen*, *Person festhalten* (SG 15), *Stille* (SG 15), *Geräuschexplosion* (SG 15)
1. —*Göttliche Gunst*, *Heiligtum* (SG 14), *Verhüllender Nebel*, *Schild des Glaubens*, *Schutz vor Bösem*[D], *Untote entdecken*
0. (beliebig oft) —*Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Stabilisieren*, *Wasser erschaffen*
[D] Domänenzauber; **Domänen** Glück, Gutes

TAKTIK

Vor dem Kampf Casamir wirkt jeden Morgen *Nahrung und Wasser erschaffen*.
Im Kampf Casamir verbringt die ersten Kampfrunden damit, seine Verteidigung aufzubauen: Er wirkt auf sich *Bewegungsfreiheit* und *Schild des Glaubens,* gefolgt von *Heiligtum*, damit er sich leichter auf dem Schlachtfeld bewegen kann. Er konzentriert sich darauf, Verbündete zu heilen, und setzt Kampfzauber nur dann ein, wenn seine Verbündeten nicht sonderlich angeschlagen wirken.
Moral Casamir versucht, sich in Sicherheit zu bringen, wenn er unter 10 TP reduziert wird und sich keine Verbündeten in der Nähe befinden, die ihn beschützen könnten. Sein bevorzugter Rückzugspunkt ist der Pharus Pharasmae. Er versucht, am Leben zu bleiben, um erneut mittels *Verständigung* um Hilfe zu rufen oder zumindestens berichten zu können, was dem Windliedkloster zugestoßen ist.

SPIELWERTE

ST 9, **GE** 16, **KO** 8, **IN** 13, **WE** 16, **CH** 14
GAB +6; **KMB** +5; **KMV** 19
Talente Ausweichen, Fertigkeitsfokus (Überlebenskunst), Im Kampf zaubern, Kernschuss, Zusätzliches Fokussieren
Fertigkeiten Diplomatie +9, Überlebenskunst +14, Wahrnehmung +5, Wissen (Lokales) +5, Wissen (Natur) +5, Wissen (Religion) +12; **Volksmodifikatoren** Wahrnehmung +2
Sprachen Elfisch, Gemeinsprache, Varisisch
Besondere Eigenschaften Elfenblut, Gunst des Schicksals (1/Tag)
Ausrüstung *Beschlagene Lederrüstung +1*, *Sternmesser +2*, *Resistenzumhang +1*, kleine Pharus Pharasmae Figur, silbernes heiliges Symbol Desnas, Materialkomponentenbeutel, 32 GM

Casamir lebt schon fast sein ganzes Leben im Windliedkloster. Er ist groß und schlank, hat blaue Augen, ein schwaches Kinn und ein breites Lächeln. Er ist recht gutaussehend, doch zeugen erste Falten bereits von seinem fortgeschrittenen Alter. Sein Haar dagegen ist immer noch füllig und kräftig rot wie in jungen Jahren. Eigentlich ist Casamir fröhlich und geduldig, doch die jüngsten Ereignisse haben ihn traumatisiert: Er musste den Tod mehrerer Freunde mitansehen, dann die Manifestation der Schreckensgeschichten, welche er seit seiner Kindheit kannte, und schließlich die Niederlage und Versteinerung seiner Tochter, Koriah.

Casamir ist das Resultat einer leidenschaftlichen, aber dennoch kurzlebigen Beziehung zwischen einer Menschenfrau aus einem kleinen Dorf nahe dem Windliedkloster und einem reisenden, elfischen Abenteurer. Seine Mutter kannte nicht einmal den Namen seines Vaters. Sie erzog ihn zu einem Anhänger Desnas, und als er älter wurde, verfiel er nicht nur Desnas Lehren, sondern auch der Majestät des Windliedklosters. Nicht einmal die Geschichten über Ardathanatus, welcher keine 20 Jahre vor seiner Geburt Viele ermordet hatte, konnten Casamirs Liebe für das Kloster dämpfen und als seine Mutter verstarb, trat er offiziell dem Kloster bei.

Während der nächsten Jahrzehnte diente Casamir als Akolyt. Seine Lehrerin war eine andere Halbelfe, die wunderschöne Melusia. Im Laufe dieser Jahre entstand zwischen den beiden Desnagläubigen eine Bindung, welche über die gemeinsame Religion hinausging, doch fürchtete Melusia, dass Casamir die Wunder der Welt nicht hinreichend erlebt hatte. Sie liebte ihn sehr, wusste aber, dass er im Falle einer Hochzeit wohl gar nicht mehr auf Reisen gehen würde. Als er also an seinem dreißigsten Geburtstag endlich den Mut auf-

brachte, um ihre Hand anzuhalten, stellte sie ihm traurig ein Ultimatum - Sie würde ihn heiraten, sofern er ihr drei Geschenke brachte:drei Töpfe voller Erde, welche er von drei verschiedenen Ort holen musste – aus den Ebenen des brevischen Rostlands, aus den M'neri-Ebenen Sargavas und den qadirischen Pareschebenen. Natürlich hatte ihre Wahl einen Grund, denn Casamir würde dafür die ganze Region der Inneren See bereisen müssen. Als Priester Desnas verstand Casamir den Sinn von Melusias Bitte sofort und verzweifelte nicht. Stattdessen holte er die Genehmigung ein, das Kloster verlassen zu dürfen. Und als er ein Jahr später erfolgreich zurückkehrte, heirateten er und Melusia.

Die beiden halbelfischen Priester Desnas versuchten wiederholt, ein Kind zu zeugen, mussten nach drei Fehlgeburten aber akzeptieren, dass ihnen eine Familie nicht vergönnt war. Stattdessen konzentrierten sie sich auf die Arbeit und rekrutierten mehr Priester für das Kloster als jeder andere. Im Jahre 4679 AK kam es zu einem Wunder und einer Tragödie: Melusia brachte eine Tochter zur Welt, starb aber bei der Geburt. Casamir erlitt eine Glaubenskrise, da kein Kleriker von Windlied in der Lage war, *Tote erwecken* zu wirken. Er überstand diese Krise aber dank der Liebe zu seiner neugeborenen Tochter Koriah, so dass am Ende sein Glauben stärker war als je zuvor. Er gab sein Bestes bei Koriahs Erziehung, und als sie erwachsen war, wurde sie nicht nur zu einer erfolgreichen Abenteurerin, sondern auch zu einer respektierten und berühmten Angehörigen der Gesellschaft der Kundschafter. Casamir glaubt, dass Koriah das Beste sei, woran er je Anteil gehabt hat, und betrachtet sie als seinen größten Triumph.

Rolle in der Kampagne

Casamirs erste Funktion besteht darin, die SC darüber zu informieren, was sich im Windliedkloster zugetragen hat. Während des Kampfes erkannte er Ardathanatus aufgrund alter Bilder auf denen der Elf zu sehen war. Er kann den SC als Heiler beistehen, siehe Bereich **A5**. Er zögert zwar, die SC zu begleiten, teilt ihnen aber mit, dass sich im Windliedtempel (Bereich **C2**) ein großes Lager magischer Notfallausrüstung befindet, und er davon ausgehe, dass keiner der Priester es erreichen konnte. Sollte er dazu nötiges Material erhalten, kann er eine Karte der oberen Gewölbe zeichnen. Er weiß aber nicht, was sich hinter jenen Türen befinden, die mit *Apokalypsenschlössern* gesichert sind.

Nach Ende des Abenteuers bleibt Casamir im Kloster, um beim Wiederaufbau zu helfen. Sollten die SC es schaffen, Ardathanatus auf den rechten Pfad zurückzuführen, kann es sein, dass sie Casamir davon überzeugen müssen, den früheren Verräter im Kloster leben zu lassen. Sollten die SC aber seine Tochter gerettet und einen guten Eindruck gemacht haben, wird er ihrem Urteil vertrauen. Er bietet ihnen seine Freundschaft an und sollten sie jemals nach Windlied zurückkehren, wird er sicherstellen, dass sie kostenlose Unterkunft und Heilung erhalten.

Nebenqueste

Wenn die SC Casamir zum ersten Mal treffen, gilt seine Hauptsorge der Rettung seiner Tochter, welche von Ardathanatus' Medusadienerin versteinert und verschleppt wurde. Er glaubt, dass Koriahs Statue immer noch über der Erde sei, kann sie aber nicht wieder in Fleisch zurückverwandeln. Dennoch bittet er die SC, sie zu retten.

Belohnung: Wenn Koriah entsteinert und mit Casamir wiedervereint wird, erhalten die SC 9.600 EP.



Koriah Azmeren

Koriah Azmeren ist eigensinnig und handelt schnell – manchmal auch übereilt. Während ihres raschen Aufstieges innerhalb der Gesellschaft der Kundschafter hat sie sich einige Feinde gemacht. Sie ist eine Expertin für die Finsterlande, doch die Angelegenheit im Windliedkloster hat sich als zu groß für sie erwiesen.

Koriah Azmeren **HG 10**

EP 9.600

Halbelfische Waldläuferin (Tiefenwandererin) 11 (*PF ABR II*, S. 74)

CG Mittelgroße Humanoide (Elf, Mensch)

INI +5; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +24

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 17, auf dem falschen Fuß 19 (+1 Ablenkung, +1 Ausweichen, +5 GE, +3 natürlich, +4 Rüstung, +1 Schild)

TP 142 (11W10+77)

REF +12, **WIL** +5, **ZÄH** +12; +2 gegen Verzauberung

Immunitäten Schlaf; **Verteidigungsfähigkeiten** Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf *Mithral-Bastardschwert des Eises +1*, +13/+8/+3 (1W10+4/17–20 plus 1W6 Kälte), *Peitschenaklys* +13/+8/+3 (1W8+2)

Fernkampf *Peitschenaklys* +17/+12/+7 (1W8+1)

Besondere Angriffe Erzfeind (Elfen +4, Untote +4, Ungeziefer +2)

Vorbereitete Waldläuferzauber (ZS 8; Konzentration +10)

3. — *Mittelschwere Wunden heilen*
2. — *Ausdauer des Ochsen, Rindenhaut*
1. — *Bleiklingen*[EXP], *Lange Schritte, Energien widerstehen*

TAKTIK

Vor dem Kampf Koriah wirkt *Rindenhaut, Lange Schritte* und *Ausdauer des Ochsen,* ferner nutzt sie ihren *Zauberstab: Katzenhafte Anmut*.

Im Kampf Koriah wirkt in der ersten Kampfrunde *Bleiklingen* und nutzt Bund des Jägers, um ihren Gefährten passende Boni gegen Erzfeinde zu verleihen. Sollte sie sich bewegen müssen, um Gegnern im Kampf zu begegnen, führt sie gern einen Angriff mit ihrem Aklys aus, um ein Ziel zu Fall zu bringen, ehe sie in Nahkampfreichweite geht. Sie hebt sich *Mittelschwere Wunden heilen* für den Fall auf, dass ein Verbündeter in den negativen TP-Bereich reduziert wird oder, falls sie allein kämpft und unter 25 TP reduziert wird.

Moral Sollte Koriah unter 25 TP reduziert werden, zieht sie sich aus dem Kampf zurück. Sie setzt ihr Aklys ein, um Gegner zu Fall zu bringen und sie somit von der Verfolgung abzuhalten. Solange aber noch Verbündete kämpfen, wird sie diese nie im Stich lassen.

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 20, **KO** 20, **IN** 10, **WE** 14, **CH** 8

GAB +11; **KMB** +14 (mit Aklys zu-Fall-bringen +16); **KMV** 31

Talente Abhärtung, Ausdauer, Ausweichen, Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Kampf mit zwei Waffen, Mächtiger Kampf mit zwei Waffen, Umgang mit Exotischen Waffen (Aklys), Umgang mit Exotischen Waffen (Bastardschwert), Verbesserter Kampf mit zwei Waffen, Verbesserter Kritischer Treffer (Bastardschwert), Verteidigung mit zwei Waffen

Fertigkeiten Handwerk (Schreiber) +14, Heimlichkeit +19, Klettern +17, Motiv erkennen +13, Sprachenkunde +4, Wahrnehmung +24, Wissen (Gewölbe) +10

Sprachen Aklo, Elfisch, Finsterländisch, Gemeinsprache, Terral, Varisisch

Besondere Eigenschaften Beute, Bund des Jägers (Gefährten), Elfenblut, Felsspringer, Schneller Verfolger, Spurenlesen +5, Tiefenkunde, Tierempathie +10

Kampfausrüstung *Trank: Bärenstärke* (3x), *Zauberstab: Katzenhafte Anmut* (6 Ladungen), *Zauberstab: Mittelschwere Wunden heilen* (7 Ladungen); **sonstige Ausrüstung** *Beschlagene Lederrüstung +1, Mithral-Bastardschwert des Eises +1, Peitschenaklys, Schutzring +1*, Heiliges Symbol Desnas

Koriah Azmeren ist eine schlanke, kräftige Halbelfe mit roten Haaren, blauen Augen und blasser Haut, welche eher von der Sonne verbrannt als gebräunt wird. Sie ist attraktiv, jedoch hat sie Dank ihrer Persönlichkeit Schwierigkeiten bei sozialen Begegnungen, da sie derart auf ihr Können vertraut, dass man sie zuweilen auch als egozentrisch bezeichnen könnte. In Wirklichkeit fühlt sie sich in der Gegenwart anderer stets unwohl, als würde sie weder zu Menschen, Elfen, noch anderen großen Gruppen passen. Als Verteidigungsmechanismus hat sie ätzenden Spott und ein übergroßes Selbstvertrauen in ihr Können entwickelt.

Koriah hat ihre Kindheit im Windliedkloster verbracht. Ihr Vater hat sie verhätschelt, aufgrund des Todes der Mutter aber auch vor allem beschützt. Sie durfte nicht mit anderen Kindern spielen und auch nur selten das Kloster verlassen. Zum Ausgleich hat sie Bücher regelrecht verschlungen, darunter die fast vollständige Sammlung der *Chroniken der Kundschafter*, welche sich in der Abtei befand (diese Sammlung ist nun leider zerstört). Die Geschichten über Durvin Gest, Escober Vellian und andere Helden erweckten in Koriah das Verlangen, die exotischen Orte nicht nur selbst zu sehen und solche nervenzerfetzenden Abenteuer selbst zu erleben, sondern eines Tages auch in geschriebener Form Unsterblichkeit zu erlangen.

Als sie das Erwachsenenalter erreichte, verließ Koriah Windlied und reiste nach Absalom, um sich der Gesellschaft der Kundschafter anzuschließen.Sie beeindruckte ihren Kundschafter-Hauptmann mit ihrer Zähigkeit und ihrem Können während ihrer Missionen. Noch beeindruckender aber waren ihre schriftstellerischen Fähigkeiten, welche sie sich während einer Kindheit angeeignet hatte, die sie damit verbracht hatte, alles zu lesen, was ihr in die Hände fiel.

Koriah erlangte innerhalb der Gesellschaft zwar Ruhm und Ansehen, stritt sich aber immer wieder mit anderen Kundschaftern, was ihr den Ruf einbrachte, sich in alles einzumischen, eine egoistische Schreckschraube und hochnäsig zu sein. Immer weniger Kundschafter wollten mit ihr arbeiten und der allgemeine Neid auf ihr schriftstellerisches Können tat das Seine. Statt sich einzugestehen, dass sie den Rat anderer durchaus akzeptieren und etwas mehr auf die Wünsche ihrer Begleiter eingehen sollte, ersuchte Koriah zunehmend um Einzelaufträge. Dank Glück und Können hatte sie weiterhin Erfolg.

Ihre, mehrere Jahre währende, Ein-Frau-Expedition in die Finsterlande sollte ihr schließlich den krönenden Ruhm einbringen. Aus verschiedenen Gründen hatte sich die Gesellschaft der Kundschafter bisher kaum um dieses gefährliche Grenzland gekümmert, was Koriah aufgefallen war. Sie meldete sich freiwillig für diese Expedition und konnte ihren Kundschafter-Hauptmann überzeugen, dem riskanten Unternehmen zuzustimmen. Koriah erkundete und kartographierte die Finsterlande unter dem zentralen Avistan mehrere Jahre lang und hielt sich sogar in Verkleidung mehrere Monate in der Drowstadt Zirnakaynin auf. Sie erkundete den Langen Pfad von Nar-Voth und drang wiederholt nach Orv vor. Ihre Notizen reichten aus, um einen ganzen Band der *Chroniken der Kundschafter* zu füllen. Band 44 wurde veröffentlicht und sofort aufgrund der Enthüllungen der Existenz der Drow zum Gegenstand eines Skandals. Der Winterrat von Kyonin wandte eine hohe Geldsumme auf, um die Gesellschaft zu bestechen, und somit den Band zu unterschlagen. Die Kundschafter lehnten dies aber ab, so dass Koriah als Erste der Öffentlichkeit von den Drow und vielen anderen unterirdischen Schrecken berichtete. Es störte sie durchaus, dass viele diesen Band der Chroniken zunächst eher für Dichtung statt Wahrheit hielten. Doch heute wird Band 44 als einer der wichtigsten Bände der Chroniken betrachtet.



Koriah hat sich seitdem auch weiter der Erkundung der Finsterlande gewidmet. In letzter Zeit konzentriert sie sich aber mehr auf Varisia und verspürt Heimweh. Sie hat sich freiwillig gemeldet, Celia Heidmark dabei zu helfen, die Gesellschaft der Kundschafter in Varisia zu etablieren. Als sie aber eine panikerfüllte *Verständigung* ihres Vaters erhielt, machte sie sich närrischerweise allein auf den Weg, um ihm zu helfen. Dieses Mal allerdings stieß sie auf mehr, als sie allein bewältigen konnte.

Rolle in der Kampagne

Koriahs letzter Fehlschlag könnte bei ihr endlich etwas bewirkt haben – wenn sie gerettet und wieder entsteinert wird, verspürt sie Bescheidenheit und den Wunsch, besser mit anderen zusammenzuarbeiten. Sich mit den SC zusammenzutun, wäre genau das, was sie braucht. Als Expertin für die Finsterlande mit ausgeprägtem Hass auf Drow könnte sie der Gruppe im Folgeabenteuer „Im Inneren des Albtraums“ eine große Hilfe sein und für interessante Rollenspielmöglichkeiten sorgen, da die SC einer Gruppe nicht zwangsläufig feindseligen Drow begegnen werden.

Koriahs Erfahrungsstufe sollte grob der durchschnittlichen Stufe der Gruppe entsprechen, damit sie bei Begegnungen eine Hilfe sein kann, aber keinen SC in den Schatten stellt. Du musst ihre EP nicht nachhalten, sondern kannst ihr eine weitere Stufe geben, wenn die Durchschnittsstufe der Gruppe um 1 steigt. Und sollte ihre Anwesenheit es den SC zu leicht machen, kann sie jederzeit die Gruppe verlassen, weil sie nach Magnimar zurückkehren und über den Stand der Lage berichten muss.

Nebenqueste

Sollten die SC Koriah retten und ihre Unterstützung in Anspruch nehmen, möchte sie selbst zwei Dinge: Ihr ist die Sicherheit ihres Vaters wichtig (es reicht, wenn er im Pharus Pharasmae bleibt). Ferner hat sie erfahren, dass der Kleriker Zolerim eine Schlüsselrolle beim Fall des Klosters gespielt hat, und möchte nun, dass er für seinen Verrat büßt. Sie bittet die SC daher, ihr zu helfen, ihn im Gewölbe aufzuspüren und lebend gefangen zu nehmen, damit er in Magnimar vor Gericht gestellt werden kann.

Belohnung: 12.800 EP, wenn Zolerim lebend gefangen, nach Magnimar gebracht und der Stadt übergeben werden kann, damit dort über ihn zu Gericht gesessen wird.

Cadrilkasta

Die auf Belkzens Boden geborene Cadrilkasta hat ihr Heimatland und die sie fürchtenden Orks verlassen, und sich auf eine Expedition zum Storvalplateau begeben – sie sucht einen uralten Schatz: die *Scherbe der Gier*!

Cadrilkasta **HG 19**

EP 204.800

Weiblicher Blauer Wyrm (*PF MHB*, S. 64)

RB Gigantischer Drache (Erde)

INI +2; **Sinne** Blindgespür 18 m, Dunkelsicht 16 m, Drachensinne; Wahrnehmung +34

Aura Elektrizität (3 m, 2W6 Elektrizität), Unheimliche Ausstrahlung (39 m, SG 28)

VERTEIDIGUNG

RK 39, Berührung 4, auf dem falschen Fuß 39 (–2 GE, -4 Größe, +35 natürlich)

TP 351 (26W12+182)

ZÄH +22, **WIL** +20, **REF** +15; +2 gegen Beschwörungszauber

Immunitäten Elektrizität, Lähmung, Schlaf; **SR** 20/ Magie; **Verteidigungsfähigkeiten** Entrinnen, *Bewegungsfreiheit*; **ZR** 30

Schwächen Fluch der Trägheit

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Graben 3 m, Fliegen 37,50 m (unbeholfen)

Nahkampf Biss +38 (4W6+16/19–20), Klaue +38 (2W8+16), Schwanzschlag +33 (2W8+19), 2 Flügel +36 (2W6+9)

Angriffsfläche 6 m; **Reichweite** 6 m

Besondere Angriffe Odemwaffe (36 m-Linie, 22W8 Elektrizität, Reflex SG 30 halbiert, alle 1W4 Runde), Schwanzstreich (2W6+19, SG 30), Spiegelung, Sturmodem (SG 30), Wüstendurst (SG 28), Zermalmen (4W6+19, SG 30)

Zauberähnliche Drachenfähigkeiten (ZS 26; Konzentration +35)

Beliebig oft—*Bauchreden* (SG 16), *Einfaches Trugbild* (SG 16), *Geisterhaftes Geräusch* (SG 15), *Scheingelände* (SG 19), *Schleier* (SG 21), *Wasser erschaffen*

Zauberähnliche Fähigkeiten der Scherbe der Trägheit (ZS 26; Konzentration +35)

1/Tag— *Monster herbeizaubern III*

Bekannte Zauber (ZS 15; Konzentration +25)

7. (4/Tag) — *Mächtiges Ausspähen* (SG 22), *Regenbogenspiel* (SG 22)
6. (6/Tag) — *Geas/Auftrag, Kugelblitz* (SG 21), *Notfall*
5. (7/Tag) — *Albtraum* (SG 20), *Person beherrschen* (SG 20), *Teleportieren, Verständigung*
4. (7/Tag) — *Eiswand, Mächtige Unsichtbarkeit, Mörderisches Phantom* (SG 19), *Monster bezaubern* (SG 19)
3. (7/Tag) — *Gasförmige Gestalt, Magie bannen, Standort vortäuschen, Verlangsamen* (SG 18)
2. (7/Tag) — *Gedanken wahrnehmen* (SG 17), *Gestalt verändern, Glitzerstaub* (SG 17), *Sengender Strahl, Untote befehligen* (SG 17),
1. (8/Tag) — *Elementen trotzen, Magisches Geschoss, Person bezaubern* (SG 16), *Person verkleinern* (SG 16), *Schmiere* (SG 16)
0. (beliebig oft) — *Ausbluten* (SG 15), *Botschaft, Erschöpfende Berührung* (SG 15), *Licht, Magie entdecken, Magie lesen, Magierhand, Öffnen/Schließen, Zaubertrick*

TAKTIK

Vor dem Kampf Cadrilkasta wirkt jeden Tag *Elementen trotzen.*

Im Kampf Cadrilkasta mag eine gefährliche Gegnerin sein, allerdings hebt der Fluch, der auf ihr liegt, diese Gefahr etwas auf. Sie gibt sich nicht damit ab, vor einem Kampf viele Vorbereitungszauber zu wirken. Während der ersten Kampfrunden unternimmt sie maximal eine Bewegungsaktion und bleibt in ihrem Nest. Sie hält die *Scherbe der Trägheit* jederzeit mit einer Klaue fest umklammert, dies hält sie von einem zweiten Klauenangriff ab, selbst wenn sie mit Vollen Angriffen beginnt. Zu Beginn des Kampfes nutzt Cadrilkasta ihren Sturmodem und speit einen Blitzstrahl auf den ihr nächsten Gegner. Sie ruft weiterhin jede Runde Blitze herab, bis sie unter 250 TP reduziert wird. Dann hebt sie ab und macht von all ihren Aktionen Gebrauch, beginnt aufgrund des Fluches aber zu kränkeln. Sie zieht es vor, keine Vollen Angriffe auszuführen, sondern hin- und herzufliegen, während sie Zauber wirkt und Blitze auf die SC spuckt. Ferner beginnt sie, das Talent Schnell Zaubern einzusetzen, um jede Runde zusätzliche Zauber zu wirken – sie beginnt mit *Standort vortäuschen* und wirkt dann *Glitzerstaub, Sengender Strahl, Magisches Geschoss, Schmieren* und *Person verkleinern*. Sie hebt sich einen Zauberplatz des 7. Grades für *Monster herbeizaubern VII* auf, drei Zauberplätze des 5. Grades für *Teleportieren* und wenigstens zwei Zauberplätze des 4. Grades für *Monster bezaubern*, um diese bei der Flucht zu nutzen (s.u., Moral). Sobald sie unter 150 TP reduziert wird, aktiviert sich ihr *Notfall* und macht sie unsichtbar. Dann nutzt sie *Teleportieren*, um sich nach Bereich **F3** zurückzuziehen. Dort wirkt sie *Monster herbeizaubern VII*, um 1W3 Lillend-Azatas herbeizuzaubern, welchen sie befiehlt, sie mit *Schwere Wunden heilen* und *Leichte Wunden heilen* zu heilen. Sobald die Heilzauber der Azatas aufgebraucht sind, nutzt sie ihre Fähigkeit Spiegelung, um ein Duplikat ihrer selbst weiter oben im Tunnel zu erzeugen; es soll so wirken, als wäre sie zurückgekommen, um weitere Zauber zu wirken und Blitze zu speien, während ihre Lillends sich zum Angriff bereit machen, und auf die SC zubewegen. Sobald die Spiegelung endet oder die SC sie in Bereich **F3** angreifen, landet sie in ihrer Mitte und beginnt mit Vollen Angriffen (abzüglich eines Klauenangriffes).

Moral Cadrilkasta versucht zu entkommen, wenn sie unter 61 TP reduziert wird. Sie lässt alle Schätze, die sie nicht mit sich führt, in Bereich **F10** zurück. Dann teleportiert sie in den Bereich **F1** und flieht durch das Portal in den Bereich **E3,** in die Botschaft von Leng (sie weiß nicht, dass sie dies

auch schaffen könnte, indem sie in die Wolken hinabfliegt). Der Drache bewegt sich dann durch das Gewölbe und hält in Bereich **E3** kurz inne, um den Dhole in der Grube mittels eines Blitzes aufzuwecken und zu erzürnen. Der Dhole wird dann die SC aufhalten, sofern diese ihn noch nicht ausreichend verletzt haben, und er sich somit noch nicht für längere Zeit zum Wundenlecken zurückgezogen hat. Cadrilkasta rekrutiert dann mittels *Monster bezaubern* weitere Helfer, die sie den SC entgegenstellt. Sobald sie das Gewölbe verlässt (oder sofort nach ihrer Rückkehr auf die Materielle Ebene, sollte der Abysiumreaktor nicht mehr funktionieren), flieht sie mittels *Teleportieren* in ihr altes Versteck in den Kodarbergen.

SPIELWERTE

ST 37, **GE** 6, **KO** 25, **IN** 20, **WE** 21, **CH** 20
GAB +26; **KMB** +43; **KMV** 51 (55 gegen Zu-Fall-bringen)
Talente Blitzschnelle Reflexe, Heftiger Angriff, Im Kampf zaubern, Kampfreflexe, Konzentrierter Schlag, Kritischer-Treffer-Fokus, Kritischer Treffer (Wankend), Schnell Zaubern, Verbesserte Initiative, Verbesserter Konzentrierter Schlag, Verbesserter Kritischer Treffer (Biss), Zauberreffekt Maximieren
Fertigkeiten Bluffen +34, Diplomatie +34, Einschüchtern +34, Fliegen +13, Heimlichkeit +15, Motiv erkennen +34, Wahrnehmung +34, Wissen (Arkanes) +34, Wissen (Geographie) +34, Wissen (Geschichte) +34, Wissen (Natur) +34
Sprachen Aqual, Drakonisch, Gemeinsprache, Riesisch, Thassilonisch, Varisisch
Besondere Eigenschaften *Notfall*, Geräusche imitieren
Kampfausrüstung *Amulett der Mächtigen Fäuste +3, Tragbares Loch, Ring des Entrinnens, Ring der Bewegungsfreiheit, Scherbe der Trägheit, Notfall*-Statuette (Wert 4.500 GM)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Notfall Wenn Cadrilkasta auf 150 TP oder weniger reduziert wird, aktiviert sich ihre *Mächtige Unsichtbarkeit*.
Fluch der Trägheit Cadrilkasta liegt unter Fluch der Trägheit, welcher von der *Scherbe der Trägheit* in ihrem Besitz ausgeht (siehe Artikel *„Scherben der Sünde“*).

Cadrilkastas Mutter wurde von einer Abenteurergruppe getötet, kurz bevor Cadrilkasta aus ihrem Ei geschlüpft ist. Die Übeltäter konnten aber nicht das Versteck der Drachenmutter finden. Ohne Eltern oder Geschwister, aber im Besitz eines großen, ererbten Hortes unternahm das Blaue Drachenweibchen in jungen Jahren Raubzüge gegen die Orks im Süden und die Barbaren im Norden. Als Erwachsene frustrierte sie der Umstand, kaum etwas zu wissen, und sie zog um in die Hungerberge. Dort entführte sie über Jahrzehnte hinweg Gelehrte, die sie zwang, sie zu unterrichten. Insbesondere war sie an Geschichten über das alte Thassilon interessiert. Sobald sie glaubte, alles erfahren zu haben, kehrte sie nach Belkzen zurück, um ihre Legende bei den Orks zu nähren – allerdings war das Töten von Orks eher ihre Methode, um Zugang zu weiteren thassilonischen Ruinen zu erlangen, die sie erkunden und ausplündern konnte.

Rolle in der Kampagne

Sollte Cadrilkasta es in ihr altes Versteck zurückschaffen, heilt sie dort ihre Wunden aus und spioniert derweil mittels *Mächtiges Ausspähen* den SC nach. Zugleich wirkt sie *Albtraum*, um ihnen verständlich zu machen, dass sie sich eines Tages um sie kümmern wird. Catrilkasta könnte die SC in Magnimar aufspüren oder sogar in der Stadt von Xin angreifen, um sie zu töten und ihren Schatz zurückzuholen!



Xaivanschi Rasivrein

Xaivanschi kommandiert eine kleine Gruppe hochtrainierter Spezialisten aus der fernen Drowstadt Zirnakaynin. Sie sucht nach einem Artefakt, um ihre persönliche Queste, ein Vampir zu werden, zu vollenden.

Xaivanschi Rasivrein **HG 15**

EP 51.200

Adelige Drow-Klerikerin Zuras 15 (*PF MHB*, S. 84)

CB Mittelgroße Humanoide (Elfe)

INI +5; **Sinne** Dunkelsicht 16 m; Wahrnehmung +17

Aura *Schutzmantel des Chaos* (SG 23)

VERTEIDIGUNG

RK 28, Berührung 20, auf dem falschen Fuß 22 (+4 Ablenkung, +1 Ausweichen, +5 GE, +7 Rüstung, +1 Schild)

TP 172 (15W8+101); Schnelle Heilung 10

REF +14, **WILL** +18, **ZÄH** +17; +2 gegen Verzauberung, +4 gegen Furcht und Gift

Immunitäten Schlaf; **Verteidigungsfähigkeiten** Zuras Gunst; **ZR** 26

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Horacalcumrapier +3*, +18/+13/+8 (1W6+3/18–20), *Mithralrapier der Schärfe +3*, +17 (1W6+3/15–20)

Besondere Angriffe Aura des Wahnsinns (SG 22, 15 Runden/Tag), Chaosklinge (7 Runden, 2/Tag), Negative Energie fokussieren 5/Tag (SG 19, 8W6)

Zauberähnliche Fähigkeiten des dämonischen Gehorsams (ZS 15; Konzentration +20)

1/Tag — *Vampirgriff*

Zauberähnliche Domänenfähigkeiten (ZS 15; Konzentration +20)

8/Tag — Hauch des Chaos, Wahnbild (+/–7)

Zauberähnliche Fähigkeiten adeliger Drow (ZS 15; Konzentration +17)

Immer — *Magie entdecken*

Beliebig oft — *Federfall, Feenfeuer, Schweben, Tanzende Lichter, Tiefe Dunkelheit*

1/Tag — *Einflüsterung* (SG 15), *Göttliche Gunst*, *Magie bannen*

Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 15; Konzentration +20)

8. — *Schutzmantel des Chaos*[D] (SG 23), *Abyssale Grube* (SG 23)[BdV]

7. — *Massen-Schwere Wunden heilen* (SG 22), *Wahnsinn*[D] (SG 22), *Zerstörung* (SG 22),

6. — *Heilung*, *Heldenmahl*, *Klingenbarriere* (SG 21), *Mörderisches Phantom*[D] (SG 21)

5. — *Lebensatem* (2x), *Mächtiger Befehl* (2x, SG 20), *Massen-Leichte Wunden heilen* (SG 20), *Rechtschaffenes bannen*[D]

4. — *Bewegungsfreiheit*, (SG 19), *Kritische Wunden heilen*, *Luftweg*, *Mächtige Magische Waffe* (2x), *Verwirrung*[D]

3. — *Blind- oder Taubheit verursachen* (SG 18), *Fluch* (SG 18), *Magisches Schutzgewand, Schutzkreis gegen Ordnung*[D], *Schwere Wunden heilen* (2x)

2. —*Energien widerstehen*, *Hauch des Schwachsinns*[D], *Mittelschwere Wunden heilen* (2x), *Person festhalten* (SG 17), *Stille* (SG 17),

1. — *Befehl* (SG 16), *Leichte Wunden heilen* (3x), *Schild des Glaubens. Schwächere Verwirrung*[D] (SG 16), *Verhüllender Nebel*

0. (beliebig oft) — *Ausbluten* (SG 15), *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Stabilisieren*

[D] Domänenzauber; **Domänen** Chaos, Wahnsinn

TAKTIK

Vor dem Kampf Xaivanschi nutzt ihr *Metamagisches Zepter: Zauber ausdehnen*, um jeden Tag ausgedehntes *Heldenmahl* auf sich und ihre Verbündeten zu wirken. Ferner wirkt sie *Magisches Schutzgewand* auf ihre Rüstung und *Mächtige Magische Waffe* auf ihre beiden Rapiere, gefolgt von *Schutzmantel des Chaos* auf sich selbst (dieser Zauber hält 24 Stunden an, dank der Gunst ihrer Gottheit). Wenn sie weiß, dass ein Kampf bevorsteht, wirkt sie noch *Luftweg* und *Bewegungsfreiheit*.

Im Kampf Xaivanschi hält sich während des Kampfes im Hintergrund und lässt ihre Verbündeten den Nahkampf bestreiten. Als Erstes wirkt sie im Kampf *Abyssale Grube*, um unter jenen Gegnern ein Loch im Boden zu erschaffen, die nicht schweben oder fliegen. In der nächsten Runde schließt sie die Grube wieder, indem sie einen Bebilithen an ihre Seite herbeiruft. (Anstelle von *Abyssale Grube* kannst du alternativ auch *Monster herbeizaubern VIII* einsetzen). Xaivanschi nutzt ihre Fernkampfzauber in den Folgerunden. Sollte sie bemerken, dass ihre Verbündeten verletzt worden sind, bewegt sie sich, um ihnen mit Heilzaubern zu helfen. Ihr ist klar, dass diese sie länger und besser schützen können, je länger sie leben. Wenn sie gezwungen ist, geht sie auch in den Nahkampf, wirkt nach Möglichkeit aber zuerst *Göttliche Gunst* auf sich. *Heilung* spart sie für sich selbst auf für den Fall, dass sie unter 51 TP reduziert wird.

Moral Xaivanschi bemüht sich, um jeden Preis am Leben zu bleiben, sollte die Niederlage sicher scheinen. Sie nimmt Geiseln, um verhandeln zu können, flieht feige, bietet Bestechungen an oder bettelt um Gnade (in dieser Reihenfolge).

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 20, **KO** 18, **IN** 10, **WE** 20, **CH** 15

GAB +11; **KMB** +11; **KMV** 31

Talente Abhärtung, Ausweichen, Dämonischer Gehorsam*, Kampf mit zwei Waffen, Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Verteidigung mit zwei Waffen, Waffenfinesse, Wundersamen Gegenstand herstellen

Fertigkeiten Diplomatie +13, Sprachenkunde +6, Wahrnehmung +17, Wissen (Religion) +12,

Sprachen Abyssisch, Elfisch, Finsterländisch, Gemeinsprache, Nekril

Besondere Eigenschaften Elfenmagie, Gift einsetzen, Waffenvertrautheit

Kampfausrüstung *Metamagisches Zepter: Zauber ausdehnen*

Sonstige Ausrüstung *Elfenkettenhemd +1*, *Horacalcumrapier +1*, *Mithralrapier der Schärfe +1*, *Gürtel der Körperkraft +4* (GE, KO),

Fanghandschuhe, Flotte Festung, Schlüssel für Sklavenhalsbänder (3, jedes ist auf die *Sklavenhalsbänder* ihrer Jagdmeisterin eingestimmt), Zauberkomponentenbeutel, Unheiliges Symbol der Zura, hochwertige Robe aus Spinnenseide (Wert 2.500 GM)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Dämonischer Gehorsam Dieses Talent verleiht Xaivanschi die zauberähnliche Fähigkeit *Vampirgriff* und einen unheiligen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen übernatürliche Fähigkeiten von Untoten. Um sich Zuras Gunst zu erhalten und die Vorzüge dieses Talents genießen zu können, muss Xaivanschi während des Vorbereitens ihrer Zauber jeden Tag das Blut einer dazu willigen Kreatur zu trinken, während diese Kreatur von ihrem Blut trinkt.

Unheiliges Geschenk (ÜF) Xaivanschi besitzt einen unheiligen Bonus von +2 auf ihre Konstitution — dies ist ein unheiliges Geschenk der Sukkubus Lilurescha, welche der Dämonenherrscherin Zura dient.

Zuras Gunst (ÜF) Xaivanschi genießt gegenwärtig die Gunst ihrer dämonischen Schutzherrin Zura. Daher hält ihr *Schutzumhang des Chaos* 24 Stunden lang vor und sie erhält Schnelle Heilung 10. Sollte sie jemals Zuras Gunst verlieren oder ihr Dämonisches-Gehorsamsritual nicht durchführen, verliert sie diese Vorteile für immer und erleidet 2W6 Punkte WE-Entzug und erhält 2W4 permanente negative Stufen.



Xaivanschi Rasivrein hat ihr Leben der Dämonenherrscherin Zura geweiht. Statt sich politischen Intrigen zu widmen oder verschiedene Arten von Kontakten aufzubauen, hat sie sich völlig Zura gewidmet und ist zu einer der mächtigsten Klerikerinnen ihres Adelshauses geworden – wobei sie sich aber sehr bemüht, dies geheim zu halten.

Xaivanschis größter Wunsch ist es, zu einem Vampir zu werden. Sie hofft, durch die damit verbundene Macht die Kontrolle über ihr Haus erlangen zu können. Allerdings hasst sie den Gedanken, jemand anderem zu dienen – für die dominanten Drow entspricht es der Sklaverei, sich dem Biss eines Vampirs zu unterwerfen. Doch dank Zuras Gunst und ihrer umfassenden Forschungen zu einem finsteren Ritual hat Xaivanschi ihre eigene Methode entwickelt, zum Vampir zu werden.

Doch während sie an ihren nekromantischen Zielen gearbeitet hat, wurde die Stadt Zirnakaynin zunehmend instabiler. Haus Azrinae versuchte einen verheerenden Angriff auf die Elfen der Oberfläche, nur um von diversen Helden besiegt zu werden. Als Folge wurde die Stadt ins Chaos gestürzt. Haus Rasivrein versuchte verzweifelt, das von Haus Azrinae hinterlassene Machtvakuum zu füllen. Xaivanschi beobachtete die Bemühungen , wie ihr Haus sich abmühte, seinen Status inmitten der zunehmenden Unruhen und Gewalt zu verbessern, voller Amüsement aus den Schatten heraus und erfreute sich an dem Umstand, dass das Chaos ihr größere Freiheit bei der Verfolgung ihrer Ziele gab. Sie erhielt eine Reihe von Visionen von Zura an deren Ende ihr der letzte Schritt des vampirischen Transformationsrituals offenbart wurde: Sie muss nach einem bestimmten mächtigen und uralten Artefakt der Beschwörungsmagie suchen, um sich damit das Leben zu leben – sie muss die *Scherbe der Trägheit* bergen und sich damit die Kehle aufschlitzen!

Rolle in der Kampagne

Xaivanschi kann sich vorübergehend mit den SC verbünden oder zu ihren Rivalen werden. Sie hat die Tiefen unter Schulddorn bereits betreten als Anführerin einer kleinen Gruppe versklavter Halbschwestern, um die *Scherbe der Trägheit* zu suchen, hat ihre Nachforschungen bisher aber nur auf den sogenannten Kern beschränkt. Da sie ziemlich clever ist, sieht sie die SC in erster Linie als Werkzeuge und erst in Zweiter als Gegner. Sie will sie als Helfer bei der Suche nach der Scherbe rekrutieren und verweist rasch auf den Umstand, dass sie die Scherbe nur ganz kurz braucht – eben um mit dem scharfkantigen Artefakt Selbstmord zu begehen. Und wenn sie dies erledigt hätte, könnten die SC die Scherbe gerne an sich nehmen.

Sofern die SC mit ihr zusammenarbeiten, statt sie zu bekämpfen, beweist sie, dass man ihr als Verbündeter vertrauen kann – jedenfalls, bis sie die Scherbe nutzt, um zu einer Vampirin zu werden. Denn dann weiß sie den Nutzen der SC derart zu schätzen, dass sie versucht, alle zu beherrschen und in vampirische Diener zu verwandeln, wenn ihr gestattet werden sollte, ihr Ritual durchzuführen...

Mechanisches Reliquium

Dieses Konstrukt aus Himmelsmetall und Kristall wartet seit über 10.000 Jahren auf sein Schicksal – darauf, dass die Seele des Runenkaisers Xin es mit Leben erfüllt.

Mechanisches Reliquium **HG 21**

EP 409.600

CN Großes Konstrukt

INI +6; **Sinne** *Arkaner Blick*, Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, *Unsichtbares sehen*; Wahrnehmung +31

VERTEIDIGUNG

RK 40, Berührung 23, auf dem falschen Fuß 37 (+11 Ablenkung, +1 Ausweichen, +2 GE, –1 Größe, +17 natürlich)

TP 442 (25W10+305); Schnelle Heilung 20

REF +10, **WIL** +14, **ZÄH** +19

Immunitäten wie Konstrukte; **Resistenzen** Feuer 20, Kälte 20; **SR** 15/Episch (aber siehe Text); **Verteidigungsfähigkeiten** Himmelsmetallpanzerung; **ZR** 32 (aber siehe Text)

Schwächen Empfindlichkeit gegen das *Sihedron*, Empfindlichkeit gegen positive Energie, Zerrütteter Verstand

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Klettern 9 m, Fliegen 18 m (gut)

Nahkampf 4 Klauen +36 (2W10+18/19–20/×4 plus 1W6 Kälte oder Feuer)

Fernkampf 6 Inubrexwurfpfeile +26 (2W6+12/×3)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Abysiumpuls, Legierte Klauen, Konstrukt übernehmen, Djezetblut

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 20; Konzentration +31)

Immer—*Arkaner Blick, Fliegen, Unsichtbares sehen, Zungen*

Beliebig oft — *Kugelblitz* (SG 27), *Magie bannen*, *Telekinese* (SG 26)

3/Tag — schnelle *Telekinese* (SG 26)

1/Tag — *Abstoßung* (SG 27), *Magische Auftrennung* (SG 29)

TAKTIK

Im Kampf Das Mechanische Reliquium greift in der 1. Kampfrunde das nächste Ziel mit seinem Djezetblut an. In der 2. Kampfrunde löst es seinen Abysiumpuls aus. Diese beiden Fähigkeiten setzt es so oft wie möglich ein. Das Konstrukt setzt *Telekinese* ein, um das *Sihedron* seinem gegenwärtigen Träger zu entreißen (wie ein Kampfmanöver: Entwaffnen, aber der Verteidiger erhält einen Bonus von +10 auf seine KMV). Das Reliquium mischt Nah- und Fernkampfangriffe in einer Runde, je nach Notwendigkeit (es zieht Klauenangriffe vor). Sollte es unter 150 TP reduziert werden, wirkt es *Abstoßung* und *Kugelblitz*, um Gegner auf Abstand zu halten, während es seine Schnelle Heilung wirken last. In der 5. Kampfrunde setzt das Reliquium *Magische Auftrennung* ein, um das *Sihedron* zu zerstören; der Zauber wirkt mit einer Wahrscheinlichkeit von 20%, allerdings kann der Träger des Gegenstandes dem Effekt mit einem Willenswurf gegen SG 29 widerstehen, bei dem er einen Malus von -5 erleidet. Sollte das Mechanische Reliquium Erfolg haben, erleidet es zugleich einen Rückschlag und muss einen Willenswurf gegen SG 25 schaffen, um nicht sofort und dauerhaft seine Zauberresistenz, Schnelle Heilung, Schadensreduzierung und besonderen übernatürlichen Fähigkeiten zu verlieren; gelingt der Rettungswurf, verliert es diese Fähigkeiten nur vorübergehend für 5 Runden.

Moral Das Mechanische Reliquium kämpft bis zu seiner Zerstörung

SPIELWERTE

ST 34, **GE** 14, **KO** —, **IN** 39, **WE** 23, **CH** 32

GAB +25; **KMB** +38; **KMV** 62 (64 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Defensive Kampfweise, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Konzentrierter Schlag, Kritischer Trefferfokus, Kritischer Treffer (Blutend), Schnelle Zauberähnliche Fähigkeit (*Telekinese*), Tänzelnder Angriff, Verbesserte Initiative, Verbesserter Konzentrierter Schlag, Verbesserte Kritischer Treffer (Klauen)

Fertigkeiten Fliegen +42, Klettern +45, Magischen Gegenstand benutzen +36, Motiv erkennen +31, Wahrnehmung +31, Wissen (jedes) +39, Zauberkunde +39

Besondere Eigenschaften Heimgesucht

Sprachen Abolethisch, Abyssisch, Aqual, Aural, Azlanti, Drakonisch, Elfisch, Infernalisch, Ignal, Schoanti, Terral, Thassilonisch, Varisisch; *Zungen*

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Abysiumpuls (ÜF) Alle 1W4 Runden können sich als Freie Aktion die beiden Adamantkugeln auf dem Körper des Mechanischen Reliquiums wie metallene Blumen öffnen und Stäbe aus völlig reinem Abysium enthüllen, welche sofort vor Energie pulsieren. Allen Kreaturen innerhalb eines 9 m-Radius' müssen Zähigkeitswürfe gegen SG 22 ablegen, um nicht 1W6 Punkte KO-Entzug zu erleiden und für 1 Runde unter Übelkeit zu leiden. Gelingt der Rettungswurf, erleidet eine Kreatur nur 1 Punkt KO-Entzug und ist für 1 Runde wankend. Das Reliquium kann nicht in derselben Runde einen Abysiumpuls erzeugen, in welcher es sein Djezetblut zum Angriff einsetzt. Dies ist ein Gifteffekt. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Djezetblut (ÜF) Das Blut des Mechanischen Reliquiums besteht aus Djezet. Das Reliquium kann alle 1W4 Runden als Freie Aktion mit einem Tentakel aus diesem Blut nach einer Kreatur innerhalb von 9 m Entfernung schlagen. Gelingt dem Reliquium ein Berührungsangriff +36, muss dem Ziel ein Willenswurf gegen SG 22 gelingen, um nicht empfindlicher gegenüber den übernatürlichen Angriffen und zauberähnlichen Fähigkeiten des Reliquiums zu werden – es erleidet dann einen Malus von -10 auf alle Rettungswürfe gegen diese Angriffe für 24 Stunden. Das Reliquium kann sein Blut auf diese Weise nicht in derselben Runde einsetzen, in der es einen Abysiumpuls erzeugt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Empfindlichkeit gegen das Sihedron (AF) Eine mit dem *Sihedron* ausgerüstete Kreatur kann die Schadensreduzierung des Mechanischen Reliquiums mit jedem Angriff durchdringen.

Ihr gelingen automatisch alle Würfe, um die Zauberresistenz des Reliquiums zu durchdringen. Sollte der Träger das *Sihedron* an einen Verbündeten übergeben, während das Reliquium nicht mehr als 9 m entfernt ist, muss dem Reliquium ein Zähigkeitswurf gegen SG 30 gelingen, um nicht für 1 Runde wankend zu sein.

Empfindlich gegen positive Energie (AF) Das Reliquium ist empfindlich gegen Schaden durch positive Energie, als wäre es eine untote Kreatur. Es wird durch negative Energie nicht betroffen.

Heimgesucht (AF) Das Reliquium erhält einen Ablenkungsbonus auf seine RK und einen Resistenzbonus auf Zähigkeit in Höhe seines CH-Bonus (+11) sowie diesen Betrag als Bonus-TP pro TW.

Himmelsmetallpanzerung (ÜF) Platten aus Horacalcum und Noqual sind Teil des Körpers des Reliquiums. Diese Platten rotieren jede Runde und wechseln die Position, so dass stets eines der beiden Materialen sichtbar ist, während das andere nach innen zeigt. In geraden Runden sind die Horacalcumplatten sichtbar und das Mechanische Reliquium funktioniert, als stünde es unter *Hast*. In ungeraden Runden sind die Noqualplatten sichtbar und die Zauberresistenz steigt auf 37.

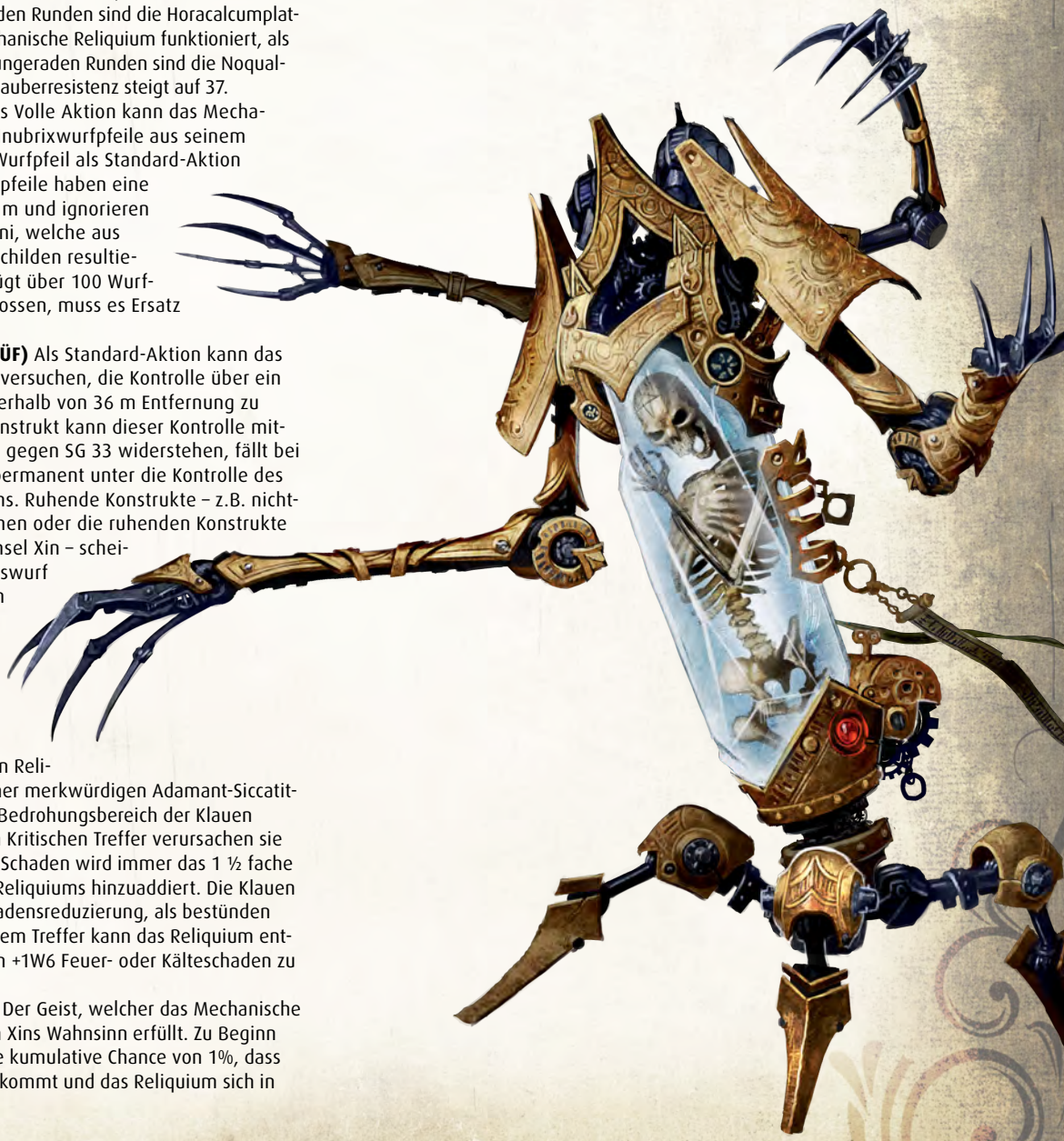
Inubrixwurfpfeile (AF) Als Volle Aktion kann das Mechanische Reliquium sechs Inubrixwurfpfeile aus seinem Oberkörper oder einen Wurfpfeil als Standard-Aktion verschießen. Diese Wurfpfeile haben eine Grundreichweite von 27 m und ignorieren Rüstungs- oder Schildboni, welche aus Metallrüstungen oder –schilden resultieren. Das Reliquium verfügt über 100 Wurfpfeile, sind diese verschossen, muss es Ersatz anfertigen.

Konstrukt übernehmen (ÜF) Als Standard-Aktion kann das Mechanische Reliquium versuchen, die Kontrolle über ein geistloses Konstrukt innerhalb von 36 m Entfernung zu übernehmen. Das Zielkonstrukt kann dieser Kontrolle mittels eines Willenswurfes gegen SG 33 widerstehen, fällt bei einem Fehlschlag aber permanent unter die Kontrolle des Mechanischen Reliquiums. Ruhende Konstrukte – z.B. nichtaufgezogene Mechanismen oder die ruhenden Konstrukte auf der aufgetauchten Insel Xin – scheitern bei diesem Rettungswurf automatisch und werden sofort zu Beginn der nächsten Runde aktiviert. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Legierte Klauen (AF) Die Klauen des Mechanischen Reliquiums bestehen aus einer merkwürdigen Adamant-Siccatit-Legierung. Der Kritische Bedrohungsbereich der Klauen liegt bei 19-20, bei einen Kritischen Treffer verursachen sie 4-fachen Schaden. Beim Schaden wird immer das 1 ½ fache des ST-Modifikators des Reliquiums hinzuaddiert. Die Klauen umgehen Härte und Schadensreduzierung, als bestünden sie aus Adamant. Bei einem Treffer kann das Reliquium entscheiden, als Freie Aktion +1W6 Feuer- oder Kälteschaden zu verursachen.

Zerrütteter Verstand (AF) Der Geist, welcher das Mechanische Reliquium belebt, ist von Xins Wahnsinn erfüllt. Zu Beginn jeder Runde besteht eine kumulative Chance von 1%, dass es zu einer Fehlfunktion kommt und das Reliquium sich in dieser Runde verhält, als wäre es verwirrt. Wird es mit Beweisen für Xins Versagen konfrontiert – z.B. einem Teil der Homunkulusmasse oder anderen Elementen nach deinem Ermessen -, steigt die Wahrscheinlichkeit einer Fehlfunktion in der nächsten Runde um 20%. Sobald es zu einer Fehlfunktion gekommen ist, fällt die Chance wieder auf 1% zurück.

Das Mechanische Reliquium ist Xins letzter Triumpf. Dieses Konstrukt konnte er aber auch nie unter Kampfbedingungen erproben. Sein Geist ist nur allzu bereit, die Gerätschaft gegen die SC einzusetzen. Noch bereitwilliger ist er allerdings, mithilfe des Reliquiums seine schlummernde Armee Mechanischer Soldaten zu erwecken und diese einzusetzen, um in der neuen Welt sein Reich wieder zu errichten.



Ogonthunn

Dieses gewaltige, fischartige Fremdwesen ist von einer dicken Schleimschicht umgeben. Um seinen vieläugigen Kopf herum zucken vier lange Tentakel. Trotz seiner fremdartigen Natur ist die Gegenwart des Wesens fast beruhigend und sogar... anziehend.

Ogonthunn **HG 19**

EP 204.800

Verborgener Herrscher-Wissenshüter 5

RB Große Aberration (Aquatisch, Gestaltwandler)

INI +11; **Sinne** Dunkelsicht 16 m; Wahrnehmung +29

VERTEIDIGUNG

RK 34, Berührung 19, auf dem falschen Fuß 25 (+2 Ausweichen, +7 GE, -1 Größe, +4 Rüstung, +11 natürlich, +1 Verständnis)

TP 356 (21 TW; 16W8+5W6+267)

REF +17, **WIL** +18, **ZÄH** +19

Immunitäten Elektrizität, Geistesbeeinflussende Effekte; **Resistenzen** Kälte 20; **ZR** 25

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m, Schwimmen 24 m

Nahkampf Biss +21 (2W6+5 plus Erinnerung verzehren und Schleim), 2 Klauen +21 (1W6+5 plus Schleim), 4 Tentakel +16 (Berührungsangriff; 2W6+2 plus Gedankenlanze)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m (6 m mit Klauen und Tentakeln)

Besondere Angriffe Schleimwolke, Verzögerte Einflüsterung

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 20; Konzentration +29)

Immer — *Magierrüstung*

Beliebig oft — *Arkane Spiegelung* (SG 24), *Eigenständiges Trugbild* (SG 24), *Gedanken wahrnehmen* (SG 21), *Hypnotisches Muster* (SG 21), *Illusionswand* (SG 23), *Person beherrschen* (SG 24), *Projiziertes Ebenbild* (SG 26), *Schleier* (SG 25), *Vorbestimmtes Trugbild* (SG 25)

3/Tag — *Geas/Auftrag*, *Massen-Einflüsterung* (SG 25), *Monster beherrschen* (SG 28), schnelles *Person beherrschen* (SG 24)

Bekannte Zauber (ZS 17; Konzentration +26)

8. (5/Tag) — *Symbol des Todes* (SG 27), *Symbol des Wahnsinns* (SG 27)
7. (7/Tag) — *Symbol der Betäubung* (SG 26), *Symbol der Schwäche* (SG 26), *Vision*
6. (7/Tag) — *Kugelblitz* (SG 25), *Irreführung*, *Symbol der Überzeugung* (SG 25)
5. (8/Tag) — *Gedankennebel* (SG 24), *Symbol der Schmerzen* (SG 24), *Teleportieren*, *Überlandflug*
4. (8/Tag) — *Arkaner Blick*, *Dimensionstür*, *Mörderisches Phantom* (SG 23), *Monster bezaubern* (SG 23)
3. (8/Tag) — *Explosive Runen*, *Magie bannen*, *Person festhalten* (SG 22), *Vampirgriff*
2. (8/Tag) — *Blindheit/Taubheit verursachen* (SG 21), *Falsches Leben*, *Hauch des Schwachsinns*, *Schweben*, *Unsichtbarkeit*
1. (9/Tag) — *Austilgen*, *Magisches Geschoss*, *Person bezaubern* (SG 20), *Schwächestrahl* (SG 20), *Sprachen verstehen*
0. (beliebig oft) — *Arkanes Siegel*, *Benommenheit* (SG 19), *Botschaft*, *Erschöpfende Berührung* (SG 19), *Geisterhaftes Geräusch* (SG 19), *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Tanzende Lichter*, *Zaubertrick*

TAKTIK

Vor dem Kampf Ogonthunn wirkt jeden Tag ausgedehntes *Falsches Leben*. Sollte der Verbrogene Herrscher mit einem Kampf rechnen, platziert er Symbole auf den Wänden seines Verstecks. Sollte er Gegner lebend fangen wollen, um sie zu verhören – dies trifft zu, wenn er erstmals bemerkt, dass die SC im Palast sind -, nutzt er *Symbol der Schwäche*, *Symbol der Überzeugung* und *Symbol der Schmerzen*. Sollte er Eindringlinge dagegen vernichten wollen – z.B. wenn die SC erst aus einem Kampf fliehen und dann zurückkehren -, nutzt er *Symbol des Todes*, *Symbol des Wahnsinns* und *Symbol der Betäubung*.

Im Kampf Wenn es ihm möglich ist, beginnt Ogonthunn einen Kampf aus dem Versteck und wirkt Kampfzauber durch ein *Projiziertes Ebenbild*. Er beginnt mit *Gedankennebel* und macht in den Folgerunden mit *Monster beherrschen* und *Person beherrschen* weiter. Widerstandsfähiger wirkende Gegner werden stattdessen mit *Mörderisches Phantom*, *Kugelblitz*, *Magisches Geschoss* und *Schwächestrahlen* angegriffen, welche oft metamagisch verbessert sind. Da viele dieser Zauber davon abhängig sind, dass die Opfer sie sehen können, greift Ogonthunn auf *Blindheit/Taubheit verursachen* nur zurück, wenn Gegner einer Beherrschung entgehen oder den Symbolen widerstehen. Im Nahkampf nutzt Ogonthunn Arkaner Schlag, um einen Bonus von +4 auf Angriffswürfe zu erhalten. Sollte er allerdings unter 120 TP reduziert werden, verstärkt er seine Angriffe mit *Vampirgriff*.

Moral Sollte Ogonthunn unter 50 TP reduziert werden, setzt er zur Flucht *Teleportieren* ein. Sollte er erst zu einem Ort gelangen müssen, an dem *Teleportieren* funktioniert, bedient er sich zunächst *Irreführung*. Nach 24 Stunden kehrt er vollständig geheilt und auf Rache sinnend nach Xin zurück.

SPIELWERTE

ST 20, **GE** 24, **KO** 32, **IN** 23, **WE** 19, **CH** 28

GAB +14; **KMB** +20; **KMV** 40

Talente Abhärtung, Arkaner Schlag, Ausweichen, Benommenmachender Zauber, Blitzschnelle Reflexe, Fertigkeitsfokus(Wissen [Arkanes]), Schnelle zauberähnliche Fähigkeit (*Person beherrschen*), Schnell zaubern, Täuscher, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse, Wundersamen Gegenstand herstellen, Zauber ausdehnen

Fertigkeiten Akrobatik +0 (Springen –8), Bluffen +35, Fliegen +27, Heimlichkeit +8, Magischen Gegenstand benutzen +34, Motiv erkennen +26, Schwimmen +38, Verkleiden +34, Wahrnehmung +29, Wissen (Arkanes) +37, Wissen (Geographie) +22, Wissen (Natur) +22, Zauberkunde +31 (Gegenstände identifizieren +41)

Besondere Eigenschaften Geheimes Wissen (Anwendbares Wissen, Geheimnis der Gesundheit, Geheimnis des Ausweichens) Gestalt wechseln (jede Kleine oder Mittelgroße Gestalt; *Mächtige Verwandlung*), Höhere Legendenkunde,

Legendenkunde +2, Rundenmeisterschaft, Schnelle Verwandlung, Wahre Legendenkunde

Ausrüstung *Zauberwachtarmschienen**, *Ionensteine* (*Mattrosa Prisma*, *Oranges Prisma*, *Hellgrünes Prisma*, *Lavendelfarbener Ellipsoid*, *Rosa und Grüne Kugel*), *Ring des Entrinnens*, *Telekinesering*, edelsteinbesetzte Armreifen und Ringe im Gesamtwert von 20.000 GM

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Erinnerung verzehren (ÜF) Wenn Ogonthunn eine Kreatur beißt, verschlingt er Erinnerungen. Die gebissenen Kreatur muss ein Zähigkeitswurf gegen SG 27 ablegen, um keine negative Stufe zu erhalten. Wenn Ogonthunn auf diese Weise eine negative Stufe zufügt, heilt er 5 Schadenspunkte. Ferner erfährt er einen Teil der Erinnerungen seines Ziels nach Ermessen des SL. Dies ist ein geistbeeinflussender Effekt. Ogonthunn kann diese Fähigkeit als Freie Aktion unterdrücken. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Gedankenlanze (ÜF) Vier von Ogonthunns Tentakel enden in glühenden Lichtsphären. Diese Sphären verursachen bei einem Berührungsangriff 2W6 Punkte Elektrizitätsschaden und jagen zugleich Wellen mentaler Energie durch den Verstand der Zielkreatur. Einer berührten Kreatur muss ein Willenswurf gegen SG 27 gelingen, egal ob sie Elektrizitätsschaden erleidet oder nicht. Misslingt der Rettungswurf ist die Zielkreatur für 1 Runde wankend. Zusätzliche Berührungen erhöhen die Wirkungsdauer um jeweils 1 Runde. Einer derart wankenden Kreatur muss zum Zauber ein Konzentrationswurf gelingen, als befände er sich in heftiger Bewegung (SG = 20 + Zaubergrad). Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Runenherrschaft (AF) Ogonthunn ist besonders begabt im Wirken von Zaubern, welche magische Schriften erzeugen, z.B. *Explosive Runen*, *Verborgene Seite* oder Zauber mit dem Wort "Symbol" im Namen. Für solche Zauber benötigt Ogonthunn niemals Materialkomponenten oder Fokuskomponenten. Ferner steigt der SG der Rettungswürfe dieser Zauber um +1. Ogonthunns Symbolzauber sind schwer zu entschärfen – der SG der Fertigkeitswürfe für Mechanismus ausschlaten gegen diese Symbole steigt um +2.

Schleim (AF) Ein Kreatur, die von Ogonthunns Biss- oder Klauenangriff getroffen wird, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 29 bestehen, andernfalls verwandelt sich ihre Haut im Laufe der nächsten 1W4 Runden in eine durchsichtige, schleimige Membran. Diese neue „Haut" ist weich und zart; solange dieser Zustand besteht wird der Konstitutionswert der Kreatur um 4 reduziert. Sollte die Haut der Kreatur nicht feucht gehalten werden, trocknet sie schnell aus und das Opfer erleidet alle 10 Minuten 1W12 Schadenspunkte. *Krankheit kurieren* und ähnliche Effekte können eine betroffene Kreatur wieder in den Normalzustand versetzen. Immunität gegen Krankheit bietet keinen Schutz gegen diesen Angriff. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Schleimwolke (AF) Unterwasser gibt Ogonthunn eine transparente Schleimwolke mit einer 9 m-Ausbreitung ab. Jeder Kreatur in diesem Bereich muss ein Zähigkeitswurf gegen SG 29 pro Runde gelingen, um nicht für 24 Stunden die Fähigkeit zum Luftatmen zu verlieren (sie erhält aber die Fähigkeit zum Wasseratmen). Erneuter Kontakt mit dieser Schleimwolke und ein weiterer gescheiterter Rettungswurf verlängert den Effekt für weitere 24 Stunden. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.



Schnelle Verwandlung (ÜF) Ogonthunn kann seine Fähigkeit Gestalt wechseln als Schnelle Aktion nutzen.

Verzögerte Einflüsterung (ZF) Wenn Ogonthunn erfolgreich *Person beherrschen* oder *Monster beherrschen* einsetzt, kann er eine verzögerte *Einflüsterung* einpflanzen, die ausgelöst wird, wenn der Beherrschungseffekt endet. Diese *Einflüsterung* funktioniert wie eine zauberähnliche Fähigkeit mit ZS 20, WIL SG 22 keine Wirkung. Sie hat zum Inhalt, dass die Kreatur ihre Ausrüstung an einem sicheren Ort ablegt und dann die nächsten 20 Stunden damit verbringt, Ogonthunn zu suchen, um von dem Verborgenen Herrscher erneut beherrscht zu werden.

Zauber Ogonthunn kann Zauber wirken wie ein Hexenmeister der 17. Stufe.

Die Verborgenen Herrscher entsprechen in der abolethischen Gesellschaft einer Adelskaste, auch wenn diese Kreaturen das Konzept des „Adels" nicht kennen. Ogonthunn ist viele tausend Jahre alt. Er erinnert sich an Azlant und die Entstehung Thassilons. Er zieht eine Verkleidung als schöne Azlantifrau vor, wenn er sich unter Menschen begibt. Er ist zur aufgewachten Inselstadt Xin gekommen, um ein altes Artefakt zu finden, das er Xins Ahnen gegeben hatte. Nun sitzt er in den Gewölben des Palastes fest.

Schätze des Zerbrochenen Sterns

Die folgenden einzigartigen Schätze können im Verlauf von „Scherben der Sünde“ gefunden werden.

Aderlass-Extraktor

Preis 2.500 GM

Ausrüstungsplatz Keiner | **ZS** 3 | **Gewicht** 1 Pfd.

Aura Schwache Beschwörung und Verwandlung

Ein *Aderlass-Extraktor* ist eine entsetzliche Version eines gewöhnlichen Aderlassgeräts, wie es Heiler und Doktoren verwenden. Er kann nur bei einem freiwilligen oder hilflosen Ziel eingesetzt werden. Wenn die Gerätschaft gegen freiliegende Haut gedrückt wird, verursacht sie 1W4 Schadenspunkte und 1W4 Blutungsschaden. Sie kann einmal am Tag benutzt werden, um dem Opfer eine der vier Körperflüssigkeiten zu entziehen, wozu sie auch speziell eingestellt werden kann. Die Flüssigkeit muss sogleich in eine Phiole gegossen werden oder sie geht verloren. Um die Extraktion durchzuführen, müssen dem Ziel insgesamt 6 Punkte Blutungsschaden zugefügt werden. Die gereinigte Körperflüssigkeit wirkt 24 Stunden lang wie einer der vier folgenden Tränke mit ZS 3: **Schwarze Galle**: *Trank: Teilweise* Genesung, **Blut**: *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*, **Schleim**: *Tank: Gefühle besänftigen*, **Gelbe Galle**: *Trank: Wut*

Herstellungsvoraussetzungen | **Kosten** 1.250 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Ausbluten*, *Gefühle besänftigen*, *Mittelschwere Wunden heilen*, *Teilweise Genesung*, *Wut*

Basaranhänger

Preis 4.000 GM

Ausrüstungsplatz Hals | **ZS** 3 | **Gewicht** —

Aura Schwache Hellsicht

Dieser goldene Anhänger wurde in Qadira hergestellt. Er hat die Form eines Falken an einer Goldkette und ist das traditionelle Amtssymbol des Marktfürsten oder der Marktfürstin des Segelbasars in Magnimar, auch wenn solche Anhänger oft von Fürsten oder Fürstinnen an besonders hilfreiche oder geschätzte Freunde verschenkt wurden. Der Träger eines *Basaranhängers* erhält einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Schätzen. Indem er den Anhänger gegen seine Stirn presst, kann er einmal am Tag *Identifizieren* wirken. In Gegenwart von Illusionen erwärmt der Anhänger sich und verleiht einen Verständnisbonus von +2 auf Rettungswürfe zum Anzweifeln von Illusionen.

Herstellungsvoraussetzungen | **Kosten** 2.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Identifizieren*

Cytilleschextrakt

Preis 800 GM

Gewicht —

Dieser Extrakt wird aus den Sporen des leuchtenden blauen Pilzes gewonnen, der Cytillisch oder „Hirnschimmel“ genannt wird. Er wird oft von den Derro genutzt, um den Verstand zu vernebeln und bei ihren Opfern Gedächtnisverlust hervorzurufen.

Cytilleschextract: Gift – Einnahme; *Rettungswurf* Zähigkeit, SG 18; *Frequenz* 1/Stunde für 8 Stunden; *Effekt* Opfer verliert alle Erinnerungen an die letzte Stunde und kann sich auch an nichts erinnern, was während seines Vergiftungszustandes passiert. Diese Zeit fehlt in seiner Erinnerung. Es könnte sich in Form von Träumen erinnern, die Erinnerung kann auch mittels *Genesung* oder *Heilung* zurückgebracht werden; *Heilung* 2 Rettungswürfe.

Einbrecherstiefel

Preis 2.000 GM

Ausrüstungsplatz Füße | **ZS** 3 | **Gewicht** 1 Pfd.

Aura Schwache Verwandlung

Diese Stiefel mit weichen Sohlen verleihen ihrem Träger einen Kompetenzbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik, Heimlichkeit und Klettern. Einmal am Tag kann ihrer Träger als Augenblickliche Aktion einen gescheiterten Wurf auf Akrobatik, Heimlichkeit oder Klettern wiederholen, muss aber das Ergebnis dieses zweiten Wurfes auch dann behalten, wenn es schlechter ausfallen sollte. Ferner enthalten die Stiefel ein Geheimfach für einen vollständigen Satz Diebeswerkzeug. Diese Tasche ist mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 22 zu finden. Andere Gegenstände lassen die Tasche sich ausbeulen, so dass man sie auch bei oberflächlicher Betrachtung findet.

Herstellungsvoraussetzungen | **Kosten** 1.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Katzenhafte Anmut*

Frostspore

Preis 100 GM

Gewicht —

Diese Lösung aus Braunen Schimmelpilzsporen in einer blassblauen Flüssigkeit fühlt sich kalt an. *Frostspore*: Gift – Einnahme oder Verwundung; *Rettungswurf* Zähigkeit, SG 13; *Frequenz* 1/Runde für 6 Runden; *Effekt* 1W6 Kälteschaden plus Wankend für 1 Runde; *Heilung* 2 Rettungswürfe.



Paradox-schachtel

Kletterharnisch



Aderlass-extraktor





Basar-anhänger

Einbrecher-stiefel



INJEKTIONSSPEER

EXOTISCH

GEWICHT 8 Pfd.

Diese exotische Zweihandwaffe gestattet es ihrem Benutzer, Zielen bei einem Treffer Flüssigkeiten zu injizieren. Das Reservoir des Speeres kann bis zu 5 Ladungen einer Flüssigkeit enthalten, von denen 1 Anwendung automatisch bei einem Treffer injiziert wird. Wer nicht im Umgang mit der Waffe geübt ist, kann sie wie einen gewöhnlichen Speer einsetzen, aber nicht die Injektion auslösen. Ein Injektionsspeer entspricht ansonsten einem normalen Speer, kann aber nicht geworfen oder gegen einen Sturmangriff aufgestellt werden und wiegt 8 Pfund.

KLETTERHARNISCH

PREIS 55GM

GEWICHT 3 Pfd.

Ein Kletterharnisch ist eine Reihe von Riemen, Bändern und Schlaufen, die über der Kleidung oder der Rüstung getragen werden können. Ein Kletterharnisch ermöglicht es seinem Träger, sich als Bewegungsaktion an einer vertikalen Oberfläche zu sichern, so dass er beide Hände frei hat. Der Träger kann in dieser Position verbleiben, ohne Fertigkeitswürfe für Klettern ablegen zu müssen, und verliert auch seinen GE-Bonus auf seine RK nicht, solange er verankert bleibt. Er kann sich aber nicht fortbewegen und erhält einen Situationsbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Klettern, um einen Sturz zu vermeiden, wenn er Schaden erleidet. Der Träger kann die Verankerung mit einer Bewegungsaktion aufheben.

PARADOXSCHACHTEL

PREIS 5.000 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 9	**GEWICHT** 30 Pfd.
AURA Durchschnittliche Bannmagie und Beschwörung		

Eine *Paradoxschachtel* ähnelt einer kleinen, kunstvoll gearbeiteten Steinkiste von etwa 45 cm x 45 cm x 30 cm. Bei näherer Betrachtung scheint es sich um einen festen Stein zu handeln, der so bearbeitet wurde, dass er wie ein Behältnis aussehen soll – es gibt keinen Griff zum Aufklappen und auch keine Scharniere. Dieser Lagerbehälter kann nur mittels des korrekten Befehlswortes oder der richtigen Kombination geöffnet werden. Solange dies nicht geschehen ist – der Erschaffer der Schachtel bestimmt die Methode zum Öffnen (die meisten Schachteln haben Kombinationsschlösser wie das Beispiel in Kapitel 1) -, ist die Schachtel effektiv ein fester Steinblock ohne Öffnungsmechanismus oder Innenraum. Daher funktionieren auch Versuche, das Schloss zu umgehen (z.B. Mechanismus ausschalten oder *Klopfen*) nicht. Manche Erschaffer bauen zudem noch magische Fallen ein, *Monster herbeizaubern* ist immer sehr beliebt, doch ist dies im Standardmodell nicht enthalten. Wenn das richtige Kommandowort gesprochen wird, erscheint eine Nahtstelle und versenkte Scharniere ermöglichen es, die Box zu öffnen; dies enthüllt einen extradimensionalen Raum von 30 cm x 30 cm x 30 cm. Alles, was in diesen Raum passt, kann dort unabhängig vom Gewicht gelagert werden. Der Behälter kann wieder versiegelt werden, indem man ihn schließt. Die eingelagerten Dinge verändern das Gewicht des Behälters nicht, da sie sich in einem ansonsten nicht zugänglichen extradimensionalen Raum befinden. Sollte die Kiste zerstört werden (Härte 8, 90 TP), zerfällt der extradimensionale Raum und der Inhalt wird zufällig über die Ätherebene verstreut. *Paradoxschachteln* waren insbesondere in Thassilon beliebt, da sie vergleichsweise billig in der Herstellung sind und überlegene Sicherheit und Festigkeit bieten. Viele thassilonische Erschaffer konstruierten voller Arroganz und Hybris ihre *Paradoxschachteln* so, dass sie mit kunstvollen Rätseln und Wortspielen geschmückt waren, die Hinweise auf die Befehlsworte gaben. Diese Gegenstände sind wahre Schätze für Organisationen wie die Gesellschaft der Kundschafter, da ein besonders schlauer Ermittler sie immer noch öffnen kann und so an ihre vergessenen Geheimnisse gelangt, selbst wenn das Befehlswort nach all den Jahrtausenden vergessen ist.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** 2.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Arkanes Schloss*, *Geheime Truhe*

Die folgenden einzigartigen Schätze können im Verlauf des Abenteuers „Im Schatten der Grauen Jungfern“ gefunden werden.

FLÜSTERMÜNZE

PREIS 3.000 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner | **ZS** 9 | **GEWICHT** —

AURA Durchschnittliche Erkenntnismagie

Diese uralte Goldmünze hat einen Durchmesser von 3 cm und eine Dicke von einem Viertelzoll. Eine Seite trägt eine der sieben thassilonischen Runen für Magie und Sünde, während die andere Seite eine zerbrochene Säule zeigt. Eine mit sich geführte *Flüstermünze* verfolgt ihren Träger immer wieder mit leisem Geflüster, bei dem es sich um Thassilonisch zu handeln scheint, das aber nie laut genug wird, um es verstehen zu können. Dieses Geflüster ist nur leicht ablenkend und in Wahrheit sogar ein Segen für den Träger der Münze, da es ihm einen Resistenzbonus von +1 auf Rettungswürfe gegen Zauber der Schule der Magie verleiht, die mit der Rune auf der Münze assoziiert wird (die in diesem Abenteuer gefundene Münze trägt die Rune der Lust und verleiht daher einen Resistenzbonus von +1 gegen Zauber der Kategorie Verzauberung).

Einmal am Tag kann der Träger die *Flüstermünze* werfen und ihr eine Frage auf Thassilonisch stellen. Die Münze gibt auf die gestellte Frage eine Antwort: Die thassilonische Rune bedeutet „Ja“, die zerbrochene Säule „Nein“, ferner wird die Antwort auch noch ins Ohr des Trägers geflüstert. Das Wissen einer *Flüstermünze* ist aber auf Ereignisse begrenzt, welche eine bedeutsame Chance haben, auf den Träger der Münze in der unmittelbaren Zukunft (d.h. in den nächsten Minuten) einzuwirken, zudem ist es auf Tatsachen beschränkt und umfasst keine Mutmaßungen. Man könnte eine *Flüstermünze* fragen, ob die Tür, welche man gerade öffnen will, durch eine Falle geschützt wird, aber nicht Dinge wie „Steckt der König hinter der Verschwörung, von der wir gerade erfahren haben?“ D.h. der SL bestimmt, ob eine *Flüstermünze* zu einer Antwort imstande ist; sollte die Münze keine Antwort geben können, rotiert sie einige Sekunden lang auf ihrer Kante, ehe sie auf eine zufällige Seite kippt, ohne „Ja“ oder „Nein“ zu flüstern. Dies verbraucht aber dennoch die tägliche Anwendung.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 1.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Resistenz, Vorahnung*

JUNGFERNHELM

PREIS 3.500 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Kopf | **ZS** 6 | **GEWICHT** 3 Pfd.

AURA Durchschnittliche Verzauberung

Ein *Jungfernhelm* besitzt das distinktive Aussehen und den Federbusch eines Helmes der Grauen Jungfern. Der Helm verleiht der Stimme seines Trägers Kraft und Bedeutsamkeit in Form eines Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Einschüchtern. Der Träger eines *Jungfernhelms* kann drei Mal am Tag *Befehl* wirken.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 1.750 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Befehl, Furcht auslösen*

LEBENSKRAFTTALISMAN

PREIS 5.000 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Hals | **ZS** 5 | **GEWICHT** 1 Pfd.

AURA Durchschnittliche Beschwörung

Ein *Lebenskrafttalisman* verleiht seinem Träger einen Resistenzbonus von +5 auf Zähigkeitswürfe gegen Gift oder Krankheit. Sollte ihn ein Individuum anlegen, welches bereits unter einem Gift oder einer Krankheit leidet, erhält es einen neuen Rettungswurf (ohne den zusätzlichen Bonus durch den Talisman), um das Leiden augenblicklich abzuschütteln. Wenn ein Träger einen erfolgreichen Rettungswurf gegen die Effekte eines Giftes oder einer Krankheit ablegt, während er einen *Lebenskrafttalisman* trägt, wird dieser für 24 Stunden inaktiv. Nach dieser Zeit ist er wieder aufgeladen und funktioniert erneut. Wenn ein Charakter einen *Lebenskrafttalisman* 24 Stunden lang trägt, heilt er 1W4 Punkte Attributsschaden bei einem beliebigen Attribut, an dem er Attributsschaden erlitten hat.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 2.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gift neutralisieren, Krankheit kurieren, Teilweise Genesung*

SILBERZAHN

PREIS 9.320 GM

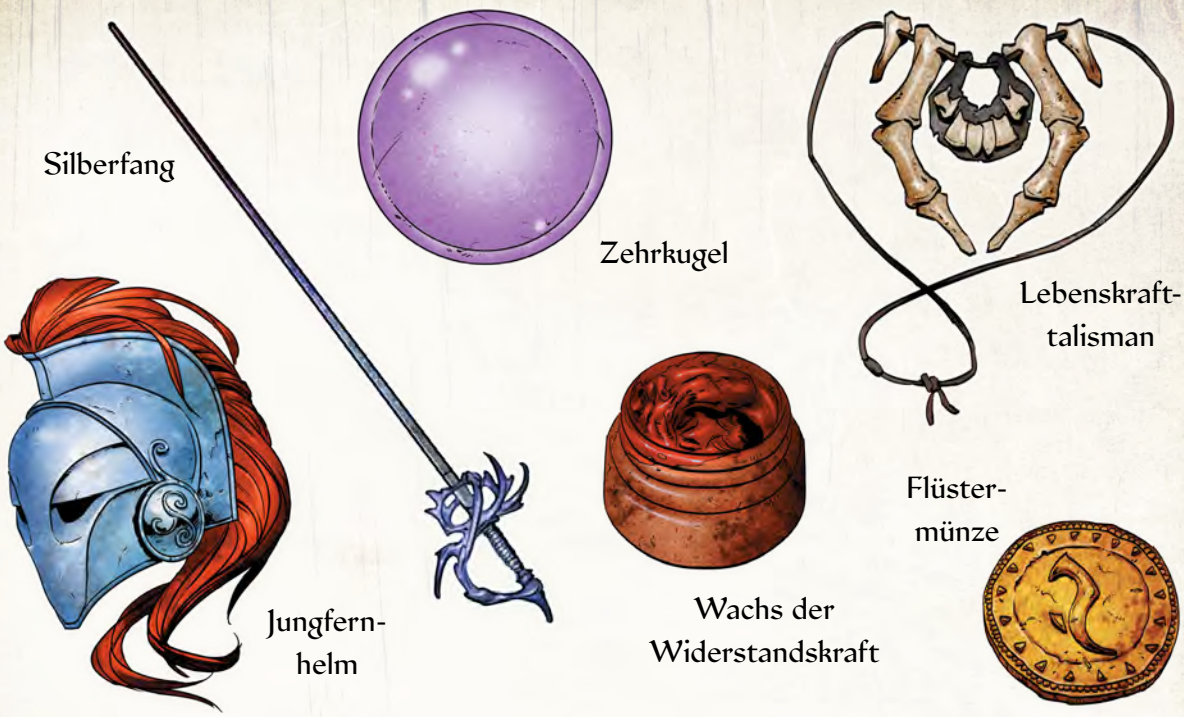
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner | **ZS** 8 | **GEWICHT** 2 Pfd.

AURA Durchschnittliche Nekromantie

Silberfang ist ein *Mithralrapier des Verderbens (Untote) +1*. Es wurde von einer Gruppe Vampirjäger in Ustalav geschmiedet als Waffe gegen ihre verhassten Feinde. Ironischerweise schlachtete ein mächtiger nidaler Vampir namens Volsazni Dezarr die ganze närrische Gruppe eigenhändig ab, als sie versuchte, ihn zu vernichten, und nahm das Rapier als Trophäe an sich. Seitdem hat er es als Zeichen seiner Gunst an nicht weniger als ein Dutzend vampirischer Diener und fünf seiner Halbvampirkinder weitergegeben – der letzte Empfänger der Waffe war Gnaeus. Solange ein Charakter *Silberfang* mit sich führt, erhält er einen Resistenzbonus von +2 auf alle Rettungswürfe gegen negative Energie und Lebenskraftentzug; wann immer er einen Zähigkeitswurf zur Zurückerlangung negativer Stufen ablegt, kann er zwei Mal würfeln und das bessere Ergebnis nutzen. Einmal am Tag kann *Silberfang* eine untote Kreatur, der es gerade einen kritischen Treffer zugefügt hat, als Schnelle Aktion mit *Untote festsetzen* belegen (WIL SG 14, keine Wirkung).

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 8.250 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Todesschutz, Untote festsetzen*



WACHS DER WIDERSTANDSKRAFT		PREIS 1.200 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 5	**GEWICHT** —
AURA Schwache Bannmagie		

Dieses wachsartige, tranige Substanz wird normalerweise in einem verschlossenen Behälter aufbewahrt, der 10 Anwendungen fasst. Eine Anwendung genügt, um beide Ohren einer Kreatur zu verstopfen (dies ist eine Standard-Aktion). Das Wachs verursacht einen Malus von -2 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung, verleiht zugleich aber auch einen Resistenzbonus von +4 auf alle Rettungswürfe gegen Bezauberung oder sprachabhängige Zwangeffekte, wie *Befehl*, *Einflüsterung* oder *Monster bezaubern*. Sollte das Wachs in die Ohren einer hilflosen oder bereitwilligen Kreatur gestopft werden, welche gegenwärtig unter einem Bezauberungs- oder sprachabhängigen Zwangeffekt steht, erhält die Kreatur einen neuen Rettungswurf gegen den Ausgangseffekt (wenn auch ohne den Resistenzbonus des Wachses in diesem Fall). Eine Anwendung hält 1 Stunde vor, wenn sie aufgetragen wurde.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 600 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Stille*, *Verzauberung brechen*

ZEHRKUGEL		PREIS 10.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 15	**GEWICHT** 9 Pfd.
AURA Starke Verzauberung		

Diese grausame thassilonische Gerätschaft wirkt überhaupt nicht einschüchternd – sie hat das Aussehen einer hohlen Kugel aus rosa Glas und die Größe des Kopfes eines Halblings. Wenn sie in beiden Händen gehalten und das Befehlswort ausgesprochen wird, pulsiert im Kern der Kugel ein Licht und es geht von ihr ein ausatmendes Geräusch aus. Dieser Effekt hält so lange an, wie der Träger sich konzentriert (Maximum 6 Runden pro Tag). Alle Kreaturen innerhalb von 3 m Entfernung zur Kugel mit einer Intelligenz von 3 oder mehr müssen einen Willenswurf gegen SG 15 bestehen, um nicht dem Drang nachzugeben, sich der Kugel zu nähern und sie zu berühren. Dies ist ein geistesbeeinflussender Schalleffekt, gegen den der Träger immun ist, solange er die Kugel hält. Die erste, die Anforderungen erfüllende Kreatur, welche die *Zehrkugel* berührt, erleidet 1W2 Punkte KO- und WE-Schaden (ein Willenswurf gegen SG 15 verhindert diesen Schaden). Die von der Kugel verzehrten Lebens- und Geisteskräfte verleihen ihrem Benutzer einen Verbesserungsbonus von +4 auf sein Charisma für 1 Stunde pro zugefügtem Punkt KO- oder WE-Schaden. Weitere Anwendungen erhöhen den Charisma-Bonus nicht, wohl aber die Wirkungsdauer des Effektes.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 5.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Fluch*, *Pracht des Adlers*

Die folgenden einzigartigen Schätze können im Verlauf des Abenteuers „Der Asylstein“ gefunden werden:

ABHÄRTENDE BLUTEGEL		PREIS 6.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 3	**GEWICHT** 2 Pfd.
AURA Schwache Verwandlung		

Dieses verzierte Glasgefäß ist mit einer grünlichen Flüssigkeit gefüllt, in welcher viele lange, schwarze Blutegel zucken. Auch wenn Blutwänste häufig Blutegel einsetzen, um ihren überlasteten Blutkreislauf zu regulieren, verleiht diese besondere Art einem Nutzer zusätzliche Vorteile. Um die Blutegel anzusetzen, muss der Benutzer nur das Gefäß öffnen und sich den Inhalt als Standard-Aktion über Kopf und Oberkörper gießen – den Rest erledigen die Egel und saugen sich fast sofort an seinem Leib fest. Diese Blutegel verleihen einen Verbesserungsbonus von +2 auf Konstitution, aber zugleich einen Malus von -4 auf alle Fertigkeitswürfe gegenüber Diplomatie bei allen Kreaturen, welche eine solche Praktik für grotesk erachten (also die meisten zivilisierten Völker). Einmal angesetzt leben die Egel 8 Stunden lang, ehe sie sterben. Die Egel werden augenblicklich zerstört, sollte der Träger mehr als 20 Schadenspunkte durch einen Flächeneffekt nehmen. Nach 24 Stunden füllt sich das Gefäß automatisch mit einer neuen Anwendung *Abhärtender Blutegel*.

Ein Blutwanst, der sich diese Blutegel anlegt, erlangt sofort 2 Bonuspunkte auf seinen Blutvorrat. Dies kann seine Blutpunkte nicht über seinen Maximalwert erhöhen. Wenn er sein Klassenmerkmal Aufquellen nutzt, um zusätzliche Blutpunkte zu erlangen, kann er zwei Mal würfeln und das ihm genehmere Ergebnis wählen.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 3.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Ausdauer des Ochsen*

AUGEN DES AUSSPÄHENS		PREIS 15.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 9	**GEWICHT** 1 Pfd.
AURA Durchschnittliche Erkenntnismagie		

Auf den ersten Blick erscheinen *Augen des Ausspähens* als Katzenaugenmurmeln. Wenn sie aktiviert werden, erwacht jede zum Leben und blinzelt, wobei sie sich in einen Augapfel verwandelt. Wenn ein Augapfel gegen eine unbelebte Oberfläche gepresst wird – z.B. eine Wand oder ein Kleidungsstück -, wird der Augapfel von der Oberfläche absorbiert und hinterlässt einen magischen Sensor derselben Größe auf dieser Oberfläche.

Jeder, der ein Auge eines jeweiligen Haufens von *Augen des Ausspähens* hält, kann dasselbe sehen, was jedes andere Auge des Haufens innerhalb von 15 km Entfernung sehen kann. Um einen Sensor zu bergen, kann man ein *Auge des Ausspähens* desselben Haufens gegen den Sensor pressen, welcher daraufhin die Oberfläche verlässt und in Murmelgestalt zurückkehrt.

Ein Beutel *Augen des Ausspähens* enthält fünf Murmeln, d.h. bis zu vier davon können gleichzeitig eingesetzt werden und bilden einen zusammenpassenden Haufen. Die Sensoren von *Augen des Ausspähens* können wie normales Ausspähen entdeckt werden.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 7.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Hellhören/Hellsehen*

HAUTHARFE		PREIS 16.500 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 9	**GEWICHT** 5 Pfd.
AURA Durchschnittliche Verzauberung und Nekromantie		

Diese kleine Harfe ist aus dem verdrehten, ledrigen Leichnam eines Feengeistes gefertigt. Die Arme und Beine sind so gebogen, dass sie die Querstange halten, während die Saiten aus dünnen Streifen gezwirbelten Fleisches bestehen. Dieses Fleisch ist aus dem Torso des Feenwesens gezogen und mit der Querstange verbunden. Die Brusthöhle der Leiche ist klar zu erkennen, allerdings wurden alle Organe entfernt.

Eine *Hautharfe* funktioniert wie eine Harfe [Meisterarbeit]. Einmal am Tag kann sie genutzt werden, um entweder *Person beherrschen* oder *Untote befehligen* zu wirken (WIL, SG 19, keine Wirkung). Ein Fertigkeitswurf für Auftreten (Saiteninstrumente) gegen SG 20 erhöht den SG des Rettungswurfes um +2. Wenn die Harfe auf diese Weise eingesetzt wird, erwacht sie zum Leben und spielt selbst: Die Leiche löst eine Hand von der Querstange und streicht über die aus ihrem Fleisch angefertigten Saiten.

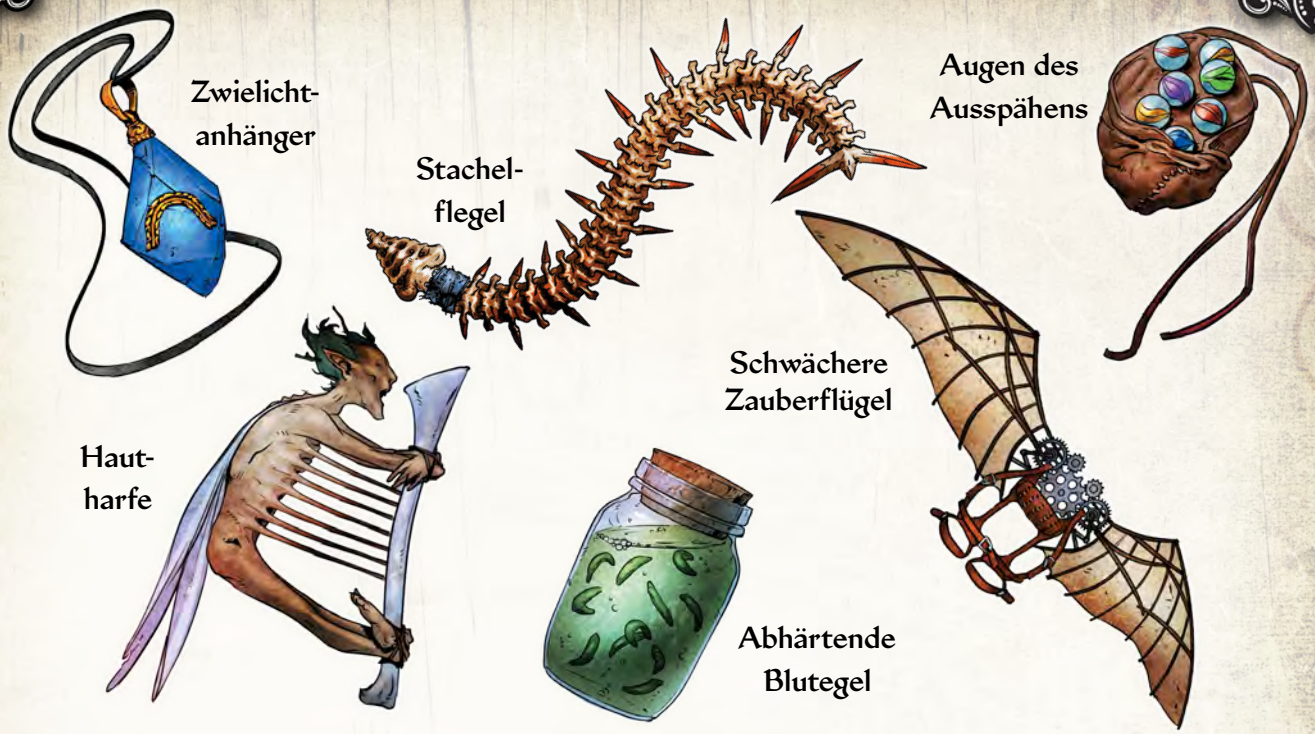
HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 8.550 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Person beherrschen, Untote befehligen*

STACHELFLEGEL		PREIS 13.308 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 4	**GEWICHT** 10 Pfd.
AURA Schwache Nekromantie		

Diese Waffe sieht aus wie das mit Stacheln besetzte Rückgrat eines Humanoiden. Ein *Stachelflegel* funktioniert wie ein *Flegel +2*, verursacht Hiebwaffenschaden und verfügt über Reichweite. Im Gegensatz zu den meisten Waffen mit Reichweite kann ein *Stachelflegel* gegen benachbarte Gegner eingesetzt werden. Bei einem Kritischen Treffer mit dieser Waffe muss dem Ziel ein Zähigkeitswurf gegen SG 15 gelingen, um durch den Schlag nicht dauerhaft zu erblinden.

Stachelflegel werden von mächtigen Kopflosen Reitern genutzt, welche die Wirbelsäulen ihrer ersten Opfer ernten. Die untoten Reiter wissen ihre persönlichen *Stachelflegel* sehr zu



schätzen und besitzen häufig eine übernatürliche Kontrolle über sie, durch welche sie die *Stachelflegel* nach Belieben erscheinen und verschwinden lassen können.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** 6.808 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Blindheit oder Taubheit verursachen*

SCHWÄCHERE ZAUBERFLÜGEL

PREIS 22.000 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Schultern	**ZS** 10	**GEWICHT** 10 Pfd.
AURA Durchschnittliche Verwandlung		

Dieser mechanische Rucksack ist ein Gewirr aus Zahnrädern und Antriebsritzeln. Zwei große Stoffflügel ragen aus dem Rucksack heraus und über die Schultern des Trägers hinweg. Wenn der Träger die Knöpfe auf dem Brustgeschirr des Rucksacks berührt, erwachen die Schwingen surrend zum Leben und beginnen, rasch zu flattern, um den Träger unbeholfen in die Luft zu heben.

Schwächere Zauberflügel verleihen dem Träger eine Bewegungsrate (Fliegen) von 9 m (schlechte Manövrierfähigkeit).

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** 11.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Fliegen*

ZWIELICHTANHÄNGER

PREIS 2.500 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Hals	**ZS** 3	**GEWICHT** —
AURA Schwache Erkenntnismagie		

Dieses Amulett ist ein kleiner Kristall am Ende einer einfachen Lederschnur. Er leuchtet hell von innen heraus und gibt Licht ab wie eine Fackel. Einmal am Tag kann der Träger des Amuletts es fest umschließen und um Hilfe rufen. Dies benachrichtigt sofort die drei ihm am nächsten Dämmerwachen und gibt diesen genaues Wissen um den Standort des Anhängers (wie *Gegenstand aufspüren*, Höchstweichweite 1,5 km).

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** 1.250 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Licht, Gegenstand aufspüren*

MÄCHTIGER ZWIELICHTANHÄNGER

PREIS 20.000 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Hals	**ZS** 9	**GEWICHT** —
AURA Durchschnittliche Beschwörung		

Gewöhnliche *Zwielichtanhänger* werden vorübergehend an unter der Führung von Dämmerwachen Reisende ausgegeben. *Mächtige Zwielichtanhänger* dagegen sind ein Geschenk an jene, welche das Leben eines Dämmerwächters retten oder der Organisation einen großen Dienst erweisen. Der Träger eines solchen Anhängers steht daher hoch in der Gunst der Dämmerwache. Ihn weiterzuverkaufen oder käuflich zu erwerben, wird von den Dämmerwachen als schwere Beleidigung angesehen. Ein *Mächtiger Zwielichtanhänger* ist ein dunkelblauer Kristall, in den ein goldener Bogen eingeprägt ist, und der an einer schwarzen Kordel hängt. Er verleiht seinem Träger Dunkelsicht 18 m und einen Bonus von +2 auf alle Initiativwürfe, welche in unterirdischen Bereichen erfolgen. Ferner kann der Träger einmal im Jahr das Amulett nutzen, um einen speziellen Dämmerwächter, auf welchen das Amulett bei seiner Erschaffung eingestimmt wurde, augenblicklich mitsamt seiner üblichen Abenteurerausrüstung auf ein benachbartes Feld zu teleportieren, sofern er sich auf derselben Ebene aufhält. Der Dämmerwächter ist nicht gezwungen, dem Anwender in irgendeiner Weise zu Diensten zu sein.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** 10.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Dunkelsicht, Teleportieren*

Die folgenden einzigartigen Schätze können im Verlauf des Abenteuers „Jenseits des Weltuntergangs“ gefunden werden:

APOKALYPSENSCHLÜSSEL		PREIS 9.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Hals (siehe Text)	**ZS** 9	**GEWICHT** 1 Pfd.
AURA Durchschnittliche Nekromantie		

Apokalypsenschlüssel wurden viele, viele Jahre vor der Errichtung des Windliedklosters vom Kult des Groetus erschaffen, um bestimmte Türen ihres Tempels und die legendäre *Weltuntergangspforte* selbst zu versiegeln. Im vorliegenden Abenteuer findest du mehr zu den einmaligen Schlössern, mit denen diese Schlüssel arbeiten.

Bis zu drei Mal am Tag kann ein *Apokalypsenschlüssel* bis zu vier Kreaturen innerhalb von 6 m, welche der Nutzer auswählt, für 1 Minute wankend machen (Willen SG 14, keine Wirkung). Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt und erfordert eine Handbewegung mit dem Schlüssel, als würde man ein unsichtbares Schloss aufsperren. Ein *Apokalypsenschlüssel* kann auch verwendet werden, um einmal pro Tag *Fluch* zu wirken (Willen SG 14, keine Wirkung), sofern dabei ein Berührungsangriff gelingt. Wenn ein *Apokalypsenschlüssel* um den Hals getragen wird (und entsprechend den Halsausrüstungsplatz belegt), erhält der Träger einen Resistenzbonus von +4 gegen Flucheffekte, welche auf ihn gewirkt werden, aber nicht gegen jene, unter denen er vielleicht bereits leidet.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 4.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Fluch, Fluch brechen, Unheil*

HELLEBARDE DES HÄUTERS		PREIS 24.310 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 13	**GEWICHT** 12 Pfd.
AURA Starke Nekromantie		

Eine *Hellebarde des Häuters* ist eine *Hellebarde +1*, mit welcher man große Bereiche der Haut einer Kreatur abschneiden kann. Im Kampf kann ein Charakter maximal 1 Angriff pro Runde zu einem Häuterschlag bestimmen. Dieser Angriff verursacht normalen Schaden und hinterlässt eine besonders schmerzhafte Wunde, da dem Ziel die Haut abgezogen wird. Dies verursacht zusätzliche 1W6 Punkte Blutungsschaden. Solange das Opfer unter diesem Blutungsschaden leidet, ist es wankend. Ein Zähigkeitswurf gegen SG 15 zum Zeitpunkt des Häuterschlages vereitelt den Blutungsschaden und damit auch den Zustand Wankend. Die Blutung kann mittels eines Fertigkeitswurfs für Heilkunde gegen SG 15 oder einen Zauber, welcher Trefferpunkte heilt, gestoppt werden. Ein kritischer Treffer bei einem Häuterschlag verursacht zusätzlich 1W4 Punkte CH-Schaden (kein Rettungswurf) beim Opfer. Kreaturen, die gegen Attributsschaden und Kritische Treffer immun sind, sind auch gegen Häuterschläge immun.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 12.310 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Ausbluten, Kritische Wunden verursachen*

KRISTALLSTERNMESSER		PREIS 20.324 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 13	**GEWICHT** 2 Pfd.
AURA Durchschnittliche Hervorrufung		

Das erste *Kristallsternmesser* war die Waffe der Nugloss, einer mächtigen Desnapriesterin, welche während des Winterkrieges für die Lindwurmkönige kämpfte. Ein *Kristallsternmesser* besteht aus einer kristallartigen Substanz, die Eis ähnelt, aber hart wie Stahl ist. Es ist ein *Sternmesser +2*, das +1W6 Schadenspunkte bei kristallinen Kreaturen verursacht, da die Waffe besonders geeignet ist, solche Gegner zu zerschmettern und zu schwächen. Wenn ein *Kristallsternmesser* bei hellem oder normalem Licht geworfen wird, fängt es das Licht ein und erschafft einen Wirbel aus allen Farben des Regenbogens. Eine dann getroffene Kreatur ist für 1 Runde geblendet oder bei einem kritischen Treffer für 1 Runde benommen. Ein Willenswurf gegen SG 14 vereitelt diese Zustände. Wenn ein *Kristallsternmesser* von einem Desnaanhänger geschleudert wird, erhält es die Waffeneigenschaft *Rückkehr*.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 10.324 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Tageslicht, Zerschmettern*

PEITSCHENAKLYS		PREIS 4.305 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 5	**GEWICHT** 2 Pfd.
AURA Schwache Verwandlung		

Der *Peitschenaklys* wurde von den Derromagistern erfunden, um ihre Gegner besser niederringen zu können. Es handelt sich dabei um einen *Aklys +1,* welcher einen Bonus von +2 auf Kampfmanöverwürfe für Zu-Fall-bringen verleiht. Dieser Bonus ist mit Verbessertes Zu-Fall-bringen kumulativ. Solltest du über dieses Talent verfügen, kannst du versuchen, mit dem *Peitschenaklys* Gegner zu Fall zu bringen, die bis zu zwei Größenkategorien größer sind als du.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 2.305 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Seil beleben*

SEELENGLAS		PREIS 5.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 15	**GEWICHT** 2 Pfd.
AURA Starke Nekromantie [Böse]		

Ein leeres *Seelenglas* kann genutzt werden, um eine Seele aufzubewahren, welche mittels *Seele binden* in einem Schwarzen Saphir eingefangen wurde. Hierzu wird der Edelstein 1 Runde lang gegen den Deckel des *Seelenglases* gedrückt, wodurch die Seele in das Glas transferiert wird. Ein *Seelenglas* kann die Seele einer Kreatur mit maximal 20 TW fassen. In 50% der Fälle übersteht der schwarze Saphir dies unbeschadet



und ist dann leer von Seelen, ansonsten zerbirst er. Eine Kreatur, welche *Seele binden* als zauberähnliche Fähigkeit nutzen kann und daher keinen Fokus braucht, kann eine gefangene Seele bei Einsatz von *Seele binden* in einem bereitgehaltenen *Seelenglas* unterbringen. Eine solche Seele kann nicht zum Beinacker reisen, um gerichtet zu werden. *Auferstehung* oder noch mächtigere Magie kann eine Kreatur ins Leben zurückrufen, deren Seele in einem *Seelenglas* gefangen wurde. Ein *Seelenglas* kann stets nur 1 Seele fassen. *Seelengläser* sind zerbrechlich (Härte 1, 10 TP), zerbrechen sie, entweichen darin gefangene Seelen sofort zum Beinacker.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** 2.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Seele binden*

STECKEN DER APOKALYPSE

PREIS 52.000 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 13	**GEWICHT** 5 Pfd.
AURA Variiert stark		

Dieser klobige Stecken ist dem Kult des Groetus heilig und trägt das heilige Symbol des Gottes, einen totenschädelartigen Mond. Dieser Stecken ermöglicht den Einsatz der folgenden Zauber:

* *Fluch* (1 Ladung)
* *Insektenplage* (1 Ladung)
* *Verwirrung* (1 Ladung)
* *Wahnsinn* (2 Ladungen)
* *Wetterkontrolle* (2 Ladungen)

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** 26.000 GM

Zauberstecken herstellen, *Fluch, Insektenplage, Unheil, Verwirrung, Wahnsinn, Wetterkontrolle*

TODESZECHE

PREIS 14.318 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 10	**GEWICHT** 10 Pfd.
AURA Durchschnittliche Nekromantie		

Todeszechen sind bei Rotkappen hochbegehrt. Der Verlust einer solchen Waffe wird bei ihnen als große Schande erachtet, welche mit Verbannung oder gar mit dem Tod bestraft wird. Eine *Todeszeche* ist eine *Sense +1*, welche besonders hässliche Wunden schlägt. Diese Wunden bluten nicht und weisen trockene, schuppende Ränder auf, als wäre die Wunde vom Wüstenwind ausgetrocknet worden. Ein Träger einer *Todeszeche* kann drei Mal am Tag als Standard-Aktion die Waffe schwingen, um einen sensenförmigen Staubbogen zu erzeugen, der einen 9 m-Kegel bildet. Alle Kreaturen innerhalb dieses Bereiches erleiden 2W4 Punkte Hiebwaffenschaden plus zusätzlichen Schaden in Höhe des CH-Modifikators des Trägers; sie sind ferner 1 Runde lang vor Schmerzen wankend, da der übernatürliche Effekt ihren Körpern die Feuchtigkeit entzieht. Ein Reflexwurf gegen SG 13 halbiert den Schaden und verhindert, dass ein Opfer wankend wird. Eine *Todeszeche* kann einmal am Tag als Schnelle Aktion genutzt werden, wenn ein Gegner auf negative Trefferpunkte reduziert wird, um auf dieses Opfer *Totenglocke* zu wirken (WIL, SG 13, keine Wirkung).

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** 7.318 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Kritische Wunden verursachen, Totenglocke*

Die folgenden einzigartigen Schätze können im Rahmen des Abenteuers „Im Inneren des Albtraums“ gefunden werden.

ALBTRAUMZEPTER		PREIS 80.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 13	**GEWICHT** 5 Pfd.
AURA Starke Illusion		

Ein *Albtraumzepter* ist ein hölzernes Zepter, an dessen einem Ende ein glatter, purpurner Oktopus aus Kristall sitzt. Seine Tentakel winden sich um das gesamte Zepter und der birnenförmige Leib dient als eine Art Keulenkopf. Das Zepter kann als *Schwerer Streitkolben +2* benutzt werden. Bei einem Kritischen Treffer erleidet das Ziel entsetzliche Visionen albtraumhafter Tode, welche es für 1 Runde wanken lassen, so ihm kein Willenswurf gegen SG 15 gelingt. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt.

Ferner besitzt ein *Albtraumzepter* die folgenden Kräfte:

* Als Freie Aktion kann der Träger einmal am Tag *Mörderisches Phantom* (WIL/ZÄH SG 16) auf eine gerade von ihm getroffene Kreatur wirken.

* Der Träger kann einmal am Tag *Albtraum* wirken. Sollte der Empfänger wach sein, wenn der Zauber beginnt, muss der Träger nicht in Trance verfallen, wie es der Fall wäre, würde er selbst den Zauber wirken – das Zepter hält die Trance gewissermaßen selbst aufrecht und beendet den Zauber, sobald der Empfänger einschläft. Sollte der Empfänger über einen Zeitraum von 24 Stunden nicht einschlafen, beendet das *Albtraumzepter* von selbst den Versuch, den Zauber zu wirken.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 40.000 GM

Zauberzepter herstellen, *Albtraum, Furcht, Furcht bannen, Mörderisches Phantom*

KRISTALLKUGEL DER DUNKLEN LEERE		PREIS 60.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 10	**GEWICHT** 7 Pfd.
AURA Durchschnittliche Erkenntnismagie		

Kristallkugeln der Dunklen Leere sehen aus wie dunkelgefärbte *Kristallkugeln*. Bei näherer Betrachtung scheinen sie zumeist von wirbelnden, mitternachtsblauen Wolken erfüllt zu sein. Manche scheinen aber auch Lichtfunken zu enthalten, die an den Nachthimmel erinnern. Dieser Gegenstand funktioniert wie eine gewöhnliche *Kristallkugel*, kann aber einmal am Tag genutzt werden, um *Verständigung* auf eine Kreatur zu wirken, welche in der Kugel beobachtet wird.

Der Benutzer kann einmal im Monat versuchen, mittels einer *Kristallkugel der Dunklen Leere* eine fliegende Kreatur aus den Tiefen des Weltalls zu kontaktieren – einen Schantak (*Pathfinder MHB II*, S. 220). Hierzu muss ihm ein Fertigkeitswurf für Zauberkunde gegen SG 25 gelingen. Bei Erfolg fliegt die Kreatur den Ort an, von dem aus der Benutzer den Kontaktversuch durchgeführt hat. Sie benötigt 3W20 Stunden Flugzeit. Bei ihrer Ankunft muss der Benutzer den Schantak mittels Diplomatie oder Magie dazu bringen, ihm zu dienen. Gelingt dies nicht oder kommt es zu keiner Begegnung zwischen Schantak und Benutzer, verbleibt der zornige Schantak für 2W6 Stunden vor Ort und greift jeden und alles an, das sich ihm nähert.

Wenn eine *Kristallkugel der Dunklen Leere* benutzt wird, besteht eine Wahrscheinlichkeit von 5%, dass sie nicht wie beabsichtigt wirkt, sondern Bilder fremdartiger Schrecken aus den Tiefen des Dunklen Firmaments zeigt – dem Benutzer muss sofort ein Willenswurf gegen SG 20 gelingen, um nicht 1W4 Punkte WE-Entzug zu erleiden.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 30.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Ausspähen, Verständigung*

MASKE DES NACHTDÜRREN		PREIS 30.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Kopf	**ZS** 11	**GEWICHT** 1 Pfd.
AURA Durchschnittliche Erkenntnismagie		

Diese schwarze, gehörnte Maske verfügt außer zwei Augenlöchern über keine Gesichtszüge. Wenn sie getragen wird, verschwinden sogar die Augenlöcher, so dass der Träger kein sichtbares Gesicht mehr besitzt. Der Träger erlangt die Vorzüge der gesichtslosen Nachtdürren, nach denen diese Masken angefertigt werden. Die ganze Vorderseite der Maske funktioniert wie ein „Auge“ und erlaubt dem Träger, normal zu sehen. Der Träger erhält ferner einen Bonus von +4 auf alle Rettungswürfe gegen Blickangriffe und atmet nicht (er ist daher immun gegen einzuatmende Gifte und geruchsbasierende Effekte).

Der Träger kann aber auch nicht sprechen und daher keine Zauber mit verbalen Komponenten wirken oder Befehlsworte aussprechen.

Wenn er die Maske wenigstens 1 Stunde lang getragen hat, kann der Träger einmal am Tag 1W4+1 Nachtdürren herbeizaubern, als würde er *Monster herbeizaubern VI* wirken. Diese Nachtdürren bleiben 11 Runden lang. Alternativ kann der Träger einen einzelnen Nachtdürren herbeizaubern, welcher 24 Stunden lang bleibt. Er kann telepathisch mit diesen Nachtdürren auf bis zu 30 m kommunizieren und ihnen Befehle geben. Sollte der Träger seine Maske ablegen, greifen ihn die herbeigezauberten Nachtdürren sofort an und versuchen, ihn fortzutragen und von einer großen Höhe herabzuwerfen, ehe sie verschwinden.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 15.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Blind- oder Taubheit verursachen, Gestalt verändern, Monster herbeizaubern VI*


Albtraum-zepter


Kristallkugel der Dunklen Leere

Maske des Nachtdürren




Rauchfass der Träume

Sklavenhalsband



RAUCHFASS DER TRÄUME		PREIS 8.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 11	**GEWICHT** 5 Pfd.
AURA Durchschnittliche Bannzauberei		

Ein *Rauchfass der Träume* wird üblicherweise aus Bronze, Messing oder Kupfer angefertigt. Das Oberteil besteht aus Silber oder Mithral. Es schützt Schläfer vor dem bösen Einfluss magischer Albträume. In einem solchen Rauchfass kann jede Art von Weihrauch verbrannt werden, welcher wie normaler Weichrauch wirkt. Man kann dem Fass aber auch befehlen, nach Lavendel duftende Wolken auszustoßen, welche am Tag für bis zu 8 Stunden am Stück einen 9 m-Radius ausfüllen, solange das Rauchfass nicht bewegt wird. Starke Winde lösen die Wolken auf. Wird das Fass bewegt, endet der Effekt sofort. Ansonsten erhält jede Kreatur, welche in diesem Wirkungsbereich schläft, einen Bonus von +4 auf alle Rettungswürfe gegen traum- und albtraumbezogene Effekte wie z.B. den Zauber *Albtraum* oder die Effekte der Albträume, welche der Abysiumreaktor in diesem Abenteuer hervorruft. Eine Nachtvettel kann in einem Bereich unter diesem Effekt ihre Fähigkeit Träume heimsuchen nicht einsetzen, ferner kann der SL den Effekt auch andere seltsame Effekte blockieren lassen, welche auf Schläfer oder Träumer einwirken. Alle Kreaturen, welche volle 8 Stunden in diesem Bereich schlafen, erwachen besonders erfrischt nach angenehmen Träumen, in denen sie idyllische Landschaften bereist und mit charmanten und exzentrischen Kreaturen gesprochen haben. Beim Aufwachen heilen diese Ziele Schaden, als hätten sie einen ganzen Tag und eine ganze Nacht im Bett verbracht, und erlangen TP in Höhe ihrer doppelten Charakterstufe zurück.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 4.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Traum*

SKLAVENHALSBAND		PREIS 25.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Hals	**ZS** 9	**GEWICHT** 1 Pfd.
AURA Durchschnittliche Erkenntnismagie		

Sklavenhalsbänder erfreuen sich großer Beliebtheit bei Drow, Duergarn und anderen Gesellschaften der Finsterlande, welche von ihren Sklavenkasten Gehorsam und Dienste verlangen. Da diese Halsbänder aber auch recht kostspielig sind, werden sie meist nur bei mächtigen oder wichtigen Sklaven benutzt. Ein *Sklavenhalsband* besteht aus einem einfachen Metallring (meist aus Bronze oder Messing), der mittels eines Schlosses geschlossen wird. An vielen befinden sich zusätzliche „Schmuckstücke" wie z.B. kurze Kettenglieder. Jedes Halsband ist auf einen einzelnen Schlüssel eingestimmt. Der Träger dieses Schlüssels weiß um den Träger des Halsbandes, als stünde dieser unter einem ständigen *Zustand*-Zauber. Ferner kann der Schlüsselträger mit dem Halsbandträger telepathisch auf bis zu 30 m kommunizieren. Solange ein *Sklavenhalsband* getragen wird, durchdringt der Schlüsselträger automatisch die Zauberresistenz des Halsbandträgers, sofern der über solche verfügt. Der Halsbandträger erleidet einen Malus von -5 auf alle Rettungswürfe gegen die Zauber des Schlüsselträgers. Ein *Sklavenhalsband* kann mit einem Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 40 geknackt oder mit einem Stärkewurf gegen SG 30 aufgebrochen werden – beides zerstört den Gegenstand augenblicklich. Der Träger eines *Sklavenhalsbandes* erleidet einen Malus von -10 auf Stärkewürfe oder Fertigkeitswürfe für Mechanismus ausschalten, um sich selbst zu befreien.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 12.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Telepathisches Band, Zustand*

Die folgenden einzigartigen Schätze können im Rahmen des Abenteuers „Die Auferstehung des Runenkaisers“ gefunden werden:

BUCH DER LEBENDEN RUNEN		PREIS 36.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 15	**GEWICHT** 15 Pfd.
AURA Starke Verwandlung		

Dieses massive, metallgebundene Buch enthält 20 dünne Seiten aus Kupfer, die alle arkane Siegel und thassilonische Runen tragen. Diese Runen scheinen zu schimmern und beim Lesen zu zucken und sich zu verzerren, während die Worte und Phrasen, welche sie bilden, nur vollkommenen Unsinn ergeben. Gelingt beim Studium einer Seite ein Fertigkeitswurf für Sprachenkunde gegen SG 20, kann eine Person sie Verstehen und als Volle Aktion dafür sorgen, dass die Runen einer Seite zu einer einzigen Form verschmelzen, welche sodann von der Seite springt, um dem Benutzer auf eine der drei folgenden Arten zu dienen: Die Rune kann sich als Lebende Rune manifestieren (siehe Seite 436), welche dem Benutzer 15 Runden lang dient, als wäre sie mittels *Monster herbeizaubern* herbeigezaubert worden. Die Rune kann jedes Symbol, eine *Glyphe des Schutzes* oder andere Falle aus magischer Schrift infiltrieren und mit einem Bonus von +25 für Mechanismus ausschalten deaktivieren. Schließlich kann die Rune auch 10 Runden lang den Kopf des Benutzers umkreisen und in dieser Zeit, beim Wirken eines Zaubers der magische Schrift erschafft, als zusätzliche Materialkomponente genutzt werden,. Im letzteren Fall wird der Zauber dann mit ZS +1 gewirkt. Sobald eine Rune aktiviert wurde, ist die entsprechende Buchseite leer. Es kann immer nur eine Rune gleichzeitig aktiv sein.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 18.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Monster herbeizaubern VIII, Symbol* (beliebig)

GEISTEREISENKRUMMSÄBEL		PREIS 162.315 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Waffe	**ZS** 20	**GEWICHT** 8 Pfd.
AURA Starke Verwandlung		

Als Xin erfuhr, dass die Runenherrscher ihre persönlichen Streiter mit den *Schwertern der Sünde*, auf Thassilonisch auch *Alara´hai*, ausgestattet hatten, entschied er, dass er für seinen Champion ebenfalls eine solche Waffe benötigte.

Leider scheiterte sein Versuch, ein achtes *Alara´hai* zu erschaffen. Trotz seiner Macht und seines Könnens gelang es Xin nicht, eine Waffe zu erschaffen, welche dem schwächsten *Schwert der Sünde* auch nur nahe kam. Dies machte ihn zornig, auch da er sich erniedrigt fühlte. Die von ihm erschaffene Waffe, der *Geistereisenkrummsäbel*, war zwar eine machtvolle Waffe, aber leider kein Artefakt und nicht einmal intelligent. Das Produkt war Xin im Grunde peinlich, dennoch hegte er die Hoffnung, eines Tages herausfinden zu können, wie er es verbessern konnte. Er verbarg das Schwert in einem seiner Himmelsmetallgewölbe und vergaß es.

Der *Geistereisenkrummsäbel* ist ein *Scharfer, tanzender Inubrixkrummsäbel der Geisterhaften Berührung +2*. Die Waffe wurde magische verbessert, so dass sie den für ihre Größe normalen Schaden verursacht und nicht als beschädigt gilt, obwohl sie aus weichem Himmelsmetall besteht. Die Waffe ignoriert die Rüstungs- und Schildboni von Metallgegenständen. Sie kann aber keine Metallkreaturen beschädigen (und ist daher gegen das Mechanische Reliquium nicht effektiv). Es kann dem Reliquium aber als Beispiel für Xins Fehlschläge präsentiert werden, um dessen zerrütteten Verstand auszulösen.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 100.315 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Ebenenwechsel, Gegenstand beleben, Schärfen*

HORACALCUMFLAMME		ARTEFAKT
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 20	**GEWICHT** 7 Pfd.
AURA Durchschnittliche Hervorrufung		

Die *Horacalcumflamme* ist ein winziger Feuerball, welcher aus einer geheimen, verborgenen Grotte auf der Ebene des Feuers stammt, wo die Flammen mit Energien aus der Halbebene der Zeit aufgeladen sind. Während der Zeit Azlants existierten Dutzende *Horacalcumflammen*, die alle in sonnensystemartigen Behältnissen aus Horacalcum verschlossen wurden. Dies verhinderte, das Flammen sich in eine andere Zeit verflüchtigten. Die Flamme selbst hat kein Gewicht, während der Behälter 7 Pfund wiegt und eine freie Hand benötigt zum Tragen und Einsetzen.

Als Freie Aktion kann der Träger einer *Horacalcumflamme* mental den Helligkeitsgrad der Flamme verändern, und zwar von dem einer Kerze zu dem des Zaubers *Tageslicht*. Dieses Licht entspricht dem eines Zaubers des 9. Grades hinsichtlich des Überwindens magischer Dunkelheit. Wird die *Horacalcumflamme* abgesetzt, leuchtet sie auf der zuletzt genutzten Einstellung weiter.

Dieses Licht verzerrt und biegt die Zeit für seinen Träger in gewisser Weise: Der Träger erhält einen Bonus von +4 auf alle Initiativewürfe. Drei Mal am Tag kann die *Horacalcumflamme* als Schnelle Aktion *Hast* wirken. Der Träger kann zudem als Standard-Aktion die Flamme einsetzen, um einen dünnen Feuerstrahl entsprechend *Sengendem Licht* abzugeben. Eine von diesem Effekt getroffene Kreatur wird für 1W4 Runden verlangsamt (wie durch den Zauber *Verlangsamen*), wenn ihr ein Willenswurf gegen SG 20 misslingt.

Einmal pro Woche kann der Benutzer einer *Horacalcumflamme* als Standard-Aktion die Flamme ausblasen. Dies löst einen *Zeitstopp*-Effekt auf den Benutzer aus, welcher 1W4


Wegweiser der endlosen Tore


Zeitglas


Horacalcum-flamme


Buch der lebenden Runen


Hüter-schlüssel


Geistereisen-krummsäbel

Runden anhält, dann entzündet sich die Flamme erneut. Andere Betrachter nehmen nur ein kurzes Flackern der Flamme wahr, da der Zeitraum, in welchem die Flamme erlischt, vollständig vom Effekt des *Zeitstopps* umfangen wird.

In manchen Bereichen, in denen mächtige, zerstörerische, magische Effekte getobt haben, die mit Feuer in Verbindung stehen – z.B. in Xins Palast -, enthüllt das Licht einer *Horacalcumflamme* Bilder der Vergangenheit. Diese Bilder manifestieren sich nur, wenn die Gerätschaft auf höchster Lichtstufe steht. Was genau enthüllt wird, kann variieren – es mag sich um Geschehnisse handeln, die gerade ein paar Stunden zurückliegen, oder aber auch um Ereignisse aus ferner Vergangenheit. Die unterschiedlichen Begegnungen in Xins Palast enthalten Abschnitte, was im Licht der *Horacalcumflamme* zu sehen ist.

ZERSTÖRUNG

Die Flamme einer *Horacalcumflamme* muss im Schatten eines noch nicht geborenen Halbgottes gelöscht werden.

HÜTERSCHLÜSSEL (MÄCHTIGES ARTEFAKT)		**PREIS** 90.0000
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 15	**GEWICHT** 1 Pfd.
AURA Starke Verzauberung		

Der einfach wirkende Schlüssel scheint grob aus Stein gearbeitet zu sein. In Wirklichkeit ist es aber eine Art Dietrich, mit dem man alle mechanischen Konstrukte schnell und effizient aufziehen kann. Ursprünglich sollte dieser Schlüssel dem Träger ermöglichen, eine unbegrenzte Anzahl von Mechanismen gleichzeitig zu befehligen. Mit diesem Schlüssel konnte Xin seine ganze mechanische Armee problemlos kommandieren – der Schlüssel war entsprechend die Grundlage seiner Macht über Thassilon. Doch als Xin ihn als Element bei der Konstruktion seines Mechanischen Reliquiums nutzte, schwächte dies die Macht des Artefakts stark. Xin akzeptierte diese Notwendigkeit – sollte alles nach Plan verlaufen, würde er schließlich in der Lage sein, seine Armee mithilfe seines neuen Körpers zu befehligen. Diese geschwächte Version des Schlüssels kann aus den Überresten des Reliquiums geborgen werden.

Der *Hüterschlüssel* passt in das Schlüsselloch jedes mechanischen Konstrukts. Man kann damit als Bewegungsaktion einen Mechanismus mit einer einzigen Windung komplett aufziehen. Mit dem *Hüterschlüssel* aufgezogene Mechanismen heilen dabei 5W8+20 Schadenspunkte und bleiben zehn Mal länger aktiv als normal; in dieser Zeit erhalten sie einen Bonus von +2 auf Angriffs-, Schadens- und Rettungswürfe. Der *Hüterschlüssel* kann zudem genutzt werden, um die Kontrolle über einen Mechanismus zu erlangen. Hierzu muss einer Kreatur ein Berührungsangriff gegen den Zielmechanismus als Standard-Aktion gelingen. Gelingt der Angriff, steht dem Mechanismus ein Willenswurf gegen SG 15 zu, um zu widerstehen. Scheitert der Rettungswurf, betrachtet der Mechanismus den Träger des Schlüssels als seinen Schöpfer und folgt seinen Befehlen aufs Wort, sofern diese auf Thassilonisch ausgesprochen werden. Der *Hüterschlüssel* kann auf diese Weise stets nur ein Konstrukt kontrollieren. Sollte er genutzt werden, um einen weiteren Mechanismus zu kontrollieren, wird der letzte Mechanismus sofort aus der Kontrolle entlassen.

ZERSTÖRUNG

Der *Hüterschlüssel* muss in den Tränen eines sehnsüchtigen, verliebten Mechanismus eingeweicht und dann von diesem Mechanismus benutzt werden, um sich selbst dauerhaft abzuwickeln.

SIHEDRON		MÄCHTIGES Artefakt
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 25	**GEWICHT** 7 Pfd.
AURA Überwältigend (alle Schulen)		

Das *Sihedron* ist ein siebenzackiger Stern, welcher die Macht der Thassilonischen Magie symbolisiert. Für Xin war es aber mehr als nur ein Symbol seiner Macht über die von ihm definierten Schulen der Magie – es sollte das Zeichen seiner Macht über ganz Thassilon und die Einheit der Völker seiner Nation sein. Jeder Zacken des *Sihedrons* besteht aus einem anderen Himmelsmetall als Symbol der unterschiedlichen Völker, aus denen Thassilon bestand – Azlanti, Varisische Wanderer, Schoanti, Riesen, Elfen und andere. Xin ging sogar noch weiter – das *Sihedron* sollte nicht nur ein Symbol der Harmonie und Vielschichtigkeit sein. Er verlieh ihm in seiner Funktionalität daher deutliche Vorteile, wenn das Artefakt von einer Reihe von Verbündeten verwendet wird. Die Kräfte des *Sihedrons* sind am größten, wenn es nicht von einem Einzelnen, sondern einer Gruppe genutzt wird, die zusammen auf ein gemeinsames Ziel hinarbeitet. Hierzu müssen die Mitglieder der Gruppe einander gut genug vertrauen, dass sie das mächtige Artefakt untereinander rasch und ohne zu zögern, weitergeben.



Xins Ideale waren jedoch fehl am Platze. Er selbst wurde im Laufe seiner Regierungszeit zunehmend paranoid und war entsprechend weniger willig, die Macht des *Sihedrons* zu teilen. Es gehört zu den größten Ironien Thassilons, dass der Gegenstand eigentlich als machtvolles, von vielen genutztes Artefakt gedacht gewesen war, aber niemals in diesem Sinn genutzt wurde.

Das *Sihedron* sieht eigentlich ziemlich unspektakulär aus. Die sieben unterschiedlichen Farbtöne der Metalle, aus denen es besteht, verleihen ihm etwas Farbe, allerdings fehlen dem Artefakt die üblichen Runen und Zeichen, welche für andere thassilonische Artefakte an der Tagesordnung waren. Schon das Artefakt selbst, welches in der Form des Zeichens Lissalas und der Rune der Thassilonischen Schulen der Magie geschaffen wurde, wirkt fade, da ihm die hakenartigen Ausbuchtungen der Arme fehlen. Diese Haken werden bei dem Artefakt durch die Vertiefungen für die sieben *Ionensteine* ersetzt.

Sobald das *Sihedron* aktiviert wird, leuchtet es in einem warmen, gelben Licht, das für Helligkeit entsprechend *Tageslicht* sorgt. Zum Aktivieren des Artefaktes muss es nur in der Mitte, wo alle sieben Teile sich treffen, berührt werden, während man sich als Schnelle Aktion konzentriert. Das *Sihedron* erhebt sich dann sofort in die Luft und nimmt schwebend seinen Platz hinter dem Kopf des Benutzers ein, so dass es einem siebenzackigen Heiligenschein ähnelt. Es teleportiert sogar mit seinem Träger. Obwohl es keinen Körperkontakt mit seinem Träger hat, wird das *Sihedron* wie ein getragener Gegenstand behandelt. Es verleiht jedem, der es aktiviert, das Wissen um seine Kräfte und wie diese aktiviert werden können.

Nach der Aktivierung beschützt das *Sihedron* seinen Träger auf mehrerlei Weise: Es lädt ihn mit magischer Energie auf und verleiht ihm so Schnelle Heilung 5. Es verleiht ihm den ständigen Effekt des Zaubers *Sechster Sinn* (Verständnisbonus von +2 auf RK und Reflexwürfe, ferner ist der Benutzer niemals überrascht oder auf dem falschen Fuß angetroffen). Einmal am Tag kann es seinen Träger im Augenblick seines Todes durch *Wahre Auferstehung* ins Leben zurückholen – der Träger muss diese Kraft nicht auslösen, da das *Sihedron* automatisch aktiv wird, wenn sein Träger getötet wird.

Wenn der Benutzer das *Sihedron* aktiviert, kann er auswählen, welche Spitze „nach oben" zeigen soll. Das Artefakt rotiert sofort entsprechend und verleiht seinem Träger eine zusätzliche Verteidigung und die Nutzung einer beliebig oft einsetzbaren zauberähnlichen Fähigkeit in Abhängigkeit von der gewählten Spitze (siehe unten). Der Benutzer kann sich konzentrieren und die nach oben weisende Spitze als Standard-Aktion ändern, er kann aber so keine Änderung zur entgegengesetzten Spitze mit einer Aktion durchführen.

Als Augenblickliche Aktion (maximal einmal pro Kampfrunde) kann der Benutzer des *Sihedrons* das Artefakt an eine andere, dazu bereite Kreatur innerhalb von 36m Entfernung übertragen. Das *Sihedron* teleportiert dann zu seinem neuen Benutzer und erscheint hinter dessen Kopf. Dabei setzt es eine Welle mächtiger Magie frei, die auf beide Kreaturen wirkt, ihnen für 1 Runde einen Verständnisbonus von +2 auf Rettungswürfe verleiht und bei ihnen 2W8+10 Schadenspunkte heilt. Dieser Transfer geschieht so schnell, dass der Bonus auf den Rettungswurf sogar in Kraft tritt, nachdem ein Wurf erfolgt ist, aber bevor das Ergebnis bekanntgegeben wird vom SL. Ebenso kann die Heilung eintreten, ehe eine Kreatur tatsächlich Schaden aus einer Quelle nimmt, und so vereiteln, dass ein verletztes Ziel bewusstlos oder getötet wird. Wird das *Sihedron* auf diese Weise weitergegeben, kann das neue Ziel automatisch auswählen, welche Spitze nach oben weisen soll, selbst wenn diese entgegengesetzt zur zuletzt aktiven Spitze sein sollte.

In jedem Teil des *Sihedrons* befindet sich ein *Ionenstein* in einer kleinen Vertiefung. Diese *Ionensteine* können nicht entfernt werden, solange das Artefakt vollständig ist. Wenn eine Spitze nach oben weist, treiben sie die folgenden zusätzlichen Fähigkeiten mit an:

Bescheidenheit: Verleiht einen Verständnisbonus von +8 auf Fertigkeitswürfe und *Mächtige Unsichtbarkeit* als zauberähnliche Fähigkeit. Entgegengesetzt sind Eifer und Großzügigkeit.

Eifer: Verleiht einen Verständnisbonus von +8 auf Konzentrationswürfe und Würfe auf die Zauberstufe und als zauberähnliche Fähigkeit *Dimensionstür.* Entgegengesetzt sind Bescheidenheit und Güte.

Großzügigkeit: Verleiht einen Verständnisbonus von +4 auf Angriffswürfe und *Bestiengestalt II* als zauberähnliche Fähigkeit. Entgegengesetzt sind Bescheidenheit und Liebe.

Güte: Verleiht einen Verständnisbonus von +4 auf Waffenschadenswürfe und *Eissturm* als zauberähnliche Fähigkeit. Entgegengesetzt sind Eifer und Wohltätigkeit.

Liebe: Verleiht einen Verständnisbonus von +8 auf Initiativewürfe und *Monster bezaubern* als zauberähnliche Fähigkeit. Entgegengesetzt sind Großzügigkeit und Mäßigung.

Mäßigung: Verleiht Schnelle Heilung 10 (dies ersetzt die normale Schnelle Heilung, die das *Sihedron* seinem Träger verleiht) und *Furcht* als zauberähnliche Fähigkeit. Entgegengesetzt sind Liebe und Wohltätigkeit.

Wohltätigkeit: Verleiht einen Verständnisbonus von +4 auf die RK und *Dimensionsanker* als zauberähnliche Fähigkeit. Entgegengesetzt sind Güte und Mäßigung.

ZERSTÖRUNG

Das *Sihedron* muss unter dem Fuß des Olifanten von Jandelay zerstapft werden, während es von einem Charakter benutzt wird, der sich freiwillig zusammen mit dem *Sihedron* zerstören lässt.

Xin konnte das *Sihedron* als Augenblickliche Aktion in seine sieben Scherben zerbrechen. Dies löste eine magische Explosion aus, welche weite Teile der Umgebung in Schutt und Asche legte und Xin, seinen Runenriesenmörder und viele andere Bewohner seines Palastes sofort tötete. Dies konnte das *Sihedron* allerdings nicht zerstören. Nach Neuschmieden des Artefaktes kann keine bekannte Macht erneut eine derartige Explosion auslösen.

WEGWEISER DER ENDLOSEN TORE		PREIS 45.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 12	**GEWICHT** —
AURA Starke Beschwörung		

Dieser aus Bronze gefertigte *Wegweiser* ist mit Granaten und Smaragden geschmückt und wäre selbst ohne magische Eigenschaften ein kleines Vermögen wert. Ein *Wegweiser der Endlosen Tore* besitzt 10 Ladungen; er gewinnt alle 24 Stunden 1 Ladung zurück. Der *Wegweiser* verfügt über einen Steckplatz für einen *Ionenstein*. Als Standard-Aktion kann der Benutzer die Macht eines im *Wegweiser* steckenden *Ionensteins* aufbrauchen, um eine Anzahl an Ladungen zurückzugewinnen entsprechend des Marktpreises des *Ionensteins* geteilt durch 2.000 (d.h. ein 8.000 GM werter *Ionenstein* wäre sofort 4 Ladungen wiederherstellen. Der Gegenstand kann benutzt werden, um als Standard-Aktion jede der folgenden Kräfte zu aktivieren, welche eine unterschiedliche Anzahl verbrauchen:

- Der *Wegweiser der Endlosen Tore* kann benutzt werden, um *Geheimtüren entdecken* zu wirken. Dies verbraucht keine Ladungen, allerdings muss der *Wegweiser* über mindestens eine Ladung verfügen.
- Er kann benutzt werden, um *Klopfen* zu wirken (1 Ladung).
- Er kann benutzt werden, um *Dimensionstür* zu wirken (2 Ladungen).
- Er kann benutzt werden, um eine gewöhnliche Tür innerhalb von 3 m Entfernung in ein Portal zu verwandeln, welche wie *Rückruf* funktioniert, so dass eine Kreatur, die durch diese Tür tritt, aus einer anderen, zuvor gewählten, wieder heraustritt. Sollte keine Zieltür gewählt worden sein, scheitert diese Nutzung des *Wegweisers*. Dieser Einsatz des *Wegweisers* verbraucht 4 Ladungen. Um den *Wegweiser* auf eine Zieltür einzustimmen, sind eine Volle Aktion und 1 Ladung erforderlich, wobei der Benutzer im Rahmen der Zieltür stehen muss.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 27.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Dimensionstür, Geheimtüren entdecken, Klopfen, Rückruf*

ZEITGLAS		ARTEFAKT
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 20	**GEWICHT** 10 Pfd.
AURA Starke Erkenntnismagie		

Ein *Zeitglas* sieht aus wie eine 30 cm lange, gläserne Knolle mit einem Standfuß aus Horacalcum. Innerhalb der Knolle wirbelt hellblauer Nebel. Dabei handelt es sich um Dämpfe, welche aus fremdartigen Blumen gewonnen werden, die nur in der Dimension der Zeit wachsen. Ein *Zeitglas* kann wie eine *Kristallkugel* mit *Wahrem Blick* genutzt werden, besitzt aber zudem die Fähigkeit, in die Vergangenheit und in die Zukunft zu blicken. Bei Letzterem kann der Benutzer nicht festlegen, welche Kreaturen gezeigt werden sollen. Stattdessen wird ihm jemand gezeigt, mit dem er in der Vergangenheit interagiert hat oder in der Zukunft interagieren wird. Es kann zu diesem Zweck nur einmal am Tag genutzt werden.

Wird das *Zeitglas* genutzt, um einen Blick in die Vergangenheit zu werfen, tut es eines der beiden folgenden Dinge: Es kann dem Betrachter eine Erinnerung enthüllen, welche dieser vergessen hat, oder eine alte Information in einen neuen Zusammenhang bringen (dies verleiht einen Bonus von +20 auf einen Fertigkeitswurf für Wissen) oder ihm eine Verbindung zu einer festgelegten Person ermöglichen, die die Person in der Vergangenheit getroffen hat. Letzteres ermöglicht eine kurze Einwegverbindung zu dieser Person. Der Empfänger dieser Botschaft interpretiert sie in der Regel als Vision, seltsame Prophezeiung oder göttliche Einsicht, weiß aber nicht, dass die Nachricht aus der Zukunft stammt – das *Zeitglas* verzerrt solche Nachrichten, um den Zeitstrom zu bewahren und Paradoxa zu vereiteln. Wenn die SC diese Gerätschaft zum ersten Mal benutzen, kontaktieren sie den Trollauguren Augustill, der als Ergebnis die seltsame Prophezeiung im dritten Teil des Abenteuerpfades ausspricht. Das *Zeitglas* bestimmt selbst, ob es einen Bonus auf einen Fertigkeitswurf für Wissen gewährt oder eine Verbindung in die Vergangenheit herstellt. Dies gestattet es dem SL zu kontrollieren, wie das Artefakt mit seiner Kampagne interagiert.

Wenn mit einem *Zeitglas* in die Zukunft geblickt wird, sind die Effekte einfacher – der SC erhält eine kurze Vision eines möglichen, wichtigen Ereignisses in seiner unmittelbaren Zukunft. Die Erinnerungen an diese Ereignisse verschwinden wieder, sobald sie entstehen, allerdings behält der Benutzer vage Erinnerungsbruchstücke und so effektiv die Effekte von *Sechster Sinn* für 24 Stunden.

Wenn du es wünschst, kann ein *Zeitglas* noch weitere Einsatzmöglichkeiten hinsichtlich Vergangenheit und Zukunft besitzen.

ZERSTÖRUNG

Das *Zeitglas* muss in der Zeit zurückgebracht werden zum Zeitpunkt seiner Erschaffung. Dann muss mit ihm das Glas zerschmettert werden, welches den Nebel enthält, ehe die Erschaffung des Artefaktes beendet wird.



DER ZERBROCHENE STERN

Die mächtigen Monumente Thassilons sind nicht die einzigen Hinterlassenschaften des alten Reiches, welche in der Wildnis von Varisia verborgen liegen. Die Alten fertigten auch machtvolle Artefakte an wie die Sieben Schwerter der Sünde, welche die Vorstellungskraft vieler Entdecker und Chronisten angeregt haben. In den Winkeln Varisias liegt aber noch machtvollere Magie verborgen, darunter Artefakte wie der Zerbrochene Stern selbst, von dem es heisst, er sei das erste grosse Werk des Kaisers Xin gewesen, des legendären Gründers von Thassilon. Ich glaube, dass der Zerbrochene Stern noch existiert und dass seine Himmelsmetall-Bruchstücke, über Varisia verstreut, auf ihre Entdeckung warten.

—Celia Heidmark, *Kundschafterchronik Band 44*

Das Imperium von Thassilon wurde 6530 AK gegründet, 1.237 Jahre, ehe der Erdenfall das Zeitalter der Legenden zu einem abrupten und apokalyptischen Ende brachte. Die Nation wurde von einem visionären, wenn auch kontroversen Azlantimagier namens Xin gegründet. Dieser war aus seiner Heimat verbannt worden, weil er glaubte, dass die sogenannten „minderen Rassen“ der Welt mit den Errungenschaften der Azlanti gleichziehen könnten. Xin brachte eine Armee aus loyalen Lehrlingen, Gefolgsleuten und deren Familien mit sich, welche es vorzogen, ihren Herrn ins Exil zu begleiten, statt in Azlant zu bleiben. Als sie die Gestade des späteren Varisia erreichten, wusste Xin, dass er den Ort gefunden hatte, an dem er seine Ansichten den elitären Azlanti beweisen konnte. Er widmete sich den Kulturen der Einheimischen – der nomadischen und abergläubischen Varisischen Wanderer, der stolzen und sturen Schoanti, der mächtigen und mystizistischen Taiga- und Steinriesen und der fremdartigen, magischen Elfen von Celwynvian. Xin nutzte die Stärken der verschiedenen Gruppen, um die Schwächen anderer auszugleichen, und schuf so aus der Nation Thassilon ein wahres Imperium.



Obwohl Xins Ziele sicherlich edel waren, vergaß er, zu welchem Ausmaß an Verrat Menschen fähig sind. Er brauchte Jahrzehnte, um Thassilon zu gründen und zu einem wachsenden Reich zu machen, doch seine selbsternannten Untergebenen, die sogenannten Runenherrscher von Thassilon, benötigten nur einen Bruchteil dieser Zeit, um sich gegen ihn zu wenden und das Reich für sich zu beanspruchen. Daher erinnert sich die Geschichte nicht an Thassilon als das Reich, welches Xin schaffen wollte, sondern als eine Perversion seiner Hoffungen und Träume. Elftausend Jahre sind eine lange Zeit für die verlorene Seele eines Mannes, der in den Ruinen seines eigenen Palasts eingeschlossen ist und dem der Zugang zum Beinacker verwehrt blieb, um Pharasmas Urteilspruch zu empfangen, damit er über seine Fehler nachdenken kann. Doch wenn sich Xins Geist erhebt, wird sich zeigen, dass diese elf Jahrtausende ihm wahrlich nicht gutgetan haben…

SIEBEN TUGENDEN, SIEBEN SCHULEN

In Azlant galt die Tradition, dass die Herrscher des Landes den „Sieben Tugenden der Herrschaft“ folgen mussten. Diese sieben Eigenschaften musste ein Anführer in seinem Volk erwecken und zugleich selbst verkörpern, damit der Staat nicht zusammen fiel. In der Praxis wurde diese Philosophie nie völlig ausgelebt. Kein Herrscher und keine azlantische Nation konnte jemals alle sieben Tugenden ausfüllen. Einige schafften es sogar, sich nicht an eine Einzige zu halten. Die sieben Tugenden der Herrschaft – Wohltätigkeit, Mäßigung, Großzügigkeit, Liebe, Bescheidenheit, Eifer und Güte – sprachen Xin stark an, wenn auch mehr auf intellektueller als auf emotionaler Ebene.

Xin glaubte, dass die sieben azlantischen Magierschulen auf diesen Tugenden basierten (in der azlantischen arkanen Gesellschaft wurde die Schule der Erkenntnismagie als „universale“ Schule betrachtet, die kein Magier ignorieren durfte). Seine ausgiebigen Arbeiten zu Entwicklung magischer Spezialisierungen brachten ihm sein umfangreiches Netzwerk an Lehrlingen, Gefolgsleuten und Bewunderern. Als er Azlant verlassen musste, nahm Xin seine Forschungen und sein Netzwerk mit sich. Die meisten seiner Zeitgenossen waren froh, dass mit Xin auch dessen „närrische und sture Fehlinterpretation der Magie“ das Reich verließ.

DAS SIHEDRON

In den ersten 25 Jahren der thassilonischen Geschichte verbrachte Xin seine Zeit damit, sich mit den Beziehungen zwischen den sieben Schulen und den sieben Tugenden zu beschäftigen. Im Zentrum seiner Philosophie stand ein siebenzackiger Stern, eine Rune, welche er als Sihedron bezeichnete. Jeder der Spitzen des Sihedrons stand seiner Philosophie nach für eine der Tugenden und damit eine Schule der Magie. Indem er sich auf eine Tugend und eine Schule konzentrierte und zugleich von den beiden Tugenden und Schulen der gegenüberliegenden Punkte fernhielt, konnte Xin seine Macht stark vergrößern. Er war zwar nicht bereit, sich voll dieser neuen Art von Magie zu ergeben, doch seine Lehrlinge gewannen an Macht, während sie seinen Theorien folgten und in die Praxis umsetzten.

Trotz der Fortschritte seiner Schüler betrachtete Xin sich weiterhin als der Meister aller sieben Schulen dieser neuen „thassilonischen Magie“. Er nutzte ein weiteres mystisches Siebengestirn – die sieben Himmelsmetalle -, um ein machtvolles Artefakt in der Form des Sihedron zu erschaffen. Jede Spitze wurde aus einem anderen Himmelsmetall geformt und stand stärkend für eine eigene thassilonische Magie und Philosophie. So erschuf Xin nicht nur ein Artefakt, welches seine Theorien bewies, sondern auch die erste wahrlich anhaltende magische Hinterlassenschaft Thassilons. Das *Sihedron* schwebt wie ein Heiligenschein hinter seinem Kopf und mahnte stets an seine Macht. Doch dieses eine Artefakt genügte Xin nicht. Er erkannte, dass er sich seiner anderen Pflichten entledigen musste, um sich voll den Studien dieser neuen Magieform widmen zu können. Daher rief er die sieben größten thassilonischen Magier zu sich und ernannte sie zu den Runenherrschern von Thassilon. Er gab jedem einen Teil seines Reiches als Lehen, so dass er sich ganz auf die magische Theorie und seine Studien konzentrieren konnte. Die nächsten 60 Jahre isolierte er sich zunehmend bei seiner Arbeit. Er verließ seinen Palast nur selten und seine Hauptstadt Xin in der südwestlichsten Ecke der thassilonischen Küste nie. Dabei wurde er immer besessener von der Idee, unbelebte Gegenstände mit den sieben Tugenden und der mit ihnen verbundenen Magie zu erfüllen. Er erschuf viele mechanischen Kreaturen bei seiner Suche nach künstlichem Leben. Im Laufe der Zeit spürte er das Ende seines bereits magisch verlängerten Lebens nahen, so dass er damit begann, nach Möglichkeiten zu forschen, um seinen Geist in einen neuen, stärkeren Körper zu transferieren. Seine Paranoia wuchs – und dies vielleicht sogar berechtigt, da seine sieben Runenherrscher dekadent geworden waren und ihre Macht zunehmend missbrauchten.

Gerüchte über Rebellion gingen um und Xin wusste, dass er eingreifen und die sieben Runenherrscher ersetzen – und vielleicht auch wieder allein über Thassilon herrschen musste. Doch nun war er körperlich schwach und krank. Ehe er sich den mächtigen Runenherrschern stellen konnte, musste er seinen neuen Körper fertigstellen. In seiner Verzweiflung zerlegte er das *Sihedron*, um den Vorgang zu beschleunigen und Teile seiner Macht in seinen Ersatzkörper zu transferieren – ein machtvolles Konstrukt, welches er als Mechanisches Reliquium bezeichnete. Die Runenherrscher hatten aber nur auf diesen Moment gewartet. Da mit dem *Sihedron* Xins mächtigste Verteidigungswaffe neutralisiert war, sahen sie die perfekte Gelegenheit zum Zuschlagen. Sie entsandten Meuchelmörder, um Xin zu töten, der bereits dabei war, Energien aus dem zerlegten *Sihedron* in das Mechanische Reliquium zu übertragen. Die Attentäter überraschten Xin. Im folgenden Kampf explodierten die übertragenen Energien und zerstörten Xin, seine Mörder und den Gutteil des Palastes. Die Runenherrscher, welche kurz darauf den Palast in Augenschein nahmen, fanden die Überreste des *Sihedrons*. Jeder beanspruchte eine Scherbe für sich als Trophäe und als Symbol für die Narretei, eine Nation zu begründen, die von einem allein beherrscht wurde. In den folgenden Jahrhunderten kam der rasche Niedergang Thassilons und schließlich seine Zerstörung. Die Fragmente des *Sihedrons* wurden als der *Zerbrochene Stern* bekannt und gerieten nach Thassilons Ende während des Erdenfalls in Vergessenheit. In den folgenden Jahrtausenden wurden immer wieder einzelne Scherben gefunden. Selbst die Scherben besaßen noch mächtige Kräfte und magische Eigenschaften, so dass sie stets sehr begehrt waren, wenn sie gefunden wurden. Die Macht einer Scherbe kann erweckt werden, indem ein *Ionenstein* in ihr platziert wird. Noch wichtiger ist aber vielleicht, dass die Scherbe dann in Richtung des nächsten Fragments in der Sequenz weist und ihren neuen Besitzer ermutigt, weitere Teile zu suchen und das *Sihedron* wieder zusammenzusetzen. Sollte das Artefakt wieder zusammengesetzt werden, wird dies ein verheerendes Echo über den Abgrund der Zeit hinweg auslösen.

Die sieben Scherben

Die Kräfte der sieben Scherben des *Zerbrochenen Sterns* werden unten aufgelistet. Die SC können im Laufe des ersten Kapitels des Abenteuerpfades nur zwei dieser Scherben (*Hochmut* und *Gier*) finden und den Rest in den folgenden Kapiteln. Die sieben Scherben verfügen über magische Fähigkeiten, werden aber nicht mächtiger, wenn mehr von ihnen zusammengeführt werden. Nur wenn alle sieben Scherben wieder zum *Sihedron* vereint werden im Rahmen eines Rituals, welches im sechsten Kapitel des Abenteuerpfades beschrieben wird, erlangen sie ihre wahre Macht zurück. Das Mitsichführen von mehr als zwei Scherben kann zusätzliche Probleme verursachen: Ein Charakter, der drei oder mehr Scherben mit sich führt, kränkelt aufgrund der widerstreitenden magischen Effekte. Bei vier Scherben wird er wankend, bei fünf leidet er unter Übelkeit, bei sechs wird er betäubt und bewusstlos bei sieben. Sollte dem Charakter ein Willenswurf gegen SG 20 gelingen, werden diese Effekte für 1 Minute aufgehoben, setzen danach aber sofort wieder ein, sollte er dann immer noch mehr als zwei Scherben mit sich führen. Zudem trägt jede Scherbe einen Fluch, der auf ihren Besitzer wirkt – und dies 24 Stunden über den Zeitpunkt hinaus, an dem er eine Scherbe ablegt. Dieser Fluch wird unterdrückt, indem ein *Ionenstein* in der Vertiefung der Scherbe platziert wird, was auch die Scherbe aktiviert. Der *Ionenstein* verleiht der Scherbe keine weiteren Fähigkeiten, wirkt aber auf den Träger dieser Scherbe, als kreise er um seinen Kopf, selbst wenn die Scherbe sich in einem extradimensionalen Behältnis wie einem *Nimmervollen Beutel* befinden sollte. Auch die Zauberstufe des *Zerbrochenen Sterns* ist ungewöhnlich: In seinem zerbrochenen Zustand zieht das *Sihedron* seine Kraft aus der Kreatur, welche die Scherben trägt, so dass die Zauberstufe den Trefferwürfeln des Besitzers entspricht. Alle Zaubereffekte einer Scherbe manifestieren sich auf dieser Zauberstufe. Für alle anderen Effekte dagegen gilt ZS 25. Die Scherben können nicht einzeln zerstört werden, sondern müssen erst zum *Sihedron* vereint und dann entsprechend der Methode zur Vernichtung des Artefakts zerstört werden.

Scherbe der Gier		**Mächtiges Artefakt**
Ausrüstungsplatz Keiner	**ZS** 25	**Gewicht** 1 Pfd.
Aura Überwältigende Verwandlung		



Die *Scherbe der Gier* besteht aus schwarzem Adamant. Solange sie getragen wird, kann ihr Besitzer einmal am Tag als zauberähnliche Fähigkeit *Hast* einsetzen, erhält einen Verständnisbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Verwandlungszauber und einen Verständnisbonus von +1 auf Angriffswürfe.

Fluch: Der Besitzer wird gierig und kränkelt, wenn er nicht wenigstens nichtmagischen Schmuck und gute Kleidung im Wert von 500 GM x Trefferwürfel trägt. Jedes Mal, wenn er ihm gehörende Dinge verkauft oder fortgibt, muss ihm ein Willenswurf gegen SG 20 gelingen, um nicht 1W4 Punkte WE-Schaden zu erleiden.

Scherbe des Hochmuts		**Mächtiges Artefakt**
Ausrüstungsplatz Keiner	**ZS** 25	**Gewicht** 1 Pfd.
Aura Überwältigende Illusion		



Die *Scherbe des Hochmuts* besteht aus kupferfarbenem Horacalcum. Solange sie getragen wird, kann ihr Besitzer einmal am Tag als zauberähnliche Fähigkeit *Mächtiges Trugbild* einsetzen, erhält einen Verständnisbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Illusionen und einen Verständnisbonus von +2 auf alle Fertigkeitswürfe.

Fluch: Der Besitzer leidet unter Größenwahn und kränkelt, wenn er einer anderen Kreatur gehorchen muss oder ihr untergeordnet ist, solange diese Beziehung besteht. Er kann keine Vorteile aus der Aktion Einem anderen helfen erlangen und diese Aktion selbst auch nicht ausführen.

SCHERBE DES NEIDS		MÄCHTIGES Artefakt
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 25	**GEWICHT** 1 Pfd.
AURA Überwältigende Bannmagie		



Die *Scherbe des Neids* besteht aus schimmerndem, grünem Noqual. Solange ein Charakter die Scherbe mit sich führt, kann er einmal am Tag als zauberähnliche Fähigkeit *Magie bannen* einsetzen, erhält einen Verständnisbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Bannmagiezauber und zauberähnliche Fähigkeiten dieser Schule sowie einen Verständnisbonus von +1 auf seine RK.

Fluch: Der Besitzer begehrt den Erfolg, Reichtum und das Aussehen aller anderen Kreaturen und kränkelt, sobald eine Kreatur derselben Charakterklasse oder Volkszugehörigkeit wie sie selbst sich innerhalb von 9 m Entfernung zu ihr aufhält. Körperlicher Kontakt mit einer solchen Kreatur verursacht dem Besitzer für 2W6 Runden Übelkeit, wenn ihm kein Zähigkeitswurf gegen SG 20 gelingt.

SCHERBE DER TRÄGHEIT		MÄCHTIGES Artefakt
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 25	**GEWICHT** 1 Pfd.
AURA Überwältigende Beschwörung		



Die *Scherbe der Trägheit* besteht aus blaugrünem glühendem Abysium. Solange sie getragen wird, kann ihr Besitzer einmal am Tag als zauberähnliche Fähigkeit *Monster herbeizaubern III* einsetzen, erhält einen Verständnisbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Beschwörungszauber und einen Verständnisbonus von +4 auf alle Konzentrationswürfe und Würfe auf die Zauberstufe.

Fluch: Der Besitzer wird faul und lethargisch. Wenn er mehr als eine Bewegungsaktion in einer Runde ausführen muss, kränkelt er für 1 Stunde. Seine Bewegungsrate ist halbiert.

SCHERBE DER VÖLLEREI		MÄCHTIGES Artefakt
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 25	**GEWICHT** 1 Pfd.
AURA Überwältigende Nekromantie		



Die *Scherbe der Völlerei* besteht aus bleichem Inubrix. Solange die *Scherbe der Völlerei* getragen wird, kann ihr Besitzer einmal am Tag als zauberähnliche Fähigkeit *Vampirgriff* einsetzen, erhält einen Verständnisbonus von +2 gegen Zauber und zauberähnliche Fähigkeiten der Schule der Nekromantie und +1 Trefferpunkt pro Trefferwürfel.

Fluch: Der Besitzer ist stets hungrig und durstig und kränkelt, wenn er länger als eine Stunde keine Nahrung zu sich nimmt. Ihm muss ein Willenswurf gegen SG 20 gelingen, um mit sich geführte Nahrung und Getränke (Tränke u.ä. eingeschlossen) nicht sofort zu sich zu nehmen. Bei erfolgreichem Rettungswurf kann er dem Drang eine Stunde widerstehen, ehe der nächste Willenswurf dieser Art fällig wird.

SCHERBE DER WOLLUST		MÄCHTIGES Artefakt
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 25	**GEWICHT** 1 Pfd.
AURA Überwältigende Verzauberung		



Die *Scherbe der Wollust* besteht aus einer tiefroten Djezetlegierung. Solange sie getragen wird, kann ihr Besitzer einmal am Tag als zauberähnliche Fähigkeit *Einflüsterung* einsetzen, erhält einen Verständnisbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Verzauberungszauber und einen Verständnisbonus von +4 auf Initiativewürfe.

Fluch: Der Besitzer wird selbstverliebt und kränkelt, wenn er nicht wenigstens alle 12 Stunden sexuellen Verkehr hat. Sollte er Rüstung oder einen magischen Gegenstand tragen, welcher den Körperausrüstungsplatz belegt, ist er wankend.

SCHERBE DES ZORNS		MÄCHTIGES Artefakt
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 25	**GEWICHT** 1 Pfd.
AURA Überwältigende Hervorrufung		



Die *Scherbe des Zorns* besteht aus funkelndem silbernem Siccatit, das sich an einem Tag heiß und am nächsten kalt anfühlt. Solange sie getragen wird, kann ihr Besitzer einmal am Tag als zauberähnliche Fähigkeit *Feuerball* einsetzen, erhält einen Verständnisbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Hervorrufungszauber und einen Verständnisbonus von +2 auf alle Waffenschadenswürfe.

Fluch: Der Besitzer wird zwanghaft gewalttätig und kränkelt, wenn er innerhalb der letzten Stunde keine Kreatur unter 0 TP reduziert hat. Sobald der Besitzer eine Kreatur angreift, muss ihm ein Willenswurf gegen SG 20 gelingen, um den Angriff wieder einzustellen, andernfalls tut er alles in seiner Kraft stehende, um die Kreatur zu töten.

Das Aktivieren einer Scherbe

Jede Scherbe des *Zerbrochenen Sterns* besitzt eine Vertiefung, in welche ein *Ionenstein* genau passt. Wenn ein *Ionenstein* eines bestimmten Typs (siehe Tabelle) in die Vertiefung gesetzt wird, aktiviert dies die Scherbe. Bei Entfernung wird der *Ionenstein* zerstört, andernfalls verleiht er dem Träger seiner Scherbe seine vollen Vorteile. Solange der richtige *Ionenstein* sich in einer Scherbe befindet, unterdrückt dies den Fluch der Scherbe, so dass der Träger nicht betroffen wird. Die folgende Tabelle fasst die benötigten *Ionensteine*, die Aufenthaltsorte der Scherben, die Wissens-SG für die jeweiligen Orte und die Sequenz zusammen, in welcher die Scherben zueinander führen.

Aktivierung des Zerbrochenen Sterns

Scherbensequenz	Ionenstein	Aufenthaltsort	Wissens-SG
1. Hochmut	Scharlachrot und blaue Kugel	Magnimar	SG 10
2. Gier	Hellblauer Rhomboid	Zornspann	SG 12
3. Wollust	Rosa und grüne Kugel	Liebfrauenlicht	SG 14
4. Völlerei	Rosa Rhomboid	Kaer Maga	SG 14
5. Neid	Mattrosa Prisma	Windliedkloster	SG 20
6. Zorn	Tiefrote Kugel	Schulddorn	SG 25
7. Trägheit	Leuchtendblaue Kugel	Schulddorn	SG 25

Die Vereinigung der Scherben

Wenn der Beisitzer einer Scherbe diese in der Hand hält und sich eine Volle Runde lang konzentriert, erhält er ein mentales Abbild der Region oder des Ortes, an dem sich die nächste Scherbe der Sequenz gegenwärtig befindet. Um diesen Ort zu identifizieren, ist ein Fertigkeitswurf für Wissen (Geographie) erforderlich, dessen SG mit der Örtlichkeit variiert. Sollte die Scherbe noch nicht aktiviert worden sein, ist die Vision verschwommen und unscharf, so dass der Fertigkeitswurf einen Malus von -5 erleidet. Ein Charakter, der sich an dem Ort bereits aufgehalten hat, erkennt ihn automatisch wieder. Der *Zerbrochene Stern* kann nicht zum *Sihedron* zusammengefügt werden, solange nicht alle sieben Scherben zusammengebracht und an einem speziell vorbereiteten Ort platziert werden, der von uralter Macht erfüllt ist. Ein solcher Platz existiert in Magnimar mit dem *Sihedronschrein* tief unter der Krähe (siehe Seite 55). Die Folgen des Zusammenfügens des *Zerbrochenen Sterns* und die Fähigkeiten des *Sihedrons* werden im letzten Kapitel des Abenteuerpfades erläutert.

Himmelsmetalle

Es folgen Regeln für die sieben Himmelsmetalle und welche Schulen der Magie, Tugenden und Sünden von den Thassiloniern mit ihnen assoziiert wurden. Sofern nicht anders vermerkt, besitzen Himmelsmetalle Härte und Trefferpunkte wie Stahl. Gegenstände ohne Metallteile können nicht aus Himmelsmetall angefertigt werden.

Abysium: Diese glühende, blaugrüne Substanz wird auch als Fieberstein bezeichnet. – Der Alternativname ist aber irreführend, da es sich um ein Metall wie jedes andere auch handelt. Es kann aber eine große Energiequelle sein. Wer längere Zeit in seiner Nähe verbringt, wird krank und stirbt, sofern er keine passenden Vorkehrungen trifft. Abysium wird mit Beschwörungsmagie, Eifer und Trägheit assoziiert. Man kann daraus Waffen und Rüstungen herstellen, der Träger kränkelt aber, solange er die Rüstung trägt oder die Waffe mit sich führt und noch 1W4 Stunden darüber hinaus. Ebenso kränkelt ein Charakter in einem Bereich mit hoher Abysiumkonzentration, solange er sich in diesem Bereich aufhält. Dies ist ein Gifteffekt. In Thassilon ließen reiche Fürsten oft Ketten oder Gitterstäbe aus Abysium schmieden, um Gefangene geschwächt zu halten. Rüstungen und Waffen aus Abysium glühen mit einer Intensität gleich der einer Kerze. Die Gelehrten streiten schon lange darüber, woher das Leuchten und der damit verbundene, kränkelnde Effekt stammen. Die meisten sind sich einig, dass die Kraft vom Abysium selbst ausgeht aufgrund der Natur der darin gebundenen Energie. Reines oder korrekt veredeltes Abysium produziert diese Energie auf eine Weise, dass sie von arkanen Maschinen und Technologien genutzt werden kann, um Energiequellen zu erschaffen, mit denen große magische Schöpfungen wie Golems, Fallen oder magische Gegenstände von Gebäudegröße angetrieben werden können. Die meisten Geheimnisse zur Nutzung dieser Kraft sind längst verlorengegangen, doch im Laufe des Abenteuerpfades Der Zerbrochene Stern werden die SC viele Gelegenheiten haben, mehr über diese gefährliche Technologie zu erfahren.

Abysium kann auch zerpulvert und mit anderen seltenen Katalysatoren und Chemikalien zu einem noch mächtigeren Gift destilliert werden. In dieser Form wurde das Metall traditionell im alten Thassilon genutzt. Ein Pfund Abysium genügt für 1 Anwendung Abysiumpulver.

Abysiumpulver: Gift — Einnahme; *Rettungswurf* Zähigkeit, SG 18; *Inkubation* 10 Minuten; *Frequenz* 1/Minute für 6 Minuten; *Effekt* 1W4 KO-Schaden plus Übelkeit; *Heilung* 2 Rettungswürfe; *Kosten* 900 GM.

Adamant: Das am häufigsten vorkommende Himmelsmetall ist äußerst stark und wird von Rüstungs- und Waffenschmieden aufgrund seiner Eigenschaft bevorzugt, mit Leichtigkeit feste Hindernisse durchschneiden und heftigen Schlägen widerstehen zu können. Im alten Thassilon wurde Adamant mit Verwandlungsmagie, Großzügigkeit und Gier assoziiert, da es das wertvollste der Himmelmetalle war, wenn auch nicht das seltenste. Näheres zu Adamant ist im *Pathfinder Grundregelwert* auf Seite 153 zu finden.

Djezet: Das rostrote Djezet gehört zu den seltsameren der sieben bekannten Himmelsmetalle, da es bei allen Temperaturen flüssig bleibt. Daher ist es relativ nutzlos in der Metallverarbeitung, auch wenn viele begabte Metallurgen, darunter Xin selbst, diverse Djezetlegierungen herstellen konnten. Die meisten, die sich dieses Metall beschaffen wollen, wollen es aber als zusätzliche Zauberkomponente nutzen, weil es magieverstärkende Eigenschaften besitzt. Djezet wird mit Verzauberungsmagie, Liebe und Wollust assoziiert.

Als zusätzliche Materialkomponente erhöht Djezet den Effektgrad eines Zaubers um +1, als wäre er mittels des Talents Zaubergrad erhöhen modifiziert worden. Der Zauberkundige muss hierzu aber eine Anzahl von Djezetanwendungen

nutzen, welche dem Grad des Zaubers entspricht – weitere Djezetanwendungen erbringen keinen zusätzlichen Nutzen. Djezet kostet 200 GM pro Anwendung.

Horacalcum: Das seltenste der bekannten Himmelsmetalle ist eine stumpfe, kupferne Substanz, welche die Zeit um sich herum verzerrt und Dinge zu beschleunigen oder zu verlangsamen scheint. Horacalcum wird mit Illusionsmagie, Bescheidenheit und Hochmut assoziiert. Man findet es eigentlich nie in größerer Konzentration als einem Pfund. Es hat das Gewicht und die Dichte von Stahl, ist aber um einiges widerstandsfähiger.

Eine Waffe aus Horacalcum erhält einen Situationsbonus von +1 auf Angriffswürfe – dies gilt nicht für Munition, diese kann zwar aus Horacalcum angefertigt werden, besitzt aber keinen Angriffsbonus aufgrund des Materials. Eine komplette Rüstung aus diesem Material wäre ungeheuer teuer. Manche erachten diesen Preis aber als gerechtfertigt, da eine Horacalcumrüstung ihrem Träger gestattet, schneller zu handeln und zugleich die Zeit langsamer wahrzunehmen: Eine leichte Rüstung aus Horacalcum verleiht einen Bonus von +1 auf Initiativewürfe, eine mittelschwere von +2 und eine schwere Rüstung einen Bonus von +3. Waffen und Rüstungen aus Horacalcum sind stets Meisterarbeiten, dies ist bereits in den folgenden Preisen enthalten. Sie haben +25% Trefferpunkte.

Horacalcum hat 30 TP pro 2,5 cm Dicke und Härte 15. Eine Horacalcumwaffe kostet +6.000 GM, Leichte Rüstung +10.000 GM, Mittelschwere Rüstung +30.000 GM und Schwere Rüstung +60.000 GM.

Inubrix: Die Struktur dieses Metalls erlaubt es ihm, Eisen und Stahl zu passieren, ohne ihn zu berühren, indem es scheinbar aus der Realität herausflimmert. Dies hat dem blassen Metall den Spitznamen „Geistereisen“ verliehen. Inubrix wird mit Nekromantie, Mäßigung und Völlerei assoziiert. Es ist das weichste der festen Himmelsmetalle und ist fast so formbar wie Blei. Daher kann man nur schlecht Rüstungen daraus herstellen, und auch wenn Inubrixwaffen die meisten Metallrüstungen mit Leichtigkeit durchdringen, neigen sie dazu, leicht zu zerbrechen.

Inubrix hat 10 TP pro 2,5 cm Dicke und Härte 5. Eine Inubrixwaffe verursacht Schaden wie eine entsprechende Waffe der nächstkleineren Größenkategorie und wird immer behandelt, als hätte sie den Zustand Beschädigt. Sie ignoriert den Rüstungs- und Schildbonus von Eisen- oder Stahlschilden und –rüstungen. Inubrixwaffen können diese Materialien aber auch nicht beschädigen und daher auch Eisengolems oder ähnliche Kreaturen nicht verletzen.

Eine Inubrixwaffe kostet +5.000 GM.

Noqual: Für das unkundige Auge erscheint Noqual beinahe wie blassgrüner Kristall. Es kann aber trotz seines Äußeren wie Eisen bearbeitet werden. Man assoziiert es mit Bannmagie, Wohltätigkeit und Neid. Noqual ist leicht und wiegt nur halb so viel wie Eisen, ist aber genauso stark. Wichtiger aber ist seine Resistenz gegen Magie. Ein Gegenstand aus Noqual erhält einen Bonus von +4 auf alle Rettungswürfe gegen Magie. Ein magischer Gegenstand, welcher Noqual enthält, kostet zusätzliche +5.000 GM, da teure Reagenzien und alchemistische Mittel zur Behandlung des Metalls genutzt werden müssen. Waffen aus Noqual wiegen nur die Hälfte und erhalten einen Verbesserungsbonus von +1 auf Schadenswürfe gegen Konstrukte und Untote, welche mittels Talenten oder Zaubern geschaffen wurden.

Noqualrüstungen wiegen nur halb so viel wie entsprechende, normale Rüstungen und werden hinsichtlich Bewegungsrate und anderen Einschränkungen behandelt, als wären sie eine Kategorie leichter (Eine Leichte Rüstung verbleibt aber eine Leichte Rüstung). Der maximale GE-Bonus der Rüstung steigt um +2 und Rüstungsmali werden um 3 reduziert. Die Arkane Patzerchance steigt um +20% und gilt für jede Magie, die der Rüstungsträger wirkt, egal ob arkan oder göttlich oder Resultat einer Klassenfähigkeit. Der Träger einer Noqualrüstung erhält einen Resistenzbonus von +2 auf alle Rettungswürfe gegen Zauber und zauberähnliche Fähigkeiten. Noqual hat 30 TP pro 2,5 cm Dicke und Härte 10.

Noqualerz hat einen Wert von 50 GM pro Pfund. Eine Leichte Rüstung aus Noqual kostet +4000 GM, eine Mittelschwere Rüstung +8.000 GM und eine Schwere Rüstung +12.000 GM; ein Schild kostet +2.000 GM und eine Waffe oder ein anderer Gegenstand +500 GM.

Siccatit: Dieses glänzende, silberne Metall ist entweder unglaublich heiß oder eiskalt, wenn es gefunden wird. Siccatit wird mit Hervorrufungsmagie, Güte und Zorn assoziiert. Die Gelehrten rätseln aber immer noch, ob es sich bei Siccatit entweder um zwei verschiedene, optisch identische Metalle handelt oder ob es sich um ein Metall handelt, welches seine Temperatur nach einem bislang unbekannten Prozess ausrichtet. Rohsiccaritit ist mit jeweils 50%iger Wahrscheinlichkeit heißes oder kaltes Siccatit.

Körperkontakt mit Siccatit verursacht pro Runde 1 Punkt Energieschaden (entweder Hitze oder Kälte). Heißes Siccatit kann Gegenstände in Brand setzen, während kaltes Siccatit im Wasser sich rasch mit einer 0,30 m dicken Eisschicht umgibt. Eine Waffe aus Siccatit verursacht +1 Punkt des entsprechenden Energieschadens bei jedem Treffer, fügt diesen Schaden aber auch jede Runde ihrem Träger zu. Ebenso fügt Siccatitrüstung ihrem Träger jede Runde einen Punkt des entsprechenden Energieschadens zu, sowie jedem, mit dem der Träger sich in einen Ringkampf befindet. Kaltes Sicatit verleiht Feuerresistenz 5, heißes Siccatit Kälteresistenz 5 unabhängig vom Typ der Rüstung.

Waffen aus Siccatit kosten +1.000 GM, Rüstungen aus Siccatit +6.000 GM.



MISSIONEN IN MAGNIMAR

ICH BILDE MIR DAS NICHT EIN. ETWAS BEOBACHTET MICH… ETWAS BEHÄLT DEN GANZEN BLOCK IM AUGE. SCHAU MICH NICHT SO AN! WIR GEHEN BEIDEN JEDEN TAG ÜBER DIE HOLZDIELEN IM ESSZIMMER UND SIE KNARREN NIE, ODER? UND JETZT SAG MIR NICHT, DU HÄTTEST ES NICHT BEMERKT… ALS WÜRDE ETWAS SCHWERES DES NACHTS IM HAUS HERUMSTREICHEN. ES KOMMT UND GEHT, ABER ICH BIN NICHT DIE EINZIGE, DIE ES HÖRT. LETTIE UND IHRE DIENER HABEN ES AUCH GEHÖRT – UND SEINE BLICKE GESPÜRT.

DAS PASSIERT DOCH ALLES ERST, SEITDEM DIESER ABSCHAUM DAS KAIJITSU-HAUS BEZOGEN HAT. DABEI SOLL DIES HIER ANGEBLICH EIN SCHÖNES VIERTEL SEIN!

—DIE EDLE FLORIMEL ZU IHREM GATTEN RHONDO

EINLEITUNG

Für einen SL, der eine Kampagne leitet, stellt sich das Problem zwischen einer linearen Handlung und Abenteuern, welche eine Fülle an Möglichkeiten eröffnen. Dieses Problem ist so allgegenwärtig wie der Kampf zwischen Gut und Böse und zwischen Ordnung und Chaos. Beide Spielstile haben ihre Vor- und Nachteile. Wenn man Elemente aus beidem nutzt, kann dies zu einer Kampagne voller Möglichkeiten führen, denen die Spieler nachgehen können, wobei sie sich aber nie hilf- und orientierungslos fühlen und sich fragen, was sie als nächstes tun sollten.

Im Folgenden präsentieren wir mehrere Abenteueransätze und drei ausgearbeitete Begegnungen, welche im Rahmen jedes in Varisia spielenden Abenteuerpfades genutzt werden können, bei dem Magnimar öfter besucht wird – wie es z.B. auch beim Zerbrochenen Stern der Fall ist. Die meisten Ideen wurden vom *Almanach zu Magnimar* inspiriert, welcher natürlich ein exzellentes Quellenbuch für jede in Magnimar spielende Kampagne ist.

ABENTEUERAUFHÄNGER

Die folgenden Aufhänger können genutzt werden, wenn die SC im Verlauf des Abenteuerpfades nach Magnimar zurückkehren:

Ein guter, sauberer Kampf: Ein nichteinheimischer Wettbewerber plant, bei den diesjährigen Golemkämpfen auf der Schlangenbahn zu betrügen, indem er seine Leute (Kampfmagier und Grabräuber, *PF SLHB*, S. 256 und 257) die Teilnehmer der Golemhütte sabotieren oder unterminieren lässt. Zu den genutzten Taktiken gehören herbeigeführte Unfälle, die Entführung oder Ermordung von Golemsteuermännern oder das Austauschen von Steuergeräten gegen fehlerhafte Mechanismen. Der Betrüger will sich hoch genug platzieren, um lukrative Verträge zu ergattern und Zugang zu exotischen Baustoffen wie dem Gestein der Zornspann zu erlangen. Die SC müssen der Sache nachgehen, ehe jemand verletzt oder der Ruf der Spiele ruiniert wird. Sollten die Ermittlungen bekannt werden, wird der Betrüger versuchen, den zwergischen Teilnehmern aus Janderhoff die Schuld in die Stiefel zu schieben.

Die Kerkerfeste: Eine faltige alte Seebärin bietet den SC eine Möglichkeit, an große Reichtümer zu gelangen, sofern sie einen Anteil erhält. Vor Jahren hat sie für einen Piratenkapitän gearbeitet. Dieser verspielte bei den Sczarni sein Schiff und verlor es an den jungen Rassimeri Jaijarko. Wenig später starb er bei einer Prügelei und Rassimeri segelte mit seinem Gewinn davon. Nachdem dieser das Schiff auf Grund gesetzt hatte, kehrte er Wochen später zurück und erwarb Mietskasernen, aus denen er in Leuchtfeuer Burg Jaijarko erschuf. Damals erkannte die alte Seefahrerin, dass Rassimeri das Schatzversteck ihres früheren Kapitäns gefunden haben musste. Nun liegt der Piratenschatz in dem Rattenloch, bei dem es sich um Jaijarkos verstecktes Lustschloss handelt. Nach jahrelangen Bemühungen konnte die Seefahrerin als unbedeutende Schmugglerin in Rassimeri Jaijarkos Dienste treten. Nun braucht sie Hilfe, um einen Berg Edelsteine zu stehlen. Die Gefolgsleute des Armenfürsten bestehen aus Einbrechern und Schlägern (*Pathfinder Spielleiterhandbuch*, S. 281), außerdem ist das Gebäude mit Fallen geschützt (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 420)

Mächtigere Vorteile: Ein betrunkener Abenteurer behauptet, dass jeder mächtige und seltsame Vorteile erlangt, der mehrere der Rituale der magnimarischen Monumente in einer bestimmten Reihenfolge vollzieht. Der Abenteurer behauptet, dass ein in Celestisch auf Messingseiten beschriebenes und in Zornspannstein gebundenes Buch in einer Höhle verborgen liege, die man über eine der Statuen erreichen könne. Auf diesen Seiten sollen die unterschiedlichen Abfolgen beschrieben sein. Allerdings fehle der Index, der erklärt, welche Prozeduren welche Effekte hervorbringen. Der Abenteurer behauptet, eine Stimme hätte ihn aufgefordert, das Buch mit Hilfe der Sequenzen zu suchen. Die Geschichte könnte wahr, ein Betrug oder auch Teil eines komplizierten Plans infernaler Mächte sein, die Kraft der Monumente mittels versehentlicher arkaner Sabotage zu schädigen. Je nachdem, welche Ziele der Abenteurer verfolgt, besitzt er die Spielwerte eines Geschichtenerzählers oder eines Kult-Beschwörers (*PF SLHB*, S. 275 oder 304).

Der Nebel oder der Frosch Kapitänin Karros die Weitsichtige wurde von der Stadt beauftragt herauszufinden, warum jedes Jahr drei bis vier Schiffe spurlos im Nebel verschwinden. Die kluge Magierin fürchtet den Nebel nicht, da ihre *Linsen der See* ihr Unterwassergefahren und –hindernisse aufzeigen. Allerdings glaubt niemand, dass die Schiffe einfach nur auf die Riffe auflaufen, da es weder Überlebende, noch Wracks gibt. Karros heuert fähige Abenteurer an, die helfen sollen, das Rätsel zu lösen. Sie hat sogar ein paar magische Gegenstände zur Hand, um Wassergeister, Seemonster oder anderes zu bekämpfen, das im Nebel warten könnte. Niemand weiß, dass Boggards die Schiffe zerstören und über Nacht zerlegen, ohne Spuren zu hinterlassen. Sollten die SC sich Karros' Mannschaft anschließen, könnten die Boggards des Meerschaumstammes (einige besitzen Klassenstufen; siehe *Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 34) und ihre Irrlichtverbündeten (*PF MHB*, S. 157) als Bedrohung für Magnimars Seehandel enttarnt und endlich zur Strecke gebracht werden.

Tanz am Abgrund: Ein mutiger Dieb (Grabräuber, *PF SLHB*, S. 257) hat im Glauben, der *Edelstein des Hellen Scheins* im Turm der Wyrmwacht sei ein Schmuckstück von unermesslichem Wert, den Leuchtturm erklommen und den Kristall entwendet, der die Sicherheit von Magnimars Hafen gewährleistet. Nun suchen die ganze Stadtwache und die besten Leute der Derexhi-Söldnerfamilie nach dem berühmten Juwel. Als dem Dieb klar wurde, was er getan hat, und dass man den Diebstahl mittels Erkenntnismagie untersuchen wird, verstaute er den Edelstein im Rucksack eines ahnungslosen Abenteurers – eines der SC. Jeder Kopfgeldjäger und jeder Kriegsknecht (*PF SLHB*, S. 297) in Magnimar sucht nun nach den SC. Die Charaktere müssen in den Leuchtturm eindringen und den Edelstein zurückbringen oder ihre Namen auf andere Weise reinwaschen. Doch da die Belohnung sehr hoch ist, ist nicht jeder an der Wahrheit interessiert...

Das Schweigen im Nebel (HG 8)

Die Stadt wird von einer Mordserie im Namen des Ritters Aeryn Darvengian terrorisiert. Die SC besuchen die Höllen und erfahren ein furchtbares Geheimnis: Magnimars berüchtigtster Serienmörder ist am Leben und hat die Kontrolle über die drei untersten Ebenen des Gefängnisses erlangt. Da er aber nicht für die Morde an der Oberfläche verantwortlich sein kann, müssen die SC mit dem wahnsinnigen Edelmann verhandeln, um dessen Überlegungen zu erfahren, wie man seinen selbsternannten Lehrling aufhalten könnte.

Hintergrund

Ehe Aeryn Darvengian den furchtbaren Massenmord verübte, welchem seine Verurteilung und Inhaftierung in den Höllen unter dem Giebelbau folgten, führte er ein geheimes Leben als Anhänger des Dämonenherrschers Socothbenoth. Viele wissen aber nicht, dass er seine Tat nicht allein verübt hat, sondern die Hilfe einer kleinen Anzahl Kultanhänger hatte. Tomall Ciola war der damals dreizehnjährige, leicht zu beeindruckende Sohn eines Hausdieners der Darvengians gewesen, der zu den vielen unschuldigen Leuten gehört hatte, welche Ritter Aeryn mit seiner machtvollen persönlichen Ausstrahlung mitgerissen hatte. Darvengian bezahlte den Jungen, damit dieser als Ausguck fungierte und schenkte ihm zuweilen ein wenig Aufmerksamkeit, doch ist unklar, ob er damit seine eigene Befleckung verbreiten, Loyalität erzeugen oder sich nur amüsieren wollte. Als der Edle vor Gericht geführt wurde, verschwieg er die Rolle des Jungen bei seinen Verbrechen, so dass Tomall nie in Verdacht geriet. Ein Jahrzehnt später ist Tomall zu einem fähigen Mörder herangewachsen, der gern dem Mann gefallen und denjenigen beeindrucken will, der ihm ein Selbstwertgefühl gegeben hat. Tomall mordet nicht für Socothbenoth, sondern für Ritter Aeryn und nutzt weniger ausgefallene Methoden. In den Tiefen der Höllen hat Ritter Aeryn Gerüchte über Morde und einen Nachahmungstäter gehört und wartet nun geduldig auf die unvermeidlich kommenden Fragen.

Einleitung

Wie die SC in die Ermittlungen hineingezogen werden, hat Auswirkungen darauf, wie sie sich Ritter Aeryn nähern. Darvengians Status als Herrscher der unteren Höllen ist ein Staatsgeheimnis, welches die SC aber enthüllen, wenn sie ihn zu befragen versuchen oder seine Sachen durchsuchen wollen. Sollten sie mit der Stadtwache oder einer anderen Gruppe von Ordnungshütern (siehe *Almanach zu Magnimar,* S. 28) gut stehen, könnte ihnen der Zugang zur tiefsten, noch von den Behörden kontrollierten Ebene der Hölle gewährt werden. Ansonsten müssen sie sich den Weg mittels Bestechung freikaufen oder schwören, Darvengians wahren Status geheim zu halten.

Ritter Darvengian ist begeistert, sich über sichere Entfernung oder mittels Magie unterhalten zu können. Er behauptet, nichts von den Morden zu wissen, damit die SC ihre Informationen mit ihm teilen und er einige „logische Schlüsse“ ziehen kann. In Wahrheit errät er die Identität des Mörders fast sofort, was die SC mittels die Wahrheit enthüllender Magie oder einem Fertigkeitswurf für Motiv erkennen herausfinden können. Tomall hat nämlich einen deutlichen Hinweis hinterlassen, den Ritter Darvengian anhand der Beschreibung der SC identifizieren kann. Darvengian verrät Tomall, verlangt aber etwas im Gegenzug: Die SC müssen ihm versprechen, ein von ihm gemaltes Gemälde der erwachsenen Tochter eines anderen Adeligen Magnimars zu besorgen, welche er stets zu schätzen wusste.

Beschreibung

Tomall ist nicht unter den Privilegierten aufgewachsen. Er imitiert Ritter Aeryn, besitzt aber nicht dessen Stilbewusstsein, perversen Humtor oder Selbstbeherrschung. Die öffentliche Furcht und die ganze Aufregung begeistern ihn, so dass er immer exzessiver wird. Er hat ein Bordell in Naos unter seine Kontrolle gebracht, das Etablissement Zum Scharlachroten Nebel, welches Ritter Aeryn einst gerne besucht hat. Das Bordell ist geschlossen und verriegelt, wenn die SC es untersuchen wollen, was sehr ungewöhnlich ist.

B1. Vordereingang: Die Vordertür kann mit einem Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 20 geknackt werden. Die Tür ist nicht mit einer Falle gesichert, allerdings liegt auf dem Türgriff drinnen eine leere Weinflasche, die Tomall dort platziert hat. Fällt sie hinunter und zerbricht, alarmiert ihn dies, dass Eindringlinge gekommen sind. Sollte dem SC, der die Tür öffnet, ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 gelingen, bemerkt er die Flasche noch rechtzeitig; schafft er nun noch einen Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten oder einen Geschicklichkeitswurf gegen SG 25, kann er die Flasche auffangen, ehe sie den Boden berührt.

Ein großer Tresen dominiert den Raum. Im Westen stehen mehrere Hocker, auf denen Vergnügungsdamen sitzen können, während sie sich mit potentiellen Kunden unterhalten. Der Bereich ist seltsam leer, allerdings liegt hinter dem Tresen die Leiche des Barmanns. Zu finden ist ferner eine verschlossene Metallkassette (Mechanismus ausschalten, SG 25), welche 200 GM in diversen Münzen enthält.

B2. Separees: Diese nur von roten Vorhängen getrennte Betten bieten minimale Privatsphäre zu einem reduzierten Preis. Einige Paare sind noch am Leben, aber gelähmt und eingefroren in einer Starre aus Schrecken und Leidenschaft. Die SC können mehrere Weinflaschen finden, die mit einem ähnlichen lähmenden Gift versetzt wurden, welches damals auch Ritter Aeryn bei seinen Opfern benutzt hat. Nachdem Tomall Bereich **B1** gesichert hatte, verkleidete er sich als Diener und brachte „Erfrischungen im Namen des Hauses“. Das Gift ähnelt Taggitöl, versetzt aber nicht in Schlaf, sondern lähmt.

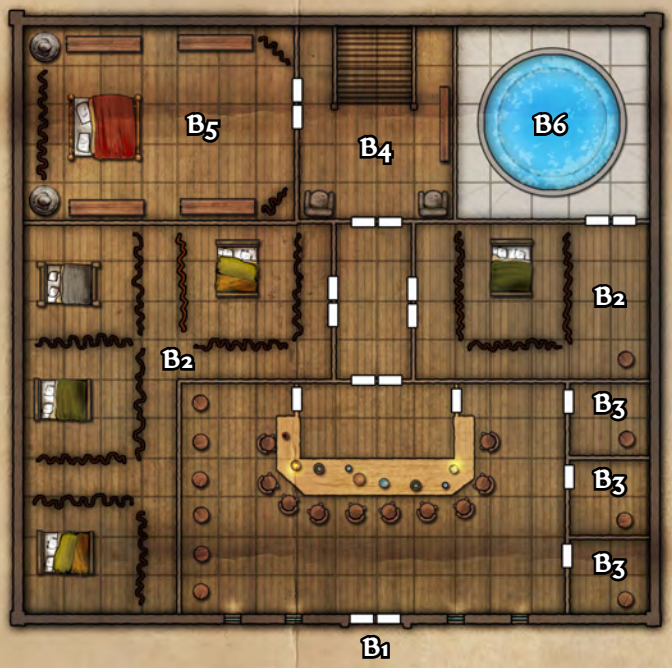
B3. Kleine Zimmer: Diese kleinen Zimmer werden von Kerzen erhellt. In jedem gibt es einen Hocker, damit ein Gast mit einer der Prostituierten ein paar private Augenblicke genießen kann. Einige der Animierdamen können hier gefunden werden – sie sind gefesselt und geknebelt und dazu verdammt, auf Tomalls Rückkehr zu warten.

B4. Hinterer Flur: Hier halten sich normalerweise die Rausschmeißer des Bordells auf, die nur in Erscheinung treten, wenn sie benötigt werden. Zu jeder Seite der nach Süden führenden Doppeltür steht ein Hocker. Beide Wachen sind tot, ihre Leichen sind noch warm.

B5. Lustzimmer: Dieser Raum ist privaten Feiern und reißerischen Fantasien vorbehalten. Blutrote Vorhänge

ZUM SCHARLACHROTEN NEBEL

1 Feld = 1,50 m





hängen zwischen falschen Säulen entlang der Westwand, sowie in den Ecken im Nordosten und Südosten, um den Raum größer erscheinen zu lassen (außerdem eignen sich diese Plätze zudem als Verstecke). Vier Kleiderschränke an den Wänden enthalten zahlreiche Kostüme und Gerätschaften. Der Raum wird von einem übergroßen Bett dominiert, an dessen Pfosten Ketten und Seidenschlingen befestigt sind. Tote Opfer und lebende Geiseln bilden ein makabres Gesamtwerk.

B6. Badezimmer: Die große Sauna und das Badebecken in diesem Raum verleihen dem Bordell seinen Namen. Das große geflieste Bad verfügt über eine schwache Verzauberung – es füllt sich von selbst mit Wasser, welches erhitzt werden kann, so dass der Raum sich mit Dampf füllt. Der natürliche Dampf stört die Sicht wie *Verhüllender Nebel* und löst sich nach 30 Minuten auf. Die magischen Kontrolleinrichtungen des Bades bestehen aus einer Reihe von Symbolen neben dem östlichen Eingang. Die Wände sind rot angestrichen. Es gibt zahlreiche Haken für Lampen, Handtücher und Kleidungsstücke. Das Becken ist 1,05 m tief.

B7. Private Zimmer: Diese Zimmer im Obergeschoss kosten mehr als eines der Separees im Erdgeschoss. Jeder Raum hat ein nach Süden gerichtetes, mit Vorhängen verhülltes Fenster und enthält Kerzen oder eine nicht brennende Lampe. In einigen befinden sich weitere Opfer oder Geiseln Tomalls, während andere leer sind.

Begegnung

Verwende die Spielwerte eines Meuchelmörders (*PF SLHB*, S. 283) für Tomall. Tomall stehen einige unterschiedliche Taktiken offen: Dank seiner natürlichen Fertigkeiten und seines magischen Umhanges kann er den SC im Bordell nachschleichen. Im Badezimmer kann er sich dank seines *Tranks: Gasförmige Gestalt* verstecken oder den SC auflauern. Ein *Trank: Selbstverkleidung* ermöglicht es ihm, sich als überlebendes Opfer zu tarnen. Sollte er die Gruppe nicht besiegen können, die Begegnung aber überleben, könnte er ihnen zu ihrer Unterkunft folgen und sich rächen.

Weitere Handlungsansätze

Darvengians hochgeschätztes Porträt von demjenigen zu erlangen, der es damals beschlagnahmt hat, ist eine weitere potentielle Komplikation für diese Begegnung. Das Gemälde besteht aus zwei zusammengeklebten, dünnen Leinwänden. Die Innenseiten wurden mit Bleifarbe bestrichen, um *Magie entdecken* zu blockieren. Dazwischen stecken Seiten eines Zauberbuches. Tomalls Morde könnten von Darvengian befohlen worden sein, damit ihn jemand um Hilfe bittet und er letztendlich das Porträtgemälde erhält.

Die vier Gesichter des Vaters (HG 12)

Der geheimnisvolle Kult des Norgorber, welcher den Gott als den Rufmörder verehrt, manipuliert die anderen drei Norgorberkulte von der Kanalisation Magnimars aus. Die SC untersuchen einen unterirdischen Tempel, in dem Anhänger zweier unterschiedlicher Kulte derselben Gottheit interagieren.

Hintergrund

Die Verehrung Norgorbers ist in Magnimar in vier eigenständige Kulte unterteilt, von denen jeder einem anderen Aspekt des Gottes der Geheimnisse gewidmet ist. Nicht jeder Kult weiß von den drei anderen. Der schattenhafte, namenlose Kult, welcher Norgorbers Aspekt als Rufmörder verehrt, leitet insgeheim die anderen drei, ohne direkt in Erscheinung zu treten oder seine Existenz auch nur offenzulegen. Die Situation ist noch komplizierter, da die Kulte hierarchisch aufgebaut sind und jeder nur erfährt, was er wissen muss. Informationen und die damit verbundene Autorität zu handeln fließen folglich von der Spitze nach unten.

Die Anführer des geheimen vierten Kultes haben entschieden, einige Kontrollmechanismen zu installieren, um die anderen drei Gruppen im Auge zu behalten und verhindern zu können, dass diese sich von dem entfernen, was die vierte Gruppe als Norgorbers wahren Plan für seine Gläubigen einschätzt. Um dieses Ziel zu fördern, haben sie bestimmte Mitglieder der anderen Kulte ausgewählt, um diese in ihren Kult zu indoktrinieren und dann als Agenten zurückzuschicken. Drei Mitglieder des geheimen Kultes haben sich aktuell als Häuter verkleidet, um einen ahnungslosen Kandidaten in ihren unterirdischen Tempel zu bringen, wo ihm die Wahrheit enthüllt und mit der Indoktrination begonnen wird.

Einleitung

Diese Mission erfordert, dass die SC Magnimars ausgedehnte Kanalisation erforschen. Diese Begegnung lässt sich am Besten im Rahmen einer laufenden Untersuchung gegen den Häuterkult nutzen, welche eine wohlmeinende Kirche der Stadt oder ein Angehöriger der Stadtwache begonnen hat. Alternativ könnten Gerüchte und seltsame Berichte über finstere Aktivitäten in der Kanalisation oder der Mord an einem befreundeten NSC die SC dazu bringen, aus eigenem Antrieb die Kanalisation zu erkunden.

Eine weitere Möglichkeit, welche aber zusätzliche Vorarbeiten benötigt, wäre, dass die SC dem Häuterkult bereits auf der Spur sind. Sie finden heraus, dass ein Kultanhänger zu einem besonderen Treffen eingeladen wurde, von dem der restliche Kult nichts weiß. Die Abenteurer könnten den Kultanhängern durch die Kanäle folgen oder vielleicht Magie einsetzen oder sich verkleiden, um den Kultanhänger durch einen SC zu ersetzen (in diesem Fall füge der Begegnung einen Kultanhänger hinzu, um den zu ersetzen, welcher die Rolle des SC ausgefüllt hätte). Der Kultanhänger oder der Infiltrator wird in den unterirdischen Tempel geführt, während die Gruppe ihm folgt.

Beschreibung

Die Kanalisation wurde in Wahrheit vom Gründer des Kultes des Rufmörders entworfen, einem taldanischen Architekten, der während Magnimars Gründung insgeheim als Priester Norgorbers aktiv war. Er entwickelte ein umfangreiches Kanalsystem, um mit Magnimars Abwässern fertigzuwerden, fügte dabei auch Möglichkeiten hinzu, dass sich seine Kultanhänger und Diebe in der Stadt frei bewegen konnten. Zahlreiche andere kriminelle Gruppen und Kreaturen wie die Kanalgoblins nutzen das Tunnelnetzwerk. Die Kanalisation wurde so errichtet, dass sie möglichst wenig Erhaltungsmaßnahmen benötigt, und die städtischen Behörden daher kaum Gründe haben, sie zu betreten.

S1. Hauptkanaltunnel: Ein kleiner, aus Osten kommender Kanaltunnel trifft auf einen großen Kanal, welcher nach Süden führt und dann nach Westen abknickt. Mehrere Brücken führen über die Abwasserkanäle und eine Treppe führt im Norden zu einer tieferen Ebene. Im Nordwesten ist ein Teil der Wand an zwei Stellen eingestürzt und hat den Zugang zu einer natürlichen Höhle freigelegt. In 3 m Höhe ermöglicht ein Ausstieg in der Decke über dem Tunnel nach Westen, ein darüber liegendes Gebäude zu betreten; allerdings ist er von unten nicht leicht zu erreichen. Die Abwässer fließen recht schnell nach Westen in Richtung des Meeres. Der Abwasserkanal ist maximal 3 m tief, allerdings ist ein Fertigkeitswurf für Schwimmen gegen SG 15 erforderlich, um nicht mit einem Tempo von 3 m pro Runde mitgerissen zu werden. Nach Norden versperrt ein Gitter den Tunnel (Härte 10, 60 TP, Zerschmettern SG 25 zum Anheben oder Aufbrechen). Ferner gibt es drei gut gearbeitete Geheimtüren, für deren Entdeckung ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 30 erforderlich ist – folgt man aber erfolgreich den Spuren der Kultanhänger, führen diese direkt in die Wand und erleichtern so das Auffinden wenigstens einer Tür.

S2. Bootsraum und Winde: In diesem kleinen Raum lagern drei Ruderboote und entsprechende Paddel, mit denen die Kultanhänger Bereiche der Kanalisation durchqueren, die nicht über Gehwege verfügen. In der Ecke befindet sich eine Winde, mit der das Gitter in Bereich **S1** angehoben oder heruntergelassen werden kann.

S3. Höhle: Diese natürliche Höhle wurde während der Erbauung der Kanalisation zugemauert. Doch nun sieht es so aus, als hätte sich etwas den Weg freigegraben. Am nördlichen Ende der Höhle sammelt sich schales Wasser. Dieser Bereich ist leer, könnte aber für eine weitere Kreatur oder Begegnung genutzt werden.

S4. Verborgener Tempel: Die Deckenhöhe des Tempels beträgt 6 m, so dass der Bereich im unterirdischen Zwielicht fast wie eine Kathedrale wirkt. Um den Hauptaltar im Südosten sind mehrere Holzbänke angeordnet. Überall stehen 1,20 m hohe Kerzenständer mit jeweils einer einzelnen, langen Kerze. Die Kerzen sorgen für Dämmerlicht. Im Westen befindet sich eine unverschlossene Doppeltür. Der Altar steht auf einem 1,50 m hohen Podest und kann von zwei Seiten über eine kleine Treppe erreicht werden.

Den Gutteil der Plattform nimmt ein großes Becken mit wirbelndem Wasser ein. Zum Tempelinneren wird es durch ein 0,90 m hohes Geländer abgegrenzt, ansonsten besitzt das Podest keine Geländer. Das Becken ist nicht magisch



und wird von einem Kanalrohr unter dem Tempel gespeist. Dieses Rohr ist mit einer Frischwasserleitung verbunden und sorgt so dafür, dass die beiden Strömungen das Wasser zum Aufwirbeln bringen. Eine weitere Röhre fungiert als Abfluss. Eine ins Becken gefallene Kreatur muss einen Fertigkeitswurf für Schwimmen gegen SG 15 schaffen, um über Wasser zu bleiben. Jede Bewegung innerhalb des Beckens (auch der Versuch, es im Süden oder Osten zu verlassen) erfordert einen Fertigkeitswurf für Schwimmen gegen SG 20; misslingt dieser Wurf um 5 oder mehr, wird die Kreatur nach unten in Richtung des Abflusses gezogen. Eine sich am Geländer festhaltende Kreatur muss keine Fertigkeitswürfe für Schwimmen ablegen. Kreaturen, die unter Wasser gezogen werden, ertrinken nicht automatisch, sondern landen ein paar Runden später in seichteren und langsamer fließenden Kanälen, die meist viele Häuserblöcke entfernt sind. Der Kult Norgorbers entsorgt über das Becken die Leichen seiner rituellen Opfer.

Hinter dem Becken erhebt sich ein Altar aus schwarzem Marmor, der mit einem einfachen, grauen Tuch bedeckt ist. An der Süd- und der Ostwand stehen polierte Tische aus rötlichem Holz, auf denen sorgfältig arrangierte Opferdolche und –messer liegen.

S5. Lagerraum: Hier verwahrt der Geheimkult gestohlene Waren und Versorgungsgüter. Da er die Finanzen aller vier Kulte kontrolliert, lagert er hier alles, bis es an andere Orte gebracht werden kann.

Begegnung

Insgesamt kommen gerade fünf Kultanhänger im Tempel zusammen. Für den Anführer verwende die Spielwerte eines Kultanführers (*PF SLHB*, S. 275), aber ersetze die Domäne der Heilung durch Trickserei und den *Elementaredelstein (Erde)* durch *(Wasser)*. Wasserelementare (*PF MHB*, S. 102) sind passende Kreaturen, die herbeigezaubert werden können. Optional konnten die Elementare statt Mächtiger Doppelschlag über das Talent Verbesserter Ansturm verfügen.

Die übrigen Kultanhänger benutzen die Spielwerte für Folterknechte (*PF SLHB*, S. 273). Alle vier sind gekleidet wie Angehörige des Häuterkultes und mindestens einer von ihnen gehört diesem Kult von Mördern wirklich an.

Weitere Handlungsansätze

Diese Mission kann als Fortsetzung des zweiten Kapitel des *Pathfinder-Abenteuerpfades* „Das Erwachen der Runenherrscher“ genutzt werden. Der Kultanführer beabsichtigt, dem indoktrinierten Häuterkultanhänger einen *Ring der Geheimen Gedanken* zu übergeben, damit die Gruppe nicht enttarnt wird.

Die Urbane Plage (HG 14)

Eine mächtige und umtriebige Räuberbande aus Korvosa hat sich mit Hilfe der finsteren Sturmlichtgesellschaft in der leerstehenden Kaijitsu-Villa niedergelassen. Bisher konnten sie alle städtischen Beamten täuschen, doch sind die Nachbarn mittlerweile misstrauisch geworden. Die SC müssen die Lage ergründen und die Räuber vertreiben, so es ihnen möglich ist.

Hintergrund

Die Sturmlichtgesellschaft ist eine verdeckte Organisation, welche außerhalb der Mauern Magnimars operiert und insgeheim von korvosischen Beamten finanziert wird. Sie soll Magnimars Ruf als sicherer Handelsumschlagsplatz unterminieren. Die Gesellschaft manipuliert in der Regel kleinere Räuber- und Verbrecherbanden, ohne dass diese es erkennen. In diesem Falle aber setzt sie Beauftragte ein, welche fast ebenso mächtig wie die Gesellschaft selbst sind. Diese Gruppe aus Spionen, Dieben und Saboteuren nennt sich selbst „Die Hausgäste“ und hat sich in der verlassenen Villa der Kaijitsus breitgemacht. Die Hausgäste spionieren Magnimars Adel und Verteidigungsanlagen aus und berichten dann der Sturmlichtgesellschaft. Zudem überfallen sie hochwertige Lieferungen, die über die Küstenstraße hereinkommen. Dies fördert die Gerüchte, Magnimar sei „ebenso gefährlich wie Rätselhafen, aber doppelt so teuer“.

Veriatrix Mendora, eine mächtige Asmodeusklerikerin mit Schwerpunkt auf der Domäne der Trickserei, ist die Anführerin der Hausgäste. Sie verfügt über einen umfangreichen Vertrag mit einem Knochenteufel namens Zijillrik, welcher ihr beim Spionieren beisteht. Die taktischen Operationen der Gruppe führt der kompetente Söldner Wilhelm Trannus, dem vier erfahrene Räuber unterstehen.

Die Gruppe haust seit etwa zwei Monaten in der Villa und ist den Behörden mittlerweile aufgefallen. Die Sturmlichtgesellschaft hat den Hausgästen falsche Dokumente besorgt, nach welchen Ameiko Kaijitsu sie zu autorisierten Verwaltern ernannt hat. Dank der machtvollen Illusionen Zijillriks und Veriatrix‘ mussten die ins Haus gebetenen Mitglieder der Stadtwache alle Beschwerden gegen die Hausgäste als unbegründet abweisen.

Die größte Gefahr für die Hausgäste könnte aber in ihnen selbst bestehen: Wilhelms Räubern geht es nur ums Geld und sie würden gern viel öfter auf Beutezug gehen. Sie wissen, dass die Gruppe einen magischen Verbündeten hat, haben Zijillrik aber noch nicht gesehen (sie sollen ja nicht in Panik verfallen). Wilhelm Trannus geht davon aus, dass das Glück der Hausgäste bald zur Neige gehen muss und dass man dann gewaltig in der Patsche steckt, weshalb er sich bereits eine Strategie für die Flucht zurechtlegt.

Einleitung

Die SC können auf unterschiedliche Weise involviert werden. Vielleicht sind die Hausgäste nicht ganz so sorgfältig bei der Täuschung der Nachbarschaft wie bei der Wache, so dass diese Bewohner des Viertels die SC bitten, dem nachzugehen.

Beschreibung

Die Südseite der Kaijitsu-Villa ist direkt an die Seekluft gebaut. Eine 4,50 m hohe, glatte Steinmauer trennt das Gelände von der Straße im Norden und der Deverin-Villa im Osten. Ein hohes Eisentor ist der einzige Durchgang in der Mauer, allerdings hat Wilhelm es mit einer Kette und einem guten Schloss verschlossen (Mechanismus ausschalten, SG 30). Durch das Tor kann man nur einen Teil der Villa sehen, doch wenn die Illusionen nicht aktiv sind, wirkt das Gelände ungepflegt und überwuchert. Die meisten echten Wertsachen in der Villa wurden schon vor Jahren gestohlen oder zerstört. Was noch übrig ist, ist extra vermerkt.

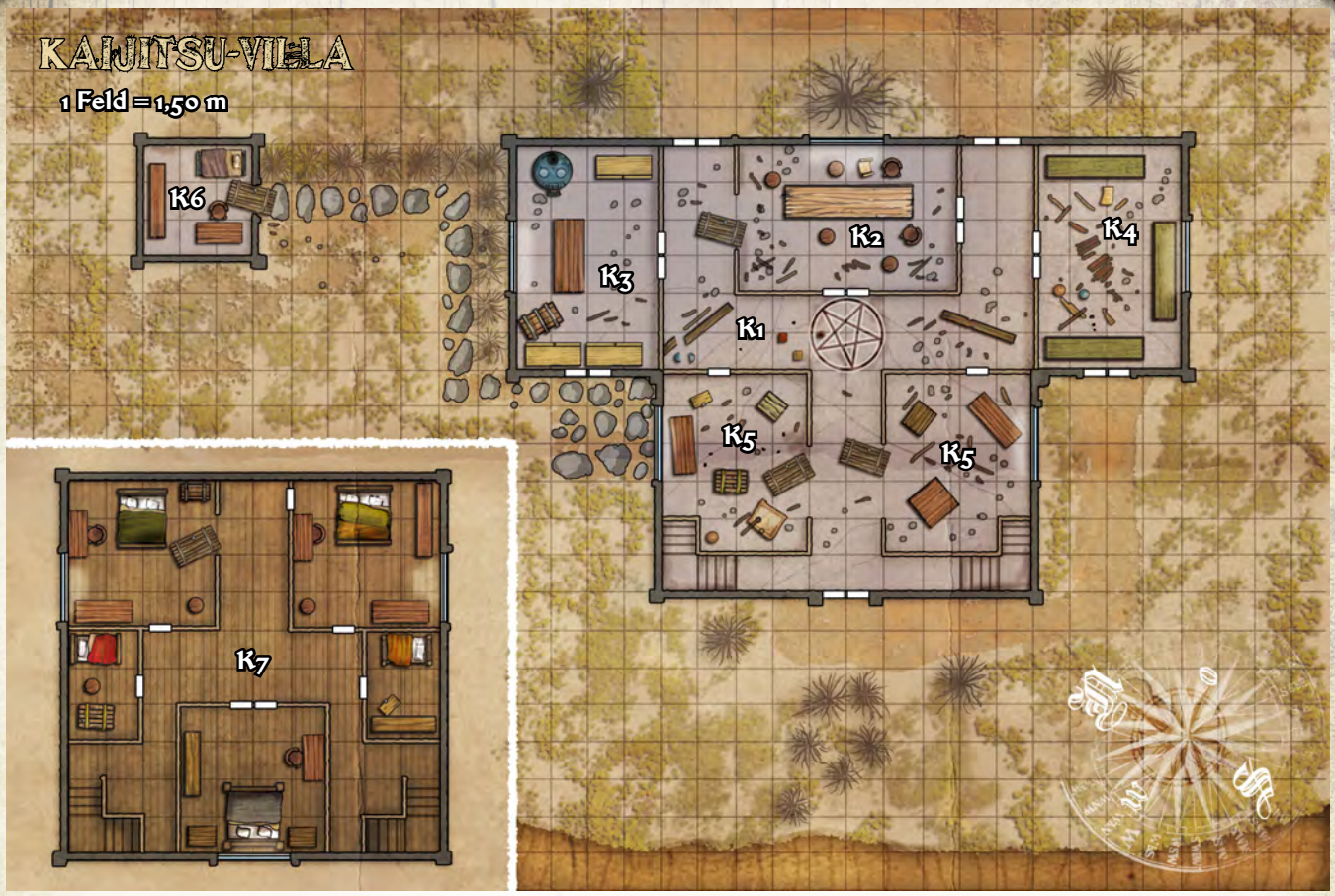
K1. Vordereingang: Diese Türen sind verschlossen (Mechanismus ausschalten, SG 20). Hinter ihnen liegt ein Flur, der um den Hauptversammlungsraum herumführt. Müll und Abfälle bedecken den Boden. Mitten in der Kurve ist ein Pentagramm auf den Boden gemalt, mittels eines Fertigkeitswurfs für Zauberkunde gegen SG 18 kann man feststellen, dass es als Teil eines *Schutzkreises gegen Gutes* genutzt worden ist. Die Doppeltür im Südwesten ist meist unverschlossen. Nach Süden teilt sich der Flur wieder und führt zu identischen, in den ersten Stock hinaufführenden Treppen.

K2. Speisezimmer: Das große Fenster im Nordosten ist verriegelt (Mechanismus ausschalten, SG 20) und die Vorhänge sind zugezogen. Der Esstisch ist im tianischen Stil anfertigt und sehr niedrig. In die Oberfläche sind einige Schimpfworte eingeritzt. Über den Raum verteilt sind einige Sitzkissen und Fußschemel aus den anderen Räumen. Die Hausgäste halten hier zuweilen ihre Treffen ab.

K3. Küche: Ein Fenster in der Nordwestwand ist nicht verriegelt, die Vorhänge stehen leicht offen. Vorratsschränke und ein Herd stehen an den Wänden und ein großer Arbeitstisch zur Essenszubereitung nimmt die Mitte des Raumes ein. Zerbrochenes Porzellan und Töpferware, sowie ein eingeschlagenes Fass liegen zwischen dem sonstigen Abfall auf dem Boden. Die Türen im Südwesten sind mit Tischen und Schränken verbarrikadiert; um sie von außen aufzudrücken, ist ein Stärkewurf gegen SG 23 erforderlich, so dass eine mittelgroße Kreatur sich hindurchzwängen kann – gelingt der Wurf gegen SG 28 kann man die Türen völlig aufdrücken. Die Schlösser der Türen wurden vor Jahren von anderen Einbrechern schon aufgebrochen.

K4. Bibliothek und Studienzimmer: Wie bei der Küche wurden auch hier die Schlösser der Hintertür aufgebrochen. Die Hausgäste haben die Türen im Südwesten mit einem Bücherregal verbarrikadiert. Um hereinzukommen, ist dieselbe Prozedur wie in Bereich **K3** erforderlich. Auf dem Boden liegen Bücher verstreut und der Tisch und die Stühle in der Zimmermitte wurden umgeworfen. Karten mehrerer Regionen Varisias wurden mit Dolchen an die Wände genagelt, die ansonsten keine Schäden aufweisen. Insgesamt haben diese Karten einen Wert von 100 GM.

K5. Wohnräume: Die Kaijitsukinder wurden im nordwestlichen Raum unterrichtet, während die Erwachsenen sich im anderen erholten oder verschiedene Künste ausübten. Beide Räume tragen dieselben Spuren von Vandalismus wie der Rest des Hauses.



K6. Haus des Hausmeisters: Die Tür ist verschlossen (Mechanismus ausschalten, SG 20). Drinnen sieht es besser aus als im Haupthaus. Einige Bandenmitglieder wohnen hier abwechseln, wenn es ihnen nach Ruhe und Frieden gelüstet.

K7. Schlafräume: Sieht man von den Resten von Essen und Getränken ab, ist dieser Bereich um einiges ordentlicher als das Erdgeschoss – Veriatrix erträgt nur ein begrenztes Maß an Saustall um sich herum. Die meisten Räume weisen keine Besonderheiten auf, sieht man vom Elternschlafzimmer im Südwesten ab, welches Veriatrix belegt hat. Dort befindet sich eine verschlossene Kiste (Mechanismus ausschalten, SG 25), welche mit einer dünnen Bleischicht gegen *Magie entdecken* ausgekleidet ist. Das Äußere der Kiste ist mit einer *Mächtigen Glyphe der Abwehr* magisch geschützt (10W8 Punkte Schallschaden, Reflex SG 23 halbiert). Zum Finden und Entschärfen der Falle sind Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung und Mechanismus ausschalten gegen SG 31 erforderlich, die nur Charaktere mit dem Klassenmerkmal Fallen finden ablegen können. In der Kiste liegt ein *Alarmstein*, der ausgelöst wird, wenn jemand die Kiste öffnet. Ferner befinden sich in der Kiste 500 GM, 50 PM, mehrere Kunstgegenstände im Gesamtwert von 750 GM, die aus anderen Adelsvillen gestohlen worden sind, sowie ein Journal über die Verteidigungen der Stadt, welches der Stadtwache 1.000 GM an Belohnung wert wäre. Nur Veriatrix und Zijillrik kennen die Schlüsselworte, allerdings wissen alle Bandenmitglieder, dass die Kiste mit einer Falle gesichert ist.

Begegnung

Verwende für Wilhelm Trannus und die vier Räuber die Spielwerte für einen Kriegsknecht und Wegelagerer (*PF SLHB*, S. 297 und 289).

Zijillrik, der Knochenteufel (*PF MHB*, S. 258) wird vorübergehend von Veriatrix beschworen und erhält die Vorteile durch deren Talent Verstärkte Herbeizauberung. Passe seine Spielwerte entsprechend an:

TP 125; **ZÄH** 14; **Nahkampf** Biss +16 (1W8+7), 2 Klauen +16 (1W6+7), Stachel +16 (3W4+7 plus Gift); **Gift** RW ZÄH SG 22.

Für Veriatrix können die Spielwerte für einen Hohepriester (*PF SLHB*, S. 303) mit den folgenden Veränderungen verwendet werden: **Besondere Angriffe** Negative Energie fokussieren 5/Tag (SG 18, 7W6); **Zauberartige Domänenfähigkeiten** 13/Tag — Meisterhafte Illusion (SG 23); 10/Tag — Nachahmungstäter 2/Tag — Sense des Bösen (6 Runden); **Fertigkeiten** ersetze Heilkunde +11 durch Bluffen +11; **Vorbereitete Klerikerzauber** entferne die Folgenden Zauber: 7. — *Abstoßung*; 6. — *Heilung, Heldenmahl, Verbannung*; 5. — *Telepathisches Band*; 4. — *Lügen erkennen*; 3. — *Magisches Schutzgewand* (1x), *Gleißendes Licht*; 2. — *Fesseln*; 1. — *Göttliche Gunst, Schutz vor Chaos*. Füge die folgenden Zauber hinzu: 7. — *Abschirmung*^{D}; 6. — *Ablenkung*^{D}, *Mächtige Glyphe des Schutzes* (SG 23), *Verbündeter aus den Ebenen*; 5. — *Falsche Erkenntnis*^{D}; 4. — *Verwirrung*^{D} (SG 21); 3. — *Unauffindbarkeit*^{D}; 2. — *Unsichtbarkeit*^{D}; 1. — *Schutz vor Gutem, Selbstverkleidung*^{D}; **Domänen** Böses, Trickserei.

Vermisste Personen



In einer großen Stadt wie Magnimar verschwinden Leute ständig, doch in jüngster Zeit passiert es immer öfters. Die meisten verschwinden im Hafen und unter der Zornspann, Vierteln ohne starke Präsenz der Stadtwache. Die meisten tauchen auch wieder auf - als Obdachlose ohne Erinnerungen, was in der Zwischenzeit geschehen ist und ob sie Magnimar überhaupt verlassen haben. Es kursieren Gerüchte, die Stadt hätte kein Interesse an einer Aufklärung oder zu verhindern, dass weitere Leute verschwinden. Oberbürgermeister Haldmir Grobaras mag diese Gerüchte nicht und würde das Rätsel gern gelöst sehen, daher hat er sich an mehrere Organisationen gewandt und eine Belohnung ausgesetzt, darunter auch an die Kundschafter im Heidmark-Herrenhaus.

Belohnung: 1.200 EP für das Lösen des Rätsels, was mit den Verschwundenen geschieht. Jedes gerettete Opfer, das nach Magnimar zurückgebracht wird, ist eine Belohnung von 500 GM wert.



VERWALTUNGSBEZIRK

Die Geheimnisse der Krähe



Die Zugänge zu den inneren Kammern der Zornspann sind wohl verborgen; als würden sie es vorziehen, zufällig gefunden zu werden, unterliegen sie keiner Planung. Wenn die SC über einen Zugang zur Krähe über einen Eingang in die Krähe, einen der Pfeiler der Zornspann, stolpern, zeigt Canayven von Heidmark großes Interesse. Er kann zwar selbst keine Expedition unternehmen oder sich wegen anderer Verpflichtungen den SC anschließen, würde die SC aber für jede neue Information über das alte Reich von Thassilon belohnen, die sie bei einer Erkundung der Krähe auftun.

Belohnung: Die folgenden Entdeckungen sind jeweils 400 EP und 500 GM wert, so sie in schriftlicher Form von Heidmark berichtet werden – am besten mit Illustrationen:

Bereich **B19**: Bildnis von Alaznist und Thybidos

Bereich **C1**: Statue von Alaznist, welche als Beobachter fungieren kann

Bereich **C18**: Bildnis von Alaznist und Yamasoth

Bereich **C20**: Karte des Kluftbruchs; diverse Runen an den Wänden

Bereich **D15**: Der Sihedronschrein



ALABASTERBEZIRK

SELTSAME SUMPFKRÄUTER



Sabriyya Kalmeralms Pflichten und Aufgaben auf dem Segelbasar von Magnimar halten sie zwar sehr beschäftigt, doch ist sie tief in ihrem Herzen immer noch eine Händlerin und stets auf der Suche nach neuen Geschäftsmöglichkeiten. Da Kräuter wie Peitschenlilie, Froschauge, Miresch und Marschpfeffer sich hauptsächlich zum Würzen von Essen und Getränken großer Beliebtheit erfreuen, sucht sie nach jemandem, der für sie in die Moddermasch reist. Dort wachsen diese Pflanzen wild; der Beauftragte soll eine Übereinkunft mit einer Gruppe Einheimischer abschließen und eine stehende Handelsverbindung nach Magnimar eröffnen. Sabriyya ist es egal, ob die Handelspartner Troglodyten, Boggards oder ähnliches sind, solange sie sich an den Handel halten und keinen Ärger machen. Schließlich wird der Geschmack von Gewürzen nicht davon beeinflusst, wer sie sammelt!



Belohnung: 2.400 EP für den Abschluss eines Handelsabkommens mit einem freundlichen Stamm in der Moddermarsch – die beste Wahl wären die Troglodyten, sobald sie sich auf dem Weg der Reue befinden.

ANZÜGLICHE RELIKTE GESUCHT!



Die exzentrische Bildhauerin Ayavah ist eine ungewöhnliche Künstlerin – beispielsweise liegt ihre Werkstatt in einem der Pfeiler der Zornspann in Unterbrück. Ferner sind ihre Werke von riskanter Natur, da ihre bekanntesten Arbeiten kleine, aber äußerst detailreiche, verschlungene Sukkubi zeigen. Ayavah hat viele Geheimnisse, doch ihr größtes und gefährlichstes ist ihr ketzerischer Glaube, dass die Dämonenherrscherin Nocticula in Wahrheit eine gefallene Himmlische Herrscherin wäre, die nach Sühne strebe. Ayavah unterhält seit langem eine Übereinkunft mit dem Gut Heidmark, dass sie im Falle von Abenteurern, die im Auftrag der Kundschafter eine Ruine untersuchen, in der sich mit Sukkubi in Verbindung stehende Schätze befinden, für diese gut bezahlen würde. Das Liebfrauenlicht befindet sich auf ihrer Liste ganz weit oben!



Belohnung: Die folgenden Gegenstände aus dem Liebfrauenlicht zu bergen und an Ayavah zu verkaufen, bringt den SC nicht nur den vollen Marktpreis in GM, sondern auch 1.200 EP pro verkauftem Gegenstand: mindestens 10 Pausen von der Tür zum Bereich K3 (ferner eine Belohnung von 250 GM), der Weihrauchschwenker aus Bereich L18 und das unheilige Symbol Nocticulas aus Bereich L18.

INDUSTRIESPIONAGE



Die Golemhütte beherrscht den Konstruktmarkt, doch auch andere versuchen, sich einen Namen auf diesem Gebiet zu machen. Murgamer Pug, Besitzer und Betreiber von Pugs Feinmechanik in Ordellia, gehört zu den erfolgreicheren Mitwettbewerbern der Golemhütte. Pug konzentriert sich weniger auf die Erschaffung von Konstrukten, sondern mehr auf Federwerkmechanismen wie Spielzeuge, Gerätschaften und Unterhaltungsapparate. Er sucht aber stets nach einem Vorteil am Markt. Schon lange bittet er Gut Heidmark, dass Agenten, welche das ferne Kaer Maga besuchen, die Konstrukte der Ardoc-Familie untersuchen. Leider sind die Ardocs nicht bereit, ihre Geheimnisse zu teilen. Pug ist daher bereit, gut für Teile ihrer Schöpfungen zu bezahlen, die man erwerben kann und nach Magnimar in seine Werkstatt schmuggelt!



Belohnung: Sollten die SC Pug wenigstens 5 Pfund an Schrott von mindestens drei unterschiedlichen Konstrukten aus dem Hängenden Herrenhaus bringen, erhalten sie 6.400 EP und 6.000 GM von einem begeisterten Murgamer Pug.

KOPFGELDJAGD IN DER STADT DER FREMDEN



Die Nachtmesser, Magnimars älteste Diebesgilde, haben ein Problem: Ein Mitglied wurde unlängst dabei erwischt, wie es Geldmittel an einen Verbündeten bei der Handelsliga von Kaer Maga weitergeleitet hat. Gildenmeister Therhyn Rakkas will sich nicht mit der Liga anlegen, dies aber auch nicht unkommentiert lassen. Da er die Nachtmesser aus der Sache raushalten will, bittet er die SC, der Liga eine Nachricht in Form der abgetrennten, tätowierten Hand des Diebes zu überbringen – die SC sollen diese Hand nur an einem öffentlichen Ort in Kaer Maga ablegen. Die Handelsliga wird die Botschaft verstehen...



Diese Nebenqueste funktioniert am besten, wenn ein SC Kontakte zur Unterwelt von Magnimar hat. Andernfalls kann Therhyn die SC auch durch z.B. Natalya Vancaskerkin kontaktieren.

Belohnung: 6.400 EP für das Platzieren der Hand an einem öffentlichen Platz. Bei Rückkehr nach Magnimar weitere Bezahlung in Form von 10 Phiolen Purpurwurmgift.

ICH MÖCHTE NUR EINEN SPLITTER...



Ayamyra, die Herrin des Tempels der Calistria in Magnimar, ist stärker als die meisten an den Neuigkeit über das Windliedkloster interessiert. Ihre Gründe sind aber nicht altruistisch. Als sie erfährt, dass die SC dorthin reisen, trifft sie sich mit ihnen und bittet um einen Gefallen: Sollten sie ihr einen Holzsplitter von Calistrias Stuhl in der Ratskammer des Windliedklosters bringen können, verspricht sie ihnen eine hohe Belohnung! Ayamyra will nicht verraten, wozu sie den Splitter braucht (sie hofft, ihn als Komponente für eine magische Peitsche verwenden zu können) . Sollten die SC sie bedrängen, zieht sie schulterzuckend ihr Angebot zurück und sucht möglicherweise nach anderen (z.B. eine Gruppe Nachtmesser-Diebe) , welche sie nach Norden entsenden kann – und die dann vielleicht mit den SC in Streit geraten!



Belohnung: 9.600 EP für einen Splitter von Calistrias Stuhl (Bereich **A20**) und ein *Stab: Kritische Wunden heilen* mit 50 Ladungen.

GRÜNDERSTEIN

EROBERT DAS WINDLIEDKLOSTER ZURÜCK!



Als Ardathanatus das Kloster angriff, waren nur wenige Priester dort. Nur wenige Religionen hatten aktive Kleriker zum Kloster entsandt. Von diesen hatten nur die Kleriker Erastils und Desnas überhaupt Kontakt mit den Tempeln in Magnimar – und die Priester Erastils waren zudem auch noch mit ihren Brüdern in der Stadt zerstritten. Daher hat es für die meisten Kirchen keine hohe Priorität, Hilfe zum Windliedkloster zu schicken. Die Ausnahme bildet der Cynosureturm, der Desnatempel von Magnimar. Bevaluu Zimantiu kann ihren Posten in der Stadt nicht verlassen, daher nimmt sie mit mehreren Gruppen Kontakt auf, darunter auch den Kundschaftern. Celia Heidmark teilt den SC mit, dass die Kirche Desnas sie gut belohnen wird, sollte es ihnen gelingen, das Kloster zu sichern, indem sie die dort hausenden Monster und Bösewichte besiegen.



Belohnung: 25.600 EP, wenn alle Monster im Kloster besiegt werden. Bevaluu belohnt die SC als Zeichen ihres persönlichen Dankes mit einer *Schriftrolle: Tote erwecken* und zwei *Schriftrollen: Genesung.*

GRÜNDERSTEIN

Bringt mir einen besseren Kopf!



Madame Sischah Raccas leitet die Geschälte Auster, eine der berüchtigtsten Bordelle Magnimars. Seit langem liegt sie im Wettstreit mit einem der anderen wohlbekannten Bordelle, dem Haus des Willkommens, wer die exotischere Dekoration aufweisen kann. Im Haus des Willkommens hängt seit kurzem ein Wyvernkopf über dem Schanktresen. Sischah kontaktiert die SC und verkündet: „Eine Wyvern kann jeder töten – ich will etwas Besseres für die Auster!“

Belohnung: Jedes nichtuntote, körperliche Monster mit HG 14 oder mehr ist als Trophäe geeignet. Allerdings zählen dabei Klassenstufen nicht. Wenn die SC Sischah eine passende Trophäe bringen, erhalten sie EP in Höhe der EP, welche das Monster wert war, sofern die Trophäe bereits konserviert ist – Sischah hat kein Interesse an fauligem Fleisch und ähnlichem! Dazu erhalten sie ein Prachtzepter – oder können alternativ auf Lebenszeit kostenlos die Dienste der Auster in Anspruch nehmen!



Werftweg

Eine merkwürdige Machtquelle

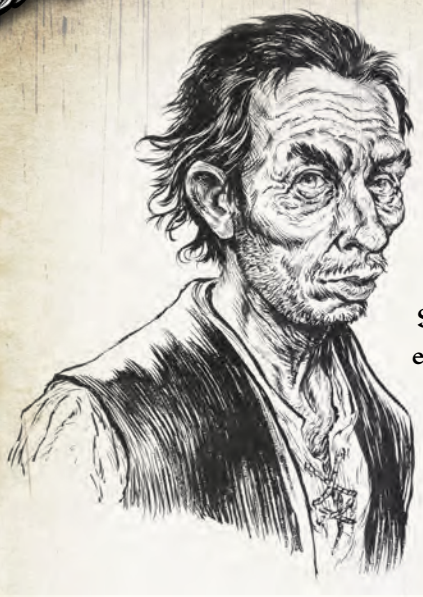


Magnimars ehrwürdigste Magierschule ist der Seherstein. Diese Akademie konzentriert sich hauptsächlich auf Bann- und Erkenntnismagie. Die Schule ist klein, da Direktor Leis Nivlandis der Ansicht ist, dass die Studenten umso weniger lernen, je größer die Schule ist – dies ist ein kaum verhüllter Nadelstich in Richtung der Acadamae von Korvosa. Leider bedeutet dies für ihn auch, dass er kaum zu Feldforschungen kommt. Er denkt aber, dass dieses Opfer letztendlich den Studenten zugutekommt. Als er erfährt, dass Magnimars neueste Helden eine Expedition nach Schulddorn vorbereiten, nimmt er rasch Kontakt auf, da er den Ort schon immer einmal besuchen wollte. Seinen Forschungen nach könnte Schulddorn von mächtigen Bannzaubern geschützt sein, über deren Funktion und Kraftquelle er gern mehr erfahren würde.

Belohnung: Wenn die SC herausfinden, dass die Schutzzauber von einem Abysiumreaktor angetrieben werden, und dies Meister Nivlandis berichten, erhalten sie 51.200 EP und einen Zauberstab: Steinhaut (12 Ladungen) zum Dank.



Gründerstein



RETTET DEN HAFENMEISTER

Als das Erdbeben eintritt, zögert Hafenmeister Vert Aigerd nicht – er beginnt sofort damit, die Schiffe und Boote der Stadt zu organisieren und aufs Meer hinauszuschicken, damit die unvermeidbaren Tsunamiwellen sie nicht treffen. Verts Aktionen retten viele der Schiffe, doch als er zurückkehrt, um noch ein Schiff zu retten, treffen die Wellen ein und schleudern sein Schiff gegen die Wyrmwacht. Vert überlebt, ist nun aber auf dem Hügel des Monuments gestrandet. Dort greift ihn eine monströse Bestie an, welche durch die Wellen und das Erdbeben aus der Tiefe emporgekommen ist: eine zweiköpfige Schlange – ein Vyrdrarch (***Almanach zu Magnima***, Seite 62). Sofern die SC nicht herbeieilen, um das Monster zu bekämpfen, tötet es Vert und fügt der Wyrmwacht große Schäden zu, ehe es wieder ins Meer zurückkehrt.

Belohnung: 38.400 EP für das Töten des Monsters; 12.800 EP für die Rettungs Verts.



EINE SELTENE GELEGENHEIT



Niried Küstenwasser lebt in einem der seltsameren Gebäude der Stadt – dem Aquaretum. Dieses ist teils Aquarium, teils Museum, teils Werkstatt und steht allen Besuchern offen, welche Nirieds fremdartige aquatische Haustiere und ungewöhnlichen Entdeckungen bewundern wollen, die er während seiner zahlreichen Vorstöße in den Varisischen Golf gemacht hat. Als er vom Auftauchen einer neuen Insel draußen auf dem Meer hört, sucht Niried die SC voller Aufregung und Begeisterung auf. Der Gnom erklärt den SC, dass diese die seltene Gelegenheit hätten, fremdartige Relikte und Gegenstände einer uralten Zivilisation zu bergen. Er bittet sie insbesondere, nach einem seltenen Mechanischen Unterwasserdrachen Ausschau zu halten. Sollten sie ihm den Kopf einer solchen Kreatur bringen, würde dies Niried sehr freuen. Er leiht ihnen seinen ***Tauchhelm*** zur Unterstützung seiner Mission.

Belohnung: 51.200 EP für das Abliefern eines Mechanischen Drachenkopfes bei dem aufgeregten Gnom.





Die Grauen Jungfern

Höret, höret, höret! Es sei kundgetan, dass zur Unterstützung der Ärzte der Königin der Orden der Grauen Jungfern gegründet wird, um sie militärisch zu unterstützen, wo immer es nötig sein sollte. Die Jungfern sind nur dem Scharlachthron direkt verantwortlich und dienen dem Erhalt und der Stärkung des Friedens, wo einfache Stadtwachen damit überfordert sind. Wer einen Arzt der Königin oder die Grauen Jungfern bei der Ausübung ihrer Pflichten behindert, wird mit Kerkerhaft bestraft. Wer sich fälschlich als Arzt der Königin oder graue Jungfer ausgibt, wird mit dem Tode bestraft.

–Auszug aus dem Blutschleierdekret

Als Königin Ileosa den Scharlachthron bestieg, erwarteten viele eine Zeit der luxuriösen Bälle, königlicher Skandale und kleinlicher Dekadenz. Womit die Bewohner Korvosas nicht gerechnet hatten, war das Erscheinen einer herzlosen Tyrannin. Auch wenn die grausamen Launen der Königin nicht ganz allein die ihren waren, steht ihre kurze Herrschaftszeit zugleich auch für die brutalste in der Geschichte Korvosas. Es war eine Zeit der Unruhen, der Seuchen, des Völkermordes, Narzissmus', Diabolismus und Gemetzels. Ileosa vollbrachte diese Verbrechen aber nicht allein: Sie verwandelte ihre eigene königliche Garde in eine gut polierte Waffe, welche ihre finsteren Ambitionen widerspiegelte, als sie diese gegen ihr eigenes Volk einsetzte. Diese vollständig aus Frauen bestehende Armee gefährlicher Soldaten wurde die Grauen Jungfern genannt. Sie trugen identische Rüstungen aus Plattenteilen und Kettenrüstung und ihre Gesichter waren hinter dem verspiegelten Stahl von Helmen ohne Erkennungsmerkmale verborgen. Sie rekrutierten sich aus Korvosas fähigsten und schönsten Schwertkämpferinnen, welche als die persönlichen Beauftragten der Königin agierten, ihren Befehlen folgten und für ihre Sicherheit sorgten. Doch je abartiger die Grausamkeiten der Königin wurden, umso mehr wurden auch die Grauen Jungfern vom Bösen korrumpiert. Alle Mitglieder erhielten vorsätzlich Narben und Verunstaltungen (hauptsächlich im Gesicht) als Teil der Indoktrination, damit sichergestellt wurde, dass keine Dienerin der Königin dieser an Schönheit gleichkam. Entstehung, Grausamkeiten und Sturz der Grauen Jungfern sind Bestandteil des (nicht auf Deutsch vorliegenden) Abenteuerpfades „Der Fluch des Scharlachthrons". Ein Teil des Restes dieser Organisation wird im Folgenden beschrieben: Erinnerungen an ihre finstersten Taten, überlebende und unerwähnte Mitglieder sowie Details zu der Bedrohung, welche die Grauen Jungfern immer noch für Varisia und den Rest der Welt darstellen.

Frühere Anführer der Grauen Jungfern

Auch wenn die verrückte Königin von Korvosa, Ileosa, unzweifelhaft den Grauen Jungfern die Motivation, Ausrüstung und gnadenlose Zielsetzung geliefert hat, kann man ihr nicht die volle Schuld für deren Taten anlasten. Andere spielen bedeutende Rollen bei der Ausbildung und Formung dieser Soldatinnen und der Sicherstellung ihres absoluten Gehorsams:

Sabina Merrin

RN Menschliche Kämpferin 14

Sabina Merrin wurde aus den Reihen der Stadtwache von König Eodreds Verlobten, Ileosa Arvanxi, ausgewählt, um der Adeligen als Leibwächterin, Zofe und letztendlich auch als erste wahre Freundin in Korvosa zu dienen. Die frühere Schülerin des berühmten korvoser Waffenmeisters Vencarlo Orisini brach ihre Ausbildung ab, um sich der Stadtwache anzuschließen. Während ihrer Zeit als Dienerin Ileosas wurde ihre Beziehung zur Königin zunehmend intimer, da sie diese als die Herrscherin ihrer Fantasie idealisierte. Als Ileosa den Thron bestieg und es zu der (unnatürlichen) Persönlichkeitsveränderung bei ihr kam, verliebte sich Sabina immer mehr in die Königin und wurde blind für all ihre Schwächen und Fehler, egal wie grässlich diese auch waren. Sie schlug der Königin vor, ihr zu erlauben, nach ähnlich begabten Kriegerinnen (schön, gefährlich und treu) zu suchen, um die königliche Garde zu bilden und als direkte Beauftragte zu dienen. Auf diese Weise lieferte Sabina die Inspiration für die späteren Grauen Jungfern. Während sie das erste Dutzend treuer Kriegerinnen zusammenführte, wurde Ileosa zugleich vom Potential der Soldatinnen inspiriert, aber auch eifersüchtig auf die sie ständig umgebenden Schönheiten. Obwohl Sabina die Kommandantin der Grauen Jungfern war, hielt Ileosa sie zunehmend mit Palastangelegenheiten und Freizeitaktivitäten beschäftigt. In den Gewölben unter Schloss Korvosa und in den anderen Truppenunterkünften überließ die Königin derweil die Indoktrination, Ausbildung und (später) auch körperliche Verunstaltung neuer Mitglieder gewissenlosen Leutnants, welche ihre persönliche Leibwache mittels Gehirnwäsche in eine kleine Armee bösartiger Sadisten und Mörder verwandelte.

Entgegen Ileosas Versuchen, die Kommandantin der Grauen Jungfern von ihren Truppen fernzuhalten und Sabinas eigener fehlender Bereitschaft, die unnatürliche Grausamkeit zu erkennen, die ihre Herrin verzehrte, musste Sabina schließlich langsam einsehen, dass Ileosa nicht das leuchtende Vorbild war, dem sie so zu dienen bestrebt gewesen war.

In den letzten Tagen von Ileosas Herrschaft wandte sich Sabina gegen die Königin und half Rebellen dabei, Ileosas persönliches Reittier, den Schwarzen Drachen Zarmangarof, zu töten und dem in Schloss Korvosa gärenden Bösen ein Ende zu setzen. Seit Königin Ileosas Tod wird Sabina von vielen als Heldin betrachtet. Sie gehört zu den Anführern der Übergangsregierung von Korvosa. Sie half bei der Auflösung der Grauen Jungfern und leistete vielen Wiedergutmachung, die in die Gruppe gepresst worden waren, aber auch jenen, die unter der Gruppe zu leiden gehabt hatten. Doch egal wie sehr Sabina sich bemüht, für Korvosa eine neue Richtung zu bestimmen, welche die Stadt von der Korruption und den finsteren Pakten der chelischen Ahnen fortführt, gibt es immer noch so manche, die in der Gründerin der Grauen Jungfern nur eine Verräterin und Mörderin sehen.

Kordaitra Destaid

RB Menschliche Ritterin 11

Der Tod König Eodred Arabasti II. führte dazu, dass sich die Audienzsäle von Schloss Korvosa mit Trauernden füllten und Gesandten, welche ihr Beileid bekundeten und Bündnisse vorschlugen. Keine Darbietung war dabei grässlicher oder effektiver als die von Kordaitra Destaid, einer Rittervollstreckerin der örtlichen Kirche des Asmodeus. Ausgesandt, um der neuen Königin die Trauerbekundung der Kirche zu überbringen, bewies sie die Tiefe ihrer Trauer und die ihrer Glaubensbrüder und –schwestern, indem sie sich Tränen ins Gesicht ritzte und der Königin den noch blutbeschmierten Dolch überreichte. Obwohl Ileosa zu Beginn entsetzt war, wandelte sich ihr Ekel zu Respekt, als sie eine Woche später Kordaitra bei der Beerdigung des Königs bemerkte, deren Entstellung nicht geheilt worden war. Eine Zeitlang später ließ die Königin Kordaitra kommen und fragte die Ritterin, warum sie sich im Tempel nicht hätte heilen lassen. Die asmodeische Ritterin erklärte, dass dies ein Zeichen von Untreue wäre und dass ihre Treue größer als ihre Eitelkeit sei. Von der Loyalität der Ritterin überzeugt, erbat Ileosa Kordaitras Unterstützung beim Aufbau eines

Die Taten der Grauen Jungfern

Die Grauen Jungfern haben sich ihren Ruf für Grausamkeit verdient. Mehrere ihrer Untaten waren Verbrechen, die noch für Generationen Spuren in Korvosa hinterlassen haben:

Das Gemetzel ohne Gnade

Dem Befehl folgend, die Ausbreitung der Blutschleierseuche einzudämmen, stellten die Grauen Jungfern und die königlichen Ärzte einen Häuserblock in Alt-Korvosa unter Quarantäne. Die verwirrten und verängstigten armen Bewohner weigerten sich, den Anweisungen Folge zu leisten, und bewarfen die Grauen Jungfern mit Abfällen, während sie zu fliehen versuchten. Gemäß ihren Anweisungen griffen die Grauen Jungfern an und schlachteten alle Bewohner des Blocks, fast einhundert Männer, Frauen und Kinder, ab.

Die Quarantäne von Alt-Korvosa

Als die Quarantänemaßnahmen scheiterten, befahl Königin Ileosa, alle Brücken über die Flussenge von Sankt Alika zu zerstören. Nur die Steinbrücke wurde verschont, aber schwer befestigt, um ein Entkommen zu verhindern. Jeder, der versuchte, Alt-Korvosa zu verlassen, wurde als Anarchist eingestuft, der die Seuche verbreiten wollte, so dass er von den Armbrustschützen der Grauen Jungfern auf der Brücke niedergestreckt wurde. Hunderte litten und starben in der Folge.

Statuen der wahnsinnigen Königin

Der Große Turm, eine Schanze der Säbelkompanie, wirft seinen Schatten über den Gutteil des Höhenviertels von Korvosa. Nachdem die Reiter infolge eines Anschlages auf Königin Ileosa aufgelöst worden waren, zwangen die Grauen Jungfern Arbeiter, den Turm abzutragen und aus dem Stein vier gigantische Statuen der Königin zu errichten. Diese wurden nie vollendet und nach dem Sturz der Königin niedergerissen. Die Korvoser erinnern sich aber immer noch an die peitschenschwingenden Grauen Jungfern, die Arbeiter durch die Stadt getrieben haben, als wären sie Sklaven, die in Osirion an einem Monument arbeiten mussten.

neuen Kriegerordens. Diese Hilfe sollte nicht nur bei der Ausbildung mit der Waffe erfolgen, sondern auch auf dem Gebiet der Treue. Mit wahrem asmodeischen Eifer nahm die Ritterin den Auftrag an. In den folgenden Monaten füllte Kordaitra die würdigsten jener, welche die Königin und Kommandantin Merrin zu ihr schickten, mit ihrem eigenen Fanatismus. Lehrstunden bestanden aus Auspeitschen, Narben wurden zu Zeichen der Treue und wer sich als unzureichend erwies, den ereilte ein brutaler Tod. Man kannte sie als Frau Tränenlos und die Furcht vor ihr und ihrer stählernen roten Geißel brachte viele der Auszubildenden und Ausgebildeten dazu, furchtbare Dinge zu tun, zu denen sie ansonsten niemals imstande gewesen wären. Kordaitra wurde nicht unter den Toten des Aufstandes gefunden, der Königin Ileosas abgesetzt hat, und die Stadtwache von Korvosa hat ein Kopfgeld auf ihre Ergreifung ausgesetzt. Viele Korvoser glauben, dass die Kirche des Asmodeus sie beschütze und nach Nidal, Cheliax oder Isger geschmuggelt habe, wo sie ihre Ausbildungsmethoden bei nicht ganz willigen asmodeischen Kreuzfahrern einsetze.

Vavana Dhatri

NB Menschliche Magierin 9

Um einem Ausbruch der Karmesin-Lepra zu entkommen, die bereits ihren Ehemann getötet hatte, feilschte Abanmi Dhatri mit dem Kapitän der *Leuchtflamme*, eines korvosischen Schiffes auf Heimfahrt von Vudra aus, um die Überfahrt. Als Preis musste sie 13 Jahre den Eignern des Schiffes, der berüchtigten Arkonafamilie, als Schuldknecht dienen. Zuliebe ihrer Kinder, der sechsjährigen Vavana und dem neugeborenen Ischani akzeptierte Abanmi die Bedingungen. Während Vavanas Bruder noch jung genug war, um sich in der neuen Heimatstadt Korvosa einzuleben und sich anzupassen stieß Vavana dagegen auf deutliche Vorurteile, erst als Kind und später als Studentin der berüchtigten Acadamae. Verbittert und schlau neigte sie zum Studium der Verzauberung und der Kontrolle über den Verstand anderer. Sie erfuhr nie, wer sie Königin Ileosa empfohlen hat: Vielleicht war es der intrigante Direktor der Acadamae, Toff Ornelos, gewesen, einer der listigen Arkonas, denen sie als Kind gedient hatte. Als sie jedenfalls gerufen wurde, ihre Magie zum Wohle Korvosas zu nutzen, stellte sie sich bereitwillig der Aufgabe und nahm den Titel Hüterin der Treue innerhalb der neugegründeten Grauen Jungfern an. Vavana stellte sicher, dass alle, die von Ileosa und Sabina zum Dienst bei den Grauen Jungfern ausgewählt wurden, absolut treu waren. Bei denen, wo nachgeholfen werden musste, enthüllten ein paar Verzauberungen genug, um die meisten zum Dienst erpressen zu können. Bei bestimmten, besonders fähigen und sturen Rekrutinnen setzte Vavana regelmäßig ihre mit Zähnen besetzten Zauberstäbe ein. Weit verbreiteten Geschichten nach konnten mehrere frühere Graue Jungfern Vavana im Arkonapalast in Alt-Korvosa aufspüren, doch was danach passiert ist, ist unklar, da die Berichte verworren und auf äußerst bizarre Weise unterschiedlich sind. Daher ist der gegenwärtige Status der bösartigsten Magierin der Grauen Jungfern unklar.

Hinter der Maske

Nicht alle Vollstrecker des Scharlachthrons dienten freiwillig. Zahlreiche Korvoser wurden durch eine Kombination aus körperlicher und geistiger Misshandlung, Überzeugungskunst und Verzauberung zu Sklaven von Ileosas widerwärtigem Regime. Als die Macht der wahnsinnigen Königin zusammenbrach, legten diese Grauen Jungfern ihre Helme ab, doch ihre Narben blieben.

Filario Grantsliem

CG Menschliche Kämpferin 4

Nachdem Filario zwei Wochen lang nach seiner Schwester gesucht hatte, war er schockiert zu entdecken, dass sie das alles verhüllende Eisen einer Grauen Jungfer trug. Schlimmer noch, sie erkannte ihn nicht und schlug ihn aufgrund seiner

anhaltenden, emotionalen Fragen nieder. Filario folgte seiner Schwester bis zum Gerichtsgebäude der Stadt, dem Langackerkomplex, um herauszufinden, was mit ihr geschehen war. Ihm wurde aber der Zutritt verwehrt. Nachdem andere Versuche gescheitert waren, versuchte er, den Grauen Jungfern beizutreten, doch obwohl er schlank gebaut war, verriet ihn sein Geschlecht. Filario war bereits bereit, mit Hilfe seines Messers seine Verkleidung zu perfektionieren, doch halfen ihm zuvor Freunde innerhalb von Korvosas Himmelblauer Gesellschaft: Sie fanden und verkauften ihm einen verfluchten Gegenstand, der in seinen Augen nicht wirklich gefährlich war: einen *Gürtel der Geschlechtsumwandlung*. Auf diese Weise konnte er den Grauen Jungfern beitreten und nahe genug an seine Schwester herankommen, um herauszufinden, dass sie unter magischem Zwang diente. Ehe er sie aber retten konnte, kam sie während des Aufstandes gegen Königin Ileosa ums Leben. Filario verließ die Grauen Jungfern bald darauf, versuchte aber nie, den Gürtel abzulegen; er hat geschworen, erst seine Schwester zu rächen. Und da er sich mittlerweile als Frau recht wohl fühlt, kann es sein, dass er den Gürtel nie ablegen wird.

Jirvaslie Rhanamors

NG Menschliche Waldläuferin 5

In ihrer Jugend war Jirvaslie eine Abenteurerin gewesen. Sie war stolz darauf, sich täglich in Form zu halten, doch noch stolzer war sie auf ihre beiden Kinder Cemanda und Reglio. Auch die Grauen Jungfern hörten von den früheren Taten der Waldläuferin und forderten sie auf, sich ihnen anzuschließen. Jirvaslie lehnte ab. Zwei Tage später verschwanden ihre Kinder. Gesichtslose Angehörige der Grauen Jungfern erklärten ihr, dass man ihre Kinder entführt hätte, es beiden aber wohl ergehen würde, solange sie ihr Können mit Klinge und Bogen in den Dienst des Scharlachthrons stellte. Da Jirvaslie keine andere Wahl hatte, diente sie. Sie versuchte nach besten Kräften, niemanden zu töten und ihre Befehle möglichst nachsichtig auszulegen. Dennoch tat sie vieles, wofür sie sich schämte. Während der Rebellion konnte sie ihre Kinder in einem Versteck der Grauen Jungfern gesund, wenn auch verängstigt, finden. Auch wenn sie an diesem Tag dem Scharlachthron den Dienst aufkündigte, fand sie zugleich eine neue Berufung: Seitdem führt sie eine öffentliche Kampagne, jenen Frauen zu helfen, die in die Dienste des Thrones gezwungen worden sind, und jene zu strafen, die freiwillig gedient haben. Damit steht sie in direkter und sehr publiker Opposition zu Sabina Merrin, welche sie definitiv nicht als Heldin der Rebellion erachtet, sondern als die Anführerin der Grauen Jungfern und opportunistische Verräterin verdammt.

Die Gezeichneten

Für viele, die versklavt oder gezwungen worden waren, als Graue Jungfern zu dienen, bedeutete Ileosas Sturz das Entkommen aus dem kalten Eisen der Königswachen. Doch für einige war es nicht so leicht, die Freiheit zu gewinnen: Die Grauen Jungfern hatten ihren Mitgliedern an Körper und Geist Narben zugefügt und ihre Hoffnungen und Ziele zerschmettert, so dass viele nach der Zerstörung der Legion nichts mehr hatten. Für manche ist der gesichtslose Helm einer Grauen Jungfer das einzige Gesicht, welches ihnen verblieben ist.

Erid Suuls

RB Menschliche Kämpferin 5/Höllenritterin 3

Der Orden des Nagels ging anfangs davon aus, dass Maraliktor Suuls abtrünnig geworden war, um Korvosas Königin zu dienen. Da sie aber arkanen Bezauberungen unterlegen war, wurde sie als nicht schuldig abgeurteilt, ihre Eide als Höllenritter verletzt zu haben. Da ihre eigene Höllenritterrüstung zerstört worden war, behielt Suuls ihre Graue-Jungfer-Rüstung auch nach der Rückgewinnung ihrer Freiheit und der Rückkehr zur Zitadelle Vraid. Seitdem nutzt sie ihren Zorn über ihre Versklavung und den Schrecken, den ihre neue Rüstung unter den Bewohnern des nahen Korvosa hervorruft. Mit Säure hat sie das Emblem ihres Ordens in die Rüstung graviert, so dass Brust und Helm nun diabolische Visagen zeigen. Die anderen Höllenritter des Ordens des Nagels sind beeindruckt, was sie aus der Rüstung gemacht hat, welche sie einst eingekerkerte, sowie ihrer völligen Gnadenlosigkeit, so dass sie diese auch als Edle Styx bezeichnen.

Kelles Vel

RN Menschliche Kämpferin 3/Magiern 3

Im Gegensatz zu dem meisten Grauen Jungfern besaß Kelles weder Können im Umgang mit einer Klinge noch Kampferfahrungen. Als Studentin der Universität von Korvosa mit Interesse und Sinn für Antiquitäten und Magie träumte sie davon, eines Tages als Gelehrte im Jeggaremuseum zu arbeiten. Diese Träume wurden zerschmettert, als Kelles die Aufmerksamkeit einer herrschsüchtigen Grauen Jungfer erregte, welche den Namen der hübschen Gelehrten auf die Liste derer setzte, die für die königliche Garde rekrutiert werden sollten. Von ihrem Zauberbuch getrennt und mit wenigen körperlichen Fähigkeiten ausgestattet, die ihr bei einer Flucht hilfreich gewesen wären, durchlitt die entführte Kelles eine Ausbildung, welche sie fast umbrachte. Die Ausbildung stärkte zwar ihren Körper, doch wurde sie auch körperlich entstellt und ihre bisherigen Weltanschauungen zerbrachen. Missbrauch und Gewalt formten sie zu einer Grauen Jungfer und um zu überleben führte sie die furchtbaren Dinge aus, welche von ihr verlangt wurden. Als in Korvosa die Rebellion ausbrach, wurde Kelles Posten auf der Brücke nach Alt-Korvosa schnell von den Rebellen überrannt. Sie entkam in das



zerstörte Stadtviertel und stellte nicht nur fest, dass sie allein, sondern auch erstmals seit Monaten in der Lage war, eigene Entscheidungen zu treffen. So zog sie sich ins Herzen Alt-Korvosas zurück. Was sie geworden war, verwirrte und ekelte sie an. Sie entschied, dass ihr altes Leben vorbei sei, und entschloss sich, die bei den Grauen Jungfern erlernten Fertigkeiten zu nutzen, um Buße zu tun. Kelles Vel ist nicht mehr; statt ihrer gibt es nur Gerüchte, welche die verzweifelten Bewohner Alt-Korvosas wispern. Gerüchte über die Mitternachtsjungfer, welche die schlimmsten Kriminellen von Korvosas Unterwelt jagt und nach Vergebung für ihre eigenen bösen Taten sucht... Oder vielleicht auch nach einem nicht ganz bedeutungslosen Tod...



Wolchine Saveltana

NB Menschliche Klerikerin Urgathoas 5

Die Rolle, welche die Kirche Urgathoas in Königin Ileosas Plan gespielt hat, die unerwünschte Unterschicht Korvosas auszulöschen, endete mit dem Tod der Edlen Andaisin, einer Hohepriesterin der Kirche. Doch ist Urgathoas Befleckung mit dem Tod dieser Anführerin nicht gänzlich von Korvosa gewichen. Auch wenn die Anhänger der Göttin der Krankheit zersprengt wurden, haben einige überlebt, um ihr finsteres Werk fortzusetzen. Entsprechend ihrer Neigung zur Täuschung und Verkleidung legte Wolchine die Rüstung einer Grauen Jungfer an und diente über Monate als Angehörige der königlichen Garde. So verbreitete sie Krankheit und Korruption hinter einem Schleier aus Stahl. Als die Grauen Jungfern besiegt wurden, floh Wolchine in die Tunnel unter der Stadt – und direkt in die Tentakel eines der berüchtigten Otyughen, welche in der Kanalisation der Stadt hausen. Eine Kombination aus Redegewandtheit und der Faszination des Otyughen mit der „glänzenden Dame“ rettete zwar ihr Leben, machte sie aber auch zur Gefangenen des aufgequollenen Monsters. In den folgenden Wochen kümmerte sich der Otyugh Raxzhacmag um Wolchine wie um ein geliebtes Haustier, hielt sie in seinem Jauchegrubenpalast fest und bestand darauf, dass sie die Geschenke verspeiste, mit denen er sie ständig überschüttete. Dabei handelte es um Dinge, die ein Otyugh zu schätzen wusste, doch um Gift und Schmutz für einen Menschen. Wolchine überlebte dank ihrer Magie und ihres Glaubens an Urgathoa. Sie versuchte, ihren Kerkermeister zu manipulieren und aus ihm den König-unter-den-Straßen zu machen, um andere Kreaturen hervorzulocken, die ihr bei ihrer Flucht helfen könnten. Doch hatte die Zeit der Gefangenschaft ihrem Verstand Schaden zugefügt. Nicht nur glaubt sie mittlerweile, von ihrer Göttin für die Verwandlung in eine Tochter Urgathoas auserwählt worden zu sein, sondern sie hat zudem seit der Rebellion ihre Rüstung nicht mehr abgelegt. Dank Raxzhacmags Gastfreundschaft hat sie gewaltig an Gewicht zugelegt und wiegt nun das Dreifache, so dass sie eine bewegungsunfähige, wahnsinnige Kreatur ist, die in einem Strudel aus Stahl, Wahnvorstellungen und machtloser Wut gefangen ist.

Überlebende Gruppierungen

Als der Scharlachthron stürzte, befanden sich nicht alle Grauen Jungfern in Korvosa. Während die Mehrheit durch die rebellierende Stadtbevölkerung oder im Rahmen der folgenden Gerichtsverfahren zu Tode kam, führten mehrere Truppen der Grauen Jungfern die Befehle ihrer Königin andernorts im Gebiet des Stadtstaates aus. Obwohl einige versuchten, zurückzukehren und ihre Königin zu rächen, waren diese Versuche im Großen und Ganzen sinnlos. Die klügsten Kommandantinnen führten ihre Truppen fort vom Ort der Niederlage ihrer Königin auf der Suche nach neuen Zielen abseits der Unruhen in Korvosa.

Erinnyenkompanie

Diener einer neuen Königin
Kommandantin: Qualins Rachmirol (RB Menschliche Ritterin 8)
Operationsgebiet: Cheliax
Größe: Zwei Dutzend Graue Jungfern, weitere in Ausbildung
Als Qualins Rachmirol von den Aufständen in Korvosa erfuhr, war es für ihren 26köpfigen Trupp Grauer Jungfern bereits zu spät, um noch einzugreifen. Nach einem kurzen Gedankenspiel befahl sie ihren Soldatinnen den Marsch zur Palinsbucht, wo sie ein Schiff für die Fahrt nach Westkrone beschlagnahmte. Die Reise war lang und gefährlich, doch schließlich erreichten die Überlebenden des Trupps die chelische Hauptstadt Egorian, Heimat von Korvosas einstigen imperialen Herrschern. Königin Abrogail war zunächst amüsiert, als sie von den abtrünnigen Kriegerinnen aus dem früheren Grenzland des Reiches hörte, doch als sie Rachmirol schließlich traf, konnte sie deren Treue und Können nur respektieren. Daher wurden Rachmirol und ihre Truppe in die chelische Armee integriert. Die abtrünnigen Grauen Jungfern wurden seitdem mit mehreren politisch wackligen oder besonders gefährlichen Missionen betraut, die sie größtenteils außerhalb von Cheliax ausgeführt haben. Ihr Ruf, erfolgreich und tödlich zu sein, gefällt der Königin ungemein, so dass sie diese Grauen Jungfern inzwischen als die Erinnyenkompanie bezeichnet.

Trupp der Gesichtslosen Kaid

Im Dienst von Stahl und Gold
Kommandantin: „Die Gesichtslose“ Kaid Brants (N Menschliche Kämpferin 4/Schurkin 2)
Operationsgebiet: Kaer Maga, Varisia
Größe: Mehr als 30 unterschiedliche Söldner
Als ein Kanalarbeiter ihrer Vorgesetzten mit seiner Schaufel den Schädel einschlug und die anderen Grauen Jungfern ihrer Einheit Steinen und Knüppeln zum Opfer fielen, ließ Kaid Brants ein Seil an der Außenseite der Stadtmauer hinab, die sie eigentlich verteidigen sollte, verfluchte Ileosa als Tochter einer Hure aus Dis und erklärte ihren Gefährtinnen, dass jede, die leben wollte, ihr folgen sollte. Kaid und elf weitere Graue Jungfern stahlen Pferde und machten sich auf den Weg an den einzigen Ort, der ihnen einfiel, an dem ihre Vergangenheit niemand interessieren würde: Kaer Maga. Seitdem arbeiten Kaid und ihr Trupp als Söldner vom Tiefmarkt der Stadt der Fremden aus. Sie haben Schoanti für 5 GM pro Kopf gejagt, gegen Höllenritterkopfgeldjäger gekämpft, entflohene Sklaven aus dem Abgrundviertel zurückgeholt und vergessene Räume in der Unterstadt geplündert. Seitdem hat Kaid nahezu die Hälfte ihrer ursprünglichen Truppe verloren, aber auch gutes Geld als Söldneranführerin verdient und glaubt sich für diese Rolle gut geeignet. Sie hat verlorene Kameradinnen durch Neuzugänge ersetzt und ihre Truppe sogar vergrößert. Rang und Seniorität unter den Neuzugängen bestimmen sich nach den Teilen an Grauer-Jungfer-Rüstung, die sie tragen: Alle Plattenpanzerteile gehörten einst gefallenen Angehörigen der Truppe. Nur Kaid selbst besitzt noch eine vollständige Rüstung, was ihr den Spitznamen „Die Gesichtslose“ eingebracht hat.

Jungfern des Liebfrauenlichts

Ileosas Rächerinnen
Kommandantin: Oriana (CN Menschliche Kämpferin 8)
Operationsgebiet: Das Liebfrauenlicht
Größe: Schwindend seit Verlassen Korvosas
Angesichts der Aufständischen und des Umstandes, dass ihre Soldatinnen auf den Straßen Korvosas reihenweise fielen, befahl Oriana den Rückzug und floh mit ihren Kriegerinnen aus der Stadt. Sie hat aber nie ihren Treueschwur gegenüber Königin Ileosa vergessen und plant nun, Korvosa aus den Händen seiner verräterischen Bevölkerung zurückzuerobern, koste es, was es wolle. Dieses Ziel hat sie und ihre Truppe zum Liebfrauenlicht in einen der entlegensten Winkel Varisias geführt. Dort versucht sie, den Spuren ihrer Herrin zu folgen, und forscht wie diese in den Ruinen des thassilonischen Reiches Eurythnia nach Macht. Weitere Einzelheiten zu dieser Gruppierung und Oriana selbst sind im Abenteuer in diesem Band zu finden.

Truppen der Grauen Jungfern

Die Grauen Jungfern waren alles andere als gleichförmig, was ihre Erfahrungen und Fähigkeiten angeht. Manche waren erfahrene Soldatinnen, andere kaum mehr als Straßenschlägerinnen in beeindruckenden Rüstungen; kurz, sie stammten aus allen Schichten der Gesellschaft. Im Verlauf des Abenteuerpfades „Curse of the Crimson Throne“ (auf Deutsch nicht erhältlich) variierten die Grauen Jungfern von Fußsoldatinnen mit HG 2 bis zu Palastwachen mit HG 8. Die im Abenteuer in diesem Band vorgestellten Grauen Jungfern sind Beispiele für die Mehrheit der Mitglieder dieser Gruppe. Sollte ein SL eigene Graue Jungfern erschaffen wollen, sollte er die folgende Rolle nutzen. Rollen sind ein neues Regelelement, das erstmals im *Pathfinder-Handbuch* „Varisia - Wiege der Legenden“ auftaucht. Dabei handelt es sich um Vorschläge zum Erschaffen von Charakteren für ein bestimmtes Thema. Für weitere Informationen und Beispiele siehe das *Pathfinder-Handbuch* „Varisia - Wiege der Legenden“.

Graue Jungfer

Fanatische Anhängerin einer gefallenen Königin
Spezialität gerüstete weibliche Soldatin, gewissenlose Mörderin
Volk Mensch; **Ethnizität** Chelaxianerin; **Geschlecht** weiblich
Klassenoptionen
Klasse Kämpfer; **Klassenmerkmale** Waffentraining (Schwere Klingenwaffen)
Klasse Ritter (i.d.R. Kommandantinnen); **Klassenmerkmale** Orden (Pfauenorden)
Bevorzugte Optionen
Fertigkeiten Einschüchtern
Talente Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Waffenfokus (Langschwert)

BESCHREIBUNG

Als königliche Garde eines korrupten Regimes setzten die Grauen Jungfern den Willen von Korvosas berüchtigter Königin Ileosa gegenüber ihrem leidenden Volk durch. Die Grauen Jungfern sind absolut treu und bereit, jeden Befehl auszuführen, egal wie furchtbar oder unmenschlich. Sie vereinen Schönheit und tödliches Können hinter emotionslosen Stahlmasken. Seit dem Tod Königin Ileosas hat ihre Zahl abgenommen, doch die meisten Überlebenden klammern sich an finstere Ambitionen und träumen davon, ihre gefallene Herrscherin zu rächen.

ROLLENSPIEL

Persönlichkeit Absolut loyal gegenüber Anführern oder Zielen, arrogant und überlegen auftretend, bereit, schmutzig zu kämpfen und um jeden Preis zu gewinnen
Bevorzugte Ausrüstung Ritterrüstung, Schwerer Stahlschild, Langschwert



MACHTGRUPPEN VON KAER MAGA

„Die Leute behaupten, Kaer Maga wäre nicht freundlich, doch das entspricht nicht der Wahrheit. Kaer Maga lebt von Freundschaften. Ohne Freunde würde man hier keine zwei Minuten überleben. Die Ardoks würden dir die Finger abhacken, du würdest Probleme mit dem Wurmvolk bekommen und schliesslich als Kisten stapelnder Untoter in Ankar-Te enden. Freunde wie die Freileute sorgen dafür, dass du nicht versklavt wirst, und bezahlte Kumpanen wie die Talgburschen bringen dich mit ihnen in Kontakt, falls du ein kaltes Bett oder heisse Informationen hast. Ohne Freunde ist man hier nichts.
Aber mach dir keine Sorgen, Boss, ich bin dein Freund und solange du Münzen in der Tasche hast, stehe ich zu dir."

—Gav Nahli, selbständiger Begleiter

Kaer Maga ist keine normale Stadt. Die Stadt der Fremden besitzt keine offizielle Regierung, sondern einen anarchistisch-kapitalistischen Morast aus im Wettstreit liegenden Banden und Machtgruppen, die alle ihre eigenen Interessen verfolgen, zugleich aber auch darauf achten, dass niemand zu viel Macht gewinnt. Es ist ein chaotisches System, welches aber seit Jahrtausenden funktioniert und den Ruf der Stadt stützt. Den Ruf ein Ort zu sein, an dem die Ausgestoßenen und Unerwünschten einen Neuanfang beginnen können. Dies macht die Stadt auch zu einem perfekten Ort für politische Kampagnen und rollenspielerische Begegnungen.

Das in diesem Band enthaltene Abenteuer „Der Asylstein" ist in erster Linie ein Gewölbeabenteuer, bei dem man sich von Raum zu Raum kämpft und kaum soziale Begegnungen hat. Viele SL bevorzugen diesen direkten Ansatz, doch werden auf den folgenden Seiten dennoch die drei Machtgruppen vorgestellt, mit denen die SC im Laufe des Abenteuers den meisten Kontakt haben. Es werden Ideen geliefert, wie du die SC weitere Abenteuer in der Stadt erleben lassen kannst.

Jede der drei Beschreibungen enthält einen Überblick über den Aufbau der Machtgruppe und ihre Aktivitäten, ihre Organisation und ihrem Hauptquartier. Der Abschnitt Rolle in der Kampagne führt auf, wie diese Gruppe wahrscheinlich mit den SC interagiert und nennt mehrere Möglichkeiten für zusätzliche Begegnungen und Nebenabenteuer. Der Abschnitt Gefallen und Vorteile zählt Wesenszüge auf, welche Angehörigen dieser Gruppe gefallen oder sie abstoßen, sowie einige der Vorzüge, welche ein Bündnis mit dieser Gruppe mit sich bringt. Neben den aufgeführten Einzelheiten bietet ein bekanntes Bündnis der SC mit einer Machtgruppe zudem bedeutenden Schutz vor anderen Gruppierungen in der Stadt, könnte aber auch eine Provokation darstellen, wenn die SC das Revier ihrer Beschützer verlassen.

Andere Gesichter und Machtgruppen

Der folgende Artikel deckt nur drei von Kaer Magas vielen Machtgruppen und Banden ab. Im Folgenden werden kurz einige der mächtigsten oder bekanntesten Gruppen in der Stadt aufgezählt. Weitere Informationen zu den Gruppierungen, den Machtkämpfen und Konflikten in der Stadt sowie den Anführern der verschiedenen Stadtteile findest du im *Almanach zu Kaer Maga*.

Blutwänste: Obwohl Kaer Magas Blutmagier – auch als Blutwänste bezeichnet – keine wirkliche Machtgruppe darstellen, sind sie für viele ein Symbol für die Stadt. Blutwänste glauben, dass Magie im Blut liegt und überlasten daher ihre Blutkreisläufe. Indem sie die Menge an Blut in ihren Leibern erhöhen, erhöhen sie auch ihre Macht. Diese gefährliche Praxis lässt sie grässlich aufquellen und fett werden.

Bruderschaft des Siegels: Generationenlang hat der Mönchsorden der Siegelbrüder einen uralten Durchgang tief unter dem Künstlerviertel von Oriat verteidigt. Doch nun ist es zum Bruch gekommen zwischen den Männern und Frauen, welche meinen, es sei an der Zeit, das Siegel zu brechen, und jenen, welche sich immer noch traditionell als Verteidiger sehen – notfalls auch gegen ihresgleichen. Das Ergebnis ist ein erbitterter Konflikt zwischen den Splittergruppen der Getreuen und der Erben.

Handelsliga: Nicht jeder in Kaer Maga glaubt an den freien Markt. Dieses Bündnis aus örtlichen Händlern sorgt in der Theorie für Frieden und Wohlwollen auf den Märkten, indem es den Kaufleuten ermöglicht, durch Zusammenarbeit die Preise niedrig zu halten. In Wirklichkeit ist die Handelsliga eine mafiaartige Struktur, welche die Preise manipuliert, Schutzgelder erpresst und Wucherkredite vergibt. Sie zögert auch nicht, ihre Wirtschaftspolitik mit Gewalt durchzusetzen.

Freileute: Diese ursprüngliche Gruppe entflohener Sklaven ist im Laufe der letzten zehn Jahre stark angewachsen und zu einer mächtigen Kraft gegen die Sklaverei in der Stadt geworden. Auch wenn sie wissen, dass die anderen Gruppen keine großangelegten Sklavenbefreiungsaktionen tolerieren würden, beschützen sie dennoch jeden Sklaven, der es schafft, ihre Festung im Abgrund zu erreichen. Zudem kaufen sie oft Sklaven auf den Märkten frei. Da die Gruppe weiterhin wächst und sich militärisch fortbildet, fürchten viele Sklavenhändler, im Asylstein bald nicht mehr willkommen zu sein.

Iridianischer Schleier: Die Männer des Iridianischen Schleiers sind ein Rätsel. Offenbar stammen sie aus dem fernen Osten. Im Laufe der Jahre sind sie an verschiedenen Plätzen in der Stadt aufgetaucht und dies stets in Paaren. Die Männer sind immer auf eine Art und Weise aneinander gekettet, welcher Sklaverei und Unterwerfung nahelegt; einer ist komplett verschleiert, während der andere eine kunstvoll lackierte Lederrüstung trägt. Auch wenn es so aussieht, als wäre der eine der Leibwächter oder das Spielzeug des anderen, hängt es doch von der Lage ab, welcher der beiden Partner die Führung übernimmt. Der Verschleierte mag manchmal sogar größer und körperlich eindrucksvoller sein als der vornehmliche Leibwächter. Die wenigen Männer dieser Gruppe bleiben unter sich in der Stadt und schließen sich nie einer anderen Gruppierung an. Viele haben schon vergeblich versucht herauszufinden, was die Gruppe in die Stadt geführt hat.

Rat der Wahrheit: Eine Gruppe außergewöhnlicher Gelehrter und Magiekundiger, welche sich dem Entschlüsseln der Geheimnisse des Multiversums gewidmet hatte. Der Rat schaffte außergewöhnliche Durchbrüche und verkaufte seine Resultate oft an den Höchstbietenden, ehe er vor vielen Jahren auf geheimnisvolle Weise verschwand. Es gibt immer wieder Gerüchte, er wäre zurückgekehrt.

Talgburschen: Diese geheime Allianz aus Informationshändlern rekrutiert ihre Mitglieder aus den Rängen der jungen männlichen Prostituierten Kaer Magas. Diese sammeln Informationen von ihren Kunden, wenn diese unachtsam sind, um sie dann zu exorbitanten Preisen an Interessierte weiterzuverkaufen. Die Talgburschen sind flink, schlau und hochorganisiert. Sie erhalten ihre Anonymität, indem sie potentielle Informationsankäufer erst einmal vor einige Hürden stellen.

Zirkel der Arkanisten: Diese Gruppierung ist Kaer Magas mächtigstes Kollektiv von Zauberkundigen – eine elitäre Gruppe, deren Mitglieder ihr Wissen und ihre Ressourcen gemeinsam nutzen, um ihre Forschungen voranzutreiben und zugleich unglaublich reich zu werden, indem sie magische Gegenstände systematisch und daher billiger herstellen.

Die Ardok-Familie

Oberhaupt Fidel Ardok (RN Menschlicher Magier 9)
Hauptquartier Der Brennofen in Bies
Revier Bies
Fokus Konstruktherstellung, Stadtteilverwaltung, Schutzgelderpressung

In Kaer Maga gibt es mehrere Organisationen, die durchaus auch als „Verbrecherfamilien" bezeichnet werden könnten. Die Ardokbrüder jedoch sind wirklich durch Blutbande und Eheschließungen miteinander verwandt. In ihrem Heimatviertel Bies herrscht diese locker demokratisch organisierte Machtgruppe aus Brüdern, Vätern, Onkeln und Vettern mit eiserner Hand, beschützt aber ebenso sehr, wie sie einschränkt.

Die Wurzeln der Macht der Ardoks liegen in ihrem Status als die besten Konstrukterbauer der Stadt. Jedes Vollmitglied der Familie – jeder der „Brüder" – ist ein fähiger Arkanist und zusammen produzieren sie die vielfältigen Konstrukte, welche ihnen bei der Leitung des Stadtteils helfen, seien es grobe Vollstreckergolems, effiziente Dienerkonstrukte oder winzige Spione und Boten. Nicht alle diese Konstrukte bleiben im Stadtteil – ihr Verkauf an interessierte Kunden hat die Ardoks sowohl als Gruppe, als auch als Individuum ziemlich reich gemacht.

Die Ardokfamilie strukturiert sich selbst als eine Regierung, ist im Herzen aber immer noch eine Bande. Wer unter ihrem Schutz lebt, bezahlt für dieses Privileg. Die Ardoks achten zwar darauf, den Angehörigen ihrer Gemeinschaft keine unangemessenen Härten aufzuerlegen, doch wer ihre Autorität unterwandert oder den Brüdern Bezahlung oder Gefallen verweigert, könnte rasch feststellen, dass sich ihm im ganzen Viertel keine Türen mehr öffnen – wenn er nicht gleich völlig unerwartet von einem der höher gelegenen Balkone des Stadtteils stürzt. Im Gegenzug für Autorität und Reichtum sind die Ardoks äußerst effektiv darin, Streitigkeiten beizulegen, ihre Bürger zu beschütze und allgemein innerhalb der Bevölkerung Wohlstand und Wohlergehen zu fördern. Die Ardoks sind ebenso umherziehende Magistraten wie Verbrecherbosse und sind bekannt für ihre harten aber gerechten Urteile. Die Öffentlichkeit steht ihnen daher teils voll vorsichtigem Respekt, teils voller Verehrung gegenüber, wie sie sonst nur Kinder für ihre Eltern hegen.

Ein Ardokbruder kann neben seinen magischen Gerätschaften und den ihn begleitenden Dienerkonstrukten anhand des verzierten Meißels erkannt werden, welcher als Dienstmarke der Familie gilt. Diese Meißel werden meistens genutzt, um Diebe und andere Verbrecher zu bestrafen, indem ihnen Fingerglieder entsprechend der Schwere ihrer Taten abgetrennt werden.

Organisation

Die Ardoks präsentieren Feinden gegenüber in der Regel Geschlossenheit, auch wenn die Struktur innerhalb der Familie weniger homogen ist. Traditionell haben die Männer das Sagen und Ehefrauen und Töchter besitzen einen niedrigeren Status – zwar immer noch höhergestellt als die restliche Bevölkerung, aber ohne offizielles Mitspracherecht bei Familienangelegenheiten oder der Verwaltung von Bies. Das ist auch so, selbst wenn ihre magischen Talente ihren Brüdern und Ehemännern entsprechen oder diese gar übertreffen sollten. Daher ist es nicht ungewöhnlich, wenn unzufriedene Ardokfrauen fortlaufen und sich anderen Organisationen innerhalb der Stadt anschließen. Jene, die bleiben, und sich für Politik interessieren, manipulieren diese zumeist, indem sie subtile Kontrolle über ihre männlichen Verwandten ausüben und manchmal auch mächtige, unabhängige Magier in die Familie zu rekrutieren versuchen. Dennoch ist Macht der ausschlaggebende Faktor – die Ardoks haben keine Zeit für jene ohne magische Fähigkeiten, und Ardokmänner ohne Talent für Magie werden in etwa so behandelt wie die Ardokfrauen.

Gegenwärtig beherrscht Fidel Ardok die Familie. Bei Familientreffen kann zwar jeder Bruder seine Meinung äußern und abstimmen, doch letztendlich bestimmt er die Familiengeschäfte. Er spricht von den anderen Brüdern als von „seinen Jungen" und ist eine überraschend geniale Vaterfigur, welche sich anscheinend wirklich um das Wohlergehen seiner Familie und Untertanen sorgt. Dennoch hält ihn dies nicht davon ab, kalt und hart wie Eis zu reagieren, wenn seine Autorität infrage gestellt wird.

Hauptquartier

Im Herzen von Bies liegt der Brennofen. Dieser ist teils Fabrik, teils Festung. Von hier aus herrschen die Ardokbrüder über den Stadtteil und kommen zuweilen in der großen Versammlungshalle im obersten Stockwerk zusammen, dem Gerichtssaal. Dort diskutiert die ganze Familie über Politik, führt besonders wichtige Gerichtsverfahren durch, hört Bittsteller an und von dort aus verwalten sie das Viertel. Der Rest des Gebäudes ist eigentlich eine Werkstatt, in welcher die Ardoks allein oder gemeinsam arbeiten, um ihre magischen Forschungen und Produktionstechniken zu verbessern. Der Brennofen ist ein gedungenes, rein zweckmäßiges Gebäude und alles andere als schön. Es ist aber zugleich das Symbol der Macht der Ardoks und eine undurchdringbare Schanze, in welcher die ganze Familie unterkommen könnte, sollte es in der Stadt jemals zu einem Bandenkrieg kommen.

Rolle in der Kampagne

Je nachdem, wie der SL die Angelegenheit handhaben will, kann die Ardokfamilie ein machtvoller Verbündeter oder ein gefährlicher Feind der SC sein. Sie kann sogar beides sein – manche Familienangehörige könnten die SC als wertvolle Helfer betrachten, welche sich um das Problem mit Berkanin gekümmert haben, während andere es gar nicht schätzen, dass die SC in ihr Revier eingedrungen sind und ihre Autorität missachtet haben. Diese Art politischer Winkelzüge, bei denen die SC zwischen den Fronten stecken, ist genau das, wofür Kaer Maga berühmt ist, und könnte zu weiteren Kämpfen gegen gefährliche Konstrukte führen. Folgende Abenteueraufhänger beziehen die Familie ein:

- Statt sich, gleich Berkanins Herrenhaus zuzuwenden, könnten die SC versuchen, zunächst bei den Ardoks vorstellig zu werden und Diplomatie zu nutzen. In diesem Fall führt sie das zum Brennofen, wo sich die Ardoks zunächst einmal gar nicht mit dem Thema befassen wollen, dann aber nachgeben und den SC eine Audienz gewähren. Sollte den SC ein Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 20 gelingen, geben die anwesenden Brüder zu, dass Berka-

nin nicht mehr auf ihre Anweisungen reagiert, innere politische Angelegenheiten sie aber bisher davon abgehalten haben, sich mit dem zunehmend unberechenbaren Magier selbst zu befassen. Dabei wird auch stark angedeutet, dass die Familie gern weg sieht, wenn die SC sich mit der Lage befassen sollten. Sollten die SC Berkanin lebend fassen und am Brennofen abliefern, belohnen die Ardoks sie mit Konstrukten oder maßgeschneiderter magischer Rüstung im Wert von 3.000 GM. Falls die SC die Genehmigung der Ardoks einholen, ehe sie sich mit Berkanin befassen, dann belohne sie, als hätten sie eine Begegnung mit HG 5 hinter sich gebracht. Sollten sie Berkanin später lebend seinen Brüdern übergeben, dann belohne sie mit der Differenz zwischen einer HG 8- und einer HG 5-Begegnung.

- Wenige Ardokfrauen mögen es, ignoriert zu werden, doch Luciana Ardok ist noch zorniger als die meisten. Nachdem sie der Unterdrückung innerhalb ihrer Familie entkommen ist, hat sie sich dem mächtigen Zirkel der Arkanisten angeschlossen und sich einen Namen als fähige Zauberschmiedin gemacht. Abhängig davon, wie die SC bisher mit den Ardoks interagiert haben, könnte Luciana sie rekrutieren, um Unruhe zu stiften und bei ihrer früheren Familie die Saat für einen Frauenaufstand zu legen. Die Ardoks könnten auch entscheiden, dass die SC die perfekten Agenten sind, um das nagende Problem namens Luciana endlich aus dem Weg zu schaffen, zumal sie glauben, dass sie Familiengeheimnisse bei ihrer Arbeit für die rivalisierende Magiergilde nutzt und weitergibt.

Gefallen und Vorteile

Die Ardoks sind eine Sippe, welche sich nach außen isoliert und Fremden misstraut. Sie sind aber auch äußerst nützliche Verbündete, sobald man ihr Vertrauen gewonnen hat. Potentielle Verbündete müssen in den Augen der Ardoks die Familienziele unterstützen, sich auf arkane Magie und die Herstellung von magische Gegenständen (insbesondere von Konstrukten) konzentrieren, sowie andere manipulieren oder einschüchtern können und generell rechtschaffen und ernsthaft auftreten. Frauen, welche sich Männern von gleichem sozialem Stand nicht unterordnen, betrachten vollwertige Ardokbrüder mit Abscheu und Misstrauen. Auch jene, die ihren Lebensunterhalt mit blanker Klinge oder der Kraft ihrer Muskeln bestreiten, sind in ihren Augen meist nur Werkzeuge. Nach Ansicht der Ardoks sind solche Aufgaben nämlich Sache von Golems und Konstrukten und nicht von Menschen.

Jene SC, welche die Ardoks beeindrucken können, gewinnen mächtige Schirmherren. Männliche Arkanisten könnten eingeladen werden, in die Familie einzuheiraten, während andere möglicherweise magische und mechanische Unterstützung im Laufe von Folgeabenteuern erhalten könnten. Zudem verkauft ihnen die Familie magische Gegenstände mit teilweise beachtlichem Rabatt. Die Ardoks bezahlen den SC in diesem Fall auch für magische Gegenstände +10% über dem normalen Verkaufswert und möglicherweise mehr für wirklich ungewöhnliche Gegenstände wie z.B. Maligasts Augen des Ausspähens.



FIDEL ARDOK

Die Auguren

Anführerin Luga Weitschau (N Trollische Bardin 6)
Hauptquartier Der Augurentempel im Tiefmarkt
Revier Ganze Stadt (hauptsächlich die zentralen Stadtteile des Kerns)
Fokus Informationshändler und Propheten

Die Auguren waren schon seit man sich erinnern kann, ein Teil Kaer Magas. Im Gegensatz zu den meisten Trollen der Inneren See, welche dazu neigen, bestialische, wilde Kreaturen zu sein, mit wenig Sinn für Zivilisation und die Gesellschaft anderer Humanoider, sind die Auguren der Stadt der Fremden das Schmiermittel, welches die soziale Maschinerie der Stadt am Laufen hält. Durch ihre ausgesprochene wie auch subtile Anleitung werden Verträge geschlossen, Geschäftsvereinbarungen in vorteilhafte Richtungen gesteuert und Konflikte zwischen Gruppen in Form von Waffenstillständen gelöst, statt in offenen Krieg auszuarten.



Die Auguren bedienen sich dabei der Prophezeiung als Werkzeug – insbesondere einer asketischen Form der Eingeweideschau. Wenn ein Bürger Kaer Magas vor einem mutigen oder wichtigen Unterfangen steht, nimmt er meist die Dienste eines Auguren in Anspruch. Der Troll hört sich die Lage seines Kunden an, dann schlitzt er sich mit einem Messer oder den eigenen Klauen den Bauch auf, dass seine Eingeweide hervorquellen. In dieser dampfenden Masse „liest" der Troll sodann eine kryptische Prophezeiung, welche er überbringt, ohne sie zu erklären, ehe er seine Bezahlung entgegennimmt und davonwankt. Dank der natürlichen Regenerationskräfte der Trolle kann ein Augur dies Dutzende Mal am Tag machen.

Seit Arodens Tod im Jahr 4606 AK sind Prophezeiungen alles andere als klar verständlich, doch hat dies kaum Einfluss auf das Geschäft der Auguren. Schließlich zählen zu ihnen nur ein paar echte Orakel und Propheten, welche sich in der Regel im Tempel aufhalten und nicht auf der Straße arbeiten. Die wahre Macht der Trolle entspringt vielmehr der Tradition: Da die meisten Gruppierungen in der Stadt die Trolle konsultieren, sind die Auguren vielleicht die bestinformierte Gruppe in Kaer Maga. Sie nutze ihr umfangreiches Wissen, um Rat zu geben und sicherzustellen, dass ihre irrwitzigen Aussprüche genug Wahrheitsgehalt haben, um den Kreislauf in Gang zu halten. Niemand weiß, welche Motive die Trolle verfolgen, doch da sie seit Jahrhunderten ehrliche Geschäfte machen, hat kaum jemand Grund, an ihnen zu zweifeln und selbst ihre kryptischen Informationen können sich als ungemein nützlich erweisen. In den Fällen, in denen Letzteres nicht zutrifft, nutzen die Trolle die üblichen Verhaltensmuster von Wahrsagern, verdrehen die Worte und berufen sich auf Fehlinterpretationen. Kaum jemand, der Opfer einer „falschen" Prophezeiung geworden ist, ist mutig genug, ernsthafte Beschwerden gegenüber einem 4,20 m großen Riesen mit mächtigen Zähnen vorzubringen. Bei der Arbeit streifen Auguren meist allein durch die Stadt. Oft halten sie sich in der Nähe von Ständen und Geschäften auf und warten auf Passanten, welche ihre Dienste in Anspruch nehmen wollen. Die Freizeit verbringen sie meist in ihrem sogenannten Tempel in der Gesellschaft anderer Trolle. Im Gegensatz zu anderen Banden und Gruppierungen, welche sorgsam auf die Einhaltung ihrer Grenzen und Übereinkommen achten, können die Trollauguren überallhin gehen, wo sie wollen. Wer einen von ihnen angreift und dies überlebt, wird wahrscheinlich zu einem Ausgestoßenen, der vom Pech verfolgt wird (für Letzteres sorgen die Prophezeiungen anderer Trolle). Auguren überragen die meisten anderen Humanoide und tragen weiße Togen aus Leinenstoff mit verkrusteten braunen Blutflecken. Daher kann man sie in einer Menge eigentlich nicht übersehen und gehören sie neben den Blutwänsten zu den Dingen, welche die meisten mit Kaer Maga in Verbindung bringen.

Organisation

Jeder in der Stadt kennt die Auguren und weiß, was sie tun, doch der Aufbau und die Funktion ihrer Organisation sind fast völlig geheimnisumwittert. Die meisten Auguren leben innerhalb der Mauern des Tempels und selbst die, welche anderswo Quartier bezogen haben, kehren regelmäßig zu ihren geheimnisvollen Treffen zurück, zu welchen Fremden niemals Zutritt gewährt wird.

Die soziale Struktur der Auguren ist aber weitaus weniger bizarr als so mancher vermutet. Die Ältesten ziehen die jüngere Generation auf und werden aufgrund ihrer Erfahrungen respektiert. Entscheidungen werden aber im Rahmen einer demokratischen Versammlung der ganzen Gruppe getroffen, welche als das Forum bezeichnet wird. Individuelle Auguren werden in erster Linie hauptsächlich aufgrund ihrer Fähigkeiten anerkannt. Da aufgrund der relativ kleinen Trollpopulation eigentlich alle miteinander direkt verwandt sind, ist die Atmosphäre untereinander familiär und gemeinschaftlich mit den üblichen Streitereien und Kabbeleien, welche aber sofort hintenanstehen, wenn es zu Bedrohungen von außen kommt. Die Trolle verwalten den Großteil ihres Vermögens gemeinschaftlich und selbst jene, die das meiste verdienen, behalten nur einen kleinen Anteil für sich, während der Löwenanteil in den Tempelschatz wandert und ausgegeben wird, wie es die Gemeinschaft für angebracht erachtet.

Gegenwärtig besitzt Luga Weitschau, eine Trollin mittleren Alters mit kaum eigenen seherischen Fähigkeiten die lauteste Stimme in der Gemeinschaft der Auguren. Sie ist eine Meisterin im Spiel mit Worten und erschafft spannende, kryptische Prophezeiungen, welche beim Kunden stets den Eindruck erwecken, etwas sehr wertvolles gelernt zu haben. Auch wenn Luga eigentlich nur eine Stimme im Forum besitzt, ist ihre Macht unbestritten und sie bestimmt in der Regel das Verhalten der Augurengemeinde.

Hauptquartier

Inmitten des in stetigem Wandel befindlichen Chaos aus Zelten und Marktständen des Tiefmarktes erhebt sich der Augurentempel wie ein Fels in der Brandung. Marmorstufen im Trollformat führen zu dem von einem überdachten Säulengang umgebenen Tempel. Fremde kommen maximal bis zu diesem Säulengang hinauf, um mit den Trollen Handel zu treiben, Geschäfte zu machen oder sich zu sozialisieren. Den Zugang zum Tempel selbst versperren große Türen. Jenseits dieser Türen schlafen die Trolle in der Sicherheit ihres Tempels, pflanzen sich fort, debattieren im Forum und gehen anderen privaten Traditionen nach, welche die Einheit und Stärke ihrer Gruppe bewahren. Nur die Bewohner von Hochschacht können von ihren Türmen aus in mehrere unüberdachte Innenhöfe blicken und können so als Einzige an Informationen über das Tempelinnere gelangen. Lokalen Legende nach begrüßen die Trolle in großen Gruppen auf diesen offenen Höfen die seltenen Gewitter über der Storvalhöhe mit Gebeten und Orgien. Während der Trockenzeit hallt der Augurentempel dagegen wider mit seltsamen Sprechchören und Gebrüll, welches die Nachbarschaft in Unruhe versetzt.

Rolle in der Kampagne

Der Verlauf des Abenteuers macht es den SC leicht, sich mit den Auguren zu verbünden. Allerdings kann die Freundschaft mit einer mächtigen Gruppierung das Leben auch komplizierter statt leichter machen.

- Da die SC nun offenbar bei den Trollen gepunktet haben, versuchen andere Gruppen, dies auszunutzen. Insbesondere der Wurmvolkverbrecher **Dakar** (NB Männliche Düsternaga), der Kopf der Handelsliga, will sich rasch einbringen. Er ist gewillt, jedem gutes Geld zu zahlen, der bereit ist, in die Privaträume des Tempelkomplexes einzubrechen und die wertvollsten Geheimnisse der Trolle zu entwenden.
- Nicht jeder ist mit Luga als Anführerin einverstanden. Als die Trollin plötzlich ins Koma fällt, kommt es zum Streit, ob der neue De-Fakto-Anführer der schwerfällige Canus der Alte, der blutdurstige Gullenbraug oder Vargun wird. Können die SC Einfluss darauf nehmen, dass der richtige Troll an die Macht kommt, und könnte Lugas Zustand das Ergebnis von falschem Spiel sein?
- Die Prophezeiungen der Auguren sind nicht kostenlos und ihre gewaltige Schatzkammer quillt regelrecht über. Wenn die SC die noch nie dagewesene Ehre erlangen, den Tempel betreten zu dürfen, was wird sich als mächtiger erweisen – Gier oder Freundschaft?
- Obwohl die Auguren sich sehr bemühen, nur bestätigte „Prophezeiungen“ auszugeben, verkaufen die Talgburschen ihre Informationen direkt. **Elias Künder** (N Menschlicher Experte 2/Schurke 5), der Anführer der Talgburschen, unterhält eine freundliche Beziehung zu den Auguren, allerdings sind einige seiner Leute der Ansicht, die Auguren würden ihnen die Geschäfte abgraben, so dass es bereits zu Spannungen kommt. Elias nimmt Kontakt zu den SC auf und bittet sie, das Problem an der Wurzel zu packen, ehe es in der Stadt zu blutigen Kämpfen kommt.
- Die Trolle von Kaer Maga leben seit Generationen in der Stadt und brauchen ab und an frisches Blut, um nicht der Inzucht anheimzufallen. Luga hat gehört, dass mehrere wilde Trolle in der Nähe leben sollen. Sie bittet die SC, diese einzufangen und so sanft und unauffällig wie möglich zum Tempel zu bringen. Sie ist sich sicher, dass sie sie von den Vorteilen der Zivilisation überzeugen kann. Allerdings wäre es den Trollen sehr peinlich, sollte die Öffentlichkeit von dem Unternehmen erfahren.

Gefallen und Vorteile

Die Rettung Augustils ist ein großer Dienst, so dass die SC davon ausgehen können, von den meisten Auguren als Freunde bezeichnet zu werden und vielleicht sogar in den Tempel eingeladen werden. Wenn sich die Kunde in der Stadt verbreitet, profitieren die SC vom Status der Unantastbarkeit, welchen die Trolle genießen und der sie beschützt. Sollten einige der SC die Gabe der Prophezeiung besitzen oder gut darin sein, Halbwahrheiten zu spinnen, kann es sein, dass die Trolle sie zu Auguren-ehrenhalber ernennen und ihnen gestatten, in Kaer Maga als solche Geld zu verdienen (ein derart aktiver SC müsste sich aber immer noch 1W6 Punkte Hiebwaffenschaden zufügen, ehe er eine Prophezeiung aussprechen darf).

Die Trolle schätzen Wissen, eine flinke Zunge, magische Macht und die Gabe des flexiblen Denkens. Sie sind stolz darauf, ihr Wort zu halten, und halten wenig von denen, die Versprechen brechen oder ohne nachzudenken geben. Sie schätzen Logik und List und reagieren kritisch auf irrationale Gefühle, Impulsivität und unnötigen Diebstahl und erachten Gewalt als das wirklich letzte Mittel. SC in der Gunst der Trolle haben es leichter, an Informationen zu gelangen (Bonus von +10 auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie in Kaer Maga), und können auch mit der finanziellen Unterstützung der Auguren rechnen, wenn das Forum zu dem Schluss kommt, dass dies im Interesse der Trolle liegt.

Die Dämmerwache

Anführer Direktor Rogard Hammerschlag (RG Zwergischer Waldläufer 11)
Hauptquartier Hauptquartier der Dämmerwache in Bies
Revier Ganze Stadt (hauptsächlich die Unterstadt)
Fokus Stadtverteidigung und Erkundung der unterirdischen Gebiete

Kaer Maga ist bekannt für seine gefährliche, gesetzlose Natur und die engen Straßen voller seltsamer Sekten und monströser Bewohner – und das betrifft nur den zivilisierten Teil der Stadt. Unter der Stadt liegt ein gewaltiges Netzwerk aus Katakomben, Gewölben und natürlichen Tunneln, welche wie ein Wurzelwerk die Klippe durchziehen und sogar noch tiefer führen. Dies ist die berüchtigte Unterstadt, wo die wahren Monster leben, primitive Raubtiere und uraltes Böse, welches seit Jahrtausenden fortgesperrt ist. In früheren Generationen kamen diese unterirdischen Schrecken immer wieder an die Oberfläche, um Unheil über die Stadt zu bringen. Sie zwangen die Bürger, sie mit bewaffneten Milizen zurückzuschlagen. Mit der Zeit wurde aber klar, dass eine kleine, hochtrainierte und motivierte Gruppe weitaus effektiver die Verteidigung gegen Vorstöße übernehmen konnte.

Als Ergebnis wurde die Dämmerwache gebildet. Dämmerwächter schwören, die Stadt zu verteidigen und die Pflicht über alle anderen Blutsbanden und Loyalitäten zu stellen. Diese Experten für Höhlen und tiefe Gänge kümmern sich um die Barrikaden, welche nahezu alle Zugänge zu den Labyrinthen unter der Stadt versperren. Ferner kümmern sie sich um den Zwielichtpfad, eine gut genutzte unterirdische Straße, welche die Stadt mit dem Fuß der Klippe verbindet. Als einzige Gruppe ist es ihnen offiziell gestattet, die Dunkelheit unter der Stadt zu erkunden und zu kartographieren.

Zwar zeigt man in Kaer Maga anderen gegenüber nur selten Zuneigung oder Dankbarkeit, doch können nur wenige verneinen, dass die Dämmerwachen oft auf Kosten ihrer eigenen Leben einen unbezahlbaren Dienst erbringen. Daher begegnet ihnen nahezu jeder in der Stadt mit Respekt und einem gewissen Maß an Gehorsam. Die Dämmerwache versucht nicht, Steuern oder Schutzgelder einzutreiben, sondern verlässt sich auf diese Unterstützung: In der Stadt herrscht die Tradition, dass Individuen einen Dämmerwächter mit den Dingen versorgen, die er gerade benötigt. Zu den wenigen stadtweiten Tabus gehört es, einem Dämmerwächter benötigte Versorgungsgüter, eine Mahlzeit, Unterkunft oder andere nachvollziehbare Dinge zu verwehren. Dämmerwachen werden auf diese Weise zwar nicht reich, müssen sich andererseits, aber auch um nichts sorgen, das nicht mit ihrer Arbeit zu tun hat.

Die Dämmerwache rekrutiert ihre Mitglieder aus allen möglichen Völkern, entsprechend vielfältig ist die Truppe. Dämmerwachen sind aber dennoch leicht an ihren braungrauen Uniformen zu erkennen, welche ihnen in den unterirdischen Tunneln Deckung geben sollen, sowie an ihren Dienstmarken: einem goldenen Bogen auf blauem Grund, welcher die Verzogene Pforte repräsentiert, und in der Regel auf der rechten Brust getragen wird.

Organisation

Die Dämmerwache besitzt eine lockere Militärhierarchie. Die Ränge basieren auf Erfahrung und Expertise. Innerhalb dieser Hierarchie gibt es ausreichend Platz für Diskussionen und Vorschläge, doch wenn in der Hitze des Gefechts Befehle gegeben werden, kennt jeder Dämmerwächter seinen Platz und befolgt die Anweisungen seiner Vorgesetzten gewissenhaft und voller Vertrauen. Eine Patrouille kann darin bestehen, tagsüber Reisende den Zwielichtpfad entlang zu eskortieren (eine der wenigen wahren Einkommensquellen der Wache). Es kann aber auch eine weitreichende Spähmission sein, welche sich über Wochen im Untergrund erstreckt. Die meisten Dämmerwachen sind Waldläufer, die Wache weiß aber um den Wert der Vielseitigkeit und akzeptiert Angehörige aller Klassen als Rekruten, sofern diese hart genug sind, um die Strapazen unterirdischer Abenteuer zu ertragen.

Gegenwärtiges Oberhaupt der Organisation ist Rogard Hammerschlag, ein grummeliger, aber brillanter Zwerg, der schon bei der Wache gedient hat, ehe die meisten menschlichen Angehörigen geboren wurden. Obwohl er unermüdlich wirkt und seinen Untergebenen alles abverlangt, stellen der Respekt und die Bewunderung der Dämmerwachen für ihren Anführer alle mögliche Abneigung bei Weitem in den Schatten. Der alte Zwerg trainiert seine Leute persönlich im Tunnelkampf, in Höhlenkunde und dem Lesen von Spuren auf Steinen. Er glaubt mit ganzem Herzen an die Mission und kann andere ungemein motivieren und mit seiner opferbereiten Rechtschaffenheit anstecken.

Hauptquartier

Das Hauptquartier der Dämmerwache in Bies ist ein solides, wenig anziehendes Gebäude, welches an einer Plakette über der Tür mit dem Siegel der Gruppe erkennbar ist. Im Inneren befinden sich Büros, Unterkünfte für neue Rekruten und jene Dämmerwachen, die es vorziehen, hier unter ihresgleichen zu nächtigen, Rüstkammern und andere Lagerräume sowie der legendäre Kartenraum, wo die Dämmerwache die Karten und Niederschriften ihrer Entdeckungen verwahrt. Da die Gruppe es als eine ihrer Hauptaufgaben erachtet, Leute aus der Unterstadt fernzuhalten, muss jeder eine exorbitante Gebühr entrichten, der den Kartenraum nutzen will.

Im Keller des Hauptquartiers gibt auch einen der wenigen offenen Zugänge in die Unterstadt. Die Dämmerwachen nennen diesen Eingang liebevoll „Das Loch“. Jenseits der mit einem gewaltigen Stahlschraubverschluss gesicherten Tunnelmündung liegen Trainingseinrichtungen und weitere Zugänge in die Unterstadt.

Rolle in der Kampagne

Dieses Abenteuer geht davon aus, dass die SC Abra gegen die Seugathi beistehen und er sich dann für ihre Fähigkeiten und ihren Charakter verbürgt. Die folgenden Abenteueransätze basieren auf dem darauf resultierenden Vertrauen, doch sollten die SC irgendwie mit der Dämmerwache in direkten Konflikt geraten, können sie feststellen, dass ihnen viele Türen vor der Nase zugeschlagen werden. Die Dämmerwächter haben keine Zeit für politische Zankereien, gestatten den SC aber auch nicht, die Stadt in Gefahr zu bringen. Dies könnte bedeuten, dass sie ihnen verbieten, die Unterstadt durch die Theraspitze zu betreten, oder darauf bestehen, ihnen eine Eskorte mitzugeben. Selbst wenn die SC gute Beziehungen zur Dämmerwache unterhalten, könnte Abra darauf bestehen, als Kindermädchen mitzukommen, wenn er von ihren Plänen die Unterstad zu betreten erfährt.

- Auch wenn die SC nicht in der Stadt bleiben können, sind die Dämmerwachen gern bereit, sie als Ehrenmitglieder

zu rekrutieren in der Hoffnung, dass sie nach Vollendung der Kampagne zurückkehren. Selbst wenn die SC bereits ihr Können unter Beweis gestellt haben sollten, wird jeder, der der Wache beitreten will, durch das Loch geführt und einer Reihe von Prüfungen unterzogen: körperliche Fitness, Kampfkönnen, Höhlenkunde, Überleben in unterirdischen Gebieten und anderem. Die Abschlussprüfung besteht in einem simulierten Höhleneinsturz, bei dem ein SC stundenlang allein im Dunklen versuchen muss, sich zu befreien.

- Abra soll Berichten nachgehen, nach denen Nekromanten in Ankar-Te einen versiegelten Zugang zu alten Katakomben geöffnet haben, um dort Leichen und spontan entstandene Untote einzusammeln. Er hätte gern die Hilfe der SC, da er mit einem komplizierten diplomatischen Eiertanz bei den mächtigen Nekromanten und einem gnadenlosen Kampf gegen alles rechnet, was diese unter dem Stadtteil erweckt haben könnten.
- Die Vorgesetzten der SC bei der Gesellschaft der Kundschafter sind schon lange am berühmten Kartenraum der Dämmerwache interessiert und sehen nun eine Chance für ein wenig Spionage. Befolgen die SC die Anweisung, ins Herz des Hauptquartiers einzubrechen und die Karten der Dämmerwache zu stehlen oder zu kopieren, oder erweist sich die neue Freundschaft als stärker?
- Der Bürgerrat von Widersinn hat entschieden, den Dämmerwachen nicht mehr mit der traditionellen Unterstützung zu begegnen, da es in den letzten Jahren kaum noch zu Monsteraktivitäten gekommen ist. Die Dämmerwache findet sich plötzlich in der Zwickmühle – sollte sich diese Einstellung in der Stadt verbreiten, wäre dies eine Katastrophe für die Gruppierung. Einige Wachen schlagen daher sogar vor, dem Bürgerrat eine „Lektion“ zu erteilen und ein paar (natürlich weniger gefährliche) Monster nach Widersinn durchzulassen. Abra bittet die SC, innerhalb der Wache gegen derartige Ideen zu argumentieren und eine Spaltung zu vereiteln. Er könnte sie sogar bitten, als Vermittler zwischen der Wache und dem arroganten Rat zu fungieren.
- Die von der Theraspitze zusammengestellte Abenteurergruppe (siehe Seite 127) ist nicht der einzige Fall von Gerüchten hinsichtlich des Rates der Wahrheit. Das Eulensiegel mit den weit aufgerissenen Augen wurde bei einer alten Wassermühle im Stadtteil Kaskade gesichtet, so dass einige glauben, eine weitere, vergessene Werkstatt wäre wieder in Betrieb genommen worden – doch von wem? Die Dämmerwache möchte, dass die SC dem nachgehen.

Gefallen und Vorteile

Egal ob die SC sich formell der Dämmerwache anschließen oder nicht, ein Bündnis mit der Gruppierung bringt ihnen viele Vorteile. Neben dem Schutz, den die Mitglieder jeder Gruppe genießen, genießen die Dämmerwächter zudem auch noch einen gewissen Respekt in der Stadt, der auch den SC zu Gute kommen könnte – dazu gehören auch Preisnachlässe und Sonderbehandlungen. Die Dämmerwache kann ihnen auch den Zugang zum Kartenraum und damit eine unbezahlbare Möglichkeit eröffnen, mehr über die Unterstadt zu erfahren und weitere Abenteuer zu planen. Die Wache kann zudem kampffähige Unterstützung und Ausrüstung für Erkundungen von Gewölben liefern. Die Dämmerwache ist bereit, Karten von denen zu erwerben, die neue Bereiche der Unterstadt erkundet haben, auch wenn sie unautorisierte Vorstöße nicht gutheißt und zu verhindern sucht.

Die Dämmerwache wird in erster Line von Ehre angetrieben. Sie mag unabhängige Individuen rekrutieren, hat aber nichts übrig für jene, welche ihr Wort brechen oder ihre Aufgaben nicht zuverlässig erfüllen. Schließlich lastet die Sicherheit der Stadt auf ihren Schultern. Die Organisation hat zwar kein Problem damit, wenn ihre Angehörigen Ruhm und Reichtum durch das Erzählen von Geschichten und den Verkauf von Beute erlangen, ist aber auch der Ansicht, dass keine dieser Aktivitäten Ziel und Zweck einer Gruppenmitgliedschaft sein sollte. Daher betrachten Dämmerwächter die meisten Kundschafter und Abenteurer sehr kritisch, auch wenn sie die Besten rekrutieren wollen. Loyalität wird hochgeschätzt, da Dämmerwachen sich in allen Lebenslagen aufeinander verlassen können müssen. Daher kann man ihre Bewunderung erlangen, indem man Loyalität im Angesicht von Feinden
und Problemen beweist.



ROGARD HAMMERSCHLAG



DIE RUNENHERRSCHER VON THASSILON

Obwohl der Runenkaiser Xin das thassilonische Reich einst gründete, ist es heutzutage vielmehr aufgrund alle seiner ehemaligen Gebieter, den sieben Runenherrschern bekannt. Diese mächtigen Magier wurden von Xin selbst ausgewählt, um das Reich zu verwalten, übernahmen aber später selbst die Herrschaft über die jeweiligen Teile. Die Runenherrscher verdrehten Xins sieben Tugenden der Herrschaft – Bescheidenheit, Eifer, Grosszügigkeit, Güte, Liebe, Mässigung und Wohltätigkeit – und verzerrten sie zu den Herrscherlöhnen, welche heutzutage als die sieben Todsünden bekannt sind: Gier, Hochmut, Neid, Trägheit, Völlerei, Wollust und Zorn. Obwohl Thassilon und seine sieben Teilreiche (Bakrakhan, Cyrusian, Edasseril, Eurythnia, Gastash, Haruka und Schalast) durch den Erdenfall zerstört wurden, sahen die sieben Runenherrscher die Katastrophe voraus und zogen sich in geheime Zufluchtsstätten zurück, um der Verheerung zu entgehen. Dort liegen sie nun in Stasis, bis sie wiedererweckt werden. Dann beabsichtigen sie, ihre arkane Macht über einem ahnungslosen Zeitalter zu entfesseln.

ALAZNIST

Runenherrscherin des Zorn
Reich: Bakrakhan
Herrscherwaffe: Flammengeschwärzter Adamantranseur, auf dem der Schädel des allerersten Runenherrscher des Zorns aufgespießt ist



Thassilons letzte Runenherrscherin des Zorns war Alaznist, die Königin von Bakrakhan, eine Spezialistin der Zornesmagie (heute bekannt als Hervorrufung) und mächtige arkane Kriegerin. Sie gehörte von Geburt an dem reichen Adel der Stadt Xin-Bakrakhan an. Ihr erster Lehrmeister war ihr eigener Vater; dieser war selbst ein mächtiger Zornesmagier gewesen, doch da sie ihn schon bald überflügelte, wandte sie sich anderen, außerweltlichen Mentoren zu, um ihre Macht zu vergrößern. Unter diesen war auch der Werdende Dämonenherrscher Yamasoth. Als ihr Vater sie vor den Gefahren solcher Pakte warnte, opferte sie ihn und ihre ganze Familie dem Qlippothfürsten im Gegenzug für noch größeres arkanes Wissen. Kurz darauf forderte sie den zu dieser Zeit herrschenden Runenherrscher des Zorns, Thybidos, heraus, tötete ihn und übernahm selbst die Macht. Dies war in Bakrakhan zwar schon lange Tradition, doch im Gegensatz zu ihren Vorgängern, konnte Alaznist dank Yamasoths Unterstützung alle künftigen Herausforderer besiegen und das Land bis zum Erdenfall verteidigen.

Alaznist war eine erschreckende Schönheit mit wildem, flammendrotem Haar. Sie wurde oft mit einem zornigen oder verächtlichen – manche sagen sogar wahnsinnigen – Gesichtsausdruck dargestellt. Sie war für ihre Ausstrahlung und wechselhaftes Gemüt bekannt, genau so, wie man es eigentlich von einem Runenherrscher des Zorns erwartete. Alaznist war eine fähige Alchemistin, Fleischformerin und Dämologin und ermutigte ihre Anhänger, Dämonen und deren zerstörerische Macht zu verehren. Zauberforschung und das Erschaffen magischer Gegenstände interessierten sie kaum, stattdessen konzentrierte sie ihre Anstrengungen darauf, ihre gewaltigen Legionen zu verzerren, zu mutieren und mächtiger zu machen. Oft führte sie Krieg mit den Armeen Karzougs, den Runenherrscher der Gier und Herrn von Schalast. Unmittelbar vor der Zerstörung Thassilons schien Alaznist dem Sieg über ihren Rivalen nahe und hätte ihn beinahe zu einem Schandfrieden gezwungen, wäre beim Erdenfall nicht ihr gesamtes Reich im Meer versunken. Man glaubt, dass Alaznist der Verheerung entkommen konnte, indem sie sich an einen außerweltlichen Zufluchtsort zurückgezogen hat, der über ihren Regierungssitz auf der Spitze des Hohlberges erreichbar war.

Bakrakhan war das westlichste der sieben thassilonischen Teilreiche und grenzte im Osten an Schalast, das Reich der Gier. Bakrakhans Hauptstadt, Xin-Bakrakhan, war Thassilons allererste Stadt und war von Xin persönlich gegründet worden, als er in Avistan anlandete. Bakrakhan war von dichtem Wald und zerklüfteten Bergen bedeckt, in welchen viele hundert Stämme von Grottenschraten, Gnollen, Goblins, versklavten Waldriesen und verzerrten Sündenbruten lebten. Diese Stämme führten beständig untereinander Krieg, standen aber vereint unter Alaznists Blitzstrahlbanner Seite an Seite.

Alaznists Hinterlassenschaften: Alaznist hinterließ zahlreiche Monumente und Andenken an ihre Herrschaft. Zu den beachtlichsten davon gehören Hohlberg und die Zornspann. Der über die Ruinen Xin-Bakrakhans aufragende Hohlberg trägt Alaznists verächtlich blickendes Antlitz als kolossales, in den Berg gehauenes Porträt. Hinter diesem Gesicht liegen große, unterirdische Kammern, welche bis in das in den Finsterlanden liegende Reich Gongorina führen, in dem einst der Werdende Dämonenherrscher Yamasoth lebte. Die auch als die Riesenbrücke bekannte Zornspann war eine gigantische Basaltbrücke, welche das bergige Bakrakhan von Xin-Bakrakhan bis zur Grenze von Schalast überspannte. Während des Erdenfalls wurde die Zornspann fast vollständig zerstört; ein Rest der Brücke befindet sich noch in der Stadt Magnimar und einige der gewaltigen Pfeiler ragen noch heute aus dem Varisischen Golf.

Alaznist erschuf auch die Höllensturmnadeln. Diese zerstörerischen Wachtürme standen entlang der bakrakhanisch-schalastischen Grenze und konnten Armeen über Kilometer hinweg mit arkanem Feuer verheeren. Neben diesen Gebäuden und Monumenten war Alaznist auch für die Erschaffung der Sündenbruten verantwortlich - mutierte, zornaufgeladene Soldaten, welche den Gutteil ihrer Armeen ausmachten. Sie erschuf auch die Riffklauen als Wächter ihrer Festungsgräben und der Flüsse Bakrakhans.

Relikte des Zorns: Zu den vielen Artefakten, die Alaznist und vorherige Runenherrscher des Zorns erschaffen haben, zählen *Garvok, das Schwert des Zorns, Alaznists Zepter,* der *Kluftbruch* (*Pathfinder Abenteuerpfad: Zerbrochener Stern 1*), *Malrions Zauberzepter,* der *Opferspeer,* die *Rune der Auslöschung,* der *Schwächere Runenbrunnen des Zorns* und der Zauber *Zeichen des Zorns (Pathfinder Abenteuerpfad: Das Erwachen der Runenherrscher).*

Belimarius

Runenherrscherin des Neids
Reich: Edasseril
Herrscherwaffe: Erinnerungen raubende verzierte Hellebarde aus Gold und Mithral.

Belimarius war die letzte Runenherrscherin des Neids und Königin Edasserils. Die unübertroffene Kundige der Neidmagie – heute als Bannmagie bekannt – begann ihren Aufstieg in der komplexen und zerstrittenen Bürokratie Edasserils. Durch Können, Verleumdung, Meuchelmord, Erpressung und unverhohlenem Diebstahl stieg sie rasch innerhalb der Verwaltung auf und wurde vom Runenherrscher Phirandi als Lehrling angenommen. Belimarius vergiftete Phirandis andere Schüler, bis nur noch sie übrig da, dann griff sie den Runenherrscher des Neids selbst an. Nachdem sie ihn seiner diversen magischen Verteidigungen beraubt hatte, kerkerte sie ihn lebendig und machtlos in einem durchsichtigen Sarg aus Energie ein und hielt ihn für die Dauer ihrer Herrschaft als Trophäe gefangen. In ihrem Thronsaal im Palast musste er fortan ihre Macht und ihren Ruhm betrachten, während er selbst danach gierte.



Belimarius scheint die älteste der sieben Runenherrscher gewesen zu sein. Sie war unattraktiv und korpulent und wurde häufig in herrischen Posen mit verächtlichem Blick dargestellt. Sie führte stets ein besonders mächtiges ebenhölzernes *Entzauberungszepter* mit sich und einen antiken sprechenden Spiegel, mit dem sie sich regelmäßig beriet. Belimarius war besessen von der Frage, wie sie ihr Reich, ihre Magie und ihren Reichtum am besten gegen jene verteidigen konnte, die ihr all dies rauben wollten – in ihrem krankhaften Wahn waren die anderen sechs Runenherrscher dabei stets die Hauptverdächtigen. Als leidenschaftliche Politikerin intrigierte sie ständig gegen ihre Gleichgestellten, versuchte sie zu vergiften und entsandte Attentäter. Doch wie es scheint, verzichteten diese darauf, es ihr heimzuzahlen und erwähnten sie nicht einmal in den meisten Aufzeichnungen, welche den Erdenfall und die folgenden Jahre überstanden haben. Wie die anderen Runenherrscher traf auch Belimarius ihre Vorbereitungen, um den Untergang Thassilons zu überstehen, allerdings ist ihre Ruhestätte ein Mysterium. Manche glauben, dass sie tief in der Erde in Stasis ruht, während andere annehmen, sie hause in der Kristallsphäre von Crystilan. Auch gibt es Hinweise auf eine außerweltliche, prismatische Zuflucht, die die Runenherrscherin für ihre größten Schätze und sich selbst erschaffen haben könnte.

Das Teilreich Edasseril war wohlhabend, aber auch voller erbittertem Neid und hohler Eitelkeit. Die allererste Runenherrscherin des Neid war derart besessen gewesen von der Schönheit der Elfen des nahen Königreichs Celwynvian, dass sie den Namen der Elfenprinzessin Edasseril für ihr Reich stahl in der Hoffnung, ihr Glanz möge den der Elfen überdauern. Edasseril besaß reichhaltige Vorkommen an Eisen, Holz und Edelsteinen und verfügte über eine große Bevölkerung versklavter Riesen und große Herden von Auerochsen, Pferden und Schafen. Die meisten schriftlichen Überlieferungen aus der Blütezeit Edasseril zeugen von einem Paradies der perfekten Harmonie, weisen Herrschaft und unübertroffenem magischem Können, in welchem niemals etwas missglückte. In Wahrheit jedoch war die Hauptstadt Xin-Edasseril zwar ein wahres Wunder, allerdings zugleich in einem üblen Sumpf errichtet, so dass die Bewohner häufig unter Seuchen und Krankheiten litten. Atterkopps, Ettins und wildelfische Plünderer stellten zudem eine ständige Bedrohung des Reiches dar und die Mächtigen intrigierten pausenlos gegeneinander. Mindestens ein Dutzend Giftmischer- und Assassinengilden gediehen in Xin-Edasseril und die Beamtenschaft war voller hinterhältiger, intriganter Beamter, welche mehr mit ihrer eigenen Karriere befasst waren als einer effizienten Verwaltung des Staates.

Belimarius' Hinterlassenschaften: Nur wenige von Belimarius' errichteten Monumenten existieren auch heute noch. Die Ruinen ihrer Hauptstadt Xin-Edasseril befinden sich auf Chakikoth, einer der Inseln des Eisenbandarchipels in der Brodelnden See. Sie sind überrannt von Neidbruten, Atterkopps und Ettins. Eine der berühmtesten Attraktionen der Stadt scheint allerdings vollständig aus den Ruinen verschwunden zu sein: der wunderbare Tempel von Desnas Erstem Traum. Man glaubt aber, dass er noch existiere und vielleicht nur noch über die Dimension der Träume zugänglich wäre. Dieses glänzende Gebäude aus Glas, Diamant und magischer Energie enthielt angeblich Belimarius' Edelsteinsammlung und eine „Traumkammer", welche Träume zum Leben erwecken konnte. Außerhalb der Ruinen Xin-Edasserils befindet sich der transparente Kristalldom Crystilan auf der Peridotinsel im nördlichen Varisia. Man hält Crystilan für eine perfekte, undurchdringliche Sphäre, welche eine uralte Stadt enthält, als wäre es eine in Bernstein eingeschlossene Fliege.

Relikte des Zorns: Zu den vielen Artefakten, die Belimarius und die vorherigen Runenherrscher des Neids erschaffen haben, zählen der Zauber *Habgierige Aura* (*Pathfinder Abenteuerpfad: Das Erwachen der Runenherrscher*), das *Invidische Auge*, *Tannaris*, das *Schwert des Neids*, die *Resistenzrune*, der *Neidstaub* und die verbundenen Spiegel, welche als *Auge der Eitelkeit* bezeichnet werden.

KARZOUG

Runenherrscher der Gier
Reich: Schalast
Herrscherwaffe: Brennende, mit Meteoredelsteinen besetzte Glefe



Der Magier Karzoug war Thassilons achter und letzter Runenherrscher der Gier und Herrscher des Teilreichs Schalast. Gerüchten zufolge war er entweder ein Halb-Vampir oder es soll Drachenblut in seinen Adern geflossen sein, doch in Wirklichkeit war er ein ganz gewöhnlicher Mensch. Karzoug wurde als Sklave in der Stadt Malistok während der Herrschaft des Runenherrschers Haphrama geboren. Nachdem er bei einem umherziehenden Dämonenfesseler in die Lehre gegangen – und während dieser Zeit mehrfach gestorben und wiederbelebt worden war -, nahm ihn der Runenherrscher selbst als Lehrling an. Der völlig gnadenlose und eiskalt berechnende Karzoug schloss einen geheimen Pakt mit Kreaturen aus der Dimension von Leng, welcher es ihm ermöglichte, Haphrama zu stürzen und den Titel des Runenherrschers der Gier zu erlangen. Karzoug war ein hochgewachsener, arroganter Mann, in dessen Stirn mehrere *Ionensteine* eingesetzt waren. Er war ein Spezialist in der Giermagie – heute als Verwandlungsmagie bekannt – und zudem ein Meister im Binden von Dämonen, so dass er viele Pakte mit den Bewohnern anderer Ebenen und Welten schließen konnte. Karzougs herausragendste Eigenschaft aber war seine Gier, weshalb man ihn auch Karzoug den Forderer nannte. Er trieb seine Lehrlinge und Sklaven an, immer mächtigere magische Gegenstände zu erschaffen, während er selbst von der Idee besessen war, Fleisch in Gold zu verwandeln.

Schalast war das mächtigste der sieben Teilreiche Thassilons und stand von der Größe her nur Cyrusian nach. Karzougs Gier jedoch kannte keine Grenzen. Selbst die gewaltigen Reichtümer, die in Schalasts vielen Gold-, Kupfer-, Mithral- und Edelsteinminen produziert und auf den Rücken gewaltiger Mammuts transportiert wurden, genügten dem gierigen Runenherrscher nie. Eine berühmte Geschichte berichtet, dass Karzoug eine ganze Stadt eingeäschert hätte, weil die Steuereintreiber ein paar Silbermünzen zu wenig eingesammelt hatten. Karzougs Hauptstadt, Xin-Schalast, am Fuße des großen Mharmassivs, war die größte der sieben Runenstädte Thassilons. Die Straßen waren angeblich mit Gold gepflastert, auch wenn der größte Teil des Reichtums von Schalast in die persönlichen Schatzkammern und alchemistischen Labore des gierigen Runenherrschers floss.

Karzoug beherrschte Schalast 466 Jahre lang, bis der Erdenfall sein Königreich zu Fall brachte. Obwohl er zu den mächtigsten Runenherrschern gehörte und sicherlich der mächtigste der acht Runenherrscher der Gier gewesen war, stand seine gesamte Herrschaftszeit unter dem Banner des Krieges mit seiner größten Rivalin, der Runenherrscherin Alaznist, welche über Bakrakhan herrschte. Karzoug überstand den Erdenfall und den Untergang Thassilons, indem er sich auf die zwischen der Materiellen Ebene und Leng treibende Halbebene des sogenannten Auges der Gier zurückzog. Im Jahre 4.708 AK erwachte er aus seiner *Temporären Stasis*, als eine Gruppe Abenteurer ins Auge der Gier vorstieß. Die Abenteurer konnten ihn aber besiegen, ehe er vollständig erwachen und seine Macht und sein untergegangenes Königreich zurückfordern konnte.

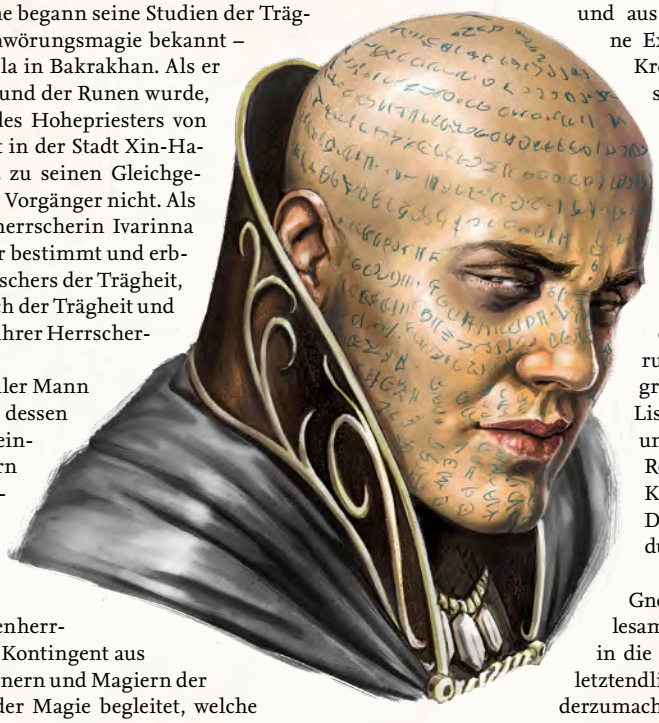
Karzougs Hinterlassenschaften: Neben der Stadt Xin-Schalast selbst stellt das Enigma-Tor, jener kolossale Steinbogen, der den Hafen des heutigen Rätselhafens überragt, sein größtes Vermächtnis dar. Mit diesem Ring wollte er durch die Zeit selbst blicken. Der fremdartige Komplex von Schuldorn diente ihm als Labor, Portal nach Leng und Botschaft zu diesem Reich. Die Göttliche Versammlung tief unter der Stadt Kaer Maga bestand aus den verschmolzenen Leibern von Priestern aller thassilonischen Götter. In die Südwand des Mharmassivs ließ er sein Konterfei einhauen. Er errichtete den Obeliskenwald von Mundatei, ein Tal, in welchem Tausende 3 m hoher Menhire stehen, von denen jeder hohl ist und in ihrem Inneren jeweils eine verkrümmte menschliche Leiche beherbergen. Nach seinem eigenen Bild erschuf er die gigantischen Wächterstatuen an der Grenze zwischen Schalast und Bakrakhan. Auf Karzoug geht auch die Schädelfurt zurück, jener riesige Damm, welcher die Wasser der Storvaltiefen zurückhält, eines See, der einen großen Steinbruch füllt, aus dem die Steine für viele der großen thassilonischen Monumente stammten. Dies gilt auch für den Schieferturm von Spindelhorn, welcher über eintausend Meter am Ufer der Storvaltiefen aufragt, und von dem aus man angeblich den mächtigen Olifanten von Jendelay herbeirufen kann, sowie die riesige Storvaltreppe, die die Storvalklippe hinaufführt und immer noch von zwei Statuen des Runenherrschers flankiert wird.

Relikte der Gier: Zu den vielen Artefakten, Zaubern und magischen Gegenständen, die Karzoug, vorherige Runenherrscher der Gier und ihre Diener erschaffen haben, zählen der *Animafokus*, *Karzougs brennende Glefe*, die *Lengmaschine*, die *Roben von Xin-Schalast*, der *Runenbrunnen der Gier*, die *Seelenlinse*, der Zauber *Blutgeld* (*Pathfinder Abenteuerpfad: Das Erwachen der Runenherrscher*), *Chellan*, das *Schwert der Gier*, der *Kraftraubende Handschuh*, der *Goldene Helm von Xin-Schalast* und die *Rune des Notfalls*.

Krune

Runenherrscher der Trägheit
Reich: Haruka
Herrscherwaffe: Sich aus eigener Kraft bewegender und angreifender Langspeer aus Drachenzahn.

Thassilons letzter Runenherrscher der Trägheit war Krune, der Herr Harukas und Hohepriester Lissalas, der thassilonischen Göttin der Runen, des Schicksals und des Lohns des Dienens. Krune begann seine Studien der Trägheitsmagie – heute als Beschwörungsmagie bekannt – im Großen Tempel der Lissala in Bakrakhan. Als er zu einem Meister der Magie und der Runen wurde, wurde er mit der Position des Hohepriesters von Lissalas Tempel der Trägheit in der Stadt Xin-Haruka belohnt. Im Gegensatz zu seinen Gleichgestellten stürzte Krune seinen Vorgänger nicht. Als Lieblingsberater der Runenherrscherin Ivarinna wurde er zu deren Nachfolger bestimmt und erbte den Mantel des Runenherrschers der Trägheit, als Ivarinna abdankte und sich der Trägheit und Mattigkeit ergab, welche aus ihrer Herrscherzeit resultierten.



Krune war ein kleiner, kahler Mann mit tiefliegenden Augen, dessen Haut mit den Runen von einhundert geheimen Zaubern tätowiert war, die ihm angeblich Lissala persönlich beigebracht hatte. In sein Zepter waren die geheimen Symbole seines Glaubens eingraviert. Der Runenherrscher wurde stets von einem Kontingent aus Klerikern, beschworenen Dienern und Magiern der unterschiedlichen Schulen der Magie begleitet, welche für ihn Zauber wirkten und sich um die Alltagsgeschäfte der Reichsverwaltung kümmerten. Krune beschäftigte sich hauptsächlich mit ununterbrochenen Freuden und Genuss und dem gelehrsamen Studium der Runen und der Magie. Man erinnert sich seiner hauptsächlich aufgrund der Apathie und Tatenlosigkeit seiner Herrschaft. Doch auch wenn er angeblich der schwächste der sieben Runenherrscher gewesen sein soll, so war er doch von seinem Volk und seinen Gleichgestellten respektiert und gefürchtet worden. Letztere waren besorgt, dass er dank seiner Meisterschaft der Runen in der Lage sein könnte, ihre eigene Magie gegen sie zu wenden. Zudem war er durchaus imstande, sein Reich gegen Angriffe zu verteidigen. Dennoch versuchte Krune Kriege nicht erst entstehen zu lassen und stellte lieber die fremdartigen und einzigartigen Kräfte zur Schau, die ihm seine Göttin angeblich verliehen hatte, um fremde Aggressionen im Zaum zu halten.

Gegenwärtig weiß niemand, ob Krune den Untergang Thassilons überlebt hat oder ob er während der Zerstörungen und dem Chaos nach dem Erdenfall umgekommen ist. Auch wenn sein Schicksal unsicher ist, so gibt es doch aktuelle Gerüchte, das Kulte Lissalas seit zehntausend Jahren im Verborgenen operieren würden und nun daran arbeiten, ihren letzten Hohepriester zurückzuholen. Dies sorgt in Varisia für Unsicherheiten. Immer noch ist aber ein Rätsel, wo die Kultanhänger Krune vermuten oder wie er ihrer Ansicht nach den Erdenfall überstanden haben könnte.

Das Teilreich Haruka wurde weithin als faul und träge erachtet, aber auch als ebenso grausam und listig, wie die es regierenden Runenherrscher. Viele Harukaner waren als Sklavenjäger und –händler aktiv, die ihre Waren in ganz Thassilon an- und verkauften, um dann heimzukehren und in Haruka sich ihrer lebenden Besitztümer zu erfreuen und diese zu missbrauchen. Haruka besaß die höchste Sklavenpopulation aller thassilonischen Teilreiche. Auf seinen Fleischmärkten wurden alle möglichen lebenden Waren verkauft von einfachen Arbeitssklaven bis zu exotischen Konkubinen von anderen Welten und aus anderen Ebenen. Beschworene Externare und herbeigezauberte Kreaturen aus dem Großen Jenseits waren ein alltäglicher Anblick in der Hauptstadt Xin-Haruka. Diese Stadt besaß ein magisches Teleportationsnetzwerk und eine Armee *Unauffälliger Diener* welche die Straßen sauber hielten. Bis Krune an die Macht kam, war der Glaube an den Pfauengeist die vorrangige Religion in Haruka. Doch mit Krunes Machtergreifung erlangte auch die Kirche Lissalas an Kontrolle und Gewicht und es kam zwischen den beiden Religionen häufig zu heftigen Kämpfen über unterschiedliche Dogmen und ketzerische Anfeindungen.

Boggards, Hügelriesen und Gnollstämme waren in Haruka allesamt aktiv und halfen manchmal in die Hügel entflohenen Sklaven bei letztendlich erfolglosen Aufständen niederzumachen. Tausende von Gnollen dienten als Späher und Soldaten an vorderster Front in Harukas Armeen; aufgrund ihrer natürlichen Faulheit gaben sie jedoch nur schlechte Soldaten ab.

Krunes Hinterlassenschaften: Nur wenige Überreste von Krunes Herrschaft haben bis zum heutigen Tag überlebt. Seine Hauptstadt Xin-Haruka und der große lissalische Tempel der Trägheit sind verlorengegangen – angeblich wurden sie aus unbekannten Gründen von einer Gruppe Metallischer Drachen dem Erdboden gleichgemacht. Nur die rätselhaften thassilonischen Ruinen der Tausend Säulen von Desgard sind noch vorhanden. Einst glaubte man, dass in jeder dieser turmartigen Säulen eine Garnison extraplanarer Soldaten untergebracht gewesen war, welche Krune mittels geheimer, von Lissala gelehrter Runen nach Golarion gerufen hatte. Krune soll auch der Erschaffer der ersten Gallertwürfel in den Schleimgruben Harukas gewesen sein, auch wenn der Standort dieser legendären Schlickkessel immer noch ein Geheimnis ist.

Relikte der Trägheit: Krune (und seine trägen Vorgänger) behaupteten, Lissala selbst hätte sie einzigartige Zauber gelehrt und ihnen beigebracht, einmalige magische Gegenstände zu erschaffen. Zu diesen angeblichen Geschenken der Göttin der Runen gehören die *Rune der Herrschaftlichen Sänfte*, der *Ring der reinen Hände*, das *Abbild des Lieblingsdieners, Schin-Tari*, das *Schwert der Trägheit* und der Zauber *Stibitzen (Pathfinder Abenteuerpfad: Das Erwachen der Runenherrscher)*.

SORSCHEN

Runenherrscherin der Wollust
Reich: Eurythnia
Herrscherwaffe: Doppelköpfige Guisarme

Solange Thassilon existierte, gab es nur eine Runenherrscherin der Wollust: Sorschen, die Herrin von Eurythnia. Insgesamt erlebten mit ihr nur zwei Runenherrscher Geburt und Fall des Thassilonischen Reiches – der andere war Xanderghul, der Runenherrscher des Hochmuts. Sorschen begleitete den Runenkaiser Xin bereits, als dieser Azlant verließ, um ins Exil zu gehen. Für ihre Dienste wurde sie mit dem Teilreich Eurythnia belohnt und erhielt von Xin den Titel Runenherrscherin der Liebe. Sorschen war eine wunderschöne Frau mit langem, fließendem Haar und großen Augen. Sie wurde entweder nackt oder in verführerischer, rot-purpurner Kleidung dargestellt, wobei stets ein verführerischer Ausdruck auf ihren Zügen lag. Sorschen führte einen obszön geformten Mithralstecken mit sich; im Kampf führte sie dagegen ihre Herrscherwaffe, eine doppelköpfige Guisarme mit männlichen und weiblichen Motiven, mit der sie zwei laszive Leibwächter herbeirufen konnte.



Sorschen meisterte die Magie der Lust – heute als Verzauberungsmagie bekannt. Nur Xanderghul war ein fähigerer Magier, allerdings machte sie dies mit ihrer verzaubernden Stimme und ihrer Willigkeit, sich auf alle Arten von Perversionen einzulassen, mehr als wett. Sorschen sexueller Appetit war legendär und brachte ihr den Ruf eines nimmersatten Lüstlings ein. Im Laufe ihrer Herrschaft verführte und verriet sie jeden einzelnen der anderen Runenherrscher – und möglicherweise sogar Xin selbst. Sie war subtil, verräterisch und kontrollierend und Meisterin darin, die Gelüste ihrer Rivalen zu erkennen und auszunutzen. Was sie nicht mittels Verführung oder politischer Winkelzüge erlangen konnte, holte sie sich mit Magie. Obwohl sie dafür bekannt war, jeden zu verraten, gewann sie wieder und wieder das Vertrauen der anderen Runenherrscher, selbst wenn ihre honigsüßen Worte und sinnlichen Streicheleinheiten diese letztendlich viel kosteten.

Eurythnia war das südlichste Teilreich Thassilons voll von fruchtbarem Ackerland und sinnlicher Passionen. Der Reichtum des Landes kam größtenteils aus dem Seehandel mit fernen Ländern zustande. Versklavte Sumpfriesen mussten die Schifffahrtslinien vor Sahuagin und Piraten beschützen. Dank importierter Gewürze war die eurythnische Küche einzigartig. Exotische Sklaven – hauptsächlich Elfen – zogen Sextouristen aus ganz Thassilon in die eleganten und extravaganten Bordelle des Reiches an.

Wie die meisten ihrer Gleichrangigen war Sorschen auf den Untergang Thassilons in Folge des Erdenfalls vorbereitet. Bewacht von Sippen treuer und unsterblicher Vampire versetzte Sorschen sich in Winterschlaf und mauerte sich selbst in geheimen Gewölben unter ihrem Palast in ihrer Hauptstadt Xin-Eurythnia ein. Diese Kammern waren in Wirklichkeit ein komplexes Puzzles über welches das Blut einer Menagerie exotischer Kreaturen geleitet werden sollte. Dieses sollte die schlafende Runenherrscherin langsam aufwecken, sobald die Gefahr gebannt war. Man glaubt, dass Sorschens Pläne offenbar nicht aufgegangen sind, da sie sich nie aus ihrer Gruft erhoben hat.

Sorschens Hinterlassenschaften: Die varisische Stadt Korvosa steht auf den Ruinen Xin-Eurythnias und mehrere markante Punkte in Varisia stammen aus Sorschens Herrschaftszeit. Zu diesen gehören der Torfuß, ein gewaltiger Fuß, der als einziges Teil von einer Statue Sorschens übriggeblieben ist, welche einst die Stadt überragte, sowie der Säulenwall aus 30 m hohen Säulen, der einst eine große Prozessionsstraße trug. Schloss Korvosa selbst steht auf der Großen Mastaba, jener gewaltigen Sandsteinpyramide ohne Spitze, die als Sorschens Palast und Festung diente. Die Kammern dieser Pyramide waren ihre arkanen Laboratorien und dienen nun als ihre Gruft. Sorschen ließ auch zahlreiche Statuen von sich in ganz Eurythnia errichten, von denen nur noch eine steht: das Liebfrauenlicht. Zu Sorschens Zeit war dieses Licht der Herrin zugleich Palast, Schatzkammer und Symbol der Macht und Schönheit der Runenherrscherin der Wollust. Heute allerdings erhebt es sich aus der Moddermarsch und dient nur noch als Leuchtfeuer für vorbeifahrende Schiffe. In der Moddermarsch liegt auch die Versunkene Königin, eine Steinpyramide, welche das gigantische Steinrelief einer nackten Runenherrscherin trägt. In der Pyramide befindet sich Sorschens größtes Werk, das *Becken der Ewigen Morgenröte*, ein Artefakt, welches die Energien von Leben und Tod manipulieren konnte. Zudem verbarg Sorschen mehrere Klone ihrer selbst über Thassilon verteilt. Die meisten davon existieren zwar nicht mehr, einige allerdings warten noch immer auf die richtige Verknüpfung von Ereignissen, um zum Leben zu erwachen. Eine wieder erwachte Sorschen könnte unter den richtigen Umständen sogar einen dieser Klone für ihre eigenen Zwecke einspannen.

Relikte der Wollust: Sorschen hat viele Zauber und magische Gegenstände erschaffen, welche immer noch existieren, darunter *Ascheia*, das *Schwert der Wollust*, *Sorschens Spiegel*, die *Rune der Herrin*, das *Becken der Ewigen Morgenröte*, das *Schillernde Gewand*, die *Knute des Sadisten* und der Zauber *Unbewusste Absicht* (*Pathfinder Abenteuer: Das Erwachen der Runenherrscher*).

Xanderghul

Runenherrscher des Hochmuts
Reich: Cyrusian
Herrscherwaffe: Luzerner Hammer aus einem unbekannten Himmelsmetall



Xanderghul war der Runenherrscher des Hochmuts, Satrap von Cyrusian und Fürst auf dem Pfauenthron. Als mächtigster der sieben Runenherrscher war er einer von zwei Runenherrschern, die ihr Reich während der ganzen Existenz Thassilons als Oberhaupt beherrschten – die andere war Sorschen, die Runenherrscherin der Wollust. Xanderghul war ein hochrangiger azlantischer Adeliger gewesen, welcher das Reich für todgeweiht und schwach erachtet hatte, so dass er mit Xin zu neuen Ufern aufbrach, um im Exil ein neues Königreich zu gründen, in dem er in Pracht und ehrlichem Stolz herrschen konnte. Obwohl er einer von insgesamt sieben Runenherrschern war, glaubte Xanderghul, aufgrund seiner Stellung als einer der ersten Vertrauten Xins, erster unter Gleichen zu sein. Man kannte ihn unter vielen Titeln, z.B. Herr der Illusionen und Meister des starren Auges. Nach Xins Tod ernannte er sich selbst zum Erben des ersten Runenkaisers und krönte sich zum Rechtmäßigen Kaiser Thassilons. Kurz vor dem Erdenfall erhob er sogar Ansprüche auf den azlantischen Thron.

Xanderghul war ein äußerst gutaussehender Mann mit einem sauber gestutzten Bart. Seine ernsten und hoheitlichen Züge verwiesen auf seine Abstammung von uralten Königen. Er führte stets einen gefiederten Stab aus Guajakholz mit sich. Seine Herrscherwaffe, ein Luzerner Hammer aus Himmelsmetall, wurde angeblich von Xin selbst geschmiedet. Der arrogante und überaus selbstbewusste Xanderghul war ein Meister des Geistes, des Leibes, der Seele und der Magie des Stolzes – heute als Illusionsmagie bekannt. Er war ein meisterhafter Diplomat, welcher die Kriege und Intrigen der anderen Runenherrscher als unter seiner Würde erachtete. Der große Lindwurm Fafnerb, der Vater aller Lindwürmer, welcher heute noch den Grungirwald für sich beansprucht, gehörte zu Xanderghuls Ratgebern. Der Runenherrscher nutzte Drachen – egal ob verbündet, gezähmt oder versklavt – als Symbol seiner Macht. Er war ein Anhänger des rätselhaften Pfauengeistes und der einzige Runenherrscher, der öffentlich diese Religion anerkannte. Unter seinem Schutz gediehen Gruppen wie der Theraorden und der Grünfederorden.

Cyrusian war das größte und mächtigste der thassilonischen Teilreiche. Nach der Aufgabe der großen Stadt Xin nach dem Tod des ersten Runenkaisers, war Xin-Cyrusian bis zum Untergang des Reiches de facto die Hauptstadt Thassilons. Cyrusian sollte ein Paradies für die Besten, Klügsten und Reichsten unter den Bürgern Thassilons sein und besaß größere Monumente als die andere Teilreiche, die alle zum Ruhme Xanderghuls errichtet worden waren. Aufgrund der zentralen Lage seines Reiches hatte Xanderghul großen Einfluss auf den Handel und die Kommunikation im Reich und seine Städte waren die größten und bevölkerungsreichsten überhaupt. Zur Freude der Bürger und zum Schutz des Landes hüllte der Runenherrscher dieses in Illusionen. Kein anderer Runenherrscher wagte es, in Cyrusian einzufallen, da niemand die wahre Stärke von Xanderghuls Armeen und Verteidigungsanlagen kannte. Xin-Cyrusian, Xanderghuls Hauptstadt, war Thassilons größte Stadt und wurde von Legionen gebundener Engel und versklavter Drachen und Riesen bewacht. Xanderghul herrschte von der Zitadelle Arete aus; über diesen Ort gibt es widersprüchliche Beschreibungen, die von einem unglaublich hohen Turm, bis hin zu einem wundersamen, schwebenden Schloss reichen.

Xanderghuls Hinterlassenschaften: Die Stadt Xin-Cyrusia und Xanderghuls Zitadelle Arete liegen irgendwo vergessen im Kodargebirge, doch eine andere cyrusische Großstadt, Torandey, existiert noch heute – auf ihren Ruinen wurde die Stadt Jol in den heutigen Reichen der Lindwurmkönige errichtet. Die Ruinen von Justnoque, einer anderen Stadt, dagegen ragen immer noch aus dem eisigen Wasser der Brodelnden See. Dies gilt auch für Udeomel, besser bekannt als die Versunkene Stadt, einem nördlichen Außenposten in der Sturmstraße in Trümmerbucht. Irgendwo in Xanderghuls einstigem Reich, welches er einst beanspruchte, befinden sich die Smaragdkammern, errichtet als affrontartige Verspottung gegenüber Xin: ein tausendtüriger Schrein, der angeblich einst als Portal zur legendären Schatzkammer des ersten Runenkaisers diente. Ebenfalls befindet sich in seinem ehemaligen Reich die Festung der Grünen Feder, ein fliegendes Schloss des Grünfederordens, welches einst hoch in den Kodarbergen abstürzte und wo seitdem grausame Grabesritter in Ewigkeit dem rätselhaften Pfauengeist dienen.

Relikte des Hochmuts: Unter den vielen Zaubern und magischen Gegenständen, welche Xanderghul zugeschrieben werden, sind *Baraket*, das *Schwert des Hochmuts*, die *Handschuhe der leeren Hände*, der *Mantel der Befehlsgewalt*, die *Rune des Unergründlichen* und der Zauber *Kleidung der Führerschaft* (*Pathfinder Abenteuerpfad: Das Erwachen der Runenherrscher*).

ZUTHA

Runenherrscher der Völlerei
Reich: Gastasch
Herrscherwaffe: Lebenskraftraubende Knochensense

Der letzte Runenherrscher der Völlerei war Zutha, der Herr von Gastasch. Er war ein Untoter ähnlich einem Leichnam, allerdings viel mächtiger, furchtbarer und beispiellos in seiner Art. Sein Vorgänger, Runenherrscher Goparlis, befasste sich mit an Besessenheit grenzender Akribie mit dem Diebstahl eines von den Nekromanten der Runenschmiede gefertigten magischen Schwertes von wahrer Meisterarbeit. Zutha, einer seiner Lehrlinge, nutzte diese Beschäftigung seines Meisters, um diesen zu verraten und selbst zum Runenherrscher der Völlerei aufzusteigen. Kurz darauf übergab er Goparlis' Leiche dem Grabesritter Ungarato. Im Gegenzug trat dieser mitsamt dem gestohlenen Schwert in seine Dienste. Die Waffe sollte später den Namen des Untoten tragen.



Zutha war ein Meister der Nekromantie, damals als Völlereimagie bekannt. Er war entsetzlich fett, wobei sein Fleisch teilweise bereits faulte und die Knochen freilagen. Dennoch besaß er dieselben Sinneswahrnehmungen wie ein Lebender, war aber stets auf die stetige Zufuhr gestohlener Lebensenergie angewiesen.

Es dürfte kaum überraschen, dass Zutha ein lasterhafter Feinschmecker mit abartigem Geschmack war, der sich Sklaven aus der ganzen Welt importieren ließ, um diese zu exotischen Mahlzeiten zuzubereiten, die er dann verspeisen konnte. Es heißt, dass er niemals dasselbe zwei Mal aß. Trotz all seiner Macht und seines Ruhm hatte er für die Symbole der Herrschaft eigentlich nur Verachtung übrig und kleidete sich meist in zerlumpte Roben. Trotzdem bediente er sich aber einer pompösen Sammlung von magischen Ringen und *Ionensteinen*, welche derart magisch verbunden waren, dass sie eine nie wieder dagewesene Waffe bildeten. Der schlaue und listige Zutha nutzte die Macht des Handels, um seine Gleichrangigen gegeneinander auszuspielen, so dass er und sein Reich weniger beachtet wurden. Er verkaufte Versorgungsgüter an beide Seiten, so dass er nie Partei für eine Seite ergriff. Wer sich gegen ihn wandte, musste jedoch bald feststellen, dass für selbstverständlich erachtete Alltagsgegenstände knapp wurden.

Zutha war von der Unsterblichkeit besessen und litt unter einem unnatürlichen Hunger. Daher vollzog er viele unaussprechliche Experimente in den Fleischgruben unter seiner Hauptstadt Xin-Gastasch. Wie die anderen Runenherrscher sah auch er Thassilons Untergang voraus und unternahm Schritte, nicht Teil davon zu werden. Im Gegensatz zu seinen Gleichrangigen benötigte er als Untoter dazu jedoch aber ein Seelengefäß. Hierfür nutzte er das *Fraßbuch*, ein ketzerisches Werk mit Seiten aus Menschenhaut, das in Knochen gebunden mit dem Blut tausender Sklaven geschrieben worden war. Um die Zerstörung des Seelengefäßes und seiner Seele zu verhindern, ließ Zutha es in drei Bände aufteilen. Diese drei machtvollen Artefakte verstaute er an drei unterschiedlichen Orten seines Reiches. Jedoch erwiesen sich seine Diener nach dem Erdenfall als nicht sonderlich treu, da sie die drei Teile des *Fraßbuches* über ganz Avistan verstreuten. Nun taucht immer wieder einer der drei Bände aus der Versenkung auf, nur um alsbald wieder zu verschwinden.

Das Reich Gastasch war weites, fruchtbares Land, reich an Kupfer und Zinn und gesegnet mit reichhaltigen Getreide- und Roggenernten sowie gedeihenden Schafherden, deren Wolle die Händler des Landes gewinnbringend an andere Teilreiche weiterverkauften. Das Volk folgte dem Beispiel seines Runenherrschers und lebte in Völlerei. Die Sicherheit wurde aber ständig durch Ankhegs, Landhaie und Räubern aus anderen Landstrichen bedroht. Zuthas Hauptstadt Xin-Gastasch bot Besuchern und Einheimischen zahllose Freuden der Völlerei. Die Reichen der Stadt ließen sich in extravaganten Mausoleen und Beinhäusern bestatten oder bezahlen unglaublich hohe Summen, um als intelligente Untote wie Leichname oder Vampire weiter zu existieren. Die Toten der Unterschichten dagegen wurden für Experimente in Gastaschs nekromantischen Akademien genutzt oder als geistlose Untote wiederbelebt. Viele davon bildeten das Rückgrat der nimmermüden untoten Armee, welche die Mauern Xin-Gastaschs bemannte.

Zuthas Hinterlassenschaften: Nur wenig ist noch von Zuthas Gastasch übriggeblieben. Man glaubt, dass der Seraphenstieg im orkischen Belkzens Boden während seiner Herrschaft errichtet wurde. Die Schwarzen Plätze von Ungevick werden für die Überreste einer gewaltigen nekromantischen Maschine von unbekanntem Nutzungszweck gehalten. Diese These wird auch durch die vielen dort umgehenden, körperlosen Untoten unterstützt.

Relikte der Völlerei: Zutha und seine Vorgänger haben viele nekromantische Zauber und magische Gegenstände erschaffen, von denen viele immer noch existieren, darunter die *Rune des Gehorsams*, das *Hungerzepter*, das *Fraßbuch*, *Ungarato*, das *Schwert der Völlerei*, *Zuthas Sphärenboot*, der *Runensklavenkessel* und der Zauber *Totenwein* (*Pathfinder Abenteuerpfad: Das Erwachen der Runenherrscher*).



Leng, der Schrecken jenseits der Träume

Der Schantak flog nun tiefer und enthüllt mir unter den Wolken eine graue, öde Ebene, auf der man in der Ferne winzige, schwache Feuer erkennen konnte. Während sie vom Himmel herabstiegen, passierten sie in Intervallen einsame Steinhütten aus Granit und trostlosem Stein, in deren winzigen Fenstern blasse Lichter glommen. Aus diesen Hütten und Dörfern drang ein schrilles Dröhnen der Sackpfeifen und ein Übelkeit erregendes Rasseln der Crotala. All dies bewies, dass die Bewohner von Inganok mit ihren geographischen Gerüchten im Recht waren – schliesslich hatten Reisende schon früher solche Geräusche gehört und wussten, dass sie von dem kalten Wüstenplateau hinüberwehten, welches normale, geistig gesunde Menschen niemals besuchten: jenen vom Bösen und von Geheimnissen Ort namens Leng…

– H.P. Lovecraft: Die Traumsuche nach dem unbekannten Kadath

Die Dimension der Träume liegt irgendwo jenseits der gewöhnlichen Ebenen des Großen Jenseits. Es ist ein Reich, welches von den kollektiven Träumen intelligenter Wesen aus dem ganzen Kosmos zugleich erschaffen und angetrieben wird. Jenseits seiner fernen Gestade wiederum liegt Leng. Diese Wind gepeitschte Hochebene zwischen den Armen großer Bergketten senkt sich bis zum Traumgestade. Über das öde Hochland verteilt liegen Dörfer aus Steinhütten, welche die Reste einer unermesslich alten Zivilisation zu sein scheinen, die hier einst existiert hat. Diese zumeist lange verlassenen, finsteren Ruinen sind oft voller übler halb humanoider Bewohner von Leng, welche ihre eigenen barbarischen und unergründlichen Ziele verfolgen. Die wenigen bewohnten Dörfer können, dank in ihnen brennender böser Feuer, nachts aus der Ferne entdeckt werden. Doch auch in den verlassen geglaubten Dörfern brennen in der tintenschwarzen Dunkelheit der leng'schen Mitternacht oft dieselben bösen Flammen.

Niemand reist grundlos durch die Ödlande von Leng und jeder meidet die verdammten Dörfer. Die Geschichten über Leng sind in der Regel wahnsinniges Geplapper von Traumwandlern, die durch das Gesehene den Verstand verloren haben, oder das Gemurmel der Bewohner der Städte der Traumlande mit ihren leblosen Augen. Diese glücklosen Seelen sprechen von den kalten und verfallenden Ruinen, von dain lauernden, entsetzlichen Kreaturen und den furchtbaren Jagden der degenerierten Bewohner, welche in gewalttätigen Orgien enden. Sie sprechen von grauenvollen Taten und Ritualen, welche für ein Monster in gelber Robe ausgeführt werden, das als der Hohepriester, der nicht genannt werden darf, beschrieben wird. Und sie geben finstere Hinweise auf noch schlimmere Rituale, welche von dieser Gestalt zu Ehren anderer, unbekannter Schrecken vollzogen werden.

Leng existiert an einer Art Weggabelung. Es ist ein eigenes Reich und doch von überall her über die Dimension der Träume zu erreichen. Diese Traumreisenden können ihr Leben damit verbringen, die Künste zu erlernen, in wachem Zustand die Straßen der Träume zu bereisen. Vielleicht besitzen sie diese Fähigkeit aber auch als junge, leicht zu beeindruckende Kinder, nur um sie zu verlieren, wenn sie älter und erwachsen werden und die Träume der Kindheit hinter sich lassen. Viele suchen nach seltsamen Drogen und Stoffen, die es ihnen ermöglichen, diesen Traumzustand zu erreichen. Und manche verzichten gänzlich auf ihr Leben in der wachen Welt und entscheiden sich stattdessen, in einem halb vergessenen Fantasiereich der Wunder zu leben. Doch wenn diese Traumreisenden das Reich der Albträume betreten oder zu weit in die Traumlande vordringen, mag es geschehen, dass sie sich an den öden Gestaden Lengs wiederfinden. Von dort blicken sie hinauf zu der scheinbar endlosen, zerstörten Hochebene. Wenn sie Glück haben, finden sie einen Weg wieder aufzuwachen oder sich in sicherere Länder zurückzuziehen, ehe die Nacht hereinbricht und die Feuer landeinwärts entzündet werden.

Die Geographie Lengs ist voller Extreme: Endlose Ebenen aus leerer Öde erheben sich von einer felsigen Küste aus schwarzen Felsen und kalter Gischt und steigen hinauf zu einem Kordon unmöglich hoher Berggipfel, die sie zu beiden Seiten umschließen wie ein Trichter, der den ahnungslosen Reisenden zu einem unaussprechlichen Schicksal in dem Tal führt, wo sie sich schließlich treffen. Doch gibt es keine zwei völlig übereinstimmenden Beschreibungen des Landes, als würde sich die Topographie abhängig vom Ausgangspunkt des Reisenden verändern und anpassen. Manche der wenigen Gelehrten, die von Leng wissen, spekulieren, dass das Land eine direkte Verlängerung zahlloser Welten zugleich sei. Daher sei die Geographie für jeden einzigartig entsprechend seiner Verbindungen zur wachen Welt. Es könnte sein, dass Leng in Wahrheit grenzenlos ist und in Wirklichkeit die Materielle Ebene mit ihren Unmöglichkeiten umschließt – oder dass Leng jedes Mal ein wenig wächst, wenn ein neuer Träumer einen Albtraum erlebt und mit seinem Schrecken der Ebene Kraft verleiht.

Am leichtesten gelang man nach Leng über das Meer, doch einige Waghalsige konnten örtliche Führer aus den Traumlanden dazu bringen, ihnen verborgene Pfade und Pässe durch die Berge zu zeigen. Und in jenen Nächten, in denen der rätselhafte Vollmond tief über der Hochebene steht, befahren schwarze Schiffe das Meer und stellen andere Möglichkeiten für den Tollkühnen oder Unglückseligen dar, nach Leng zu gelangen.

Die Hochebene steigt an, je weiter sie sich von der Küste entfernt, bis sie schließlich auf noch ödere Berge stößt – diese sind zwar bei weitem nicht so hoch wie jene, die das Land begrenzen, müssen von Reisenden aber dennoch überwunden werden. Jenseits dieser Grenzberge liegt der wahre Schrecken der Halbebene: ein unmöglich hoher Berg von zahllosen Kilometern Ausdehnung, gegen den alle anderen Bergen von Leng winzig scheinen. Auf dem Gipfel dieses Berges befindet sich die entsetzliche unbekannte Stadt Kadath. Dort sollen angeblich dunkle Götter umgehen und jeden verschlingen, der ihre Einsamkeit zu stören wagt.

DIE PLANAREN EIGENSCHAFTEN VON LENG

Leng existiert jenseits der Dimension der Träume, wo sich die Albträume überlappen und eine fremdartige Realität bilden, die keines normalen Träumers Werk ist. Vielleicht handelt es sich um die Träume mächtiger Wesenheit von urzeitlichem Wahnsinn außerhalb der Realität. Leng besitzt die folgenden Eigenschaften:

Normale Schwerkraft und Zeit

Endliche Form: Leng wird auf drei Seiten von Bergen begrenzt und auf der vierten von einer rätselhaften Küstenlinie, so dass die Ausdehnung der Hochebene begrenzt ist. Allerdings ändert sich ihr Aussehen in Abhängigkeit vom Ursprungspunkt jedes Reisenden, so dass Schätzungen ihrer Größe stark variieren können. Zudem gibt es Überlappungen zu zahlreichen Welten der Materiellen Ebene. Die Eigenschaften und Teile der Ebene ragen daher weiter in jene Bereiche hinein, wo es solche Kontakte gibt.

Göttlich wandelbar: Nicht einmal die größten Gelehrten haben eine Idee, wer imstande ist, dieses Reich nach seinen Launen zu verändern.

Starke Chaotische Gesinnung, Leichte Böse Gesinnung

Bewohner und Gefahren

Trotz der Kälte und Abgeschiedenheit gibt es in Leng eine überraschende Menge unterschiedlicher Kreaturen:

Bewohner von Leng: Die namengebenden Bewohner dieses Albtraumlandes haben grob humanoide Gestalt, welche sie unter aufgeblähten Roben, Turbanen und Schleiern verbergen. Sie bereisen das Meer vor Leng, die Traumdimension und die wachende Welt mit ihren schwarzen Schiffen und erwerben mit seltsam makellosen Rubinen Sklaven und scheinbar zufällig ausgewählte Waren für unbekannte Zwecke. Doch selbst diese Bewohner haben Herren und dienen häufig den entsetzlichen Mondbestien, welchen sie als Diplomaten, Arbeitssklaven und Nahrung dienen. (Siehe *Pathfinder MHB II*, S. 38.)



Bewohner von Leng

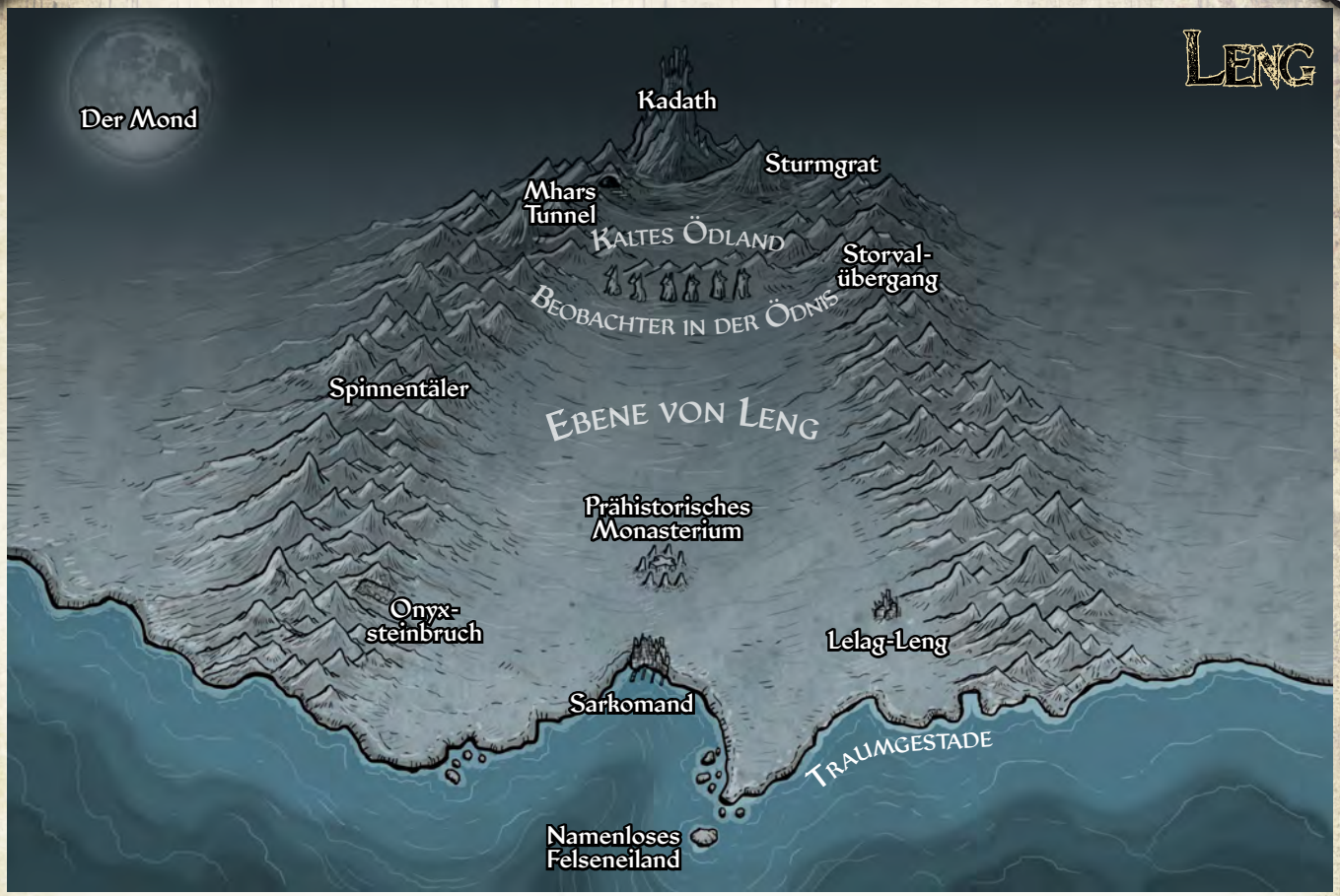
Blutrote Wanderer: Neben den purpurnen Lengspinnen gibt es auf der Hochebene noch andere Spinnenartige. In einigen der abgelegeneren Tälern hängen gewaltige Säcke aus geronnenem Blut und Haut. Dies sind die Stöcke der Blutroten Wanderer. Im Gegensatz zu Lengspinnen verspüren diese Kreaturen keinen Zorn auf Humanoide, sondern betrachten sie als Nahrung. Die Blutroten Wanderer leben von frischem Blut. Da sie gleichermaßen auf dem Boden und in der Luft zurechtkommen, weiß man, dass Blutrote Wanderer bereits zu Fuß von Leng aus zum Mond gereist sind. (Siehe *Das Erwachen der Runenherrscher*, S. 407)

Dholen: Diese gewaltigen, grabenden Schrecken gibt es nur in der Unterwelt tief unter der Hochebene. Es gibt keine verlässlichen Berichte über ihr Aussehen oder ihre Lebensweise. Man erzählt sich aber leise, sie seien Teil eines großen Zuchtprojektes mächtiger, nichtmenschlicher Arkanisten, wobei auch dies reine Spekulation ist. (Siehe Seite 424).

Ghule und Grule: Die Ghule und Grule unterscheiden sich stark von den relativ schwachen Untoten der wachen Welt. In Leng ist der typische Ghul ein eher tierhafter Untoter mit einer Hundeschnauze und Hufen statt Füßen. Lengghule sind zugleich mächtiger als ihre Artgenossen in der wachen Welt (siehe Seite 232 für die Spielwerte eines typischen Ghuls von Leng). Sie besitzen oft Stufen als Alchemisten, Hexen, Magier oder Mystiker. Ein Lenggrul ist eigentlich ein Lengghul mit mehr Volkstrefferwürfen und einer Aura des Gestanks, doch in den Tiefen unter Leng liegen diese beiden „Völker“ oft im Krieg. Man weiß, dass Lengghule manchmal Besuchern helfen, welche ihnen Aas schenken, während die Grule brutaler und tierhafter sind.

Gugs: Die vierarmigen Riesen von Lengs Unterwelt unterhalten eine verborgene, von Wehrmauern umgebene Stadt irgendwo in den dunklen Tiefen. Gugs führen oft Krieg mit den Lenggrulen und verspeisen diese sogar. Viele von ihnen verspüren aber eine ungewöhnliche Furcht vor den Ghulen von Leng. Ein Gug kann mit Leichtigkeit eine Handvoll Grule vernichten und sich so eine gute Mahlzeit sichern – aus diesem Grund allerdings reisen Grule oft in Rudeln und greifen Gugs in der Masse an, daher ist der Ausgang solcher Kämpfe meist ungewiss. Auch wenn Ghule eigentlich körperlich schwächer sind als ihre Grulverwandten, verspüren Gugs vor ihnen eine unerklärliche Furcht und ziehen sich fast immer zurück, wenn sie ihnen begegnen, egal um wie viele Ghule es sich handelt. (Siehe *Pathfinder MHB*, S. 135.)

Lengspinnen: Diese Kreaturen waren einst die vorherrschenden Bewohner der Hochebene von Leng, bis ein umfangreicher Krieg mit den Bewohnern von Leng sie vor einer Ewigkeit an den Rand des Aussterbens gebracht hat. Nun lauern diese gigantischen Spinnenwesen an den Randgebieten Lengs in schattigen Tälern und halten stets Ausschau nach Humanoiden. Wer ihren Nestern zu nahe kommt, wird eingefangen und gefoltert, so dass die Lengspinnen wenigstens für kurze Zeit die Macht genießen können, welche sie einst besessen haben. (Siehe *Pathfinder Monsterhandbuch II*, S. 158.)



Mondbestien: Die wahren Herren der Bewohner von Leng sind die Mondbestien, aufgequollene Monstrositäten mit bleichen Speckrollen und Gesichtern, die aus rosigen Tentakeln bestehen. Sie stammen von dem über Leng hängenden Mond, wo sie die Wasserkanäle an Bord der schwarzen Galeeren bereisen, welche mit ihren Sklaven bemannt sind. Die Mondbestien sind Sklavenjäger und –halter und betrachten andere Völker als niedere Wesen, die nur darauf warten, in Knechtschaft gezwungen oder zu noch finsteren Zwecken verwendet zu werden. (Siehe *Pathfinder Monsterhandbuch III*.)

Nachtdürre: Die Nachtdürren suchen Lengs Berge und Unterwelt heim. Man weiß, dass sie einsame Reisende entführen und nachts fliegend über unvorhersehbare Entfernungen verschleppen. Dies geschieht oft im Auftrag eines Herrn, da Nachtdürre von der Intelligenz her eher Hunden ähneln und zu großer Loyalität erzogen werden können. Aus irgendeinem Grund verspüren Schantake große Furcht vor Nachtdürren und fliehen vor ihnen. (Siehe Seite 448).

Schantake: In den Bergen von Leng leben zahlreiche Schantake. Man trifft sie auch im Schatten des Großen Steinbruchs an, wo sie ahnungslose und unachtsame Reisende jagen. Die Schantake von Leng scheinen mit den Bewohnern Kadaths im Bunde zu stehen und dem Unbeschreibaren Hohepriester. (Siehe *Pathfinder Monsterhandbuch II*, S. 220.)

Andere Bewohner: Neben diesen wichtigsten Bewohnern gibt es in den Ecken und Winkeln von Leng noch viele andere Kreaturen, z.B. Ameisenlöwen, Basilisken und Schreckhähne auf den steinigen Ebenen, Belkers Mantikore und Wendigos in den eisigen Höhenzügen und Leuchtende Kinder und geflügelte Urhage in der Kalten Öde und den dunklen Steinbrüchen.

Reiseführer

Obwohl Leng öde und monoton wirkt, können tüchtige Entdecker eine überraschende Menge einzigartiger Örtlichkeiten und Plätze finden, wenn sie wissen, wo sie danach suchen müssen – und so sie auch lange genug überleben, um sie zu erreichen!

Beobachter in der Ödnis: Berghohe, gewaltige Skulpturen zweiköpfiger wolfsartiger Wächter markieren den Rand der Kalten Öde. Man weiß, dass Schantaks auf den Beobachtern nisten. Der wahre Schrecken besteht aber darin, dass die Statuen lebendig sind und über eine bösartige Intelligenz verfügen. Sie können sich bewegen und zerstören jeden, der es wagt, die von ihnen bewachte Grenze zu überschreiten.

Kadath: Kadath, die unmögliche Schlossstadt, ist eine große, befestigte Zitadelle auf dem höchsten Berg am abgelegensten Ende Lengs. Der Berg aus schwarzem Gestein ist dutzende Kilometer hoch und höher und steiler, als eine normale, geologische Formation eigentlich sein dürfte. Es gibt keine bekannten Pfade, die hinauf führen, so dass nur

Ein Besuch in Leng

Leng kann zwar durch die Dimension der Träume erreicht werden, doch muss man nicht körperlich dorthin reisen, da ein SL in Form von Träumen den SC einen Blick auf Leng gestatten kann. Diese Kurzepisoden ermöglichen es den Spielern, die fremdartigen, dort wartenden Schrecken zu erblicken, ohne in der fremden Dimension zu stranden oder Opfer der dortigen Gefahren zu werden. Diese flüchtigen Visionen können auch als Vorahnung auf eine Reise in dieses furchtbare Reich dienen, damit die SC eine Ahnung haben, wo sie gelandet sind, wenn sie einen Fuß auf die kalte Hochebene von Leng setzen.

fliegende Kreaturen oder jene mit mächtiger Magie hinauf gelangen.

Der ganze Gipfel dieses kolossalen Massivs wird von einer unvorstellbaren Festung bedeckt. Diese besteht vollständig aus schwarzem Onyx und scheint aus dem Boden gewachsen zu sein Die Stadt selbst ist mehrere Kilometer hoch und sitzt auf dem Berggipfel als Ansammlung zahlloser Kammern und kilometerlanger Gänge, die in ihrer Form zwischen Goblingröße und zyklopischen Passagen variieren, welche Göttern angemessen wären – und genau solche Wesen leben dort auch. Man sagt, dass fremdartige Götter aus unbekannten Pantheons in Kadath leben würden. Was sie repräsentieren und welche Kulturen sie verehren, sind große Rätsel. Niemand wagt es, die unmöglichen Höhen zu erklimmen, um sich diesen unbekannten Wesenheit zu Füßen zu werfen. Wer es versucht hat, der ist ihrem Wächter und Beschützer begegnet: Nyarlathotep, dem Kriechenden Chaos, der angeblich die Schwelle zum Willen des urzeitlichen Chaos im Zentrum des Universums ist. Nur wenige, die sich in die Gegenwart des Kriechenden Chaos gewagt haben, sind zurückgekehrt, um darüber zu berichten.

Zum unbekannten Kadath ist zu vermerken, dass die wenigen, welche den Berg teilweise erstiegen haben und einer Begegnung mit Älteren Göttern oder Mächten der Äußeren Sphäre aus dem Weg gehen konnten, berichten, dass die Hochebene von Leng sich zwischen begrenzenden Bergketten in nicht weniger als zwei Richtung herabsenkt und schließlich an einer grauen Küstenlinie endet. Es scheint, dass Kadath nicht nur auf die golarischen Traumlande herabblickt, sondern auch auf die anderer Welten. Ob die Hochebene von Leng, welche zu diesen Traumlanden hin reicht, eine Art Spiegel des bekannten Bereiches oder an Bewohnern und Örtlichkeiten völlig anders ist, ist ein großes Geheimnis. Diese fernen Gestade wurden bisher nur von den Höhen des Berges von Kadath aus erblickt und es ist bisher noch niemand auf dessen anderer Seite hinabgestiegen, um sie in Augenschein zu nehmen.

Wer Kadath zu nahe kommt und die Stadt betrachtet, erlangt oft Visionen der dort lauernden Schrecken. Wenn ein gesunder Geist erstmals einen guten Blick auf das unbekannte Kadath werfen kann, muss ihm ein Willenswurf gegen SG 15 gelingen, um nicht durch den Anblick 1W4 WE-Schaden zu erleiden – 25% derjenigen, deren Willenswurf misslingt, werden zudem wahnsinnig (bestimme die Art des Wahnsinns zufällig unter zu Hilfe nahme von Seite 248 des *Pathfinder Spielleiterhandbuchs*).

Kaltes Ödland: Jenseits der Beobachter in der Ödnis, wo die Gebirgsgrenzen Lengs auf Kadath zustreben, liegt das Kaltes Ödland, eine felsige Wüste, die auf immer in tiefste Nacht gehüllt ist. Die Sonne geht nie über der Kalten Öde und dem jenseits davon liegenden Kadath auf. Entfernungen sind hier äußerst ungenau, manchmal benötigt man in den finsteren Landen nur einen oder zwei Tage zum nördlich gelegenen Vorgebirge Kadaths, manchmal aber auch viele Monate oder sogar Jahre!

Lelag-Leng: Diese primitive Ansammlung steinerner Hütten und hölzerner Häuser wird von einem Volk primitiver kleiner, kahlköpfiger Humanoider mit kleinen Augen und brauner, wettergegerbter Haut bewohnt. Viele halten sie für degenerierte Menschen, doch etwas an ihnen wirkt absolut fremd. Man weiß, dass sie mit exotischen Seidenstoffen handeln, die sie den Bewohnern von Leng verkaufen. Und angeblich wird diese abgelegene Ortschaft von einem mächtigen Hexenmeister beherrscht und beschützt.

Mhars Tunnel: Dieser gewaltige Tunnel mündet an einem Ende in einen Graben in der Höhe des Berges von Kadath. Auf diesem Weg versuchte der Große Alte Mhar sich in die Materielle Ebene nahe dem Storvalübergang hindurch zu bohren, ehe er im Felsen schließlich feststeckte. Von diesem zentralen Tunnel gehen zahlreiche Seitentunnel ab, die in diverse Taschendimensionen und Kammern führen. Niemand hat bisher gewagt, in die äußersten Tiefen dieser Grabung vorzustoßen, da man fürchtet, dass Mhar immer noch irgendwo dort ruhelos warten könnte.

Der Mond: Dieser geisterhaft weiße Planetoid hängt ruhig über den gesamten Traumlanden der Dimension der Träume. Für manche ist er eine romantische Kugel aus sanftem, silbernem Licht, für andere ein entsetzlicher Totenkopf oder der Auslöser lykanthropischen Wahnsinns. Über der Hochebene von Leng besitzt er jedoch seinen finstersten Aspekt als Ziel der von Sklaven bemannten schwarzen Galeeren der Mondbestien. Nur mit Hilfe dieser fremdartigen Fahrzeuge oder anderen, phantastischeren Mitteln kann man die weite Kluft zwischen dem Land und dem Satelliten am Himmel überwinden. Dann enthüllen sich die wahren Schrecken seiner abgewandten, dunklen Seite, wo zyklopenhafte Städte aus grau-weißem Stein an den Gestaden eines öligen Meeres stehen.

Namenloses Felseneiland: Dieser kahle Felsen erhebt sich mehrere Kilometer vor den Traumgestaden aus dem Meer. Er dient den Mondbestien als Zitadelle. Sollte ein Schiff dem Felsen nahe genug kommen, kann man an den Seiten des Felsen dieselbe, seltsam proportionierte Architektur entdecken, die man auch in den Städten der Mondbestien auf dem Mond findet. Auf der Spitze des Gipfels der Insel erhebt sich ein großer Tempel eines nicht zu benennenden Gottes, in dem angeblich eine bodenlose Grube bis in die Unterwelt hinab führt. Die ganze Insel ist voll von Mondbestien und ihren Sklaven.

Onyxsteinbruch: Diese gewaltige, in den Fuß der Leng umgebenden Berge, getriebene Grube ist 7,5 km breit, 15 km lang und mehr als 3 km tief. Es heißt, dass hier der Onyx, aus dem die große Zitadelle des unbekannten Kadath errichtet wurde, gewonnen worden sei. Rund um diesen Steinbruch

gibt es noch kleinere Steinbrüche, welche teilweise von Völkern von jenseits der Grenzen Lengs betrieben werden. Diese kommen mit Yak-Karawanen über die unteren Bergpässe auf die Hochebene.

Prähistorisches Monasterium: Auf der windgepeitschten Felsebene stehen diese fensterlosen, gedrungenen Steingebäude kreisförmig angeordnet. Unter dem Kloster residiert der Unbeschreibbare Hohepriester. Diese albtraumartige Gestalt wird von den Bewohnern von Leng und vielen anderen Lebewesen auf der Hochebene verehrt. Sie hüllt ihren aufgeblähten, klumpigen Leib stets von Kopf bis Fuß in eine gelbe Seidenrobe und das Gesicht mit einem blutbefleckten Schleier aus demselben Material. Der Hohepriester steht vor einem mit Schatten gefüllten Brunnen und spielt seltsame Melodien auf seiner Sackpfeife, während er darauf wartet, dass ihm neue Opfer gebracht werden.

Sarkomand: Am Fuße einer hohen Basaltklippe steht eine bröcklige Ruine aus rissigen Steinen und zerbrochenen Säulen. Einst war Sarkomand die Hauptstadt von Leng. Im Stadtzentrum stehen zwei seltsame heile Sphinxstatuen, welch eine Treppe bewachen, die in die unbekannten, finsteren Tiefen unter der Hochebene hinabführt. Die Ruinen wirken leer und verlassen, doch wer so dumm ist, hier sein Nachtlager aufzuschlagen, wird feststellen, dass mit Einbruch der Dunkelheit schwarze Galeeren an den zerfallenen Kais anlegen. Dann füllt sich die Stadt mit Horden von Bewohnern von Leng und beginnt ein orgiastischer Karneval voller Händler, Völlerei und Gewalt gegenüber Eindringlingen, die sie in den Ruinen antreffen.

Spinnentäler: Diese dämmrigen Täler sind die letzte Zuflucht der Lengspinnen. Dort haben sie gewaltige Konstruktionen auf Netzen und Stein angelegt, welche ihnen als Dörfer dienen. In diesen kommen sie in kleinen Gruppen zusammen und planen ihre Rache an den humanoiden Völkern, welche in der Eroberung aller Ebenen gipfeln soll.

Storvalübergang: Zerklüftete Hügellande markieren den Übergang zwischen der Hochebene von Leng und dem nordöstlichen Varisia. Keine lebende Seele kann sagen, ob dieser Zustand schon existierte, ehe der Runenherrscher Karzoug mit den Bewohnern von Leng ein Bündnis eingegangen ist.

Sturmgrat: Diese Felskante aus kahlem, messerscharfem Stein befindet sich am entfernten Ende der Hochebene von Leng, wo die Grenzberge unter dem unbekannten Kadath zusammenkommen. Hier sind die Berge etwas niedriger. Über diesen Sattel bläst der arktische Wind in starken Stürmen und Blizzards, so dass der Sturmgrat der kälteste Bereich von Leng ist. Jeder, der von unten hinaufsieht, kann seltsame, fast würfelförmige Felsformationen erkennen, die wie gestapelt scheinen, als hätten irgendwelche intelligente Wesen sie dort platziert. Wenn der Wind am stärksten weht, scheint er zu klagen und man kann beinahe ein unheimliches Pfeifen hören, das wie „Tekeli-li... Tekeli-li...“ klingt. Nur zwei Entdecker sind bisher lebend vom Sturmgrat zurückgekehrt, doch hat keiner von beiden es gewagt, auf seiner anderen Seite hinabzusteigen. Seltsamerweise lieferten sie völlig unterschiedliche Berichte darüber ab, was sie erspähen konnten: Der eine beschrieb eine scheinbar endlose Bergkette voll uralter, im Nebel kaum zu erkennender Tempel, während der andere von einer gewaltigen, gefrorenen Stadt in einem Tal sprach, die sich am Himmel spiegelte und nur dank desselben kristallinen Nebels zu erkennen war. Möglicherweise für der Sturmgrat zu unterschiedlichen Orten auf unterschiedlichen Welten zu unterschiedlichen Zeiten – doch dies zu enthüllen, ist Sache anderer furchtloser Entdecker...

Traumgestade: Ein graues Meer schwappt hier gegen den Rand der Hochebene von Leng. Man kann auf ihm bis zum Horizont und weiter reisen und so direkt in die Traumlande gelangen. Die mutigsten Schiffskapitäne aus Traumlanden wie Celephais, Inganok oder Lomar kommen hierher, um ihr Glück in die Waagschale zu werfen oder Abenteuer zu suchen. Doch nur wenige kommen ein zweites Mal. Die Risiken einer Anlandung am Strand von Leng sind meist zu groß, als dass eine Reise profitabel wäre. Zudem befahren auch die schwarzen Galeeren der sklavenjagenden Mondbestien diese Gewässer und verdoppeln die Gefahr problemlos allein durch ihre Anwesenheit.



DER UNBESCHREIBBARE HOHEPRIESTER



Groetus

Groetus ist ein endzeitlicher Gott unbekannten Ursprungs. Möglicherweise existiert er gar länger als die heutigen Existenzebenen selbst. Er ist abwesend, rätselhaft und bösartig, zugleich aber auch unglaublich geduldig angesichts der Ewigkeit, welche er bereits darauf wartet, seine geheimnisvolle Aufgabe erfüllen zu können.

Da er nicht aktiv Anhänger um sich schart, weiss man nur wenig über ihn und seine weitverstreute Kirche – und das Wissen über ihn, das bekannt ist, ist häufig widersprüchlicher Natur, da es nur auf Informationen aus zweiter Hand sowie weitergegebener Geschichten seiner Anhänger beruht. Die meisten Völker ignorieren ihn oder beachten ihn nur am Rande, da greifbare und gegenwartsnahe Bedrohungen wie Armut oder die Angst, von Monstern gefressen zu werden, weitaus dringlicher sind als ein Gott des Endes alles Dinge.

GROETUS

Es gibt keine offensichtliche Verbindung zwischen Groetus und den anderen golarischen Gottheiten, welche seinen Ursprung erklären könnte. Es existieren zwar Aufzeichnungen, dass er in Azlant und Thassilon verehrt wurde, doch auch zu den anderen Göttern dieser Kulturen besitzt er keinerlei Bande. Keine Gottheit nimmt für sich in Anspruch, ihn gefördert und in den göttlichen Rang erhoben zu haben, und es gibt auch keine Hinweise darauf, dass er einst ein Sterblicher oder Naturgeist gewesen sein könnte, der genug Macht erlangte oder stahl, um zu einer Gottheit zu werden. Selbst die Proteaner und Qlippothen kennen keine Geschichten aus einer Zeit vor Groetus oder wie er vor seiner Gottwerdung ausgesehen haben mochte. Er ist einfach existent und bleibt zugleich weitestgehend ignoriert und unbemerkt.



"Alles zerfällt zu Staub, sodann die Welt selbst ihren Zenit überschritten hat ..."

—Bruchstück aus dem Tagebuch eines Wahnsinnigen

Es ist nicht bekannt, ob Groetus' Macht beständig ist, im Entstehen inbegriffen ist oder mit Ereignissen in der Welt der Sterblichen anwächst und wieder abnimmt. Man weiß auch nicht, ob seine Kraft in Bezug zur Entfernung zwischen seinem Mond und Pharasmas Beinacker steht. Für jeden Betrachter wirkt der Mond etwas anders und da es nicht möglich ist, in den Ebenen Himmelsentfernungen zu bestimmen, wo die Gedanken der Götter oder das Gewicht einer Million Seelen den Raum selbst krümmen können, ist es auch unmöglich zu bestimmen, ob es einen Bezug zwischen dem Mond und Katastrophen auf der Materiellen Ebene gibt. Groetus' Mond kann die Größe eines Daumennagels besitzen oder zwanzig Mal so groß sein.

Groetus ist der Gott des Weltenendes – möglicherweise des Endes Golarions oder vielleicht sogar der Zerstörung des Multiversums selbst. Er hat bereits zahllose Seelen von zahllosen Welten den Beinacker passieren sehen. Das Schicksal des Einzelnen ist ihm egal, auch das von Dörfern und ganzen Zivilisationen interessiert ihn ebenso wenig, wie es einen alten Fischer interessiert, wie viele Tropfen Wasser es im See gibt, während er die Leine auswirft. Trotz seiner chaotischen Gesinnung ist er ein Vertreter des unausweichlichen Schicksals: Alle Dinge vergehen. Selbst Götter besitzen einen freien Willen und er hat sich diese Rolle selbst auserwählt, ein gefühlloser Beobachter als Gleichgewicht zur gefühllosen Richterin zu sein.

Woher er kam, was er ist und was andere über ihn denken, ist für ihn bedeutungslos. Seine Aufgabe ist es, das Buch über diese Realität zu schließen, wenn die letzte Seite ihrer Geschichte erzählt wurde. Er weiß nur, wie die Geschichte endet, und kann anhand dieses Wissens teilweise absehen, was alles noch geschehen wird und was zu tun ist, wenn die Geschichte endet. Nur er weiß diese Dinge und er kann sie verstehen. Jeder andere wird durch dieses Wissen, diese Gedanken und Konzepte wahnsinnig, weil sein Verstand mit ihnen nicht umgehen kann, so wie eine Ameise nicht die Magie des alten Thassilons versteht. Groetus benötigt keine Gefolgsleute oder Propheten. Ihre Existenz ist ein Nebeneffekt fehlerhafter Versuche, das Verbotene oder Unergründliche in Erfahrung zu bringen, darunter auch fehlgeschlagene Versuche, *Kontakt zu anderen Ebenen* herzustellen. Manche Gelehrte glauben, dass er nicht einmal weiß, dass er Anhänger hat.

Diese Gleichgültigkeit bedeutet, dass die armen Irren, welche Groetus verehren, möglicherweise in seinem Namen furchtbare Dinge tun, die dem Gott des Weltenendes jedoch nichts bedeuten. Sie könnten auch großartige, edle, gnädige oder großzügige Werke in seinem Namen vollbringen und es würde ihn nicht kümmern. Seine ganze Aufmerksamkeit ist auf das letztendliche Ziel gerichtet und jene gewaltigen, kosmischen Dinge, welches dieses Ziel ermöglichen oder verzögern könnten – wie etwa die subtilen Bewegungen der Ebenen zueinander, die brütenden Gedanken aufstrebender Götter, die Geburt und der Tod von Sternen in der fernen Leere des Alls.

Alle Traditionen der Sterblichen in seiner Kirche sind Erfindungen basierend auf unfertigen Visionen der letzten Augenblicke der Welt. Sie sind vielleicht so wahr wie zwei Kinder, die mit Stöcken Ritter spielen und eine die Welt verändernde Schlacht ausfechten – es sind nur Kopien von Kopien von bereits vielfach kopierten Kopien. Manche Sterbliche werden von Groetus' Macht berührt und einige davon sammeln Gefolgsleute um sich und nutzen diese Macht in der Welt der Sterblichen – Groetus ist dies jedoch gleich. So wie die Priester Zon-Kuthons erhalten auch Groetus' Kleriker göttliche Macht nahezu ohne Verantwortung, sieht man davon ab, dass sie ihre Macht mit nicht heilbarem Wahnsinn bezahlen.

Groetus erscheint nur selten in menschlicher Gestalt. Ein paar Aufzeichnungen aus dem untergegangen Azlant beschreiben ihn aber als hochgewachsenen, schlanken Mann in einer schweren, grauen Kapuzenrobe. Er geht leicht vorgebeugt, als trüge er ein großes Gewicht auf dem Haupt. Seine Haut ist aschfahl, die Augen liegen tief in den Höhlen und seine Hände sind lang und dürr. Seine Stimme ist wie das trockene Wispern alten Papiers und sein Lachen ist leise und stoßweise, seine Sprache archaisch oder in einem fremden Akzent. Seine Füße sind nackt und von Asche und Ruß bedeckt, als wäre er sein ganzes Leben lang durch ein erloschenes Feuer gewandert.

Groetus mischt sich fast nie direkt in die Belange der Sterblichen ein, als wäre dies gegen seinen persönlichen Kodex. Seine wenigen persönlichen Interventionen geschahen zugunsten seiner Propheten, denen er ein paar Augenblicke der Klarheit in kritischen Momenten gewährte, wenn ihr Wahnsinn sonst seine Ziele gefährdet hätte. Wenn er unzufrieden ist, verstärkt sich der Wahnsinn, der dann in krankhaften Phobien mündet. Oder aber es werden Ängste ausgelöst und die Sicht verschleiert, auch ist es möglich, dass die Augen mit juckender grauer Flüssigkeit zu tränen beginnen.

Die formelle Kleidung der Kirche besteht in der Regel aus einer hellgrauen Robe mit blassblauen Absätzen. Die genaue Farbe variiert zwar von Region zu Region und Prophet zu Prophet, doch ihr gemein ist, dass immer Grau mit blauen Akzenten enthalten ist. Die meisten Priester kümmern sich wenig um ihr Äußeres – schließlich erwarten sie das Ende – und tragen daher zunehmend schmutzigere und schäbigere Kleidung. Viele lassen auch ihr Haar lang wachsen und pflegen es nicht, während andere sich die Köpfe rasieren und ihre Auge mit blauer Farbe ummalen, um Ähnlichkeit mit dem gefürchteten Schädelmond ihres seltsamen Gottes zu erlangen.

Wahnsinn

Die meisten Groetuspriester sind wahnsinnig. Sie können zwar noch immer Teil der Gesellschaft sein, hören aber stets das Flüstern des Willens des Gottes und folgen Ansichten, die kein geistig gesunder befürworten würde. Im *Pathfinder Spielleiterhandbuch* findest du Regeln für Wahnsinn wie Amnesie, Manie und Paranoia. Beachte, dass Groetuspriester wahnsinnig sind, ohne dass eines ihrer mentalen Attribute auf 0 reduziert wurde. Beachte zudem, dass sie diesen Irrsinn nicht als Krankheit betrachten, sondern als Segen, dem gehuldigt werden muss. Der Irrsinn eines Priesters kann geheilt werden, doch sofern er sich nicht augenblicklich von Groetus als Schutzgottheit abwendet, kehrt der Wahnsinn binnen Stunden oder Tagen zurück.

Groetus ist chaotisch neutral und sein Machtbereich umfasst verlassene Orte, Ruinen und die völlig Auslöschung. Seine bevorzugte Waffe ist der Schwere Flegel, eine tödliche Waffe, deren Ursprung auf den Getreidedreschflegel zurück geht. Manche seiner Anhänger nehmen an, dass die Waffe ein Symbol für die Rolle des Gottes beim Ende der Welt ist und dass er dann die Welt zerbreche, um die reine Essenz aus den Resten zu befreien. Sein göttliches Symbol ist ein Vollmond, dessen Krater einen Totenschädel bilden. Seine Domänen sind Chaos, Dunkelheit, Leere, Wahnsinn und Zerstörung. Die meisten seiner Priester sind Kleriker, allerdings behaupten auch ein paar Magier, Paktmagier und Mystiker, zu seinen Propheten zu gehören, was die wahren Kleriker auch nicht in Frage stellen. Man nennt ihn den Gott der Endzeit, den Gott des Weltenendes und den Überbringer der Letzten Tage.

Groetus' Schädelmond prangt am Himmel über Pharasmas Beinacker. Da die wirren Äußerungen seiner Priester widersprüchlich sind, wissen die Sterblichen nicht, ob der Mond nun der Gott, sein Reich, seine Hülle oder etwas ist, das er beschützt. Die Wahrheit lautet: Alles stimmt. Es ist Groetus in körperlicher Gestalt, einem unvorstellbaren großen Avatar gleich, auch wenn man nur spekulieren kann, warum er diese Gestalt angenommen hat. Es ist sein Reich, so wie ein uralter Baum zugleich lebt und die Heimat kleinerer Kreaturen ist – in diesem Fall von Dienern und Bittstellern. Es ist eine Hülle, welche die metaphysische Abstraktion zwischen dem Göttlichen und dem Nichtgöttlichen definiert (oder zwischen dem Weltenende und der Zeit davor oder zwischen der Macht, die Welt zu zerstören, und dem Willen, diese Macht anzuwenden).

Diese sich überkreuzenden Wahrheiten sind für schwächere Geister einfach zu viel, als dass sie sie unbeschadet verarbeiten könnten. Manche, die es wagen, einen Fuß auf den Mond zu setzen, verschwinden augenblicklich, andere wiederum wandern eine Weile umher und kehren von selbst zurück, wenn auch mit wirrem Verstand und bruchstückhaften Prophezeiungen über das Weltenende plappernd. Jene, die versuchen, die Oberfläche auszuspähen, entdecken fremdartige Schriftzeichen, welche sich winden und falten, gleichzeitig die Augen und den Verstand des Betrachters über komplizierte Pfade locken und schließlich in den Wahnsinn treiben oder sie zu Propheten Groetus' machen – oder beides. Dabei ist es egal, ob der Reisende oder Seher ein Sterblicher, ein Untoter, ein Externarer oder ein Diener einer anderen Gottheit ist. Aufgrund dieses Umstandes sind andere Götter und Göttinnen sehr vorsichtig, wenn es sich abzeichnet, dass sie mit Groetus in Kontakt treten müssen.

Groetus' Anhänger mögen wahnsinnig, verzweifelt, deprimiert oder träge Sadisten sein, welche es zwar lieben andere leiden zu sehen, selbst aber niemandem Schmerzen zufügen müssen. Die Wahnsinnigen sind Gebrochene, die einen Blick auf eine kraftvolle, unverständliche Wahrheit erhaschen konnten und nun den Rest ihres Lebens damit verbringen, diese verstehen, sich an sie erinnern oder sie vergessen zu wollen. Die Verzweifelten und Deprimierten halten die gegenwärtige Welt für einen Ort des Leids und Schmerzes und befürworten die Vorstellung eines nahen Endes, egal ob sie an eine Belohnung oder einen Neuanfang glauben oder nicht. Jene, die sich am Leid anderer erfreuen, glauben, dass ihre Opfer infolge von Groetus' Plan Strafe verdienen, oder können ihr eigenes Schicksal besser hinnehmen, nachdem sie beobachtet haben, wie anderen Leid zugefügt wurde. Viele von denen, die freiwillig Groetus verehren, mögen die Vorstellung eines Lebens ohne langfristige Konsequenzen. Diese Leute leben ganz für den Augenblick und kümmern sich nicht darum, ob ihre Taten sich auf andere auswirken oder ob sie riskieren, für ihre Untaten und Verbrechen bestraft zu werden. Bei einem möglichen Ende der Welt ist es schließlich sinnlos, sich noch an Gesetze und Regeln zu halten, welche die Stabilität von Gesellschaft und Kultur ermöglichen.

Jene Anhänger von Groetus, die nicht zu irren Redeschwällen oder großartigen Plänen neigen, sind meist Hinterbänkler und Beobachter. Es genügt ihnen, sich in der Nähe eines Schlachtfeldes aufzuhalten oder einer Abenteurergruppe zu folgen und den Kampfverlauf zu beobachten. Sie handeln erst am Ende des Kampfes, indem sie den Verwundeten den Gnadenstoß versetzen – und selbst dieser Akt der Gnade spiegelt auf kranke Weise die morbiden Interessen ihres Gottes wieder. Die Verzweifelten und Deprimierten tun es aus Mitgefühl und spüren Eifersucht auf die Toten, die gelegentlich sadistisch veranlagten unter ihnen tun es, weil sie sich dann wichtig fühlen können und gleichzeitig als ausführende Werkzeuge von Groetus' Willen. Die Wahnsinnigen tun es, weil die Stimmen oder Visionen es ihnen raten. Kultanhänger des Groetus neigen zur Selbsttötung, sei es, weil sie vor der Endzeit zu ihrem Gott stoßen, oder weil sie ihrem Elend oder Irrsinn ein Ende setzen und Befreiung erlangen wollen.

Die Unheilsaspekte des Groetus

Es gibt Dutzende von Prophezeiungen zum Weltenende. Sogar die Definition des „Endes aller Dinge" variiert von Religion zu Religion und von Volk zu Volk. Ebenso gibt es viele Auslegungen, welche Rolle Groetus dabei spielen wird. Die meisten seiner Kultanhänger folgen einer dieser Ideologien und jede davon kann als Splitterkult dieser vagen Religion betrachtet werden. Dabei handelt es sich aber nicht um persönliche Vorlieben oder Abneigungen gegenüber bestimmten Ideologien, sondern um Spiegelbilder des Irrsinns der jeweiligen Kultanhänger und der Visionen, welche

sie erfahren, weshalb sie einer bestimmten Ideologie folgen. Wahnsinn und Visionen sind oft die Folge des Kontaktes mit der Präsenz oder dem Willen des Gottes. Anhänger, die unterschiedlichen Ideologien folgen, können einander ignorieren oder sich auch verbünden. Es kommt aber nur selten zu Auseinandersetzungen bezüglich der Rechtmäßigkeit der eigenen Ideologie, schließlich wird die Zeit schlussendlich belegen, welche Auslegung die einzig richtige ist.

Die bekanntesten Version hinsichtlich Groetus sind nachfolgend aufgeführt.

Schlund des Weltuntergangs

Wenn die Endzeit naht, wird Groetus die zerschmetterten Teile der Ebenen, die gerichteten Seelen und die Überreste aller einst lebenden Kreaturen verschlingen, bis nur noch er im Multiversum übrig ist und allein in der endlosen, dunklen Leere schwebt. Es gibt unterschiedliche Versionen, ob er wirklich alles mit seinem Mund verschlingen oder indirekt verzehren wird, indem das Verschlingen irgendwelche Diener übernehmen, die er sodann absorbiert, oder ob alle physische und spirituelle Materie durch die Leere hinweg zu ihm kommen wird. Anhänger dieser Auslegung werden die Zähne der Auslöschung genannt. Sie leben achtlos, als würden sie das Weltenende jeden Moment erwarten. Sie verbünden sich oft mit dem Kult Urgathoas aufgrund gemeinsamer Interessen im Befriedigen der eigenen Gelüste, auch wenn diese Nihilisten nichts von der Ideologie einer ewigen Existenz als Untote halten.

Tor der Wiedergeburt

Wenn über die letzte Seele geurteilt wurde und die Schöpfung sich auflöst, sammelt Groetus die mächtigsten Essenzen der Helden, Bösewichte, Drachen, der Erde, des Feuers und anderer fundamentaler Konzepte. Während das Multiversum zusammenbricht und zu etwas neuem, größerem umgeformt wird, schützt er diese Essenzen vor der Zerstörung und destilliert sie zu reineren Formen, auf das sie zu den ersten Göttern und den Rohmaterialien der nächsten Realität werden. Er wird dann zahllose Ewigkeiten warten, bis der Kreislauf erneut endet. Die Angehörigen dieses Kultes sind die Herolde des Mondes der Wiedergeburt. Sie glauben, dass die gegenwärtige Welt ein unreiner Vorgänger der nächsten, bereinigten Welt sei. Sie möchten den Kreislauf beschleunigen, um die nächste Welt schneller herbeizuführen, und glauben, dass ihre Seelen Teil der Götter des nächsten Zyklus sein werden.

Vorbote des Zerstörers

Groetus ist nur ein Zeichen eines nahenden Endes, aber kein Sendbote der Zerstörung. Er ist Teil der natürlichen Ordnung. So wie Ameisen, Menschen und auch Götter geboren werden und sterben, muss alles in der Schöpfung einmal sterben. Wenn sein Mond sich dem Beinacker nähert und rot verfärbt, wird auch Golarions Mond zu einem Totenschädel werden, um den Sterblichen das nahe Ende aufzuzeigen. Angehörige dieses Kultes nennen sich Gefolgsleute des Grauen Zeichens. Dieser Kult ist unter Groetus' Weltendekulten noch der Wohlwollendste. Er begnügt sich damit, Warnungen zu predigen und Omen zu beobachten, statt das Ende der Welt beschleunigen zu wollen. Die Gefolgsleute neigen aber immer noch zu unerwarteten Tötungen aus Gnade und anderen beunruhigenden Angewohnheiten. Sie wissen nicht, ob das Ende sanft oder brutal, plötzlich oder langanhaltend sein wird. Sie wissen aber, dass es wie der Tod aller Sterblichen unvermeidlich ist.



Tempel und Schreine

Angehörige des Groetuskultes interessieren sich kaum für das Errichten von Gebäuden, sie übernehmen eher verlassene oder zerstörte Tempel anderer Religionen oder andere Ruinen einstmalig beliebter und gefeierter Orte. Am liebsten sind ihnen Stätten mit Fenstern oder Löchern in der Decke, die den Blick auf den Vollmond ermöglichen.

Die ältesten, seit Jahrtausenden in Gebrauch befindlichen Tempel besitzen seltsame Portale, sogenannte *Weltuntergangspforten*. Diese Geheimtüren führen angeblich in entsetzliche Reiche. Wenn das Ende der Welt bevorsteht, werden alle diese Türen aufspringen und diverse Katastrophen auf die Welt loslassen. Beutegierige Abenteurer konnten einige dieser Türen bereits kurzfristig öffnen. Nur wenige konnten die Schrecken besiegen, die herauskamen, und noch weniger haben erkundet, was auf der anderen Seite liegt. Und niemand ist an Körper und Geist gesund und vollständig zurückgekehrt.

Obwohl die Groetuskirche ein kleiner Kult aus Irren ist, besitzt er überraschend viele Schreine. Die meisten sind große Felsen, in die unscheinbare Schädelsymbole und Bilder von Mondphasen gearbeitet wurden. In manchen Nächten geben diese seltsamen Symbole ein Zischen von sich – insbesondere, wenn sie mit dem Blut von Helden oder der Essenz zerstörter Magie in Kontakt kommen.



Die Aufgaben eines Priester

Groetus besitzt keine organisierte Kirche. Die meisten seiner Anhänger sind Einzelgänger. Entweder sind es Wahnsinnige, die auf der Straße leben und das Ende der Welt prophezeien, oder weitaus gefährlichere Größenwahnsinnige, die aktiv versuchen das Ende der Welt herbeizuführen, um die Gunst ihres Gottes zu erlangen. Sie können dabei allein handeln oder Gleichgesonnene anziehen und eine wie auch immer strukturierte Organisation errichten, welche ihren Wahnsinn befürwortet. Da Groetus keine Regeln und Gebote erlässt, sind sie auf sich gestellt, so dass sich die Aktivitäten und Pflichten des einzelnen Priesters danach richten, welchem Kult er angehört.

Priester des Verschlingers ermutigen andere, so zu leben, als wäre das Weltenende nur Tage entfernt. Sie stehlen, morden und plündern nach Belieben und könnten sich mit anderen Kultanhängern des Endes zusammentun, um dessen Ankunft zu feiern. Priester des Tors der Wiedergeburt schätzen jeden und alles ab, der oder das ihnen begegnet, und katalogisieren im Geiste jene, deren Essenzen ihnen von Wert erscheinen (diese Wahrnehmung wird aber von ihrem Wahnsinn gefiltert und ist daher möglicherweise unbedeutend), während sie alle anderen ignorieren. Sie können die „Würdigen“ als Opfer darbringen, um ihre Essenz schneller ins Nachleben und in Groetus‘ Sammlung zu befördern. Priester des Zeichens der Zerstörung prophezeien in der Öffentlichkeit, warnen andere vor einem entsetzlichen Schicksal und zehren an den Nerven friedlicher Gesellschaften.

Egal, welchem Kult ein Priester angehört, so sind die meisten vom Tod und Sterben besessen und nutzen häufig *Totenwache*, um andere zu beobachten. Bei Abenteurern sind sie unbeliebt, da sie sich oft weigern, selbst schwerverletzte Verbündete zu heilen, und stattdessen glauben, dass Heilung nur den unausweichlichen Tod durch ein Monster verzögere.

Feiertage

Trotz des umfassenden Wahnsinns und der Neigung, unabhängige Zellen zu bilden, feiern alle Gläubigen Groetus‘ einen gemeinsamen Feiertag.

Der Letzte Tag: Am letzten Tag des Jahres beten die Gläubigen still während der Stunde des Sonnenunterganges und hoffen auf Inspiration durch ihren Gott oder ein Zeichen, dass der Weltuntergang bald eintritt. Manche Kulte haben noch weitere Rituale und bringen Opfer dar oder ergehen sich in Sprechgesängen.

Redewendungen

Die verrückten Propheten Groetus‘ stoßen oft diese Phrasen hervor:

Alles vergeht: Jede lebende Sache – auch die Welt und die Ebenen – ist zum Untergang verurteilt und wird am

Ende auseinandergerissen werden. Daher binde dich nicht an Freunde, Reichtümer und auch nicht an den vertrauten Anblick von Bergen und Flüssen, da eines Tages alles fort sein wird. Närrische Sentimentalität ist nur Zeitverschwendung.

Der geduldige Mond regiert die Gezeiten: Der Mond erschafft Ebbe und Flut, welche die Ufer abtragen und Meereskreaturen auf das Land werfen. Selbst die mächtigsten Klippen werden einst ins Wasser stürzen. Hast und Eile sind nicht der beste Weg. Warte. Halte aus. Beobachte.

Heilige Schriften

Da der Großteil seiner Priesterschaft dem Wahnsinn verfallen ist, gibt es keine kodifizierte Aufstellung von Groetus' Lehren, nur Bruchstücke, welche aus den Schriften der Wahnsinnigen gewonnen werden. Es sind kaum leserliche, wirre Äußerungen an den Wänden von Irrenhäusern und auf der Haut von Mordopfern. Vieles ist unklar oder widersprüchlich. Die am meisten rational denkenden Angehörigen der Kirche verwahren Fetzen an Wissen, welche als das *Buch des Letzten Mondes* bezeichnet werden. Die meisten Leser betrachten den Text als verstörend und leiden nach der Lektüre unter Albträumen.

Beziehungen zu anderen Religionen

Groetus pflegt kaum Beziehungen zu anderen Gottheiten. Manche glauben, er wäre aufgrund des gemeinsamen Interesses an der Zerstörung mit Rovagug im Bunde, allerdings besitzt er keine sonderlichen Kontakte zur Grausamen Bestie. Selbst Pharasma nimmt höchst selten zu ihm Kontakt auf. Bekannt ist, dass die Seelen in Pharasmas Hof sein Mondreich näher ziehen, einige wenige wissen aber auch, dass die kristallisierten Seelen wahrer Atheisten ihn dagegen abstoßen – dies geschieht einerseits zufällig aufgrund der Nähe, manchmal aber auch direkt, wenn die Herrin der Gräber die Essenz eines Atheisten direkt an ihn „verfüttert", um ihn fortzustoßen (man weiß aber nicht, ob es dabei wirklich zu einem Essenztransfer kommt). Man glaubt, dass es zu einer planaren Apokalypse kommen wird, wenn der Mond jemals Pharasmas Turm berührt. Selbst die gewalttätigsten Götter sind sich darin einig, dass man dies möglichst lange hinauszögern sollte.

Planare Verbündete

Groetus unternimmt keine Anstrengungen, einzigartige Diener zu erschaffen. Allerdings sind viele Kreaturen bereits seiner Macht erlegen, die sein Mondreich betreten haben. Die folgenden, wohlbekannten übernatürlichen Diener Groetus' können mittels *Verbündeter aus den Ebenen* und ähnlichen Zaubern beschworen werden:

Geg Noam Gyeg: Dieser wahnsinnige Klingenteufel ist paranoid und schmückt seine Stacheln mit den Augen seiner Opfer, damit er in alle Richtungen sehen kann. Er zieht eine Bezahlung in silbernen Spiegeln und magischen Gegenständen der Erkenntnismagie vor.

Yles: Dieser graue Naunet-Proteaner (*Pathfinder Monsterhandbuch II*, S. 196) ist noch wahnsinniger als die anderen seiner Art und plappert ständig in der dritten Person darüber, was er gerade tut. Er sammelt Zauberbücher und andere magische Schriften.

Angepasste Liste: Herbeizaubern

Groetuspriester können mittel *Monster herbeizaubern* neben den sonst aufgezählten Kreaturen die folgenden Kreaturen herbeizaubern:

Monster herbeizaubern II
Akata* (*PF MHB II*) (CN)
Monster herbeizaubern VI
Chaosbestie (*PF MHB II*)
Mottenvolk (*PF MHB II*)

* Diese Kreatur hat die Unterart Extraplanar, entspricht ansonsten aber einem gewöhnlichen Vertreter ihrer Art.

Neuer Zauber

Groetuskleriker können spontan *Totenglocke* und *Totenwache* wirken. Kleriker mit der Domäne der Leere oder des Wahnsinns können *Schwächere Verwirrung* als Zauber des 2. Grades und *Verwirrung* als Zauber des 4. Grades vorbereiten. Seine Kleriker können ferner nachfolgenden Zauber nutzen.

Gegenstand verfluchen
Schule Nekromantie [Fluch]; **Grad** KLE 2 (Groetus)
Komponenten V, G, GF
Reichweite Berührung
Ziel Berührter Gegenstand
Wirkungsdauer Sofort
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (Gegenstand); **Zauberresistenz** Ja (Gegenstand)

Der Gegenstand wird zu einer misslungenen Version seiner selbst und neigt zu Fehlfunktionen. Die Effekte dieses Zaubers hängen von der Art des Gegenstandes ab.

Anderer Gegenstand: Pro Tag der Nutzung besteht eine Wahrscheinlichkeit von 5%, dass der Gegenstand den Zustand Beschädigt erhält.

Magischer Gegenstand: Der Gegenstand funktioniert teilweise, ist aber entweder unzuverlässig oder wirkt von der Situation abhängig (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 534).

Nichtmagischer Schild oder Rüstung: Der Gegenstand erhält die Eigenschaft Zerbrechlich (*Pathfinder Ausbauregeln II*, S. 146).

Nihtmagische Waffe: Der Gegenstand erhält die Eigenschaft Zerbrechlich (Pathfinder Ausbauregeln II, S. 146).

Werkzeug: Der Gegenstand erhält den Zustand Beschädigt, sollte bei seiner Benutzung eine natürliche 1 beim Fertigkeitswurf gewürfelt werden.

Dieser Zauber wirkt nicht auf Artefakte. Der Gegenstand kann normal verkauft oder fortgeworfen werden, der Besitzer spürt keinen Drang, ihn zu behalten. Sollte ein Groetuskleriker einen solchen Gegenstand verwenden, kann er den Fluch mittels eines Willenswurfs gegen SG 20 für 1 Tag außer Kraft setzen und den Gegenstand benutzen, als wäre er nicht verflucht.



Lissala

Lissala ist eine arkane Göttin, welche einst in Azlant und Thassilon verehrt wurde. Sie ist genau, unnachgiebig, sorgfältig und intolerant gegenüber Ungehorsam. Ihre Magie und Philosophie waren äusserst bedeutsam für den erfolgreichen Aufstieg des thassilonischen Reiches. Genau wie der Glaube für den Aufstieg des Reiches mitverantwortlich war, genau so trug der langsame Verfall der Kirche in Thassilon während der letzten Jahrhunderte vor dem Erdenfall auch stark zum Niedergang des Reiches bei. Allgemein wird davon ausgegangen, dass sich die Göttin von Golarion zurückgezogen hat und auch nicht mehr im Grossen Jenseits vertreten ist. Die meisten heutigen Gelehrten glauben daher, sie wäre verstorben, von einer anderen Gottheit assimiliert worden oder in unbekannte Gefilde des Multiversums auf der Suche nach unendlicher Weisheit gereist. Wenn das gewöhnliche Volk Varisias auf ihre Runen stösst, schreiben sie diese den Runenriesen oder Dämonenkulten zu. Es scheint jedoch, als besässen einige der magischen Runen Thassilons noch immer eine Verbindung zu ihr. Zudem sind zunehmend Gerüchte im Umlauf, dass es neue Kleriker dieser fernen und fast vergessenen Gottheit gäbe.

LISSALA

Lissalas Ursprung ist unbekannt. Es gibt keine azlantischen Aufzeichnungen, wie sie zu einer Göttin wurde oder wann sie sich erstmals in das Geschehen auf der Materiellen Ebene einmischte. Möglicherweise ist sie eine Schöpfung der Baumeister der Grüfte, eine aufgestiegene Angehörige des Schlangenvolkes, eine azlantische Zauberin, ein früher Versuch der Abolethen, Kontrolle über das trockene Land zu erlangen, oder eine der ersten Sterblichen, welche die Drachenmagie erlernte und perfektionierte. Egal wie sie entstanden ist, zur Zeit Azlants war sie bereits eine etablierte Gottheit. Im Gegensatz zu anderen azlantischen Göttern überstand ihre Macht Azlants Niedergang dank des Umstandes, dass Thassilons Gründer Xin ihre Religion zu einem wichtigen Bestandteil seines neuen Reiches machte.

Auf dem Höhepunkt ihrer Macht war sie im Allgemeinen unnahbar, reagierte aber auf die Bitten jener, die lernwillig waren und für das Wissen arbeiten wollten. Die meisten Gelehrten glauben, dass ihr Rückzug aus Thassilon wohl vorsätzlich, aber so langsam war, dass die meisten ihrer Anhänger niemals erkannten, was geschah.

Als Göttin der harschen Pflicht und des Gehorsams repräsentiert sie die Macht, welche man durch Übung, Studium und Gehorsam gegenüber seinen Herren erhalten kann. Daher wird sie von Magiern stärker bevorzugt als von anderen arkanen Zauberkundigen wie Barden und Hexenmeistern – letztere entwickeln ihre Magie zum Teil allein oder werden auch ermutigt, Autorität herauszufordern. Sie hat keine Toleranz für Ungehorsam und Anmaßung und unterstützt den Einsatz körperlicher Bestrafungen und magischer Disziplinierungsmaßnahmen bei Möchtegern-Magiern, welche ihre Lehrer nicht zu schätzen wissen. Lehrlinge beten darum stoisch ihre Pflichten erfüllen zu können, ohne von ihren Meistern unbegründet oder unangemessen für Fehler bestraft zu werden. Magier dagegen beten dafür, dass die Göttin sie mit effizienten und talentierten Lehrlingen segnet, die ihrer Zeit würdig sind, da ein närrischer oder inkompetenter Lehrling im besten Fall wertlos und im schlimmsten Fall gefährlich ist.

Als Gottheit der Belohnung von Taten und Diensten lehrt sie, dass bedeutende Belohnungen nur das Resultat großer Anstrengungen sein können. Geschenke haben daher zweifelhaften Wert und der Empfänger sollte die Motive des Schenkenden hinterfragen. Lehrlinge bitten darum, alles zu verstehen und aufnehmen zu können, was ihnen ihre Meister beibringen. Magier bitten darum, dass ihre Schüler das erlangte Wissen zu schätzen wissen und zu nützlichen Verbündeten werden, wenn die Lehrzeit beendet ist.

Als Göttin des Schicksals steht sie in einer komplizierten Beziehung zu Pharasma, welche ebenfalls in Thassilon verehrt wurde. Pharasmas Schicksalsaspekt ist mit dem Verstehen und Erfüllen von Prophezeiungen verbunden, während Lissalas Schicksalsaspekt eher im Bezug zur Akzeptanz von Bürden steht, dem Durchhalten bei Schwierigkeiten und der weitsichtigen Vorausplanung. Sie erachtet Erkenntnismagie als des Studiums unwürdig: Nicht nur ist diese in ihren Augen keine wirkliche Schule der Magie und nicht mit den sieben Arten der Runenmagie in Einklang, sie glaubt auch, dass man mit ihr die richtigen Lernmethoden umgeht. Erkenntnismagie ist zwar nicht verboten, doch die Gläubige verachten sie als amateurhaft. Sie werden ermutigt, ihre Leben und magischen Forschungen auf Jahre im Voraus zu planen – jene, die vorhaben, zum Leichnamen zu werden, planen beispielsweise teilweise schon ab ihrer Lehrzeit den Pfad zum Erreichen dieses Zieles.



> **"Jede erstrebenswerte Belohnung lässt sich lässt sich nur durch harte Arbeit, Einsatz und Opfer erreichen."**
>
> ***—Hingabe an die Sieben Formen***

Als Göttin der Runen ist ihre Hand in jedem Zauberbuch, jeder Glyphe und jedem Siegel- und Symbolzauber vertreten, wie auch im Fleisch jedes Runenriesen, da dieses Volk seine Existenz Lissalas Runenmagie verdankt. Sie lehrt, dass in der Schrift Macht liegt, egal ob in magischen Schriften oder Runenschriftzeichen, mit denen Wissen konserviert oder weitergegeben wird. Ihre Anhänger würden eher sich selbst als ein Buch verbrennen. In ihrer Kirche gilt es als hohe Ehre für einen Toten, wenn ihm nach dem Tod die Haut abgezogen, diese gegerbt und als Pergament für Zauberbücher und religiöse Texte verwendet wird, so dass die Überreste dieser Person auf ewig mit Magie in Verbindung gebracht werden. Die lebenden Gläubigen schätzen diese Bücher und ein Lehrmeister könnte solch ein Buch einem jungen Priester oder Magier übergeben, der hart gearbeitet hat und/oder über großes Können verfügt. Manche Gläubige lassen sogar ihre Haut mit dem Text ihrer Lieblingsbücher oder Zauber zu Lebzeiten beschriften in der Hoffnung, nach dem Tod zu Büchern zu werden.

Lissala manifestiert sich als ernst blickende, hellhäutige Frau von wahrscheinlich azlantischer Abstammung. Ihre Augen wirken seltsam und fremdartig und sie besitzt keinen Mund – ihre untere Gesichtshälfte ist von glatter Haut bedeckt. Dennoch ist sie ungehindert in der Lage, zu sprechen und Zauber zu wirken. In der Regel trägt sie eine hochgeschlossene, grüngoldene Robe mit Schlangenschuppenmuster und einer Sihedronrune. Aus ihrem Rücken wachsen sechs geisterhafte und durchsichtige, schwach erkennbare Vogelschwingen. Alternativ – vor allem in Erwartung eines Kampfes – kann sie die Gestalt einer lillendartigen Kreatur mit einem Schlangenleib, Flügeln und einem Sihedron anstelle des Kopfes annehmen. In ihrer Gegenwart wirkt die Zeit leicht gedehnt und gesprochene Worte und Zauber manifestieren sich oft kurz in Form illusorischer Schriftzeichen um den Sprechenden herum. In der Kunst wird sie meist in ihrer humanoiden Gestalt dargestellt. Ihre „Kampfgestalt" wird allerdings gern von Thaumaturgen und Zornespriestern bei Wandgemälden bevorzugt. Oft wird sie von Schlangen begleitet – dabei kann es sich um richtige Schlangen, Schlangen aus reiner Energie oder Teile ihrer Kleidung handeln, welche in Schlangenform belebt werden.

Lissala zeigt ihre Zustimmung und Freude durch das kurzfristige Erscheinen ihrer fremdartigen Augen, Schlan-

genschuppenmustern oder subtiler Runen, welche auf Papier oder steinernen Oberflächen erscheinen, sowie einzelne, dumpfe Glockentöne. Sie kann dafür sorgen, dass ein Zauberkundiger einen vorbereiteten Zauber nach dem Wirken nicht vergisst oder dass eine Schriftrolle nach der Benutzung nicht verblasst. Wenn sie zornig ist, geht die Arbeit nur langsam voran, werden Schriften unleserlich, Pläne verzögert und sind Diener ihren Herren gegenüber ungehorsam oder verstehen Befehle falsch.

Lissala ist rechtschaffen böse. Ihr Zuständigkeitsbereich umfasst Runen, Schicksal, Pflicht, Gehorsam und Belohnung erbrachter Leistungen. Ihre bevorzugte Waffe ist die Peitsche. Ihr heiliges Symbol ist eine Variante der Sihedronrune, auch wenn Anwender der Runenmagie zuweilen das Symbol einer zur Form ihrer Schlüsselrune verdrehten Peitsche verwenden. Ihre Domänen sind Adel, Böses, Ordnung, Runen und Wissen. Zu Thassilons Hochzeit wurde sie vom Großteil der Bevölkerung als Göttin der Magie verehrt, doch mittlerweile haben die Menschen sie fast vergessen und ihr Glauben existiert nur noch unter den Runenriesen, da ihre Kirche die Erschaffung dieses Volkes durch die Thassilonier ermöglicht hat. In manchen Teilen Varisias gibt es Gerüchte über verstreute lissalische Kulte, allerdings gibt es keine organisierte, öffentliche Kirche. Historisch gesehen waren die meisten ihrer Priester Kleriker, wobei auch einige besonders gläubige Magier Aufgaben in der Hierarchie der Kirche besaßen. Unter den modernen, ihr gewidmeten Kulten ist das Verhältnis eher ausgeglichen, dazu kommen ein paar Mystiker (meist der Flammen, der Knochen oder des Wissens). Alle besitzen Fertigkeitsränge in Wissen (Arkanes) oder Wissen (Geschichte), um innerhalb des Kultes Respekt zu erlangen.

Schlangen, Nagas und magische Ophidianer (wie Couatls und Lillends) sind Lissalas Kirche heilig. Die Gläubigen gehen Konflikten mit solchen Kreaturen selbst dann aus dem Weg, wenn es Gesinnungsgegensätze gibt (z.B. im Falle eines bösen Priesters und einer rechtschaffen guten Wächternaga). Ihre Gefolgsleute verabscheuen Kreaturen und Dinge, welche Magie zerstören oder Bücher und andere Schriften verschlingen – und seien es harmlose weltliche Kreaturen wie Silberfische und Motten. Diese Einstellung gegenüber Motten (und aufgrund übereifriger Vorsichtsmaßnahmen auch Schmetterlingen) löst häufig Fehden mit Gläubigen Urgathoas und Desnas aus. Manche Anhänger Lissalas treiben diese Abneigung gegen Motten derart auf die Spitze, dass sie sich weigern, Kleidungsstücke aus Seide zu tragen, obwohl die Göttin dies nicht verlangt.

Ein typischer Anhänger Lissalas ist ein Magier, Kleriker, Gelehrter, Geschichtskundiger oder Aufseher. Die Gläubigen führen magische Forschungen durch, bilden andere in der Magie aus, nutzen ihr Wissen, um die Gemeinschaft zu stärken, oder kontrollieren Kreaturen zu diesem Zweck auf magische Weise. Sie arbeiten hart, akribisch und wie besessen und gehen Ziele langsam und überlegt an.

Zur Anbetung Lissalas gehört das Vorlesen und Kopieren von Schriftrollen, Zauberbüchern oder ihren heiligen Texten. Priester erschaffen oder verstärken die magischen Schutzzauber in und rund um den Tempeln und berichten über Fortschritte bei magischen Forschungen. Lehrlinge und Akolyten haben bei Tempelzeremonien fast keine Aufgaben, da sie sich noch nicht bewiesen haben. Während der Gottesdienste beschäftigen sie sich daher mit der Herstellung von Schreibfedern, Stein- oder Tontafeln, Pergament und Papier.

Lissala lehrt, dass die Ehe eine exzellente kulturelle Tradition und eine langfristige Verpflichtung zwischen zwei (oder mehr) Personen ist. Egal ob es sich um eine Liebesheirat handelt oder um eine arrangierte Ehe aus politischen oder familiären Gründen, sie erwartet, dass die Eheleute ihren ehelichen Pflichten nachkommen und ihr Eheversprechen einhalten. Sie toleriert keinen Ehebruch oder andere Verletzungen des geschlossenen Vertrages. Sie erwartet, dass eine Person in der Ehe dominant ist und die andere sich dieser Person unterwirft. Dies muss nicht im Ehegelöbnis festgelegt werden; es ist aber dennoch in ihrem Interesse, wenn die Ehegatten dies wünschen. Angehörige der Kirche müssen keine Kinder hervorbringen (egal ob auf natürlichem Wege, durch Adoption oder mittels magischer Mittel), man erwartet aber, dass Kinder ihren Eltern oder Vormündern gehorchen. Eltern können ihre Kinder selbst großziehen oder dies Angestellten oder anderen Einrichtungen überlassen.

Tempel und Schreine

Tempel werden traditionell aus festem Gestein gebaut oder gehauen und so errichtet, dass sie Jahrhunderte Bestand haben. Holz brennt zu leicht und Ziegelsteine sind besonders im Fall von Erdbeben nicht widerstandsfähig genug. Viele heilige Stätten bestehen daher aus magisch beschworenem Stein oder Kammern, die mittels Säure, *Auflösen* oder versklavten Riesen erschaffen wurden. Die Eingangs- und Ritualkammern sind meistens siebenseitig und mit einem großen Sihedronmosaik geschmückt. Während der Zeit Thassilons übernahmen die meisten Tempel eine der sieben Sünden als thematische Ausrichtung (die geschah zumeist in Abhängigkeit von dem Runenherrscher, auf dessen Territorium der Tempel stand). Dies war jedoch keine Voraussetzung und es gibt ein paar Tempel, denen solche Merkmale fehlen.

Die wenigen Entdecker, welche heutzutage in lissalische Tempel vorstoßen, gehen oft davon aus, dass es sich um gewaltige, verborgene Fallensysteme handelt. Dies trifft aber nur auf nominelle Tempel zu, welche eigentlich eher als geheime Treffpunkte für obskure Rituale im Dienst der Runenherrscher dienten. Während der thassilonischen Zeit wurde Lissala offen und weitverbreitet verehrt. Ihre Tempel waren gänzlich anders aufgebaut. Ein typischer Tempel war ein großes, ausgedehntes Gebäude mit Wohn- und Arbeitsräumen für Priester, Diener und Sklaven sowie Küchen und Speisekammern für die Ernährung aller Bewohner des Tempels. Die meisten Aktivitäten standen in Bezug zur Entwicklung, Herstellung und Erhaltung von Zaubern und Gegenständen zum Schutz und zur Erweiterung der Reichweite des Runenkaisers Xin oder seiner Runenherrscher. Hierzu wurden Pergament und Papier hergestellt, Schriftrollen oder Glyphen erstellt, Steinblöcke zu Runensteinen gearbeitet, Waffen und Rüstungen mit schützenden Runen versehen, magische Tätowierungen und Brandzeichen aufgebracht usw. Dazwischen studierten Priester, welche sich mit ihren Werken die nötige Zeit verdient hatten, bestehendes Wissen erweiterten oder in abgeschlossenen, schallgedämpften Räumen magischen Forschungen nachgingen . Die meisten Tempel verfügten zudem über einen kleinen Friedhof oder eine Krypta für bedeutsame verstorbene Angehörige der Kirche. Aufgrund dieser Einrichtungen waren Lissalas Tempel wie unabhängige Städte oder Festungen, so dass die Priester die vielen Hungerunruhen und –aufstände

überstehen konnten, welche Thassilon während des Niederganges erschütterten.

Lissala geweihte Schreine waren weitverbreitet. Meist handelte es sich um menschengroße Gesteinsblöcke, welche die Sihedronrune trugen und Dutzende kleinerer Runen, die oft später nach der Weihe des Steins hinzugefügt wurden. Als Stein wurden meist grüner Marmor und grauer Stein mit Goldeinschüssen genutzt. Die Schreine waren oft auch Anker- und Lagerpunkte für Schutzzauber, beispielsweise Magie, welche Sklaven davon abhielt zu rebellieren. In vielen dieser Schreine hallen die alten Kräfte noch nach und warten darauf, dass ein Priester sie aus ihrem Schlaf erweckt.

DIE AUFGABEN EINES PRIESTERS

Priestern wird gelehrt, dass Gehorsam gegenüber seinen Vorgesetzten absolut notwendig ist. Das Befolgen der Anweisungen wird als minderes Gebet betrachtet und die Göttin belohnt jene, welche treu dienen. Jeder Priester weiß genau, wem gegenüber er in der Hierarchie Rechenschaft pflichtig ist und wer seinem eigenen Kommando unterstellt ist, wessen Anweisungen nur Vorschläge sind und wessen Diener nicht angetastet werden dürfen. Jeder Tag besitzt einen genau geplanten Zeitablauf mit Zeiträumen für Arbeit, Anbetung, Mahlzeiten, Freizeit, Feiern und Schlaf, so dass der Tempel funktioniert wie ein gut geöltes Räderwerk. Von dieser Planung abzuweichen, führt zu Störungen. Zu spät zum Essen zu erscheinen, bedeutet, dass die Küche überlastet wird, weil sie ungeplant mehr Leute speisen muss. Laute Gebete oder Feierlichkeiten könnten andere wecken, welche zu diesem Zeitpunkt eigentlich schlafen sollen usw. Die Priester erkennen rasch die Bedeutung dieser Art von Planung und reagieren oft schnell verärgert, wenn sie es mit anderen zu tun haben, welche Terminpläne und Abgabetermine nicht ganz ernst nehmen oder freier auslegen.

Als Angehöriger einer Abenteurergruppe und sogar einer normalen Reisegruppe wird ein Lissalapriester wahrscheinlich einen Tagesplan für die Gruppe entwerfen und erwarten, dass jeder sich daran hält – er wird derart ins Detail gehen, dass er auch kurze Pausen und die Aufstellung der Nachtwache plant. Sollten seine Begleiter sich nicht daran halten, könnte der Priester sich rächen, indem er seine eigenen Aktivitäten zur Belästigung anderer übertreibt – etwa indem er laut betet, während andere zu schlafen versuchen.

Priester schätzen jene, die über ein Fachgebiet verfügen und bereit sind, ihr Wissen weiterzugeben. Sollte also z.B. ein Priester ohne Interesse für oder Können auf dem Gebiet von Schlachttaktiken mit einem erfahrenen Söldner oder Militäroffizier reisen, wird er diesen im Falle eines Gefechts um Rat fragen, welcher Gegner der gefährlichste ist, welche Verbündete ersetzbar sind und wann ein Rückzug erforderlich wird. Ein kluger Priester weiß, wann die Anweisungen eines anderen (z.B. die Befehle eines Offiziers während eines Kampfes) Priorität gegenüber seinen eigenen Planungen haben. Andere könnten diesen Wandel vom herumkommandierenden Planer zum folgsamen Kampfheiler verblüffend und uncharakteristisch empfinden, doch für den Priester ist es nur ein gut entwickelter Anpassungsmechanismus, den er angesichts der überlappenden Hierarchien in einem Tempel entfaltet hat.

So wie Thassilon der Dekadenz verfiel, erlag auch Lissalas Priesterschaft dieser Art von Niedergang . Dies geschah allerdings nicht auf Anweisung der Göttin, sondern entwickelte sich als Spiegel der Landeskultur. Einst ermunterte



die Kirche faule Akolyten, vorzugsweise eine Laufbahn außerhalb der Priesterschaft anzustreben, und willensschwache Sklaven wurden an andere Tempel verkauft. Doch mit der Zeit wurde die Priesterschaft härter und griff immer öfter zur Peitsche – Auspeitschen wurde zur üblichen Praxis gegenüber Untergegeben und Sklaven, sei es als Strafe schon für die kleinsten Fehler oder zur Befriedigung der Höhergestellten. Und so wurde Lissalas Peitsche zu einer aktiven Bedrohung anstelle einer subtilen Ermahnung sich anzustrengen.

Jeder Tempel übernahm eine der sieben Todsünden und konzentrierte seine Magie auf diese Sünde. Selbstverstümmelungen wurden alltäglich: Priester brandmarkten sich selbst mit Runen, um ihre Treue zu beweisen, Kollegen zu beeindrucken und Zeichen der Schwäche und anderer Sünden aus ihren Körpern zu treiben. Ältere Priester trugen oft Dutzende oder gar Hunderte von Runen auf ihren Körpern und erlernten, diese Runen mit Energie aufzuladen, ähnlich wie es bei der Erschaffung der Runenriesen geschehen war. Die Gruppierungen innerhalb der Kirche unternahmen umfassende magische Forschungen und stießen dabei auf mächtige und furchtbare Kräfte: Priester der Völlerei erschufen Rituale, um sich selbst in Vampire zu verwandeln, Priester der Trägheit verlangsamten ihren Metabolismus und existierten über Wochen am Stück in einem traumartigen, meditativen Zustand, usw. Im Laufe der Zeit wurden diese Praktiken den Priestern wichtiger als die eigentliche Anbetung Lissalas und sie verloren an göttlicher Kraft, während ihr arkanes Können zunahm. Dies stand nicht im Widerspruch zu Lissalas Lehren und wurde auch jahrzehntelang von Priestern ausgeübt, die in ihrer Gunst standen. Wenn aber weltliche Zeremonien wahre Hingabe und Verehrung ersetzen, riskiert ein Priester jeder beliebigen Religion, den Kontakt zu seiner Gottheit zu verlieren, welcher seine göttliche Magie antreibt. Schließlich verlieh Lissala nur noch wenigen ihrer Priester Zauber, da der Rest längst zu arkanen Zauberkundigen oder magischen Wesen geworden war (darunter auch ihr Hohepriester, Runenherrscher Krune).



Als Thassilon dem Untergang geweiht war, gingen ihre letzten Priester entweder in den Untergrund und verbargen sich, zogen sich in einen scheintoten Zustand zurück oder wurden zu Untoten. Sie wiesen ihre Anhänger an, den Lehren der Göttin im Geheimen zu folgen und durchzuhalten, bis die Zeit heran bricht, die Anführer wieder zu erwecken. Die meisten dieser verborgenen Kulte verehren auch die sieben Todsünden, statt sich ausschließlich Lissala zu weihen. Dies könnte sich aber ändern, sollte Lissala zurückkehren und ihre verstreuten Anhänger wieder um sich scharen.

Ein Priester hat in der Regel eine Liste oder einen Zeitplan der jeden Tag zu absolvierende Dinge memoriert. Diese Anstrengungen werden mit denen anderer Kultanhänger koordiniert, um auf ein fernes, aber erreichbares Ziel hinzuarbeiten. In zivilisierten Ländern könnten ihre Priester vorgeben, Anhänger von Nethys oder Pharasma zu sein und Weisheiten über die Magie und das Schicksal verbreiten. In böse gesinnten Ländern könnten sie sich als Diener Asmodeus' ausgeben und Gehorsam und Teufelsbeschwörungen propagandieren. Ihre Priester sind geduldig und methodisch, ertragen Not, Beleidigungen und den inneren Zorn, falsche Gebete an andere Götter entrichten zu müssen, statt wahrer Gebete an Lissala. Sollte ein Priester einem Kult anhängen, welcher Selbstkasteiung praktiziert, könnte er an einer versteckten Körperstelle viele überlappende Schnittwunden tragen; dabei handelt es sich um ein geheimes Ritual des Glaubens und der Treue, um seine wahren Ansichten zu ehren.

Die formale Kleidung eines Priesters besteht aus eine beigen oder gelben Robe mit einem weiten grünen Überwurf. Schlangenschuppenmuster und Sihedronabbildungen sind verbreitet, werden aber nur den höherrangigen Angehörigen der Kirche abverlangt. Zeremonienkleidung kann eine Schädelkappe mit Schuppenmuster und ein Metallgerüst umfassen, welches auf den Schultern getragen wird und an dem mehrere majestätische, aber zerbrechliche Schwingen aus Draht und Vogelfedern befestigt sind. Narben, Brandmale und Tätowierungen in Runenform sind üblich (vor allem bei Kulten, die Selbstkasteiung und –verstümmelung praktizieren), aber nicht erforderlich.

Traditionell war die Kirche Lissalas stark mit örtlichen Gemeinschaften verbunden und half mit Magie bei der Erschaffung von Verteidigungsanlagen. Sie stellte Sklaven und bezauberte Diener zur Verfügung, um bei Aufgaben inner-

halb der Stadt zu helfen. Ein Kultanhänger, der seinen Glauben im Geheimen ausübt, folgt einem ähnlichen Muster der Interaktion mit der Gemeinschaft, egal welche Glaubenszugehörigkeit er vortäuscht. In der Regel vollzieht er aber Dienstleistungen.

Heiliger Text

Das offizielle heilige Buch der Kirche ist das aus acht Kapiteln bestehende *Gebet an die Sieben Formen*. Das erste Kapitel erklärt die Gebote des Glaubens, während die übrigen sieben sich den würdigen Schulen der Magie (Bannmagie, Beschwörung, Illusion, Nekromantie, Thaumaturgie, Verwandlung und Verzauberung) widmen und die Beziehung zwischen Runen und magischer Macht betonen. Bei den wertvollsten Abschriften besteht die erste Seite jedes Kapitels aus Menschhaut, welche einer der Gläubigen zur Verfügung gestellt hat. Der Einleitungstext wurde diesem noch zu Lebzeiten auf die Haut tätowiert oder eingebrannt. Die meisten Kopien dieses Buches wurden beim Untergang Thassilons zerstört oder gingen verloren. Jene in Händen von Kultanhängern der Todsünden könnten dagegen ihre Fassungen überarbeitet haben, um ihre erwählte Sünde hervorzuheben.

Psalmen

Der Lissalaglauben hat sich im Laufe letzten Jahrhunderte Thassilons stark verändert. Die überlebenden Kulte agieren im Verborgenen, um verzerrte und verfälschte Versionen der ursprünglichen Lehren praktizieren zu können. Daher sind auch keine Redewendungen oder direkte Zitate aus den heiligten Texten bekannt. Es ist daher unklar, welche Aussprüche auf den ursprünglichen Glauben zurückgehen.

Feiertage

Der heilige Text spricht von mehreren Feiertagen in Verbindung mit Himmelskonstellationen und ihrer Beziehung zu den sieben Schulen der wahren Magie. Die dekadente Kirche hat dem Feiertagskalender des Glaubens noch einen eigenen Feiertag und ein mit der Runenmagie verbundenes Ritual hinzugefügt.

Gelage der Siegel: In seiner ursprünglichen Form hielten die Priester dieses Ritual an drei heiligen Tagen im Jahr ab. Das Fest verbindet die Seelen der Teilnehmer. Es transferiert ihre Kraft in Runen, welche mit Wachs, Wein, Blut, Parfüm und Nahrung gezeichnet werden, verstärkt diese Energie und führt sie zurück zu den Feiernden, so dass diese mehr erlangen, als sie einbringen. Im dekadenten Thassilon (und in der modernen Praxis der Kulte) schlossen sich auch Nichtzauberkundige den Feierlichkeiten an und verloren unvermeidbar Lebensenergie dabei, während die Macht der Priester zusätzlich gestärkt wurde.

Beziehungen zu anderen Religionen

Lissala ist zwar eine böse Göttin, unterhielt aber freundschaftliche Beziehungen zu allen thassilonischen Gottheiten, Desna eingeschlossen (moderne Anhänger Desnas würden ihrer Kirche aber kaum wohlwollend begegnen).

Angepasste Herbeizauberungsliste

Lissalas Priester können *Monster herbeizaubern* nutzen, um neben den ohnehin aufgeführten Kreaturen die folgenden Wesen herbeizuzaubern:

Monster herbeizaubern VI
Düsternaga* (böse, rechtschaffen)
Verbesserter Kyton (böse, rechtschaffen)

* Diese Kreatur besitzt die Unterart Extraplanar, ansonsten aber die gewöhnlichen Spielwerte für ein Wesen ihrer Art.

Sie stand in heftiger Rivalität mit Amaznen, dem azlantischen Gott der Magie, doch da er während des Erdenfalls möglicherweise getötet wurde und seine Verehrung in Thassilon verboten war, war sie dort die Hauptgottheit der Magie. Im modernen Golarion hat aber seit Jahrtausenden keine Interaktion zwischen ihr und den bekannten Göttern stattgefunden.

Neue Zauber

Kleriker Lissalas können *Tintenschlange* und *Explosive Runen* als Zauber des 3. Grades vorbereiten. Ferner haben sie Zugang zu folgendem Zauber:

Lissalische Tintenschlange

Schule siehe Text; **Grad** HXM/MAG 3, KLE 3 (Lissala)
Wirkungsdauer Permanent bis zur Auslösung; 1 Tag/Stufe; siehe Text

Es gibt sieben Varianten dieses Zaubers, für jede thassilonische Schule der Magie eine. Jede funktioniert wie *Tintenschlange* (und zählt als dieser Zauber hinsichtlich der Kombination mit anderen Zaubern, welche Text verbergen oder verwirren), nur hängt der ausgelöste Effekt von der Schule des Zaubers ab und setzt er das Ziel nicht fest. Dieser Effekt hält 1 Tag/Stufe an. Dies ist ein Flucheffekt, welcher mittels *Fluch brechen* aufgehoben werden kann.

Bannmagie: Alle vorteilhaften magischen Effekte auf dem Ziel haben halbierte Wirkungsdauer.
Beschwörung: Das Ziel leidet unter Übelkeit. Dies ist ein Gifteffekt.
Illusion: Das Ziel nimmt alles nur noch verschwommen wahr. Sichtbasierende Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung unterliegen einem Malus von -4. Das Ziel behandelt alle anderen Kreaturen, als unterlägen diese *Standort vortäuschen*. Die ist ein Fehlgefühleffekt.
Nekromantie: Das Ziel ist entkräftet. Dieser Zustand kann mittels Ausruhen nicht überwunden werden.
Thaumaturgie (Herbeizauberung): Das Ziel erhält Empfindlichkeit gegenüber einer Energieart, welche zufällig aus folgender Liste gewählt wird: Elektrizität, Feuer, Kälte oder Säure. Dies ist ein Elektrizitäts-, Feuer-, Kälte- oder Säureeffekt.
Verwandlung: Das Ziel unterliegt *Verlangsamen*.
Verzauberung: Das Ziel erleidet einen Malus in Höhe von 1W6 auf Intelligenz, Weisheit und Charisma. Dies ist ein Zwangeffekt.



VOR DEM SÜNDENFALL

In einer Zeit weit vor den Zeitaltern war die Realität nicht so, wie wir sie heute kennen. Damals gab es nur das Chaos und die Erfindung von Stabilität und Ordnung durch die Proteaner war selbst ein Akt des Chaos. Das Volk der Qlippoth war damals schon uralt und sah auf die Proteaner herab, als wären diese quengelnde Neugeborene. Die Qlippoth waren schon alt, lange bevor die Sterblichen anfingen sich mit der Moral zu befassen, und sie sind sogar älter als das Konzept des Bösen selbst. Man sagt, dass die Erschaffung des Guten das Böse in den Qlippoth hervorrief, und daher die höheren Mächte des Guten die grössten Hypokritiker sind. Denn indem sie entstanden, gaben sie den Qlippoth erst einen Existenzgrund.

—*Das Buch der Verdammten*, „Vor dem Sündenfall"

Jeder kennt Dämonen. Jeder weiß, dass sie aus dem Großen Jenseits stammen und die Zerstörung und Verheerung allen Lebens anstreben. Jeder weiß, dass sie das Schlimmste verkörpern, was die Menschheit zu bieten hat, indem sie der Sünde Gestalt und Fleisch verleihen. Die Bewohner der Region der Inneren See fürchten dämonische Besessenheit, die Beschwörung von Dämonen und das Aufreißen von Portalen zwischen dieser Realität und den Reichen der Dämonen – man muss nicht weiter blicken als bis zu den geschwärzten Schluchten der Weltenwunde oder der um sich greifenden Plage des Dornenwirrs, um Beweise für die von Dämonen ausgehende Gefahr zu finden. Doch nur wenige begreifen, dass, wenn man den Abyss als Haus betrachtet, die Dämonen lediglich seine Bewohner sind. Und wie bei jedem alten Haus mit langer Geschichte gibt es auch dort... andere Dinge..., welche in den Wänden, in den Winkeln und Nischen, auf dem Dachboden oder unten im Keller leben. Dinge, welche die Hausbewohner abstoßend, ja, als Furcht erweckend erachten. Im Abyss haust noch ein weitaus älteres, uraltes Böses, eine Lebensform, die vor allen anderen schon existiert hat, eine prähistorische, urzeitliche Präsenz, welche nur wenigen bekannt ist. Doch in unseren dunkelsten Albträumen erkennen wir dieses Böse. Diese Schrecken waren die Allerersten – und wenn es nach ihnen geht, so werden sie auch die Letzten sein. Denn sie sind die Qlippoth...

Dieser Artikel enthält eine Reihe von Beobachtungen und Untersuchungen diverser Aspekte des Volkes der Qlippoth, darunter Notizen zu den Reichen, die sie im Abyss beherrschen, ihrer Interaktion mit der Materiellen Ebene und den Dämonen sowie zu den rätselhaften, mächtigen Qlippothfürsten – in erster Linie der Verwandelnden Plage Yamasoth. Da diese Informationen die im *Pathfinder Monsterhandbuch II* enthaltenen Informationen ergänzen, wird der Großteil jenes Materials nicht noch einmal wiederholt.

Die Qlippoth

Die als Qlippoth bekannten Kreaturen (Einzahl und Mehrzahl sind identisch) sind ebenso geheimnisvoll wie furchterregend, ganz wie man es von der ersten Lebensform erwarten kann, welche die Realität hervorgebracht hat. Diese Monster stammen aus einer Zeit, in der es noch keine Moral gegeben hat, keine Götter oder Sterbliche und vielleicht noch nicht einmal die Zeit selbst. Die Qlippoth waren bereits alt, als die ersten Proteaner das Chaos ordneten und die endlosen, durch die Unterwelt der Äußeren Sphäre führenden Tunnel des Abyss entdeckten. Man weiß nicht, welche Ziele und Wünsche das Volk in jener unvorstellbaren Vergangenheit verfolgte. Wahrscheinlich sind wir auch gar nicht in der Lage, es uns vorzustellen, besitzen wir doch nur diese eine, unsere Realität als Bezugspunkt. So wie die Realität alles verändert, das sie berührt, wurden auch die Qlippoth durch ihren Kontakt mit der Realität des Großen Jenseits verändert. Jeder, der ihnen begegnete, war ihr Feind und sie führten Krieg gegen jeden, der es wagte, sich ihren Reichen zu nähern. Und wenn kein Feind es wagte, zu ihnen zu kommen, so kamen sie zu ihm und quollen aus den Äußeren Klüften in scheinbar endlosen Armeen hervor.

Manche Philosophen halten die Erschaffung der Dämonen durch die Daimonen für die größte ironische Tat, die je vollbracht worden ist – die Daimonen hatten zwar weder das Wohlergehen noch die Sicherheit des Großen Jenseits im Sinn, als sie zum ersten Mal einem mit abyssischer Quintessenz aufgeladenen Qlippoth die sterbliche Sünde injizierten, doch diente das daraus resultierende, sehr gedeihende dämonische Leben dazu, die Qlippoth vom Rest der Realität abzulenken. Während es dem Abyss immer mehr gefiel, sich die sterbliche Sünde zu Nutzen zu machen, um seine Gruben mit Dämonen zu bevölkern, mussten die Qlippoth erkennen, dass ihre Zahl schrumpfte. Sie wurden nicht länger aus dem Abyss geboren, da dieser nun eine andere Möglichkeit gefunden hatte, Nachkommen hervorzubringen. Zudem wurden sie von den neuen Kreaturen gejagt. Heute haben sich die Qlippoth in die tiefsten Gräben der Äußeren Klüfte zurückgezogen. In diese Reiche wagen sich selbst Dämonen nicht hinein und von diesen blasphemischen Bastionen aus planen sie die Zerstörung der Sünde selbst. Hierzu wollen sie nicht die aus ihr geborenen Dämonen vernichten, sondern jene Kreaturen, welche die Sünde überhaupt erst ins Große Jenseits gebracht haben. Indem sie jegliches sterbliche Leben vernichten, hoffen die Qlippoth, das dämonische Leben zu beschneiden und die Reiche zurückerobern zu können, die sie als die rechtmäßig ihren betrachten.

Qlippoth beschwören

Wie im *Pathfinder Monsterhandbuch II* erwähnt, sind Qlippoth schwer zu befehligen, wenn man sie mittels *Verbündeter aus den Ebenen* oder ähnlichen Zaubern heraufbeschwört. Sobald ein Qlippoth beschworen wurde, unterliegen die Charismawürfe, um ihn zu kontrollieren, bei den meisten Humanoiden einem Malus von -6. Nur jene wenigen Humanoide, die ihre Seelen den Qlippoth versprochen haben und daher nach ihrem Tod die hungrigen Mäuler unter den dämonenverseuchten oberen abyssischen Reichen füttern, erleiden diesen Malus nicht. Reine Verehrung eines Qlippothfürsten reicht dabei nicht – ein Humanoider muss sich besonders brutalen und finsteren Ritualen der Selbstverstümmlung unterziehen, um seine Seele an einen Qlippothfürsten zu binden und so diesen Malus aufzuheben. Der elfische Kleriker Ardathanatus hat sich selbst ein Auge herausgerissen und es verspeist als Teil eines derartigen Rituals zu Ehren Yamasoths – und dieses Ritual war im Vergleich zu manch anderen noch relativ harmlos und schmerzlos.

Qlippothische Runensteine

Der Abyss ist eine stets in Veränderung befindliche Ebene. Er ist ein Gewirr aus Klüften und Schluchten und so gewaltig, dass er im Grunde unendlich ist. Im Laufe der Ewigkeiten stürzen manche abyssischen Reiche ein, während andere aufbrachen und große Bereiche der Äußeren Sphäre verschlangen. Heutzutage ist dieses ständige Verwirbeln alter und neuer Reiche ein recht langsamer Vorgang, doch als zu Beginn der Schöpfung erstmals Ordnung mit dem Chaos des Mahlstroms kollidierte, kollidierte auch der Abyss mit der Realität - wie eine Glasscheibe, die von einem Hammer getroffen wird. Die Bruchstücke des Abyss, die von den Qlippoth beherrscht wurden, rasten durch die Ebenen. In vielen Fällen landeten sie an Orten wie den Elementarebenen oder den Ebenen guter Gesinnung, wo sie auf rohe elementare Energien oder heilige Mächte stießen, durch die sie vernichtet wurden. In anderen Fällen wurden sie in die weite Leere der Astralebene geschleudert, durch die sie immer noch auf ihrer ewigen Reise rasen.

Einige dieser Steine aber gelangten in das frisch entstandene Universum der Materiellen Ebene. Diese Steine drif-

Der mächtigste aller Qlippoth

Einige besonders ketzerische Bücher und uralte Parabeln erzählen von angeblichen Wahrheiten, welche den Blickwinkel der Religionen unserer Welt auf die Qlippoth drastisch verändern könnten: Angeblich ist die Grausame Bestie Rovagug der mächtigste aller Qlippoth und somit auch der mächtigste und älteste aller Götter. Der Umstand, dass viele der mächtigsten Götter Golarions zusammenarbeiten mussten, um die Grausame Bestie in der Totenkammer im Herzen Golarions selbst einzuschließen, stützt die Aussage, dass Rovagug wahrlich mächtig ist. Sollte er zudem ein Qlippoth sein (sein Äußeres ähnelt definitiv dem kriechenden Schrecken der meisten Qlippoth), wäre es zugleich beruhigend und beängstigend zu wissen, dass er in einer Kerkerdimension lebt, welche mit dem Kern der Welt verbunden ist. Eine besonders verrückte Philosophin, deren Name inzwischen vergessen wurde, hat sogar die Theorie aufgestellt, dass das Große Jenseits eine unmögliche Windung sei, deren mystische „Äußere Hülle" jenseits der Äußeren Sphäre in Wahrheit die Totenkammer sei – und demnach wäre das ganze Große Jenseits in Wirklichkeit Teil des Kerns, in dem Rovagug nun haust.

teten äonenlang durch die Leere des Raumes, badeten in den Energien des Dunklen Firmaments oder stürzten in die Schwerkraftfelder von Sternen und Schwarzen Löchern. In einigen seltenen Fällen kreuzten sie aber auch die Pfade unglücklicher Planeten. Waren die Bruchstücke des Abyss zu groß, bedeutete dies die feurige Zerstörung der wehrlosen Welt, doch in manchen Fällen waren sie klein genug, um in der Atmosphäre auseinanderzubrechen und als bruchstückhafte Runensteine auf die Welt herabzuregnen. Diese Runensteine gruben sich in die Oberfläche wie infektiöse Sporen oder Gifttropfen ein.

Zu den betroffenen Welten gehört auch Golarion. Ein Bruchstück des Abyss ist in der beschriebenen Weise über Golarion auseinandergebrochen, als die Welt noch jung war und die Kontinente sich nach den tektonischen Plattenkräften oder den Launen der Götter verschoben. Ebenso verschoben sich die Runensteine – manche wurden in die Tiefe gezogen und verblieben in zystenartigen Kammern der Finsterlande, andere dagegen hielten sich zäh an der Oberfläche. Die Gegenwart dieser merkwürdigen Steine mit ihren verworrenen Runen, die ihre Verbindung zu den alten Reichen der Qlippoth aufzeigen, verzerrt und befleckt ihre Umgebung. Es gibt Winkel auf Golarion, in die sich kein zivilisiertes Volk wagt und die auch von den mächtigsten Drachen und Riesen gemieden werden. Qlippoth gehören dort zu den Wesen, denen man mit ungewöhnlicher Häufigkeit neben verzerrten und missgestalteten Mutationen einheimischer Kreaturen begegnet. Im Zentrum jeder dieser Region kann in der Regel ein Runenstein der Qlippoth gefunden werden. Diese Steine variieren in ihrer Größe zwischen ein paar Metern und Megalithen von mehreren hundert Metern Höhe. Sie tragen stets fremdartige Runen, welche man mittels eines Fertigkeitswurfs für Wissen (Die Ebenen) gegen SG 30 als uralte abyssische Runen erkennen kann, die mit den Qlippoth in Verbindung stehen. In vielen Fällen sind sie mit Qlippothfürsten verbunden, von denen viele noch im Abyss leben. Ein Qlippothrunenstein strahlt eine Aura der *Antipathie* aus, die einen kilometerweiten Radius hat. Diese Aura wirkt gegen alle Kreaturen, die nicht gegen geistesbeeinflussende Effekte immun sind (wie es z.B. Qlippoth und Ungeziefer sind). Viele strahlen noch andere Effekte aus, manche verwandeln alle Flüssigkeiten in ihrem Einflussbereich in Gift, erschaffen wechselnde, teils reale albtraumartige Illusionen, beleben Gegenstände und Pflanzen oder öffnen sogar ab und an Portale in den Abyss, um Qlippoth die Passage zu ermöglichen. Hinsichtlich ihrer Zerstörung ähneln Runensteine der Qlippoth schwächeren Artfakten: Jeder Stein erfordert eine andere, schwierige Methode, um ihn aus der Welt zu schaffen.

Qlippothfürsten

Es gibt ein paar Qlippoth, welche noch mächtiger sind als die Iathavos. Die seltensten ihrer Art sind die einzigartigen, mächtigen Herrscher der tiefsten und finstersten Tiefen des Abyss. Die Zahl der heute noch aktiven Qlippothfürsten ist minimal im Vergleich zu der Masse, welche zum Anbeginn der Schöpfung noch existierte. Im Laufe der Ewigkeiten wurden die Qlippothfürsten aber von nahezu jedem angegriffen, der von ihrer Existenz erfahren hatte: Dämonenherrscher, Erzteufel, Himmlische Herrscher und auch die Gottheiten des Großen Jenseits selbst fühlen sich durch die Blasphemie der Qlippothfürsten angegriffen und haben daher viele der mächtigeren unter ihnen seither vernichtet. Die, die noch übrig sind, sind entweder nur Schatten des einstigen Glanzes der Qlippoth, oder so gut darin, ihr wahres Wesen zu verbergen, dass noch niemand ihre wahre Gestalt auch nur erahnt.

Die meisten Qlippothfürsten entsprechen in etwa werdenden Dämonenherrschern mit einem HG von 21 bis 25. Es könnte noch mächtigere, halbgottähnliche Kreaturen in den tiefsten Bereichen des Abyss geben, doch bis jetzt sind diese theoretischen Qlippoth-Halbgötter nichts weiter als Rätsel und Gerüchte.

Zu beachten ist der Umstand, dass manche Qlippothfürsten ihre „Wurzeln" aufgegeben und das Dämonische als neue Ordnung im Abyss akzeptiert haben. Qlippothfürsten, welche die Sünde akzeptieren und sich verwandeln lassen, erlangen oft beachtliche Kräfte, welche sie direkt auf eine Ebene mit den Dämonenherrschern stellen. Zugleich verlieren sie aber alle Bindungen zu den wahren Herren des Abyss, und jedes, egal wie empfindliche Bündnis mit ihnen zerbricht. Für diese Qlippoth ist es aber den Handel wert, da ihre Macht als Dämonenherrscher wahrlich gewaltig ist. Zu den Dämonenherrschern, die einst Qlippoth waren, gehören Cyth-V'sug, Dagon, Jubilex, Mazmezz, Yhidothrus und Zevgavizeb. Manche Gelehrten führen auch Yamasoth als werdenden Dämonenherrscher auf. Dieser ist aber ein Qlippothfürst und reagiert sehr unleidig, wenn er als gewöhnlicher Dämon dargestellt wird!

Yamasoth wird auf den folgenden Seiten vorgestellt. Zu den Qlippothfürsten gehören unter anderem die folgenden bösartigen Abominationen:

Qlippothfürsten

Qlippothfürsten	Gesinnung	Machtbereich	Domänen	Bevorzugte Waffe
Chavazvug	CB	Feurige Zerstörung, Monströse Invasionen	Böses, Chaos, Feuer, Ruhe	Schwerer Flegel
Isph-Aun-Vuln	CB	Befall des Fleisches, Giftige Winde	Böses, Chaos, Luft, Trickserei	Langbogen
Oaur-Ooung	CB	Bösartige Gebärfreudigkeit, Verseuchte Meere	Böses, Chaos, Pflanzen, Wasser	Dreizack
Schiggarreb	CB	Kriegsverbrechen, Verbotene	Magie Böses, Chaos, Krieg, Magie	Ranseur
Thuskchoon	CB	Blendender Hunger, Enthüllte Geheimnisse	Böses, Chaos, Wissen, Zerstörung	Zweihandkeule
Yamasoth	CB	Finstere Experimente, Verfluchte Königreiche	Böses, Chaos, Erde, Handwerk	Hellebarde

Chavazvug: Dieser Qlippothfürst erscheint als gewaltiges Gewirr flammensabbernder Verdauungsorgane, welches auf unmöglich langen, dünnen Beinen umherstolpert und –kriecht. Chavazvug ist ein ungewöhnlicher Qlippoth, denn sein Hass gilt nicht dem sterblichen, sondern dem dämonischen Leben. Oft fällt er mit seinen Armeen von Dienern in dämonische Reiche ein, um Krieg zu führen. Er weiß, sollte er „getötet" werden, er in einem der vielen tausend Seen kochender Galle in seinem verborgenen Heim einen neuen Körper ausbildet.

Isph-Aun-Vuln: Als eine der intelligentesten und subversivsten Qlippothfürstinnen ist Isph-Aun-Vuln ein monströser Parasit der Seele. In den seltenen Fällen, in denen sie sich außerhalb eines furchtbar mutierten Wirtskörpers manifestiert, erscheint sie als verworrene Masse nebelverschleierter, tropfender Tentakelfäden rund um ein zahnbewehrtes Maul einer Anemone. Isph-Aun-Vuln nutzt gern humanoide Wirte, um Nationen in den Untergang zu führen, sei es durch Krieg oder Dekadenz.

Oaur-Ooung: Die bleiche, giftige Oaur-Ooung ist ein aquatischer, fungizider Schrecken aus Augen und nach Luft schnappenden Kehlen an verstrickten Haken, deren schwimmende Wurzeln ihr wie die zuckenden Tastfäden gewaltiger Quallen kilometerlang hinterher folgen. Man glaubt, dass Cyth-V'sug Oaur-Oungs letzter Abkömmling gewesen sei – allerdings bildet sich gegenwärtig eine neue, blasenartige Ausbuchtung an ihrer Seite aus, welche auf eine erneute Schwangerschaft hindeutet – und diese Blase ist größer als alle früheren.

Schiggarreb: Dieses gewaltige, drider-ähnliche Monster hat die arkane Magie gemeistert und fungiert als Bote der Qlippothfürsten. Sie wird oft mit neuen Qlippothinvasionen auf Welten der Materiellen Ebene in Verbindung gebracht und propagandiert unter den Qlippoth die Rückeroberung verlorener abyssischer Reiche aus Dämonenhand.

Thuskchoon: Dieser hünenhafte Turm aus gegeneinanderschlagenden Gliedmaßen und Mäulern an Stielen rutscht auf einem glitschigen, schneckenartigen Leib umher. Er ist eine fast geistlose Macht der gnadenlosen Verheerung und Verschlingens. Seine Anhänger erwarten nichts von ihm, wollen ihn aber von Welt zu Welt führen, in der Annahme, dass in der von ihm geschlagenen Schneise der Zerstörung, machtvolle Geheimnisse zu finden sind.



Yamasoth

Zuckende, hakenbedeckte Tentakel falten sich rund um den Leib dieses gigantischen Titanen auseinander, in dessen Zentrum ein Maul mit einem roten Auge in der Kehle klafft.

Yamasoth **HG 24**

EP 1.228.800

CB Gigantischer Externar (Böse, Chaotisch, Extraplanar, Qlippoth)

INI +11; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Rundumsicht, *Gutes entdecken, Rechtschaffenes entdecken, Wahrer Blick*; Wahrnehmung +35

Aura *Schutzmantel des Chaos* (SG 24)

VERTEIDIGUNG

RK 43, Berührung 18, auf dem falschen Fuß 35 (+4 Ablenkung, +1 Ausweichen, +7 GE, –4 Größe, +25 natürlich,)

TP 526 (27W10+378); Regeneration 15 (rechtschaffen)

REF +28, **WIL** +18, **ZÄH** +33

Immunitäten Geistesbeeinflussung, Gift, Kälte, Todeseffekte; **Resistenzen** Elektrizität 30, Feuer 30, Säure 30; **SR** 15/ Kaltes Eisen und Rechtschaffen; **ZR** 35

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m (Gut)

Nahkampf Schlund +36 (2W10+13/19–20), 4 Bisse +36 (2W8+13/19–20), 6 Tentakel +34 (2W6+6/19–20 plus Ergreifen)

Angriffsfläche 6 m; **Reichweite** 6 m (9 m mit Tentakeln)

Besondere Angriffe Blickwaffe, Furchtbare Erscheinung (SG 29), Tentakelverwandlung, Verwandelnde Plage, Würgen (2W6+13), Zerreißen (4 Bisse, 2W8+19),

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 20; Konzentration +26)

Immer —*Bewegungsfreiheit*, *Fliegen*, *Gutes Entdecken*, *Rechtschaffenes Entdecken, Schutzmantel des Chaos* (SG 24), *Wahrer Blick*

Beliebig oft —*Mächtiges Magie bannen, Mächtiges Teleportieren, Ort entweihen, Statue, Stein formen, Telekinese* (SG 21),

3/Tag —*Äthertor, Beliebiges verwandeln* (SG 24), schnelle *Bösartige Verwandlung* (SG 21), *Fleisch zu Stein verwandeln* (SG 22), *Steinwand*

1/Tag — *Erdbeben*, Herbeizaubern (Grad 9, jeder Qlippoth oder jede Kombination aus Qlippoth mit kombiniertem HG von 20 oder weniger, 100%)

SPIELWERTE

ST 36, **GE** 25, **KO** 38, **IN** 25, **WE** 21, **CH** 22

GAB +27; **KMB** +44 (Ringkampf +48); **KMV** 66 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Kritischer Treffer Fokus, Kritischer Treffer (Wankend), Konzentrierter Schlag, Mächtiger Konzentrierter Schlag, Mehrfachangriff, Schnelle zauberähnliche Fähigkeit (*Böswillige Verwandlung*), Verbesserte Initiative, Verbesserter Konzentrierter Schlag, Verbesserter Kritischer Treffer (Biss), Verbesserter Kritischer Treffer (Tentakel)

Fertigkeiten Einschüchtern +36, Fliegen +45, Heimlichkeit +25, Magischen Gegenstand benutzen +36 Motiv erkennen +35, Wahrnehmung +35, Wissen (Arkanes, Die Ebenen) +37, Wissen (Geschichte, Gewölbe, Natur, Religion) +34, Zauberkunde +37; **Volksmodifikatoren** Fliegen +10

Sprachen Abyssisch; Telepathie 90 m

Besondere Eigenschaften Qlippothfürst

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige (Sekatar-Seraktis)

Organisation Einzelgänger oder Gruppe (Yamasoth plus 2W6 Gongoriner und 2W6 verwandelte Diener)

Schätze Dreifach

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Blickwaffe (ÜF) Als Freie Aktion kann Yamasoth zu Beginn seines Zuges sein zentrales Maul aufreißen, um das furchtbare rote Auge zu enthüllen, welches sich in seiner Kehle befindet. Diese Blickwaffe hat eine Reichweite von 9 m und verwandelt betroffene Kreaturen in riesenhaftes Ungeziefer, Tiere oder magische Bestien (ZÄH SG 37 keine Wirkung). Yamasoth entscheidet, in welche Kreaturen seine Opfer verwandelt werden, wenn deren Rettungswürfe misslingen. Dies funktioniert ansonsten wie *Beliebiges verwandeln* (ZS 20) und ist ein Verwandlungseffekt.

Yamasoth kann sein Maul drei aufeinanderfolgende Runden lang öffnen, dann schließt sich sein Kehlenauge und seine Blickwaffe kann 1 Minute lang nicht eingesetzt werden. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Eigenschaften eines Qlippothfürsten Ein Qlippothfürst ist ein machtvoller, einzigartiger Qlippoth, welcher einen bedeutsamen Teil eines abyssischen Reiches beherrscht. Qlippothfürsten haben die folgenden Eigenschaften:

- Immunität gegen Geistesbeeinflussung, Gift, Kälte und Todeseffekte.
- Resistenz gegen Elektrizität 30, Feuer 30 und Säure 30.
- *Furchtbare Erscheinung* (ÜF) Diese Fähigkeit funktioniert wie die typische Fähigkeit aller Qlippoth, erschafft bei den Opfern oft aber körperliche Effekte und Veränderungen. Trotz dieser körperlichen Auswirkungen ist dies aber auch bei Qlippothherrschern ein geistesbeeinflussender Effekt.
- *Qlippoth herbeizaubern (ZF)* Ein Qlippothfürst kann einmal am Tag einen oder mehrere Qlippoth mit einer maximalen Gesamtzahl von HG 20 oder weniger herbeizaubern. Diese Fähigkeit funktioniert immer und entspricht einem Zauber des 9. Grades.
- Telepathie 90 m.
- Die natürlichen und von einem Qlippothfürsten geführten Waffen werden hinsichtlich Schadensreduzierung als Böse, Chaotisch und Episch behandelt.
- Qlippothfürsten können ihren Gläubigen Zauber verleihen. Hierzu sind keine besonderen Handlungen des Qlippothfürsten erforderlich. Alle Qlippothfürsten können Zugang zu den Domänen des Bösen und des Chaos verleihen, sowie zu zwei weiteren Domänen und einer bevorzugten Waffe entsprechend dem Thema und den Interessen des Qlippothfürsten.

Furchtbare Erscheinung (ÜF) Kreaturen, die Yamasoths Furchtbarer Erscheinung erliegen, sind betäubt. Zu Beginn jeder Runde steht eine derart betäubte Kreatur vor folgender Wahl: Sie kann gegen das überwältigende Chaos und den Schrecken ankämpfen und einen neuen Willenswurf gegen SG 29 versuchen, um die Betäubung zu beenden und in dieser Runde normal handeln zu können, oder sie kann ihre Seele dem Chaos öffnen und automatisch den Rettungswurf bestehen und sich so von der Betäubung erholen. Im letzteren Fall verschiebt sich die Gesinnung der Kreatur um einen Schritt in Richtung Chaotisch Böse. Diese Veränderung kann mittels *Buße* rückgängig gemacht werden, gilt aber hinsichtlich der Materialkomponenten des Zaubers als freiwilliger Gesinnungswechsel. Eine Kreatur,

welche auf diese Weise chaotisch böse wird, wird zudem zu einem willigen Diener und Verbündeten Yamasoths.

Schlund (AF) Yamasoths zentrales Maul ist ein Primärangriff, dessen Kritischer Bedrohungsbereich bei 19-20 liegt. Eine Kreatur, welche von Yamasoths Schlund getroffen wird, während seine Blickwaffe aktiv ist, erleidet einen Malus von -4 auf ihren nächsten Rettungswurf gegen den Blickangriff.

Tentakelverwandlung (ÜF) Zu Beginn jeder ungeraden Runde verwandeln sich drei von Yamasoths Tentakelspitzen in eine von drei unterschiedlichen Gliedmaßen: einen Schlangenkopf, eine Klauenhand oder eine Metallklinge. Die drei Tentakel nehmen alle dieselbe Gestalt an und behalten diese 1 Runde lang bei. Zu jeder geraden Kampfrunde verwandeln sie sich wieder in Tentakel zurück. Verwandelte Tentakel führen keine Tentakelangriffe aus, sondern die folgenden Angriffsarten:

* *Klinge*: Klaue +36 (3W6+13/19-20)
* *Klauenhand*: Klaue +36 (2W6+13 plus Blutung in Höhe des verursachten Schaden)
* *Schlangenkopf*: Biss +36 (1W8+13 plus Gift: Biss — Verwundung; *RW* ZÄH SG 37; *Frequenz* 1/Runde für 12 Runden; *Effekt* 1W4 GE-Entzug und für 1 Runde verlangsamt; *Heilung* 3 aufeinanderfolgende Rettungswürfe)

Verwandelnde Plage (ÜF) Jede Kreatur, die von einem von Yamasoths Verwandlungsangriffen betroffen wurde, wird „ansteckend". Jede Kreatur, die sie in den nächsten 24 Stunden berührt oder von ihr berührt wird, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 10 + ½ TW der verwandelten Kreatur + KO-Modifikator der verwandelten Kreatur bestehen, um sich nicht in eine identische Kreatur zu verwandeln.

Der auch, als die Verwandelnde Plage bekannte Yamasoth haust in den endlosen Höhlen des Reiches Sekatar-Seraktis im Abyss. Er liegt ständig im Krieg mit Balorfürsten und anderen mächtigen Dämonen, kann sich aber als Herr der größten und am zentralsten gelegenen Region des Abyss behaupten, des Königreichs des Neuen Fleisches. Bei dem „neuen Fleisch" handelt es sich um die Untertanen des Qlippothfürsten: Männer und Frauen aus zahllosen Welten, die vielleicht früher Könige und Königinnen waren, hier aber als einfache Monster, Ungeziefer und Tiere Yamasoths Launen dienen. Manche frisst er, andere hält er sich als Harem. Die meisten Bewohner des Königreichs des Neuen Fleisches sind aber Soldaten. In Yamasoths Armee dienen andere Qlippoth als Kommandeure und Generäle, darunter auch seine Lieblingsdiener, die Gongoriner (siehe Seite 452).

Im Gegensatz zu den meisten Qlippoth verwandelt Yamasoth lieber, statt zu töten. Ein Mensch, der sündigt und stirbt, produziert eine Seele, welche die Dämonenhorde nährt, doch ein tumbes Tier oder wildes Monster ist nach dem Tod nur ein Haufen Aas. Indem er Sterbliche mit freiem Willen in Monster verwandelt, wird seine Armee nur noch schlagkräftiger und kann noch besser das Ende anderer Welten herbeiführen. Möglicherweise hätte Yamasoths jahrhundertelange Allianz mit der Runenherrscherin Alaznist schließlich zu einem derartigen Angriff auf Golarion geführt, allerdings setzte der Erdenfall mit seinen Verheerungen derartigen Plänen ein Ende, noch ehe sie auch nur im Ansatz zur Ausführung gereift waren. Man kann dies als Beweis dafür sehen, dass selbst die größten Katastrophen etwas Gutes haben.

Yamasoths Interesse am Verwandeln übertrifft die reine magische Verwandlung. Er ist von der Kunst des Fleischformens und dem Schaffen neuer Arten von Mutanten fasziniert. Gerüchten zufolge finden in den Tiefen seines Reiches Experimente statt, welche denen ähneln, die die Daimonen vor langer Zeit im Abyss vollzogen haben, um die ersten Dämonen zu erschaffen. Manche abtrünnigen Dämonologen behaupten sogar, dass Yamasoth selbst eigentlich ein werdender Dämonenherrscher sei – und zudem auch noch der allererste Dämon, welcher von den Daimonen erschaffen wurde, als sie mit der abyssischen Quintessenz und sündigen Seelen herumexperimentierten.





Bestiarium

Die letzten Sonnenstrahlen fielen gerade durch das dichte Dach der Baumwipfel, als wir den durchdringenden Schrei der Kreatur vernahmen. Ein Vogelschwarm brach aus den Bäumen hervor in einer kakophonen Wolke aus Blättern und Federn, als wir das Ding endlich sehen konnten. Obwohl die Einheimischen dutzende von Gruselgeschichten über das seltsame Biest erzählten, waren wir nicht darauf vorbereitet, was wir zu Gesicht bekamen: Lederne Schwingen peitschten die Luft und wirbelten Wolken von toten Blättern und Waldboden auf, als es auf unsere Gruppe herabschoss, den spitzen Schnabel voran...

-Aus den Aufzeichnungen des Monsterjägers Maidorn Calvros

Magnimar

Ein Großteil des folgenden Abenteuers „Scherben der Sünde“ befasst sich mit der Erkundung eines gewaltigen Gewölbes. Dies bedeutet aber nicht, dass du Magnimar vergessen solltest! Die SC werden schließlich einen Rückzugspunkt benötigen, eine Ruhestätte um sich zu erholen und neu auszurüsten. Hier kommt die Stadt der Monumente mit ihren zusätzlichen Begegnungen mit Leuten und Orten ins Spiel. Jeder Band dieses Abenteuerpfades wird auf der Umschlaginnenseite Beispiele für Begegnungen mit wichtigen NSC enthalten, die Aufträge und Questen für die SC parat halten. Auch werden die zwölf wichtigsten Monumente vorgestellt und welche Vorteile man durch sie erhalten kann. Im dritten Teil des Abenteuerpfades wird ein Artikel über weitere Begegnungen in Magnimar enthalten sein.

Leseempfehlungen: Neben dem Pathfinder-Handbuch: *Varisia – Wiege der Legenden* eignet sich besonders der *Almanach zu Magnimar* als Begleitband und Quelle weiterer Informationen zu den Stadtteilen, der auch zusätzliche Spielwerte und Zufallsbegegnungstabellen enthält.

Vorstoss ins Gewölbe

Die Erkundung gewaltiger Gewölbe kann sehr anstrengend sein, vor allem wenn es eigentlich nur ein Ziel am Ende der Erkundung zu erreichen gilt. Daher gibt es für die SC eine Reihe von Sekundärmissionen, welche sie während der Suche nach den Bruchstücken des *Zerbrochenen Sterns* verfolgen können. Diese Nebenquesten sind nicht miteinander verbunden, beziehen sich aber insgesamt auf völlig neue Handlungselemente. Wir werden für jedes weitere große Gewölbe in diesem Abenteuerpfad weitere Nebenquesten präsentieren, die in folgende Typen unterteilt sind:

Questen für wichtige NSC: Im Anschluss an den Abenteuerteil findest du eine Galerie mit wichtigen NSCs, bei der jeder Eintrag mit einer Nebenqueste endet.

Questen in oder für Magnimar: In Magnimar ist es allgemein bekannt, dass Gut Heidmark mit mutigen Abenteurern zusammenarbeitet. Viele bekannte oder wichtige Bürger richten daher Anfragen an die Kundschafterloge. Celia Heidmark kümmert sich um diese Anfragen und wenn eine Gruppe Kundschafter in ein entsprechendes Gebiet entsandt wird, gibt sie dieser Gelegenheit, auch jene Nebenquesten anzunehmen. Besagte Questen sind auf der Umschlaginnenseite mitsamt der ausgesetzten Belohnung zu finden. Du solltest den SC diese optionalen Questen zugänglich machen, wenn sie zum Hauptgewölbe des jeweiligen Bandes aufbrechen. Gut Heidmark erhält einen eigenen Anteil an der Belohnung, der nicht von der Belohnung abgezogen wird, welche die SC erhalten.

Kleinere Questen: Jeder Band dieses Abenteuerpfades enthält zudem einen Abschnitt zu „Kleineren Questen“ mit zusätzlichen Nebenquesten. Diese können leicht an beliebige NSC als Auftraggeber angepasst werden. Die SC könnten von diesen Aufträge erfahren, während sie sich nach Informationen über ihr Zielgewölbe umhören, aber auch von einem NSC, den sie aus dem Gewölbe retten, oder aus anderen Quellen.

Kleinere Questen

Die folgenden kleineren Questen können im Rahmen von „Scherben der Sünde“ abgeschlossen werden:

Nazir Kalmeralm: Sollten die SC das *Amulett des Basars* in Bereich **B23b** finden, kann ein SC mittels eines Fertigkeitswurfes auf Wissen (Lokales) gegen SG 14 erkennen, dass dieser Anhänger früher Nazir Kalmeralm gehört hat, dem ersten Marktfürsten von Magnimars Segelbazar. Sollten die SC dies nicht erkennen, kann ein NSC das Amulett erkennen (möglicherweise, wenn die SC ihn verkaufen wollen) und diese Information enthüllen. Nazir verschwand vor knapp 28 Jahren. Wenn die SC seine Tochter Sabriyya, die gegenwärtige Marktfürstin von ihrer Entdeckung in Kenntnis setzen, mag ihnen dies eine Belohnung einbringen... oder mehr. **Belohnung:** 1.200 EP. Sabriyya ist traurig, aber denkbar, vom Schicksal ihres Vaters zu erfahren. Sie gestattet den SC, das Amulett zu behalten, und belohnt sie mit 1.000 GM. Ferner unterstützt sie diese fortan und gibt ihnen Hilfestellungen, welche in späteren Abenteuern durchaus zu größeren Reichtümern und Vorteilen führen könnten.

Sündenbrutjagd: Irgendwann wird ein NSC erfahren, dass die SC neue Kammern in der Zornspann erkunden. Er wird ihnen ein Angebot unterbreiten: Wenn sie auf eines der uralten thassilonischen Monster stoßen, welche als „Sündenbruten“ bekannt sind, bietet der NSC eine Belohnung für jeden Kopf, den sie ihm von einer solchen Kreatur bringen. Was er damit vorhat, bleibt dir als SL überlassen. Der NSC verlangt mindestens drei Köpfe. **Belohnung:** 800 EP bei Lieferung von drei Sündenbrutköpfen. 300 GM für die ersten drei Köpfe, 100 GM für jeden weiteren Kopf.

Gefahr besitzt alle möglichen Gestalten und geht von allen möglichen Orten aus. Egal ob Abenteurer in ein Gewölbe vorstoßen oder nur durch die Straßen einer geschäftigen Stadt wandern, sie müssen immer wachsam bleiben. Die Kanalisationen und vergessenen Orte unter der Oberfläche sind voller gefährlicher Monster und auch die scheinbar sicheren Straßen der Zivilisation besitzen ihre eigenen Bedrohungen.

Zufallsbegegnungen, Übeltäter und Monster

Die Tabelle der Zufallsbegegnungen in diesem Monat handelt von städtischen Bedrohungen, egal ob in den Straßen umherwandernd oder darunter lauernd. Während die SC die Stadt erkunden und in vergessene Gewölbe vorstoßen, lauern Gefahren bereits hinter der nächsten Ecke und wollen ihr Blut vergießen. Die Begegnungstabelle ist für Magnimar, die Stadt der Monumente, geeignet. Hinzu kommen drei Begegnungsaufhänger für die Kampagne „Der Zerbrochene Stern". Einige der Kreaturen in der Tabelle können auf der Oberfläche in der Nähe des Gewölbes angetroffen werden, während andere in dessen finsteren Tiefen lauern. Sollte eine Zufallsbegegnung nicht zur gegenwärtigen Umgebung der SC passen, dann würfle erneut oder wähle eine passendere Begegnung aus. Diese Tabelle basiert auf einigen der für Magnimar typischen Begegnungen, weitere Tabellen findest du im *Almanach zu Magnimar*.

Flinke Gauner (HG 3): Da es in Magnimar nur wenige Gesetze gibt und die Ausübung von Geschäftstätigkeiten unterstützt wird, können die Straßen für einen Musikanten recht gewinnträchtig sein. Sollte dieser Musikant zudem noch ein Verbrecher sein, steigen die Einnahmen mit Leichtigkeit. Sambin Turschau (Werte eines Geschichtenerzählers; *PF SLHB*, S. 304) singt, erzählt Geschichten und spielt auf der Laute, während seine jungen Begleiter Marlan und Schevy Grindsmord (wie Taschendiebe; *PF SLHB*, S. 280) in der Menge als Beutelschneider aktiv werden. Das Trio war schon in ganz Varisia tätig, Rätselhafen und Korvosa eingeschlossen. Sie bleiben nur so lange an einem Ort, bis sie ein paar Münzen erbeutet haben, und setzen sich ab, ehe die Bürger oder örtliche Diebesgilden ihnen auf die Schliche kommen. Sollten sie auffliegen, hoffen die drei, fliehen zu können, kämpfen aber, wenn sie in die Enge getrieben werden.

Blutrüstige Bettler (HG 4): Diese beiden Würger (*PF MHB*, S. 280) sind begeistert vom Leben der Menschen. Unlängst haben sie ein paar Lumpen gefunden und verkleiden sich mit ihrer Hilfe und von Wäscheleinen gestohlenen Kleidungsstücken. Nachts treiben sie sich in den Gassen und Straßen der heruntergekommeneren Stadtteile herum und tun so, als wären sie Menschen. Dabei hoffen sie, nicht allzu sehr aufzufallen, doch verrät sie ihre kleine Statur und seltsame Gangart oft. Zudem kann das Paar seine Mordgelüste nie lange kontrollieren und tötet wenigstens einen Bettler pro Woche, dessen Kleidung und Besitztümer sie sodann an sich nehmen und ihrem Schatz an „menschlichen Dingen" hinzufügen. In den letzten Wochen wurden die beiden Würger aggressiver und ermorden nicht mehr nur Bettler, sondern auch wohlhabendere Leute, die nachts unterwegs sind. Inzwischen vergrößern sie ihren Hort fest jede Nacht.

Der Spinnenkönig (HG 5): Dieser bösartige Atterkopp (*PF MHB*, S. 18) trägt eine verbeulte Kostümkrone und halt in den feuchten Kanälen unter Magnimar Hof. Er betrachtet alle Spinnen als seine Untertanen und schützt sein Reich mit Fallen und dicken Netzen. Seine am meisten geschätzten Untertanen sind vier riesige Krabbenspinnen (*PF MHB III*), welche er als seine Ritter bezeichnet. Jede dieser kräftigen Arachniden besitzt einen Namen, Titel und sogar ein Lehen innerhalb des Königreiches, welches sie beschützen soll. In den letzten Wochen wurde der Spinnenkönig zunehmend paranoid, jemand könnte in sein Reich eindringen. Daher hat er damit begonnen, Spinnen zu züchten und Spinneneier zu pflegen, um eine Armee zur Verteidigung seines imaginären Reiches zu erschaffen.

Zufallsbegegnungen in Magnimar

W%	Ergebnis Ø	HG	Quelle
1–4	1W6 Feuerkäfer	1	PF MHB, S. 158
5–8	1 Ghul	1	PF MHB, S. 125
9–12	1W4 Riesenschaben	1	PF MHB II, S. 219
13–16	1W8 Winzlinge	1	PF MHB, S. 277
17–22	1W4 Tieflingschurken	1	PF MHB, S. 260
23–25	1 Fledermausschwarm	2	PF MHB, S. 116
26–28	1 Eisenkobra	2	PF MHB, S. 94
29–33	1 Poltergeist	2	PF MHB II, S. 190
34–38	1 Quasit	2	PF MHB, S. 48
39–42	1W6 Tollwütige Hunde	2	PF MHB, S. 153
43–46	1 Vargouille	2	PF MHB, S. 258
47–51	1 Doppelgänger	3	PF MHB, S. 59
52–55	1 Riesige Schwarze Witwe	3	PF MHB II, S. 239
56–59	1 Riesenfäulnislarve	3	PF MHB III, S.
60–63	1 Phantompilz	3	PF MHB III, S.
64–69	1 Schatten	3	PF MHB, S. 228
70–74	1W4 Skulks	3	PF MHB II, S. 236
75–78	1 Vampirnebel	3	PF MHB II, S. 263
79–82	1 Dachbodenflüstererr	4	PF MHB II, S. 49
83–86	1 Krabbenschwarm	4	PF MHB, S. 162
87–89	1W4 Dunkelkriecher	4	PF MHB, S. 88
90–94	1W6 Sczarnischläger	4	ALM Magnimar, S. 57
95–96	1 Schriezyx	4	ALM Magnimar, S. 60
97–99	1W6 Vexgit-Gremlins	4	PF MHB II, S. 128
100	1W4 Allips	5	PF MHB III

In diesem Band schleppt das Bestiarium euch in die Sümpfe, wo groteske Boggardvarianten, uralte thassilonische Kontrukte und der Herold des Allvaters auf ihre Entdeckung harren. Varisia an sich ist zwar ein wenig erforschtes Grenzland, doch die Moddermarsch ist zudem berüchtigt dafür, unkartographiert, wechselhaft und äußert schwer passierbar zu sein. Als ein Nährboden von Gefahren stellt die Moddermarsch eine wunderbare Gelegenheit für Abenteuer dar.

Zufallsbegegnungen, Übeltäter und Monster

Obwohl der Gutteil der Handlung des *Pathfinder-Abenteuerpfades* „Der Zerbrochene Stern" in den Gewölben Varisias stattfindet, müssen Abenteurer immer noch zu den Gewölben und zurück gelangen. Dabei müssen sie sich in der Regel durch gefährliches Gelände schlagen, wo alle Arten gefährlicher Kreaturen auf die Chance warten, frisches Humanoidenfleisch zu fressen.

Auf dieser Seite findest du eine Tabelle für Zufallsbegegnungen, die zu diesem Band des Abenteuerpfades passen, sowie drei Ansätze für Begegnungen, die du deiner Kampagne hinzufügen kannst. Manche der Kreaturen auf der Tabelle können an der Oberfläche angetroffen werden in der Nähe von Gewölbeeingängen, während andere in den finsteren Tiefen lauern. Sollte der Wurf zu einem Ergebnis führen, das nicht zur Umgebung passt, würfle erneut oder wähle einfach eine passende Begegnung aus. Die Tabelle und diese Einträge bauen auf einigen der typischen Begegnungen in der Moddermarsch auf, einem Sumpfland voller Boggards, Sumpfriesen und noch seltsameren Bestien.

Gewölbebewohner (HG 5): Durch die Gewölbegänge kriecht eine Quasit (*PF MHB*, S. 48) namens Skralesses in ihrer Tausendfüßlergestalt oder flattert in Fledermausgestalt herum, um nicht bemerkt zu werden. Sie hat sich in einem Teil des Gewölbes breitgemacht und hofft, es sich zu Eigen machen zu können. Während ihrer Zeit im Gewölbe hat Skralesses sich mit einem anderen seltsamen Bewohner angefreundet, einem Phantompilz (*PF MHB III*), der der kleinen Dämonin in Unsichtbarkeit gehüllt folgt. Jede dieser Kreaturen nutzt ihre Unsichtbarkeit, um Opfer zu belästigen und zu nerven und als Hilfe zur eiligen Flucht, sollten sie von anderen Bewohnern des Gewölbes bemerkt werden. Skralesses hält sich zudem eine Kriechende Hand (*PF MHB II*, S. 153) als Haustier und nutzt die furchtbare Kreatur manchmal als Köder, um andere Kreaturen im Gewölbe hervorzulocken.

Üble Harpyien (HG 6): In den dichten Wipfeln der Bäume der Moddermarsch nisten zwei Harpyien (*PF MHB*, S. 147), welche Humanoide belästigen, die den fast unpassierbaren Sumpf erkunden. Die beiden Harpyien sind Zwillinge – eine Seltenheit bei ihrem Volk. Sie haben oft Zusammenstöße mit den Boggards, ziehen aber den Geschmack anderer Humanoider vor und beschweren sich über den seltsam fischigen Geschmack der aufgeblasenen Froschleute. Sie halten stets ein Auge auf Reisende in der Moddermarsch. Die Harpyienzwillinge haben zerfranste schwarze Federn und hellorange, krallenbewehrte Füße. Die Haut an Hälsen und Gesichtern ist von blutroten Ausschlägen und beulenförmigen Geschwüren bedeckt, so dass sie Aasvögeln ähneln. Ihr bevorzugte Taktik besteht darin, einem Opfer fliegend zu folgen, ehe sie zu ihrem Betörenden Gesang ansetzen, sich hoch in einem Baum niederlassen und ihre Beute zu sich kommen lassen. Die eine hält dann den Gesang aufrecht, während die andere über den Humanoiden herfällt. Danach tauschen sie die Rollen und kümmern sich um weitere Humanoide.

Feindselige Jäger (HG 7): Ein halbes Dutzend zerlumpter Menschen bewegt sich mit derselben Selbstverständlichkeit durch den Sumpf, die Boggards oder Echsenleute an den Tag legen würden. Ihr Anführer ist ein Mann namens Helgath (verwende die Spielwerte eines Monsterjägers, *PF Spielleiterhandbuch*, S. 257). Er behauptet, auf der Jagd nach Moddermarsch-Mel zu sein, einer 18 m langen Anakonda, welcher angeblich ein humanoider Arm aus dem Hals wächst. Helgath wird von Kurna (Spielwerte eines Fallenstellers, *PF SLHB*, S. 303) begleitet, einer rücksichtslosen, verdreckten Fallenstellerin, die eher dafür bekannt ist, räudige Waschbärenpelze zu verkaufen als Monster zu jagen. Helgath hat Kurna für diese Mission ausgewählt, weil sie ihren Sohn und drei Vettern (Spielwerte von Banditen, *PF SLHB*, S. 288) mitgebracht hat. Diese schlammverkrustete Gruppe ist müde und hungrig und bittet die SC um Hilfe. In Wirklichkeit plant sie aber, die SC auszurauben und ihre Leichen an andere Kreaturen im Sumpf zu verfüttern.

Zufallsbegegnungen in der Moddermarsch

W%	Ergebnis	Ø HG	Quelle
1–4	1W8 Riesenfrösche	4	PF MHB, S. 118
5–9	1 Grauschlick	4	PF MHB, S. 138
10–14	1 Blutegelschwarm	4	PF MHB, S. 32
15–19	1 Phycomider	4	PF MHB II, S. 188
20–24	1W12 Blutmücken	4	PF MHB, S. 33
25–29	1 Giftschlangenschwarm	4	PF MHB III, S. 225
30–34	1 Basidirond	5	PF MHB, S. 26
35–39	1 Plapperndes Hundertmaul	5	PF MHB, S. 211
40–44	1 Grüne Vettel	5	PF MHB, S. 141
45–49	1 Ockergallerte	5	PF MHB, S. 200
50–54	1W8 Boggards	6	PF MHB, S. 34
55–59	1 Hodag	6	PF MHB III, S. 121
60–64	1 Hungriger Nebel	6	PF MHB III, S.128
65–69	1W8 Sumpfbarrakuda	6	ALM Magnimar, S. 61
70–74	1W4 Voonithen	6	PF MHB III, S.288
75–79	1 Schwarzer Blob	7	PF MHB, S. 234
80–84	1W10 Blender	7	PF MHB II, S. 42
85–89	1 Junger Schwarzer Drache	7	PF MHB, S. 68
90–94	1W8 Gesichtsloser	8	PF MHB II, S. 114
95–100	1 Sumpfriese	8	PF MHB II, S. 209

Im Bestiarium des heutigen Bandes widmen wir uns den fremdartigen Mnemoiden, komplizierten Federwerkmechanismen und anderen seltsamen, freundlichen wie auch gefährlichen Kreaturen, die in Kaer Maga und Umgebung leben.

Zufallsbegegnungen, Übeltäter und Monster

Im *Pathfinder-Abenteuerpfad* „Der Zerbrochene Stern" bereisen die Abenteurer Varisia auf der Suche nach einem uralten Artefakt, welches Golarion zerstören könnte – oder möglicherweise auch der Schlüssel für sein Überleben sein kann. In tiefen Gewölben und zerfallenen Ruinen haben die SC viele Gelegenheiten, mit einigen der seltsameren Bewohner Golarions zu interagieren. Im Folgenden findest du eine zu diesem Band des Abenteuerpfades passende Tabelle für Zufallsbegegnungen, sowie drei Abenteueraufhänger für deine Kampagne „Der Zerbrochene Stern".

Manche der Kreaturen auf der Tabelle können in der Stadt der Fremden getroffen werden, andere in den endlosen Tunneln und Gängen unter Kaer Maga. Sollte eine Zufallsbegegnung nicht zum aktuellen Aufenthaltsort der SC passen, dann würfle erneut oder wähle eine passendere Begegnung aus. Die Tabelle und die folgenden Einträge enthalten eine Auswahl an Monstern, welche in Kaer Maga und den darunterliegenden Gewölben angetroffen werden können – für nähere Einzelheiten zu Kaer Maga und weitere Begegnungen ziehe den *Almanach zu Kaer Maga* und dort die Tabelle auf Seite 59 zu Rate.

Finstere Späher (HG 7): Diese aus der Tiefe kommende Gruppe von Spähern des Dunkelvolkes scheinen Teile der labyrinthartigen Tunnel und Gänge unter Kaer Maga zu kartographieren. Ihre Anführerin ist eine Dunkelpirscherin (*Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 89), ihr unterstehen zwei Dunkelkriecher (*PF MHB*, S. 88), welche etwa 12 m vorausmarschieren, während Alktin und ihr Dunkelmörder-Diener (*PF MHB II*, S. 92) ihnen folgen. Sollten die Dunkelkriecher auf eine Bedrohung stoßen, der sie nicht gewachsen sind, nutzen sie vergiftete Dolche, während sie sich zurückziehen, um sich mit dem Rest ihrer Gruppe zu vereinen. Alktrin schätzt ihr Leben sehr und zögert nicht, die anderen zu opfern oder als lebende Schilde zu nutzen, während sie sich in die Dunkelheit flüchtet.

Sterngucker (HG 8): In einem hohen Turm im Hochschachtviertel Kaer Magas lebt eine Mondnaga (*PF MHB III, S.178*) namens Sreythil und sieht zu den Sternen hinauf. Sie glaubt, in Bälde ein Omen zu erkennen, welches auf große, von ihr begrüßte Verheerungen hindeutet. Sreythil hat eine kleine Gruppe Kultanhänger um sich gesammelt, welche ihr verdünntes Gift als Halluzinogen zu sich nehmen. Diese Gruppe aus beinahe Wahnsinnigen besteht aus drei Schurken (Spielwerte wie Einbrecher, *Pathfinder Spielleiterhandbuch*, S. 281) und einem eloquenten Barden/Schurken (Spielwerte wie Fahrendes Volk, *PF SLHB*, S. 290). Diese sind alle von Sreythils Gift abhängig und kämpfen fanatisch, um ihre Quelle zu beschützen.

Zufallsbegegnungen in Kaer Maga

W%	Ergebnis	Ø HG	Quelle
1–5	1 Mnemoider	7	*PF MHB III*
6–10	1 Fleischgolem	7	*PF MHB, S. 133*
11–14	1 Höherer Barghest	7	*PF MHB, S. 25*
15–19	1 Medusa	7	*PF MHB, S. 180*
20–24	1 Sceaduinar	7	*PF MHB II, S. 218*
25–29	1 Belebter Traum	8	*PF MHB II, S.369*
30–34	1 Düsternaga	8	*PF MHB, S.194*
35–39	1 Fallenschlick	8	*PF MHB III, S.86*
40–43	1W8 Gesichtslose	8	*PF MHB II, S.114*
44–47	1 Intellektverschlinger	8	*PF MHB, S. 156*
48–52	1 Mohrg	8	*PF MHB, S.* 188
53–57	1W8 Mantler	9	*PF MHB, S.* 179
58–61	1W4 Drinnen	9	*PF MHB, S.* 83
62–66	1 Geisternaga	9	*PF MHB, S. 175*
67–70	1W4 Totenmasken	9	*PF MHB II, S. 257*
71–74	1 Vampir	9	*PF MHB, S. 267*
75–79	1 Hexenfeuer	9	*PF MHB II, S.*140
80–84	1 Schwarzer Mann	10	*PF MHB III, S.*228
85–89	1W6 Hirnschlick	10	*PF MHB III, S.*120
90–96	1 Gug	10	*PF MHB II, S.* 135
97–99	1 Fleischfressender Kristall	11	*PF MHB III, S.*86
100	1 Zehrer	11	*PF MHB, S.* 285

Schimmeltreff (HG 9): In einem Teilstück der Tunnel unter Kaer Maga verbirgt sich ein Polevik (siehe Seite 450) und arbeitet fieberhaft an einer seiner Ansicht nach besonders tödlichen Art ansteckender Pilzsporen. Er hat sein schimmelbefallenes Labor mitten in einem kleinen Tunnel errichtet und nutzt einen Ascomoiden (*PF MHB III, S.17*) als lebende Tür, welche ein Ende des Durchganges versperrt. Ein weiterer Ascomoider fungiert als primitiver Leibwächter und muss zuweilen sogar das Haustier des Poleviken, einen Violetten Pilz (*PF MHB*, S. 271) davon abhalten, das verwesende Fleisch zu fressen, welches als Nähboden im Tunnel verteilt liegt. Der Polevik versucht gegenwärtig, die Sporen eines Phycomiden (*PF MHB II*, S. 181) zu destillieren, den er in sein Labor gelockt hat. Wenn er damit fertig ist, will er das Ergebnis in der Stadt freisetzen. Das Versteck des Poleviken enthält ferner Kreischer und wird von phosphoreszierenden Pilzen erleuchtet. Sollte der Polevik in seinem Labor angegriffen werden, reißt er dem Violetten Pilz einen Tentakel aus und nutzt ihn als Peitsche, um Getroffene mit Fäulnis und Violettem Gift zu infizieren.

Das Bestiarium dieses Bandes ist ein besonderer Leckerbissen, da jeder Eintrag von jemand anderem im Büro stammt. Unser früherer Praktikant Jerome Virnich beschreibt die wachsamen Cephalophoren, steinerne Darstellungen von Heiligen, die ein Martyrium erlitten haben. Angesichts der Geschehnisse im Windliedkloster und an der Weltuntergangspforte gibt es wohl keine bessere Gelegenheit, um ein paar neue extraplanare Kreaturen vorzustellen. Sean K Reynolds schreibt über den Herold des Groetus als Begleitteil zu seinem Artikel über diesen Gott, James Jacobs bringt uns einen fremdartigen Qlippothen, der ihm im Kopf herumspukt, seit er als Kind sich Abenteuer für Freunde und Familienangehörige ausgedacht hat, und F. Wesley Schneider liefert zwei seiner Lieblingsexternare (neben den Teufeln): einen neuen Kyton und einen Seelenbegleiter.

Zufallsbegegnungen, Übeltäter und Monster

Im Verlauf des *Pathfinder-Abenteuerpfades* „Der Zerbrochene Stern" erreichen die SC einige interessante Plätze in der varisischen Wildnis. Auch wenn sie auf der inzwischen erreichten Stufe vielleicht Zugang zu magischen Transportmöglichkeiten wie *Überlandflug* und *Teleportieren* haben, reisen viele Charaktere lieber auf die altmodische Weise. Im vorliegenden Abenteuer können die SC zum Windliedkloster mit dem Boot über den Varisischen Golf, zu Pferde oder einfach zu Fuß gelangen. Zufallsbegegnungen, wie sie auf dieser Seite im Folgenden präsentiert sind, stellen perfekte Gelegenheiten dar, lange Reisen zu unterbrechen.

Einige der Kreaturen auf der Begegnungstabelle für die Verlorene Küste können am Ufer des Varisischen Golfs angetroffen warden, während andere in den Wäldern und Hügeln rings um das Kloster hausen. Sollte eine Zufallsbegegnung nicht zum gegenwärtigen Aufenthaltsort der SC passen, dann würfle erneut auf der Tabelle oder wähle selbst eine Begegnung aus. Die Tabelle und die folgenden Einträge bauen auf einigen der typischen Begegnungen in dieser gefährlichen Region auf.

Spriggan hinterhalt (HG 10): Dintran Malgor (Spielwerte wie ein Matador, *Pathfinder Spielleiterhandbuch*, S. 259), ist ein Schuft, der aus seinem Höllenritterorden ausgeschlossen wurde. Bei seinen darauf folgenden Wanderungen steß er auf vier Spriggans (*PF MHB II, S.* 240) und tat sich mit diesen zusammen. Alle fünf werden vom Blutdurst angetrieben und suchen das Vorgebirge der Nebelnarbberge südlich des Flegelwaldes heim, wo sie Reisenden auflauern und Varisische Wanderer abschlachten. Sie hoffen, andere monströse Humanoide und ähnlich bösartiges Volk anlocken und mit ihnen eine Räuberbande bilden zu können. Und sie wollen ein zunehmend größeres Gebiet unter ihre Kontrolle bringen. Dintran und die Spriggans stellen Handelszügen und Reisenden Hinterhalte; zunächst springen die Spriggans die Opfer an, dann wirft sich Dintran ins Getümmel.

Von Schatten besessen (HG 11): Marlon und Endrek sind die besten Freunde, nachdem sie einander wiederholt in mehreren Kämpfen im westlichen Avistan das Leben gerettet haben. Sie haben sich für eine Expedition ins varisische Grenzland verpflichtet, doch als sie Nidal durchquerten, wurden die beiden Kriegsknechte (*PF SLHB*, S 297) in den Irrsinnsbergen von zwei Schattendämonen (*PF MHB*, S. 49) besessen. Seitdem reisen die vier die Verlorene Küste entlang und verbreiten Tod und Verderben. Die menschlichen Soldaten haben sich vollkommen mit ihren dämonischen Begleitern abgefunden.

Der Herr des Waldes (HG 12): Tief im Flegelwald lauert seit Jahrzehnten eine verborgene Gefahr, welche sich nun erhebt: Eine Erwachsene Grüne Drachin (*PF MHB*, S. 64) kontrolliert einen Teil des Waldes 60 km westlich von Wolfsohr und ist unzufrieden mit ihrem kleinen Reich. Sie schläft viel und lässt sich von ihren Goblindienern Mahlzeiten bringen. Einmal im Monat steigt sie aber aus ihrem Waldversteck auf, um die Verlorene Küste heimzusuchen. Dann wütet sie drei oder vier Tage lang, ehe sie in ihr Versteck zum Schlafen zurückkehrt. Die Drachin greift eigentlich keine Ortschaften an, sondern greift sich einzelne Reisende oder verschlingt kleine Gruppen Varisischer Wanderer, von denen nur zerstörte Wagen und von Säure verbrannte Zelte zurückbleiben.

Zufallsbegegnungen an der Verlorenen Küste

W%	Ergebnis	Ø HG	Quelle
1–5	1W4 Landhai	9	PF MHB, S. 167
6–10	1 Nuckelavee	9	PF MHB III, S.183
11–14	1W6 Chuuls	10	PF MHB, S. 36
15–19	1W8 Wegelagerer	10	PF SLHB, S. 299
20–24	1W12 Leukrottas	10	PF MHB II, S. 161
25–29	1W8 Seedrakas	10	PF MHB II, S. 88
30–34	1W4 Aurumvoraxi	11	PF MHB II, S. 31
35–39	1 Älterer Schlammelementar	11	PF MHB II, S. 100
40–43	1W4 Riesenschnappschildkröten	11	PF MHB II, S. 222
44–47	1W6 Riesentaranteln	11	PF MHB II, S. 239
48–52	1W8 Pukwudgies	11	PF MHB III, S.201
53–57	1 Donnervogel	11	PF MHB II, S. 72
58–61	1W4 Zeckenschwärme	11	PF MHB II, S. 290
62–66	1 Athach	12	PF MHB II, S. 30
67–70	1W6 Baykoks	12	PF MHB III, S.30
71–74	1W8 Bodaks	12	PF MHB II, S. 43
75–82	1W12 Hügelriesen	12	PF MHB, S. 219
83–89	1W8 Mohrgs	12	PF MHB, S. 188
90–99	2W8 Rotkappen	12	PF MHB II, S. 214
100	1 Todesfee	13	PF MHB II, S. 255

Das vorliegende Pathfinder-Bestiarium führt dich auf die Höhen des Storvalplateaus, wo du die unter der Oberfläche lauernden Schrecken enthüllen kannst, die aus einer anderen Dimension hinübergekommen sind. Im Folgenden treffen wir auf außerweltliche Schrecken, die der Fantasie H.P.Lovecrafts entsprungen sind: den Bhole, den Flugkraken und den Nachtdürren, sowie den Herold einer vergessenen Gottheit.

Zufallsbegegnungen, Übeltäter und Monster

Die Suche nach einem weiteren Splitter des *Sihedrons* führt die SC nach Schulddorn. Einst hat Karzoug diesen Ort als Brücke zum Schreckensreich von Leng genutzt, so dass man hier immer wieder Gefahren antreffen kann, welche aus dieser Ebene nach Golarion gelangt sind. Anbei findest du eine Tabelle für Zufallsbegegnungen in Schulddorn und Umgebung – Leng eingeschlossen -, sowie drei Begegungsansätze für deine Kampagne „Der Zerbrochene Stern".

Manche der Kreaturen auf der Tabelle kann man auf dem Weg nach Schulddorn oder in der unmittelbaren Umgebung antreffen, während andere in den Gewölben darunter lauern. Sollte eine Zufallsbegegnung nicht zum gegenwärtigen Umgebung der SC passen, würfle einfach erneut oder wähle eine passendere Begegnung aus.

Träumende Gefahren (HG 13): Wer in der Nähe Schulddorns nächtigt, wird häufig von beunruhigenden Träumen geplagt. Manche davon sind normale Träume, andere aber auch das Werk der Nachtvettel Siebetha (*PF MHB*, S. 193). Diese macht Jagd auch schlafende Sterbliche in der Hoffnung, einige schmackhafte Seelen ihrer Sammlung hinzufügen zu können. Ihr zur Seite stehen vier besonders albtraumartige Belebte Träume (*PF MHB II*, S. 36). Siebetha sucht nach jenen, die in dem Bereich schlafen und setzt dann ihre Fähigkeit Träume heimsuchen ein, um ihre Opfer langsam aufzureiben. In den letzten Tagen hat diese Gruppe in Schulddorn knechtende Riesen heimgesucht. Sie sucht aber stets nach intelligenteren und daher auch schmackhafteren Opfern.

Plünderer (HG 14): Manchmal verletzen Angehörige der Schoantiklans die Gesetzes ihrer Sippen und werden in die Ödlande des Storvalplateaus verbannt. Entweder sterben sie dort oder überleben, um mit Stärke und Brutalität über Reisende oder auch andere Klans herzufallen. Benkor und seine Gefolgsleute widmen sich Reisenden – Benkor (Spielwerte wie ein Räuberhauptmann, *PF SLHB*, S. 289) befehligt acht Banditen und Räuber (Spielwerte wie Wikinger, *PF SLHB*, S. 287) und zieht mit ihnen mordend und raubend über das Plateau. Sie haben frühere verfeindete Sippen bekämpft und sich mit Riesenstämmen angelegt, bis es sie in die Umgebung von Schulddorn verschlagen hat. Da sie an Macht und Selbstbewusstsein gewonnen haben, bedrohen sie nun jede Kreatur, die ihnen über den Weg läuft und etwas besitzt, auf das sie es abgesehen haben, darunter auch mächtige Abenteurer. Sie ziehen es vor, Hinterhalte und Fallen zu stellen und ihr Wissen um die Gegend zu ihrem Vorteil zu nutzen.

Zufallsbegegnungen in Schulddorn

W%	Ergebnis	Ø HG	Quelle
01–09	1 Feuerriese	10	PF MHB, S. 217
10–15	2W8 Nachtdürren	10	Siehe Seite 448
16–20	1W8 Wyverns	10	PF MHB, S. 281
21–23	1W6 Destrachane	11	PF MHB II, S. 69
24–28	1W4 Nachtvetteln	11	PF MHB, S. 193
29–32	1W4 Ödlanddrakas	11	PF MHB III, S. 78
33–35	1W4 Rochs	11	PF MHB, S. 223
36–42	1W8 Bewohner von Leng	12	PF MHB II, S. 32
43–49	1W4 Gugs	12	PF MHB II, S. 135
50–54	1W6 Mastodonten	12	PF MHB, S. 95
55–58	1 Seiler	12	PF MHB, S. 237
59–62	1W8 Schantaks	12	PF MHB II, S. 220
63–66	1 Leuchtendes Kind	12	PF MHB II, S. 160
67–71	1W8 Steinriesen	12	PF MHB, S. 220
72–75	1W4 Fleischfressende Kristalle	13	PF MHB III, S. 92
76–81	1W4 Mondbestien	13	PF MHB III, S. 92
82–87	1 Lengspinnen	14	PF MHB II, S. 158
88–92	1W4 Blutroter Wanderer	14	Das Erwachen der Runenherrscher, S. 407
93–99	1W6 Steingolems	14	PF MHB, S. 136
100	1 Schemhazian	16	PF MHB II, S. 53

Finstere Dämonenbeschwörer (HG 15): Als die vergessene Stadt Xin-Schalast hoch im Kodargebirge wiederentdeckt wurde, lockte sie aus ganz Avistan jene an, die an ihrer Geschichte, Macht und Reichtümern interessiert waren. Doch nicht alle diese Besucher waren wohlmeinend. Kistad, eine dämonenanbetende Klerikerin mit Schurkenfähigkeiten (Spielwerte wie Kultanführer, *PF SLHB*, S. 275), hat sich vorbereitet, indem sie und ihre Abenteurergruppe mächtige magische Gegenstande gestohlen hat vor dem Aufbruch über das Storvalplateau. Ihr zur Seite mit dem Ziel, uralte thassilonische Reichtümer aufzutun, stehen ein Waldläufer namens Frantoc (Spielwerte wie Kopfgeldjäger, *PF SLHB*, S. 297) und ein Gelehrter namens Thanli (Spielwerte wie Weiser, *PF SLHB*, S. 265). Kistad und Thanli konnten einige gestohlene Schriftrollen nutzen, um zwei Vrocks (*PF MHB*, S. 51) in ihre Dienste zu binden. Nun besuchen sie vergessene thassilonische Stätten, um mehr Macht und Reichtum anzuhäufen, mit dem sie andere Scheusale bezahlen wollen, die sie binden können. Wird diese Gruppe besiegt, befreit man damit die Welt nicht nur von einem großen Übel, sondern gelangt auch an eine große Sammlung gestohlener Schriftrollen und anderer machtvoller magischer Gegenstände.

Der vorliegende Eintrag des Pathfinder-Bestiariums enthüllt listige Kreaturen aus uralten Imperien. Viele davon existieren seit Jahrtausenden auf Golarion, haben sich aber verborgen und sind wie viele Geheimnisse dieser untergegangenen Reiche in Vergessenheit geraten.

Zufallsbegegnungen, Übeltäter und Monster

Als die SC die Scherben des *Sihedrons* zusamenführen, erhebt sich die frühere Hauptstadt Thassilons, Xin, aus den Meerestiefen und löst dabei eine gewaltige Flutwelle aus. Wenn die SC zu dieser neuen Insel reisen, haben sie nur ein Ziel vor Augen: Xin darf nicht nach Golarion zurückkehren. Drei Begegnungsansätze und eine auf den vorliegenden Band angepasste Tabelle mit Zufallsbegegnungen sollen für zusätzliche Abenteuergelegenheiten sorgen.

Die meisten Begegnungen auf der Tabelle passen zu den zerfallenen Ruinen von Xin. Da ein Großteil der Stadt immer noch überflutet ist, passen die aquatischen Ergebnisse zu den Unterwasserteilen der Stadt. Sollte ein Würfelergebnis nicht zum gegenwärtigen Aufenthaltsort der SC passen, dann würfle erneut oder wähle selbst eine passende Begegnung aus.

Opportunistische Entdecker (HG 14): Das Zentrum der golarischen Piraterie mag der Fesselarchipel sein, doch auch im Varisischen Golf gibt es Briganten und Freie Kapitäne. Diese Piratenmannschaft fiel beinahe der Flutwelle zum Opfer, die Xins Auftauchen verursachte, als sie Magnimar passierte. Die nautischen Künste von Kapitän und Besatzung konnten ihr Schiff aber am Kentern hindern. Kapitän Dethros (Spielwerte wie ein Piratenkapitän, *Pathfinder Spielleiterhandbuch*, S. 287) vertraut auf sein Können und riecht das Abenteuer – daher hat er den Kurs geändert und Segel gesetzt in Richtung der neuen Insel, um deren bislang verborgene Reichtümer zu plündern. Sein Erster Maat Breyton Chayros (Spielwerte wie ein Räuberhauptmann, *PF SLHB*, S. 289) und acht seiner Piraten (Spielwerte wie Plünderer, *PF SLHB*, S. 286) sind mit ihm an Land gegangen. Die SC können diese Gruppe beim Erkunden der Insel antreffen und möglicherweise mit ihnen um uralte Relikte und neuentdeckte Schätze kämpfen.

Furcht und Flamme (HG 15): Das plötzliche Auftauchen der vergessenen Stadt Xin und die dabei freigewordene Magie hat die Erwachsene Rote Drachin Zastulax (*Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 66) aufgescheucht. Zusammen mit ihrem grausamen Grabesritterstreiter (*PF MHB III*, S. 112) hat sie sich aufgemacht, diesen neu aufgetauchten Ort zu erkunden. Seit der Ankunft in der uralten Stadt versucht sie nun, diesen von Magie erschaffenen Ort für sich zu beanspruchen, und kämpft seitdem gegen die dortigen Wächter und andere Neuankömmlinge. Sie trägt ihren untoten Begleiter und lässt Feuer aus der Luft herabregnen. Landet sie, steigt der Grabesritter ab und stürzt sich mit seinem Zweihänder in den Kampf, wobei er von seiner Fähigkeit Verheerende Explosion Gebrauch macht. Diese beiden gefährlichen Kombattanten kämpfen im Team und unterstützen einander.

Diener der Trägheit (HG 16): Als Xin vor Jahrtausenden zerstört wurde, weilte der begabte Magier Malkay Enrili gerade zu Besuch in der Stadt, um mehr über die thassilonische Magie zu erlernen. Er starb bei der Explosion. Dieser Gefolgsmann Krunes war zugleich aber auch ein mächtiger Beschwörer und sein brutales Ableben an diesem magiereichen Ort verwandelte ihn in eine zuckende Abomination: einen Wandelnden Wurm (*PF MHB II*, S. 281). In dieser neuen Gestalt durchstreift er seit Jahrtausenden die zerborstenen Hallen und versunkenen Straßen der einst großen Stadt. Einsam hat er sich dabei nie gefühlt, da er aus zahllosen Welten Helfer und Gefährten herbeirufen kann. Auf diese Weise hat er auch erfahren, wie es gegenwärtig um Golarion bestellt ist, und sein Wissen über die Ebenen und sein magisches Können verbessert. Seinen gegenwärtigen Gehilfen, vier Piscodaimonen (*PF MHB II*, S. 65) hat er Sterbliche versprochen, die sie quälen und deren Seelen sie verschlingen können. Den vieren ist aber mittlerweile sehr langweilig, zudem sind sie hungrig und verärgert. Doch mit dem Auftauchen Xins scheinen sie nun endlich Tod und Qual über die Sterblichen bringen zu können...

Zufallsbegegnungen auf der Insel Xin

W%	Ergebnis	Ø HG	Quelle
1–4	1 Augnagar	14	PF MHB II, S. 199
5–9	1W6 Fleischfressende Kristalle	14	PF MHB III, S. 92
10–14	1 Halb-Leichnam	14	PF MHB III, S. 151
15–19	1W8 Hezrous	14	PF MHB, S. 44
20–24	1 Nachtschwinge	14	PF MHB II, S. 178
25–29	1W4 Leuchtende Kinder	14	PF MHB II, S. 160
30–34	1 Dybbuk	15	PF MHB III, S. 81
35–39	1W4 Glabrezus	15	PF MHB, S. 43
40–44	1W4 Eisengolems	15	PF MHB, S. 131
45–49	1 Neothelid	15	PF MHB, S. 198
50–54	1 Bythos	16	PF MHB II, S.18
55–59	1W6 Ghorazaghs	16	PF MHB III, S. 104
60–64	1 Mithralgolem	16	PF MHB II, S. 121
65–69	1 Plasmaschlick	16	PF MHB III, S. 198
70–74	1W6 Schiffsreißerkrabben	16	PF MHB III, S. 144
75–79	1 Marilith	17	PF MHB, S. 45
80–84	1 Runenriese	17	PF MHB II, S. 208
85–89	1 Kraken	18	PF MHB, S. 163
90–94	1 Mechanischer Goliath	19	PF MHB III, S. 169
95–100	1 Schoggothe	19	PF MHB, S. 238

Agathion, Bischof

In dem dürren Leib dieses Fischmenschen liegen mehrere Schichten aus durchsichtigen, schimmernden Flossen. Unter seinem eindrucksvollen Mund winden sich Tentakel und seine menschenähnlichen Hände und Füße enden in scharfen Klauenstummeln.

Bischof **HG 4**

EP 1.200

NG Mittelgroßer Externar (Aquatisch, Extraplanar, Gut)

INI +7; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Dämmersicht, *Böses entdecken*; Wahrnehmung +11

Aura Furcht (9 m, SG 16)

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 14 (+3 GE, +4 natürlich)

TP 38 (7W10)

REF +8, **WIL** +8, **ZÄH** +2; +4 gegen Gift

Immunitäten Elektrizität, Versteinerung; **Resistenzen** Kälte 10, Schall 10; **SR** 5/Böses oder Silber; **ZR** 15

ANGRIFF

Bewegungsreichweite 9 m, Schwimmen 18 m

Nahkampf 2 Klauen +10 (1W10+3)

Besondere Angriffe Betäubende Klaue

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 4; Konzentration +3)

Immer — *Böses entdecken*, *Mit Tieren sprechen*

Beliebig oft — *Stabilisieren*, *Tanzende Lichter*, *Wasser erschaffen*

3/Tag — *Krankheit kurieren*, *Lügen erkennen*, *Segnen*

1/Woche — *Heiliges Gespräch* (6 Fragen, ZS 12)

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 17, **KO** 11, **IN** 14, **WE** 16, **CH** 9

GAB +7; **KMB** +10; **KMV** 22

Talente Flinke Manöver, Selbsterhaltung, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse

Fertigkeiten Bluffen +9, Einschüchtern +6, Heilkunde +5, Heimlichkeit +12, Motiv erkennen +13, Schwimmen +10, Überlebenskunst +12, Wahrnehmung +11, Wissen (Die Ebenen) +12, Wissen (Geographie) +7, Wissen (Natur) +7

Sprachen Celestisch, Drakonisch, Gemeinsprache, Infernalisch; *Mit Tieren sprechen*; Wahre Sprache

Besondere Eigenschaften Amphibisch, Handauflegen (3W6, 2/Tag, wie ein Paladin der 7. Stufe)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebiges Gewässer (Nirvana)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Kontingent (6–8)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Betäubende Klaue (AF) Ein Bischof kann fünf Mal am Tag eine Kreatur betäuben, die er mit einem Klauenangriff trifft. Der Zielkreatur muss ein Zähigkeitsangriff gegen SG 13 gelingen, um nicht für 1 Runde betäubt zu werden. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Furchtaura (ÜF) Das unheimliche, fischartige Aussehen eines Bischofs erweckt unbestimmte Furchtgefühle bei Gegnern innerhalb von 9 m Entfernung. Der Bischof kann diese Aura als Freie Aktion einsetzen. Jeder Kreatur innerhalb der Aura muss ein Willenswurf gegen SG 16 gelingen, um nicht für 5W6 Runden erschüttert zu sein. Eine Kreatur, deren Rettungswurf gelingt, ist gegen die Aura dieses Bischofs für 24 Stunden immun. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Weisheit.

Bischöfe besitzen wahrscheinlich das seltsamste Äußere aller Agathionen: Sie sehen zugleich wie Fische und Menschen aus. Auf ihrer heimischen Ebene, dem Nirvana, fungieren sie als Vermittler zwischen den himmlischen Generälen des Landes und der See, sind aber nicht nur im Nirvana aktiv. Bischöfe erfüllen ihr Pflichten, wo immer ihre anpassungsfähigen Körper benötigt werden, seien es wässrige Dimensionen oder vollständige Wasserwelten. Die wenigen Sterblichen, die ihnen begegnen, berichten, dass diese edlen Kreaturen mit derselben Leichtigkeit raues und trockenes Gelände überqueren, mit der sie durch die tiefsten, abgelegensten Ozeane gleiten.

Man glaubt, dass Bischöfe aus den Seelen von Sterblichen geboren werden, die in Harmonie mit dem Land und dem Meer gelebt haben – mutige Seefahrer, seefahrende Priester und freundliche Fischer könnten allesamt Kandidaten für eine Wiedergeburt als Bischof sein. Die Hautfärbung dieser faszinierenden Kreaturen rangiert von glitzerndem Silber über funkelnde Koralle bis hin zu rauchigem Kastanienbraun und Grün. Mehrere Schichten dünner, durchschichtiger Flossen umhüllen ihre Leiber und verleihen ihnen im Zusammenspiel mit den seltsamen Enzymen, die ihre Haut abgibt, eine ständig nasse Erscheinung. Der Kopf eines Bischofs ist abgerundet, Tentakel wuchern wie ein Bart aus seinem Kinn und seine Augen, welche in allen Farben aufgewirbelten Wassers auftreten, wirken wie die eines Fisches, besitzen aber einen einzigartigen Glanz. Der Körper eines Bischofs ist vage menschenähnlich. Schwimmhäute an Händen und Füßen ermöglichen Reisen in die Meerestiefen. Bischöfe sind in der Regel 1,80 m groß und wiegen zwischen 140 und 250 Pfund.

Lebensweise

Im Nirvana werden Bischöfe von anderen Agathionen aufgrund ihrer Fähigkeit respektiert, klar und logisch zu denken und dabei die Interessen aller Parteien zu bedenken. Daher gelten sie als die vertrauenswürdigsten Diplomaten und Unterhändler. Man weiß auch, dass Bischöfe wichtige Botschaften zwischen himmlischen Wesen und sterblichen Helden überbringen, welche Agathionen oft auf ihre Weise erblicken.

Bischöfe schämen sich nicht für ihr seltsames Äußeres, sondern erachten ihre Körper als die schönsten und vielseitigsten auf den Ebenen und als passende Belohnung für ein Leben in Meditation, in ständigen Streben des Meisterns der Kampfkünste und in Harmonie mit dem Meer. Wer anderes behauptet, der ruft den Unmut eines Bischofs hervor. Obwohl Bischöfe hauptsächlich als Diplomaten, Boten und celestische Gesandte eingesetzt werden, sind sie auch fähige Kämpfer. Mit der Macht des Nirvanas im Rücken, nutzen sie ihre Klauen und ihren beweglichen Kampfstil, um Gegner auszuschalten, die sich ihnen bei Missionen in den Weg stellen. Kämpferisch veranlagte Bischöfe führen oft Kampfstäbe, die meist zudem verzaubert sind. Sie suchen keinen Streit, mischen sich aber ein, wenn jemand grausam oder böse zu Unschuldigen ist. Insbesondere verabscheuen sie die Sklaverei. Es gibt Legenden über mehr als einen unglücklichen Sklavenjäger, der – sichtlich wahnsinnig – seine letzten Tage damit verbracht hat, von den Tentakelbärten zu stottern, die sein Schiff zerstört und seine Mannschaft

ertränkt haben. Bis auf die wenigen, welche um die komplexe Lebensweise der Bischöfe wissen, nimmt niemand diese Geschichten ernst.

Lebensraum & Sozialverhalten

Bischöfe agieren als Diplomaten in der Regel allein. Planare Experten glauben aber, dass Bischöfe im Nirvana häufiger zu zweit bei einfachen diplomatischen Themen aktiv werden und auch in Paaren zu Botengängen aufbrechen. Bei besonders wichtigen Missionen brechen auch schon einmal sechs bis acht Bischöfe auf und überlegen langatmig und lebhaft, wie die beste Lösung ihres Auftrages aussehen müsste. Diese Konferenzen dauern manchmal recht lange, so dass manche hitzköpfige Celestische sie als Zeitverschwendung erachten. Manche Experten glauben, dass Bischöfe in solchen Gruppen die Macht besitzen, auf die Primäre Ebene überzuwechseln. Auch wenn derartiges noch nicht beobachtet wurde, sind Philosophen auf ganz Golarion bereits zu ähnlichen Schlussfolgerungen gekommen. Die wenigen Berichte über Sichtungen dieser Agathionen sprechen immer nur von einzelnen Bischöfen. Die meisten Sichtungen haben dabei an der varisischen Westküste stattgefunden – insbesondere im Varisischen Golf nahe von Magnimar. Außerhalb der Region der Inneren See stammen die meisten Berichte über Agathionen vom anderen Ende der Welt. Manche Forscher, die die Ebenen studieren, glauben daher, dass sich ein Portal zum Nirvana oder zur Ebene des Wassers im Südteil des Embaral befinden müsse, da von der Westküste Tian Xias und der Ostküste Casmarons mehr Sichtungen von Bischöfen berichten werden als auf der Region der Inneren See.

Wie andere Externare auch, müssen Bischöfe während ihrer Zeit auf Golarion weder essen noch schlafen. Zudem pflanzen sie sich auch nicht fort, da jeder einzelne aus der Seele eines guten Sterblichen entsteht. Man glaubt, dass Bischöfe die tiefen Gefühle beibehalten, die sie zu Lebzeiten ausgezeichnet haben und daher imstande sind, sich in Kreaturen zu verlieben, die außerhalb ihrer Ebene leben. Es gibt uralte Geschichten über Bischöfe, die nach Golarion kamen, um Aufträge auszuführen, sich aber in außerordentliche Angehörige aquatischer Völker verliebten. Manche Geschichtenerzähler in Küstenregionen behaupten sogar, dass überirdisch schöne Angehörige des Meervolkes Nachkommen von Bischöfen sein müssten und dass die Sahuagin ihre vom Bösen befleckten Vettern wären. Über den Wahrheitsgehalt solcher Geschichten wird natürlich schon so lange gestritten, wie diese Legenden erzählt werden. Auch wenn Bischöfe sich nur selten längere Zeit auf Golarion aufhalten, betrachten manche Kulturen ihr Eintreffen als Vorzeichen des Glücks. Wer einen Bischof trifft und von ihm gegrüßt wird, betrachtet dies als die höchste Ehre, die einem zuteil werden kann.

Im Laufe der Jahre sind viele eifrige Abenteurer von Varisia aus aufgebrochen, um nach Bischöfen zu suchen und aus dieser Begegnung Nutzen zu ziehen. Allerdings werden diese Suchenden unweigerlich enttäuscht, denn Bischöfe erscheinen nur jenen, zu denen sie ihre Aufträge führen – oder deren böse Taten sie beobachten und aufhalten wollen.



Azata, Raelis

Dieser schlanke, bronzehäutige Celestische bereist sorglos die Welten auf der Suche nach Geschichten über Wunderbares und Heldenmut.

Raelis **HG 10**

EP 9.600

CG Großer Externar (Azata, Chaotisch, Extraplanar, Gut)

INI +4; Sinne **Dunkelsicht** 18 m; Wahrnehmung +16

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 19 (+1 Ausweichen, –1 Größe, +4 GE, +10 natürlich)

TP 138 (12W10+60)

REF +12, **WIL** +10, **ZÄH** +9

Immunitäten Elektrizität, Versteinerung, Runenmeisterschaft; **Resistenzen** Feuer 10, Kälte 10; **SR** 10/Böses und Kaltes Eisen

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m, Fliegen 36 m (gut)

Nahkampf 2 Hiebe +19 (2W8+7 plus Betäubung)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 12; Konzentration +16)

Immer — *Bewegungsfreiheit, Unauffindbarkeit*

Beliebig oft — *Gestalt verändern*

3/Tag — *Dimensionstür, Erinnerung verändern* (SG 17)

1/Tag — *Ebenenwechsel, Mächtiges Teleportieren* (selbst plus 50 Pfd. an Gegenständen)

Bekannte Hexenmeisterzauber (ZS 12; Konzentration +16)

6. (3/Tag) — *Mächtige Glyphe der Abwehr* (SG 21), *Schattenreise*, *Symbol der Furcht* (SG 21), *Symbol der Überredung* (SG 21)
5. (5/Tag) — *Äußerlichkeiten*, *Symbol des Schlafes* (SG 20), *Symbol des Schmerzes* (SG 20),
4. (7/Tag) — *Ausspähen* (SG 18), *Mächtige Unsichtbarkeit, Verwirrung* (SG 18)
3. (7/Tag) — *Bestiengestalt I*, *Blitz* (SG 17), *Einflüsterung* (SG 17), *Explosive Runen* (SG 18), *Glyphe der Abwehr* (SG 18), *Hast*, *Illusionsschrift* (SG 18), *Tintenschlange* (SG 18)
2. (7/Tag) — *Gedanken wahrnehmen* (SG 16), *Hypnotisches Muster* (SG 16), *Sengender Strahl*, *Unsichtbares sehen, Unsichtbarkeit*
1. (7/Tag) — *Austilgen*, *Bauchreden* (SG 15), *Federfall, Hypnose*, *Stilles Trugbild* (SG 15)
0. (beliebig oft) — *Arkanes Siegel, Botschaft, Gift entdecken, Licht, Magie entdecken, Magie lesen, Magierhand, Tanzende Lichter, Zaubertrick*

SPIELWERTE

ST 24, **GE** 19, **KO** 20, **IN** 18, **WE** 15, **CH** 19

GAB +12; **KMB** +20 (Ringkampf +24); KMV 34 (36 gegen Ringkampf)

Talente Heftiger Angriff, Mächtiger Ringkampf, Verbesserter Ringkampf, Verbesserter Waffenloser Schlag, Waffenfinesse, Waffenfokus (Hieb)

Fertigkeiten Akrobatik +18 (Springen +26), Auftreten (Redekunst) +15, Bluffen +18, Fliegen +20, Heimlichkeit +14, Wahrnehmung +16, Wissen (Die Ebenen) +18, Wissen (Geschichte) +15, Wissen (Geographie) +15, Zauberkunde +18

Sprachen Celestisch, Drakonisch, Gemeinsprache, Infernalisch; Wahre Sprache

Besondere Eigenschaften Flexibles Verwandeln, Schriftkundiger

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige (Elysium)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Gruppe (3–6)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Betäubung (AF) Ein eisenharten Fäuste eines Raelis verursachen kräftige, betäubende Schläge. Eine von diesem Angriff getroffene Kreatur muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 23 bestehen, um nicht für 1 Runde benommen zu sein. Sollte der Angriff ein Kritischer Treffer sein und dem Ziel der Rettungswurf misslingen, ist die Kreatur stattdessen für 1W4 Runden betäubt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Stärke.

Flexibles Verwandeln (ÜF) Wenn ein Raelis einen Zauber der Kategorie Verwandlung einsetzt, besitzt er eine hohe Kontrolle über die Form des Zieles. Er kann zwar niemanden in ein bestimmtes Individuum verwandeln, wohl aber Hautfärbung, Haarfarbe, generelle Körperform und sogar das Geschlecht der Zielgestalt festlegen; dies verleiht dem Ziel einen Bonus von +20 auf Fertigkeitswürfe für Verkleiden anstelle der üblichen +10. Dies ist eine Freie Aktion im Rahmen des Zauberwirkens.

Runenmeisterschaft (AF) Ein Raelis ist ein Meister der Runen- und Symbolmagie. Er kennt automatisch alle Symbol-Zauber, sowie *Explosive Runen, Glyphe des Schutzes, Mächtige Glyphe des Schutzes* und *Tintenschlange*; der SG dieser Zauber steigt um +1. Ferner ist er immun gegen magische Fallen und Effekte, welche sich Runen oder Symbolen bedienen wie *Explosive Runen* oder *Tintenschlange*.

Schriftkundiger (ÜF) Ein Raelis spurt automatisch die Präsenz und das Grundthema aller Bücher, Schriftrollen und anderer Schriften innerhalb von 15 m Entfernung. Wenn er eine Standard-Aktion aufwendet, erlangt er ein tiefergehendes Verständnis des Textes und kann bis zu 100 Seiten nichtmagischen Textes behandeln, als er sie gelesen. Alternativ kann er einen Zauber oder eine magische Schriftrolle als gelesen behandeln inklusive eines erfolgreichen Fertigkeitswurfes für Zauberkunde, um die Schrift zu verstehen.

Zauber Ein Raelis wirkt Zauber wie ein Hexenmeister der 12. Stufe. Er besitzt keine Blutlinie und auch keine anderen Klassenmerkmale des Hexenmeisters.

Raelisi entstehen aus den Seelen von Autoren, Künstlern und Geschichtenerzählern. Sie bereisen die entferntesten Winkel Golarions auf der Suche nach Epen, Gedichten und Märchen. Bei ihren Reisen und Suchen nach stetig obskureren Geschichten, versuchen sie zugleich, die Welt zu einem besseren Ort zu machen und Missstände zu beheben oder als Vertreter göttlicher Wesen aufzutreten.

Obwohl Raelisi zerbrechlich wirken, besitzen er drahtige Stärke und langfingrige Hände, die sich ideal zum Prügeln und Ringen eignen - Tätigkeiten, welche ihnen große Freude bereiten. Dunkelbraue oder graue Auge dominieren ihre ausdrucksstarken Gesichter und sie lächeln und lachen oft. Neu entstandene Raelisi haben helle Haut, welche dann im Lauf der Jahrhunderte durch die Sonne und die Elemente nachdunkelt. Ein Raelis ist 2,70 m groß und wiegt etwa 1.000 Pfund.

Lebensweise

Raelisi werden von der Lust nach neuen Geschichten angetrieben, die Ebenen der Sterblichen öfter zu besuchen, als dies bei ihren Azata-Artgenossen der Fall ist. Da sie nicht

einfach tatenlos zusehen können, helfen sie Sterblichen auch öfter als andere Azata. Dabei verkleiden sie sich aber fast immer als Menschen oder zuweilen sogar als gewöhnliche Tiere. Sie gehen körperlichen Konfrontationen mit Sterblichen lieber aus dem Weg, zögern aber nicht, die Geschehnisse anderweitig zu beeinflussen. Ein Raelis könnte von Ort zu Ort reisen und Geschichten und Neuigkeiten verbreiten, um in einem herabgewirtschafteten Königreich zur Rebellion zu rufen, oder sich in eine Invasionsarmee einschleusen, um Zwietracht zu säen. Oft spürt man den Einfluss eines Raelis erst, wenn er schon lange weitergezogen ist, da Raelisi ihre Kräfte nutzen, um Geister auf subtile Weise zu beeinflussen und so die Saat der Veränderung zu pflanzen.

Raelisi sind in ihrer natürlichen Gestalt eigentlich geschlechtslos. Ihre schlanken, gemeißelt wirkenden Leiber sind von androgyner Schönheit. Wenn sie ihre Gestalt mittels *Gestalt verändern* oder anderen magischen Fähigkeiten verändern, können sie männliche oder weibliche Gestalt annehmen. Jüngere Raelisi besitzen oft ein bevorzugtes Geschlecht, während ältere ihr Geschlecht aufgrund ihrer Stimmung oder einer anstehenden Aufgabe auswählen. Manchmal kommt es zu Liebeleien mit Sterblichen, wobei das Fehlen einer stabilen Geschlechtsidentität oft für Verwirrung sorgt.

Ironischerweise sind Barden und Geschichtenerzähler meist die letzten, welche die Hilfe eines Raelis erhalten. Raelisi glauben, dass die besten Werke der Sterblichen aus Kampf und Krisen entstehen. Daher könnte es durchaus passieren, dass sie die Entstehung eines großen Epos verhindern, wenn sie einen bekannten Geschichtenerzähler vor den Wirren des Lebens beschützen. Wie weit sie allerdings bereit sind, den Dingen ihren Lauf zu lassen, ist eine Frage der Vorlieben und wird unter Raelisi häufig diskutiert. Raelisi vergleichen die Nöte und das Leid von Geschichtenerzählern oft mit dem Feuer und dem Amboss, auf dem mächtige Schwerter geschmiedet werden. Sie genießen das Leid aber nicht, so dass jene, die einen Geschichtenerzähler misshandeln oder töten, während ein Raelis in der Nähe ist, meist schnelle Gerechtigkeit erfahren.

Raelisi reisen auch gern und sind stolz auf ihr Wissen um Abkürzungen und verborgene Pfade. Sie haben zwar Lieblingsstrecken, betrachten es aber als schlechtes Vorzeichen, exakt dieselbe Reise zweimal zu machen. Daher machen sie teilweise weite Umwege. Der durchschnittliche Raelis ist nach Äonen des Reisens ein lebender Atlant.

Obwohl Raelisi fähige Flieger sind, ziehen sie es vor, bei ihren Reisen zu laufen oder zu rennen. Selbst an den kältesten und heißesten Tagen reisen sie barfuß. Sie lieben das Gefühl des Grases und sogar des Schlammes zwischen ihren langen Zehen und rezitieren unterwegs ihre gesammelten Geschichten, um ein Gefühl für den Geschichtsfluss und den Rhythmus der Worte zu erhalten. Raelisi können tagelang rennen ohne anzuhalten um zu rasten oder zu schlafen. Auf diese Weise können sie große Entfernungen zurücklegen oder auch nur alle vorhandenen Straßen und Pfade einer Region ausspähen.



Lebensraum & Sozialverhalten

Dank ihrer Gabe des diskreten Reisens und ihrer Vertrautheit mit Städten und der golarischen Geographie sind Raelisi exzellente Spione und Agenten von Gottheiten mit ähnlichen Interessen. Sie meiden zwar langfristige Allianzen, haben aber vieles gemeinsam mit dem Himmlischen Herrscher Sinaschakti und tauschen oft mit ihm Gefallen aus. Weniger häufig schließen sie Übereinkünfte mit Cayden Cailean oder auch Desna und tauschen kleine Gefallen oder Informationen aus.

Viele Raelisi sind Dichter und Geschichtenerzähler, sie wissen aber dennoch die Werke der Sterblichen zu schätzen. Nur wenige kümmern sich um die Genauigkeit oder den Wahrheitsgehalt einer Geschichte, da sie mehr an der Kunst des Erzählens interessiert sind. Manche Raelisi bevorzugen sogar die größten Hochstaplereien und Lügenmärchen, solange die Übertreibung der Geschichte zugutekommt.

Borggardartiger Bogquapp

Diese graugrüne Bestie wirkt wie eine übergroße Kaulquappe, die nie voll erwachsen geworden ist. Zwei große, hervorquellende Augen liegen zu beiden Seiten ihres Kopfes und das klaffende Maul enthüllt schartige Zähne. Narben bedecken ihre Warzenhaut vom Maul bis zum Flossenschwanz.

Bogquapp **HG 1**

EP 400

CB Kleine Aberration (Aquatisch)

INI +5; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +1

VERTEIDIGUNG

RK 12, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 11 (+1 GE, +1 Größe)

TP 16 (3W8+3)

REF +2, **WIL** +4, **ZÄH** +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 12 m

Nahkampf Biss +4 (1W4+1), Zunge –1 Berührung (Berührungsangriff, Klebrige Zunge) **Angriffsfläche** 1,50 m; **Reichweite** 1,50 m (3 m mit Zunge)

SPIELWERTE

ST 13, **GE** 12, **KO** 13, **IN** 3, **WE** 12, **CH** 6

GAB +2; **KMB** +2; **KMV** 13

Talente Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Akrobatik +5, Heimlichkeit +9 (in Sümpfen +17), Schwimmen +13; **Volksmodifikatoren** Wahrnehmung in Sümpfen +4, Heimlichkeit in Sümpfen +8

Sprachen Boggard (kann nicht sprechen)

Besondere Eigenschaften Amphibie, Sumpfgänger

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte Sümpfe

Organisation Einzelgänger, Paar oder Rudel (3–6)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Klebrige Zunge (AF) Ein vom Zungenangriff eines Bogquapp getroffene Kreatur kann sich nicht weiter als 3 m vom Bogquapp entfernen und erleidet einen Malus von -2 auf ihre RK, solange die Zunge an ihr festklebt (dieser Malus ist nicht kumulativ, sollten mehrere Zungen an einer Kreatur kleben). Die Zunge kann durch einen konkurrierenden Stärkewurf als Standard-Aktion entfernt werden oder indem ihr 2 Punke Hiebschaden zugefügt wird (RK 11, dieser Schaden wird nicht gegen die TP des Bogquapps angerechnet). Der Bogquapp kann sich nicht weiter als 3 m von seinem Ziel entfernen. Im Gegensatz zu einem Riesenfrosch kann er seine Ziele nicht zu sich ziehen.

Sumpfgänger (AF) Ein Bogquapp kann sich innerhalb eines Sumpfes durch jedes natürliche, schwierige Gelände mit seiner normalen Bewegungsrate bewegen. Magisch verändertes Gelände wirkt normal auf einen Bogquapp.



Die auch als Krötenhunde bekannten Bogquapps sind degenerierte Boggardabkömmlinge. Sie ähneln hundegroßen Kaulquappen, die ihre Verwandlung zu Fröschen auf halbem Weg beendet haben. Zwei lange Beine wachsen aus dem knollenförmigen Leib eines Bogquapps und aus dem Rücken wächst ein dicker, ruderartiger Schwanz. Bogquapps sind kaum intelligenter als Hunde und verbringen den Großteil ihrer kurzen, gewalterfüllten Leben als Jagd- und Wachkröten für ihre launenhaften Boggardherren.

Bogquappen können bis zu 20 Jahre alt warden, sterben meist aber schon lange vorher aufgrund von Sumpfraubtieren und der Grausamkeit ihrer Herren – kaum ein Bogquapp wird älter als 10 Jahre. Bogquappen haben immer dieselbe Hautfarbe wie die Boggards, bei denen

sie leben, meist sind sie grau, grün oder schwarz. Wie Boggards bleiben sie mit dem Alter aus, so dass besonders alte Bogquappen oft von blassgrauer, fast weißer Farbe sind. Der durchschnittliche Bogquapp ist ohne Schwanz einen guten Meter lang und wiegt grob 65 Pfund. Es gibt aber auch Berichte über viel größere Bogquappen.

Lebensweise

Wie ihre Boggardverwandten beginnen Bogquappen ihr Leben als Kaulquappen und werden in denselben stehenden Teichen geboren. Diese degenierten und missgestalteten Boggardartigen sind die Opfer einer Form von zielgerichtetem Kindermord, der sie in ihre gegenwartigen Gestalten verwandelt. Wenn die Kaulquappen zu reifen beginnen, hält der Priesterkönig ein wachsames Auges auf die Brutteiche, ob eine der Kaulquappen stärker und dominanter sein könnte als die anderen und eine Bedrohung für seine Herrschaft darstellen kann. Wenn die Kaulquappen sich in Boggards zu verwandeln beginnen, füttert der Priesterkönig diese Kaulquappe mit einer giftigen Mischung aus fermentierten Sumpfpflanzen und zerstampften roten Käfern, welche die Metamorphose beeinflusst und für die Mutation in einen Bogquapp sorgt. Diese vorsätzliche Vergiftung macht den Bogquapp steril. Nach ein paar Monaten wird den Hütern der Brutteiche klar, dass die verkümmerte Kaulquappe niemals zu einem richtigen Boggard werden kann. Zu diesem Zeitpunkt wird der Bogquapp aus dem Teich entwerft und wie ein gewöhnliches Tier behandelt. In der Regel nehmen der Priesterkönig oder seine Diener diese abscheulichen Kreaturen auf und bilden sie zu gnadenlosen Wächtern und Jagdgefährten aus. Wenn Bogquappen mit anderen ihrer Art zusammengebracht werden, bilden sie Rudel, welche den Priesterkönig oder ihren Ausbilder als Alphatier betrachten. Bogquappen werden meist ausgebildet, den Priesterkönig seine Schätze, sein Zuhause und das Dorf als Ganzes zu bewachen. Wenn sie mit 10 Monaten erwachsen werden, endet auch die Ausbildung. Für den Rest ihrer kurzen, gewalterfüllten Leben jagen sie mit Boggards in der Nähe der Dörfer und bewachen die Besitztümer ihres Herrn.

Bogquappen sind Allesfresser, ziehen aber Fleisch gegenüber Algen und Wasserpflanzen vor. Bei der Jagd funktioniert ein Bogquappenrudel ähnlich wie ein Rudel Wölfe oder Hunde. Mittels Heimlichkeit und unter Ausnutzung ihrer erhöhten Beweglichkeit in ihrem heimischen Sumpfland können Bogquappen ihre Gegner überraschen und mit voller Stärke angreifen. In der Regel sondern sie eine Kreatur aus, setzen sie mit ihren Zungen fest und geben ihr mit ihren kräftigen Kiefern den Rest. Anschließend lassen sie das Fleisch ihres Opfers im Sumpfwasser für ein paar Tage quellen, ehe sie es fressen.

Lebensraum & Sozialverhalten

Bogquappen können überall dort angetroffen werden, wo ihre vollausgereiften Verwandten leben. Meist hausen sie in wärmerem Klima, z.B. an tropischen Flüssen oder in Regenwäldern. Bogquappen leben innerhalb der Boggardgesellschaft und patrouillieren oft die Grenzen der Dörfer aus primitiven Schlammhütten. Meist – wenn auch nicht immer – können sie sich frei im Dorf bewegen. Sie leben als Haustiere und beschützen bestimmte Heime und die Brutteiche. Ein Bogquappenrudel wacht stets im Hügel des Boggardpriesterkönigs und bewacht dessen Harem und Schätze.

Wenn man von einer Bogquappengesellschaft überhaupt sprechen kann, so ist sie symbiotisch mit der Gesellschaft der Boggard selbst. Die Boggards tolerieren die Existenz dieser „Wichte“ und halten sie als treue Begleiter, solange sie ihren Daseinszweck erfüllen. Sollten die Boggards Bogquappen als gesellschaftsschädlich erachten, töten sie die missgestalteten Kreaturen und verfüttern die Leichen an die anderen Boggardkaulquappen in den Brutteichen. Da Bogquappen als Tiere und unglückselige Mutationen erachtet werden, haben sie nur selten Aufgaben, die über die Jagd und den Wachdienst hinausgehen – und selbst dann werden sie von normalen, erwachsenen Boggards überwacht.

Bogquappenvarianten

Wie Boggards und die Amphibien, mit denen sie verwandt sind, reagieren auch Bogquappen sehr empfindlich auf ihre Umgebung und besitzen je nach der Region, in der sie angetroffen werden, unterschiedliche Erscheinung und Fähigkeiten.

Zudem besitzen Bogquappen unterschiedliche Fähigkeiten in Abhängigkeit vom genauen Zeitpunkt, zu dem ihre Transformation von Kaulquappe in einen Boggard unterbrochen wurde. Manche Bogquappen entwickeln die Gabe, ein schmerzhaftes, stechendes Quaken von sich zu geben, welches einen Menschen betäuben kann, während andere zwei paar Beine besitzen und andere wiederum nur einen Schwanz. Wieder andere haben giftiges Fleisch oder können mit ihren Bissen sogar Schmutzfieber übertragen.

Giftiger Bogquapp (HG +1): Manche Bogquappen wachsen in besonders giftigen Wasserteichen auf, deren Zusammensetzung sorgsam von ihren vollentwickelten Artgenossen überwacht wird. Sie entwickeln Giftdrüsen, welche ein schleimiges Gift absondern, das ihre Haut bedeckt und von ihr aufgenommen wird. Jede Kreatur, die einen Giftigen Bogquapp berührt oder mit einem natürlichen Angriff trifft, riskiert eine Vergiftung. Bogquappenschleim wirkt nicht auf Boggards und andere Boggardartige. Ferner sind Bogquappen gegen alle Arten von Giften immun.

Bogquappenschleim: Haut - Berührung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 11; **Frequenz** 1/Runde für 4 Runden; **Effekt** 1W2 GE-Schaden; **Heilung** 2 aufeinander folgende Rettungswürfe.

Quakender Bogquapp (HG+0): Diese Bogquappvariante kann ein lautes und furchtbares Quaken hervorbringen, welches ihre Gegner betäuben kann ähnlich dem Quaken gewöhnlicher Boggards. Aufgrund ihrer Entwicklung verfügen diese Bogquappen nicht über klebrige Zungen. Jede Nichtboggardkreatur innerhalb von 9 m Entfernung zum Bogquapp muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 12 schaffen oder ist für 1 Runde betäubt. Dieser Effekt kann nur einmal pro Stunde eingesetzt werden. Kreaturen, deren Rettungswurf gelingt, sind gegen das Quaken dieses Bogquapps für 24 Stunden immun. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Schmutziger Bogquappp (HG +0): Diese Bogquappen entstehen aus Kaulquappen, die in stinkenden Teichen voller Abfällen und ranzigem Fleisch heranwachsen. Sie verbringen ihr Leben inmitten von Krankheitserregern und sind daher gegen Krankheiten immun und können mit ihren Bissen Schmutzfieber (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 557) übertragen.

Boggardartiger Bogwisch

Dieser Albtraum bewegt sich watschelnd auf acht kräftigen Tentakeln über den Boden, wobei er eine klare, stinkende Schleimspur hinterlässt. Seine Amphibienhaut ist feucht, grünschwarz und von Warzen und Beulen bedeck. Auf seinem Rücken befinden sich Dutzende faustgroßer Ausbeulungen, welche auf Übelkeit erregende Weise pulsieren und wandern, als wären es intelligente, ölige Blasen, die kurz vor dem Platzen stehen.

Bogwisch **HG 5**

EP 1.600
CN Mittelgroße Aberration
INI +8; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +2
Aura Ekel erregende Aura (3 , Zähigkeit SG 13)

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 15 (+4 GE, +5 natürlich)
TP 47 (5W8+25)
REF +5, **WIL** +1, **ZÄH** +5
Resistenzen Säure 5, Kälte 5

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Klettern 6 m, Schwimmen 6 m
Nahkampf 2 Hiebe +7 (1W6+4 plus Übelkeit erregende Berührung)
Fernkampf Schleuderbrut +7 (Berührungsangriff im Fernkampf; 1W2 Blutung plus Krankheit)
Besondere Angriffe Gefräßige Brut

SPIELWERTE

ST 19, **GE** 18, **KO** 18, **IN** 3, **WE** 4, **CH** 13
GAB +3; **KMB** +7; **KMV** 21 (33 gegen Zu-Fall-bringen)
Talente Abhärtung, Heimlichkeit, Verbesserte Initiative
Fertigkeiten Entfesselungskünstler +6, Heimlichkeit +11 (in Sümpfen +19), Klettern +16, Schwimmen +12, Wahrnehmung +2; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit in Sümpfen +8
Besondere Eigenschaften Amphibie

LEBENSWEISE

Umgebung Sümpfe oder Unterirdisch
Organisation Einzelgänger oder Gelege (1 Erwachsener plus 2–8 Heranwachsende)
Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Ekel erregende Aura (Ex) Ein Bogwisch ist sowohl vom Äußeren her wie auch vom Geruch Ekel erregend. Jede Kreatur innerhalb von 3 m Entfernung zu einem Bogwisch muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 16 bestehen, um nicht zu kränkeln. Dieser Effekt hält an, solange die Kreatur sich innerhalb der Aura bindet und zwei Runden darüber hinaus. Gelingt der Rettungswurf, ist die Kreatur gegen die Aura dieses Bogwischs für 24 Stunden immun. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Gefräßige Brut (Ex) Ein Bogwisch kann jede Runde eines seiner Jungen, die sich an seinen Rücken klammern, als Berührungsangriff im Fernkampf 3 m weit schleudern. Bei einem Treffer klammert sich das Junge an seinem Opfer fest und beginnt, sein Blut zu saugen. Dies verursacht automatisch 1W2 Punkte Blutungsschaden pro Runde und infiziert das Ziel möglicherweise mit Bogwischfieber. Das Opfer kann als Volle Aktion das Junge entfernen, indem er es entweder von sich abreißt oder auf es einprügelt. Diese Handlung kann auch von Dritten ausgeführt werden, sollte jemand versuchen, ein sich festklammerndes Junges mit einer Waffe zu entfernen oder zu töten, erleidet das Opfer, an dem es sich festklammert, den halben Schaden. Ein Bogwisch kann bis zu 10 Junge am Tag schleudern, eher er sich ausruhen und weitere Larven hervorbringen muss.

Krankheit (Ex) *Bogwischfieber*: Biss - Verwundung; *Rettungswurf* Zähigkeit, SG 16, *Inkubationszeit* 1 Tag, *Frequenz* 1/Tag, *Effekt* 1W2 ST-Schaden und Erschüttert, *Heilung* 2 aufeinander folgende Rettungswürfe. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution

Übelkeit erregende Berührung (Ex) Die Berührung des Bogwischs ist schlichtweg eklig. Kreaturen, die von seinem Hiebangriff getroffen werden, müssen einen Zähigkeitswurf gegen SG 16 bestehen, um nicht für 1 Runde zu kränkeln. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Bogwische sind in uralten Zeiten entstandene Aberrationen. Diese lauernden Jäger hausen in düsteren Sümpfen und an feuchten unterirdischen Orten. Diese asexuellen Kreaturen sehen aus wie eine aufgequollene, achtbeinige, grünlich-schwarze Mischung aus Frosch und tentakelbewehrter Bestie und sind berüchtigt dafür, ihre Jungen auf dem Rücken zu tragen.

Lebensweise

Manche Gelehrte glauben, dass der große, kräftige Leib des Bogwischs eigentlich nur ein Transportmittel für seine gefräßigen Jungen sei – 30 bis 40 faustgroße, pustelartige Beulen, die an seinem Rücken hängen und dabei mit beunruhigender Vitalität atmen, zucken und die Plätze tauschen.

Der Bogwisch greift mit zweien seiner knochenlosen Tentakel an, welche in knochigen Kanten enden, die sich hungrig in freiliegendes Fleisch graben können. Die weitaus üblere Gefahr geht aber von den pulsierenden Fleischkugeln auf seinem Rücken aus, dabei handelt es sich um seine Larven, die in der Lage sind, bis zu 3 m weit zu springen und sich an anderen Kreaturen mit ihren zahnbewehrten Saugmäulern festzuklammern. Sobald eines dieser ekligen Dinger seine Zähne im Fleisch eines Opfer versenkt hat, beginnt es damit, sein Blut zu saugen, und lässt erst los, bis sein Opfer oder es selbst tot ist.

Wenn ein Bogwisch ein Ziel erlegt, springen mehrere seiner Jungen auf den noch warmen Kadaver über und fressen gierig. Sollte es sich dabei um die Leiche einer mittelgroßen oder größeren Kreatur handeln, kämpfen diese gefräßigen Larven untereinander um die Gelegenheit, sich im Fleisch einzugraben. Die eingegrabenen Kreaturen reifen im Laufe von zwei Wochen heran und der Kadaver bläht sich auf, bis ein heranwachsender Bogwisch (mit der Schablone für Junge Kreaturen) auf eklige Weise hervorbricht. Je größer der Kadaver, umso mehr Bogwischjunge können sich eingraben und den Wandlungsvorgang vollziehen: Ein großes Opfer reicht für zwei Larven, ein riesiges für vier, ein gigantisches für acht und ein kolossales für sechszehn. Eine Kreatur, welche kleiner als mittelgroß ist, bietet nicht ausreichend Nährstoffe für eine Bogwischlarve, um herauzureifen. Erwachsene Bogwische neigen daher dazu, kleinere Opfer zu verspeisen, statt sie den Larven zu überlassen.

Bogwische, die nahe dem Meer leben, fressen auch Aas. Wenn eine ausreichend große, tote Meereskreatur angespült wird – z.B. ein Wal – ist oft bald ein Bogwisch zur Stelle, dessen heißhungrige Larven sich in das verwesende Fleisch eingraben und mehrere Tage später wie ein kriechende monströse Plage hervorbrechen. Auf diese Weise kann es

geschehen, dass große Gruppen dieser üblen Bestien ganze Küstenbereiche verseuchen.

Der Bogwisch ist in der Regel nachtaktiv, geht aber auch am Tag auf die Jagd, wenn er längere Zeit nicht gefressen hat. Er ist ein geduldiger Jäger und nutzt seine Umgebung, um sich zu verbergen, etwa indem er sich mit Sand, Algen, Pflanzen und ähnlichem bedeckt. Obwohl Bogwische nur über begrenzte Intelligenz verfügen, können sie dank ihrer tierischen Schläue natürliche Gefahren zu ihrem Vorteil nutzen und Hinterhalte anlegen, welche auf schlaue Weise Abhänge, natürliche Gruben und Treibsand integrieren. Da diese Kreaturen zudem klettern können, ist es nicht ungewöhnlich, wenn sie auf Felsüberhängen oder in großen Bäumen nisten. Aus diesen lassen sie sich dann auf nichtsahnende Opfer herabfallen.

Alchemisten bezahlen gutes Gold für die Drüsen in den Bogwischtentakeln, welche die üble, schleimige Flüssigkeit produzieren, welche die Kreatur abgibt. Diese Drüsen intakt zu entfernen, ist aber nicht einfach und erfordert einen Fertigkeitswurf für Heilkunde gegen SG 25; nach der Entnahme müssen sie korrekt in Wasser gelagert werden. Beim richtigen Käufer kann eine richtig entnommene und transportierte Drüse bis zu 25 GM bringen. Alchemisten nutzen diese stinkende Substanz bei verschiedenen Formeln zu Effizienzsteigerung.

Lebensraum & Sozialverhalten

Obwohl viele Bogwische in gemäßigten, sumpfigen Küstenregionen und den feuchten Höhlen leben, die es in diesen Regionen gibt, hausen auch viele in Sümpfen im Landesinneren. Man weiß, dass sie in der Lage sind, sich an wärmeres Klima anzupassen. Tropische Bogwische sind dagegen sehr selten. Die stinkenden Kreaturen gedeihen auch nicht in der Nähe großer Ansiedlungen, selbst wenn diese in direkter Nähe zum natürlichen Lebensraum der Bogwische liegen. Der Grund dafür liegt darin, dass die Nähe solcher Bestien zu einer Stadt bei den Bewohnern zu solchem Ekel und solcher Angst führt, dass sie rasch hohe Belohnungen aussetzen, um sie zu beseitigen. Waldläufer, welche Sümpfe, Moore und feuchte Höhlen bereisen, holen sich gern derart lukrative Kopfgelder. Dass diese Monster noch nicht ausgerottet wurden, ist ein Beweis ihrer anekelnden Fruchtbarkeit. Da diese Kreaturen asexuell sind, neigen sie auch dazu, Einzelgänger zu sein. Sie verjagen ihre Jungen, sobald diese das Erwachsenenalter erreicht haben. Diese suchen sich dann ihre eigenen Reviere. Nur in seltenen Fällen entstehen Bogwischgruppen, diese bestehen meist aus einem Erwachsenen und zwei bis acht Heranwachsenden.

Die Lebenserwartung dieser abstoßenden Kreaturen liegt bei etwa 10 Jahren. Ältere Bogwische erkennt man ihrer graugrünen, zunehmend austrocknenden Haut. Ältere Bogwische werden meist von ihren eigenen Larven getötet, wenn die stärkste Larve ihre Artgenossen verjagt und sich in ihren sterbenden Elter hineingräbt, um zwei Wochen später aus der Leiche wieder hervorzubrechen.

Ein Bogwisch toleriert keine anderen großen Raubtiere in seinem Revier und jagt, bis die Konkurrenten getötet wurden oder sich andere Jagdgebiete gesucht haben. Bogwische verhalten sich besonders gegenüber Krokodilen aggressiv, da diese zu den Hauptrivalen im Kampf um die Beute im Sumpf gehören. Ein gutes Zeichen dafür, dass ein Bogwisch ein Revier für sich beansprucht, ist ein auf dem Rücken liegendes Krokodil, dessen Bauch vor reifenden Larven aufgebläht ist oder innen aufgerissen wurde, als wäre etwas explosionsartig hervorgebrochen. Dies legt nahe, dass ein heranwachsender Bogwisch in der Nähe ist.



Cephalophore

Diese Marmorstatue halt ihren eigenen abgeschlagenen Kopf in Hände und ragt unheilverkündend über dem von ihr beschützten Ort auf.

Cephalophore **HG 8**

EP 4,800

N Großes Konstrukt

INI +2; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +1

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 21 (+2 GE, -1 Größe, +12 natürlich)

TP 96 (12W10+30)

REF +6, **WIL** +5, **ZÄH** +4

Immunitäten wie Konstrukte; **Verteidigungsfähigkeiten** Waffen zerschmettern; **ZR** 20

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf 2 Hiebe +18 (2W6+7 plus Benommenmachender Schlag)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Benommenmachender Blick, Benommenmachender Schlag

SPIELWERTE

ST 25, **GE** 14, **KO** —, **IN** —, **WE** 12, **CH** 1

GAB +12; **KMB** +20; **KMV** 32

Besondere Eigenschaften Statue, Waffen zerschmettern

Lebensweise

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger oder Paar

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Benommenmachender Blick (ÜF) Als Standard-Aktion kann eine Cephalophore ihren abgetrennten Kopf in die Höhe halten, um einen Blickangriff gegen alle sehenden Kreaturen in einem 18 m-Radius auszuführen. Diesen Kreaturen muss ein Willenswurf gegen SG 16 gelingen, um nicht für 1 Runde betäubt zu werden. Kreaturen, deren Rettungswurf gelingt, kränkeln stattdessen für 1 Runde. Dies ist ein geistesbeeinflussender Furchteffekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Weisheit.

Benommenmachender Schlag (ÜF) Jede von einem Hiebangriffe einer Cephalophore getroffene Kreatur muss einen Willenswurf gegen SG 16 bestehen, um nicht für 1 Runde benommen zu sein. Kreaturen, deren Rettungswurf gelingt, kränkeln stattdessen für 1 Runde. Dies ist ein geistesbeeinflussender Furchteffekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Weisheit.

Waffen zerschmettern (AF) Wenn ein Charakter eine Cephalophore mit einer magischen oder nichtmagischen Waffe trifft, nimmt die Waffe 3W6 Schadenspunkte. Die Härte der Waffe kommt normal zur Anwendung. Waffen, die mehr Schaden nehmen als sie Härte besitzen, erhalten den Zustand Beschädigt.

Statue (AF) Wenn eine Cephalophore perfekt still steht, kann man sie nicht von einer normalen Statue unterscheiden. Einem Beobachter muss ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 gelingen, um zu bemerken, dass die Cephalophore lebt. Sollte eine Cephalophore aus dieser Haltung heraus einen Kampf beginnen, erhält sie einen Bonus von +6 auf ihren Initiativewurf.

Abenteurer, welche durch vergessene Ruinen, verlassene Tempel oder über modrige Friedhöfe wandern, könnten einer rätselhaften Cephalophoren begegnen, welche den Ort bewacht. Auf den ersten Blick scheint es sich bei diesen Wächtern um die hoch aufregenden Statuen enthaupteter Humanoider handeln, welche ihre Köpfe als grässliche Warnung in die Höhe oder wie einen wertvollen Preis in Händen halten. Gegenüber freundlichen Passanten bleiben diese marmornen Konstrukte passiv und erzeugen mit ihren steinernen Blicken lediglich ein entnervendes Gefühl, beobachtet zu werden. Wer aber versucht, die heilige Stätte einer Cephalophore zu schänden, muss rasch feststellen, dass diese weitaus mehr ist als eine bewegungsunfähige Statue. Daher erachten viele Abenteurer und Grabräuber Cephalophoren als glückliches Omen, deutet ihre Anwesenheit doch auf eine gefährliche Ruine in der Nähe voller – hoffentlich noch nicht geplünderter – Schätze hin.

Die meisten dieser mächtigen Figuren sind teils Wächter, teils Falle und wurden vor Jahrtausenden konstruiert, um über kulturell wichtige heilige Stätten zu wachen. Cephalophoren sind die perfekten Hüter: Sie stehen jahrhundertelang völlig still, ohne sich zu beschweren oder zu ermüden, bis bestimmte Umstände ihr Handeln auslösen. Diese Auslöser sind alles andere als allgemein – jede einzelne Cephalophore hat einen eigenen Befehl, welche Dinge sie unterbinden soll. Bei vielen ist dies die Störung bestimmter Relikte in ihren Grüften und Tempeln, doch einige Cephalophoren sollen auch jene angreifen, die sie passieren, ohne ein längst vergessenes Ritual oder eine Anrufung durchzuführen.

Eine durchschnittliche Cephalophore ist 3 m bis 4,50 m groß und wiegt bis zu 4.000 Pfund. Cephalophoren bestehen aus solidem Marmor, so dass Angriffe gegen sie mit Standardwaffe im günstigsten Fall ineffektiv sind.

Lebensweise

Cephalophoren sind direkt mit bestimmten Grüften und Tempeln verbunden. Jede einzelne wurde konstruiert, um über einen einzelnen Ort zu wachen. Die Wirren der Zeit können ihnen und ihrer Entschlossenheit kaum etwas antun, doch die heiligen Bauten, welche sie bewachen, sind nur selten so standhaft. Daher stößt man oft auf Cephalophoren inmitten von Ruinen oder auch tief in der Wildnis, wo sie über Stätten wachen, welche die sterbliche Gesellschaft längst vergessen hat. Viele liegen auch unter Sanddünen vergraben, sind von wuchernden Dschungelpflanzen bedeckt oder in eingestürzten Höhlen begraben.

Cephalophoren sind nicht völlig immun gegen Alterung. Sie verfallen aber nur sehr langsam, wenn ihre Marmorgestalten bröckeln und Stücke im Laufe der Jahrhunderte abplatzen. Dieser Prozess verläuft beschleunigt in Regionen mit Klimabedingen, wenn das örtliche Wetter sich besonders zerstörerisch oder erodierend auswirkt. Daher werden die meisten intakten Cephalophoren in trockenen Klimazonen oder geschlossenen Bereichen wie Höhlen oder Katakomben entdeckt. Dies führt aber auch zu dem Trugschluss, dass diese Kreaturen eine derartige Umgebung bevorzugen würden. In Wirklichkeit haben Vorlieben damit absolut nichts zu tun, sie werden unter trockenen Bedingungen nur einfach besser konserviert. Cephalophoren, welche dagegen über Jahrhunderte hinweg heftigen Winden oder tropfendem Wasser aufgesetzt sind, verfallen zuweilen zu konturlosen Säulen, deren Details von den Ele-

menten fortgewaschen werden. Viele, welche solchen verunstalteten Cephalophoren begegnen, halten sie deshalb für bösartige Erdelementare und wissen nicht, wie nahe sie einem uralten Schatzversteck oder einer vergessenen Gruft eigentlich gekommen sind.

Lebensraum & Sozialverhalten

Da Cephalophoren als geistlose Kreaturen mit einer einzigen Funktion erschaffen wurden, sind sie absolut keine sozialen Wesen. Alle Spuren einer Identität, welche sie zu besitzen scheinen, ist das Werk ihrer Erschaffer, welche sie im Einklang mit der Ästhetik ihrer eigenen Kulturen erschaffen haben. Die meisten Gelehrten Golarions denken, dass die ersten Cephalophoren während der Blütezeit der Stadt Ninschabur in Casmaron konstruiert worden sind, deren Einfluss bis ins alte Osirion und das Gebiet des heutigen Taldor gereicht hat. Diese Gelehrten glauben auch, dass die Cephalophoren der Ninschaburer Versuche waren, die lebenden Monolithen Osirions nachzuahmen, mit denen ihre Phalanxen wahrscheinlich in Kontakte gekommen waren. Der Ursprung der Cephalophoren in Ninschabur ergibt sich aus ihrem Aussehen und geographischen Fundorten.

Ein offensichtlicher Hinweis sind dabei die Gesichtszüge der belebten Statuen: Viele dieser Konstrukte haben gewölbte Augenbrauen und wilde Gesichter, welche zu den Merkmalen vieler bekannter ninschamburischer Darstellungen von Lammasus und Sphingen. Zudem werden sie auf dem einstigen Ausbreitungsgebiet dieses einst bedeutsamen Reiches gefunden. Die meisten Cephalophoren befinden sich unzweifelhaft im östlichen Qadira, man findet sie aber auch in Andoran, Cheliax, Galt, Isger, Varisia und sogar in Nex im östlichen Garund. Viele dieser Gebiete wurden nie offiziell von den plündernden Ninschaburern erobert, es kann aber sein, dass einige ihrer kulturellen Praktiken und Techniken von anderen Gesellschaften übernommen wurden, so dass verschiedene Sekten eigene Cephalophen erschufen.

Die Gelehrten sind sich uneins, ob die alten Cephalophoren ursprünglich aus dem Stein gemeißelte Statuen gewesen sind, die sodann entsprechend verzaubert wurden, oder ob es sich um lebende Kreaturen gehandelt hat, welche durch ein vergessenes Ritual Unsterblichkeit erlangten. Sollte es stimmen, dass die Ninschaburer von den göttlichen Wächtern Osirions inspiriert worden sind, dann wurden wahrscheinlich beide Methoden zu unterschiedlichen Zeiten genutzt. Felsreliefs im verlassenen Tempelkomplex von Tabsagal deuten darauf hin, dass Cephalophoren im Rahmen eines Ritual erschaffen wurden, bei dem hoch verehrte heilige Krieger, den heutigen Paladinen und Klerikern nicht unähnlich, Beinahe-Unsterblichkeit für ihre Dienste für Ninschabur angeboten wurde.Der Gutteil des Rituals bestand offenbar aus dem Schwören von Eiden, bei dem die Bedingungen der Wacht der Helden festgelegt wurden. Um den Pakt zu besiegeln, mussten diese Krieger sodann ihre eigenen Köpfe ihren uralten Göttern darbringen. Nach der Enthauptung versteinerten die Leiber der Soldaten rasch und wurden dann zu ihren ewigen Ruhestätten als Wächter der heiligsten Stätten Ninschaburs verbracht.

Die grausige Haltung einer Cephalophore ist die perfekte Darstellung des selbstaufopfernden Eifers der ninschaburischen Krieger. Wer sich entschied, sich Ninschaburs heiligen Wachen anzuschließen, gab dafür Freiheit und ewige Ruhe auf, um sicherzustellen, dass die heiligen Artefakte seines Reiches nie gestört wurden. Wer den Staub Ninschaburs aufwirbelt, muss damit rechnen, den Zorn dieser ewig wachenden, gnadenlosen Märtyrer zu erwecken.



Konstruktion

Eine Cephalophore wird aus einem einzelnen Marmorblock konstruiert, welcher wenigstens 4.000 Pfund wiegt und 3.500 GM kostet.

Cephalophore

CL 11; **Preis 33.500 GM**

KONSTRUKTION

Voraussetzungen Konstrukt herstellen, *Geas/Auftrag, Gegenstand beleben, Monsterbenommenheit, Wiederbelebung,* Erschaffer muss wenigstens Zauberstufe 11 besitzen; **Fertigkeit** Handwerk (Bildhauerei) SG 20; **Kosten** 18.500 GM

Dhole

Diese titanische Wurm wuchtet seine unendliche Masse in die Luft und hebt seinen ausgebleichten Kopf, als wollte er mit seinen gewaltigen, hakigen Kiefern zuschlagen.

Dhole **HG 17**

EP 102.400

CN Kolossale magische Bestie

INI +3; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 36 m; Wahrnehmung +28

Aura Unheimliche Ausstrahlung (90 m, SG 26)

VERTEIDIGUNG

RK 33, Berührung 1, auf dem falschen Fuß 33 (–1 GE, –8 Größe, +32 natürlich,)

TP 290 (20W10+180)

REF +13, **WIL** +11, **ZÄH** +21

Immunitäten Betäubungseffekte, Feuer, Gift, Krankheit, Lähmung, Magische Kontrolle, Säure, Schlaf; **SR** 10/—; **ZR** 28

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m, Graben 15 m

Nahkampf Biss +29 (6W6+25/19–20 plus Ergreifen), Hieb +29 (3W8+25/19–20)

Angriffsfläche 9 m; **Reichweite** 18 m

Besondere Angriffe Odemwaffe, Trampeln (2W8+25, SG 37), Überwältigende Stärke, Verschlingen (20W6 Säureschaden, RK 26, TP 29),

SPIELWERTE

ST 44, **GE** 8, **KO** 28, **IN** 3, **WE** 21, **CH** 23

GAB +20; **KMB** +45 (+49 Ringkampf); **KMV** 54 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Blitzschnelle Reflexe, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Kritischer Treffer-Fokus, Kritischer Treffer (Wankend), Verbesserte Initiative, Verbesserter Ansturm, Verbesserter Kritischer Treffer (Biss), Verbesserter Kritischer Treffer (Hieb), Wuchtiger Schlag

Fertigkeiten Wahrnehmung +28

Sprachen Aklo (spricht nur selten)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig unterirdisch

Organisation Einzelgänger

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Immun gegen magische Kontrolle (AF) Ein Dhole ist immun gegen fast alle Arten geistiger Kontrolle, darunter auch Zauber der Kategorie Bezaubern, *Einflüsterung* und Beherrschenzauber. Er ist immun gegen *Magisches Gefäß* und Besessenheit. Verwirrung und andere geistesbeeinflussende Effekte, welche keine direkte Kontrolle über den Bhole erlauben, funktionieren normal. Seltene Effekte, welche erlauben, den genauen Grad an Verwirrung zu kontrollieren, stellen eine der wenigen Möglichkeiten dar, einen Dhole magisch zu kontrollieren. Andere Methoden, welche mit seltsamen und mächtigen Artefakten in Verbindung stehen, könnten ebenfalls funktionieren.

Odemwaffe (ÜF) Einmal pro Minute kann ein Dhole eine gewaltige Menge dicken Schleims aus seinem Rachen ausspeien. Diese Odemwaffe hat eine Reichweite von 270 m und erschafft eine Ausdehnung von 12 m Durchmesser Schleim im Zielgebiet. Jeder Kreatur in diesem Bereich muss ein Zähigkeitswurf gegen SG 29 gelingen, um nicht für 1W4 Runden betäubt zu werden. Der Schleim verwandelt das Zielgebiet in Schwieriges Gelände. Jeder Kreatur im Zielgebiet und jeder Kreatur, die es betreten will, muss ein Reflexwurf gegen SG 29 gelingen, um nicht im Schleim verstrickt zu werden. Dholeschleim besteht 2W6 Stunden lang. Ein Dholenest ist meist völligdamit verschleimt. Ein Dhole kann Dholeschleim durchqueren, ohne Mali zu erleiden. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Überwältigende Stärke (AF) Ein Dhole addiert stets das 1 ½-fache seines Stärkemodifikators auf alle Angriffe mit natürlichen Waffen.

Auf manchen Welten sind Dholen auch als Bholen bekannt. Sie gehören zu den größten lebenden Kreaturen. Diese wurmartigen Giganten sind so groß, dass nur wenige behaupten können, einen kompletten Dhole vom Kopf bis zum Schwanzende erblickt zu haben – und diese wenigen leiden meist unter Wahnsinn und anderen Geisteskrankheiten, welche ihre Glaubwürdigkeit in Frage stellen. Die Färbung dieser sich windenden Leiber variiert stark: Sie kann Dunkelblau und Purpur sein, von blassem Grau, Gelb oder auch Knochenweiß. Dholen besitzen ein gewaltiges Maul mit langen, knochigen Kiefern, welche aus dem Kopf der Kreatur ausfahren und sich entfalten, wenn sie frisst.

Lebensweise

Allen Aufzeichnungen nach sind Dholen unglaublich langlebig – jene, die auf abgelegenen Welten oder in anderen Dimensionen leben, existieren dort seit Ewigkeiten. Die Dholen selbst scheinen an einer Geschichte ihrer Art nicht interessiert zu sein, was möglicherweise an ihrem eingeschränkten Verstand liegt. Allem Anschein nach kann ein Dhole ewig leben, wenn er nicht eines gewaltsamen Todes stirbt. Für derart gewaltige und gefährliche Kreaturen bedeutet dies eigentlich, dass sie so gut wie unsterblich sind.

Von Dholen bewohnte Regionen sind immer kahle, unfruchtbare Ödlande. Die dort lebenden Kreaturen überleben dank Heimlichkeit und Geschwindigkeit und lernen rasch, sich in Sicherheit zu bringen wenn der Boden grollend zu erbeben beginnt bei der Annäherung eines Dhole. Dholen scheinen alles und jeden zu fressen und zu verdauen. Mit der Zeit können sie einen gewaltigen Bereich mit ihren Tunneln durchlöchern wie einen Käse. Diese Regionen stürzen dann rasch ein und es bleiben gewaltige, erschreckende Gruben voller Geröll zurück. Den Legenden nach wurden ganze Welten schon von Dholen in Schutthaufen verwandelt. Diese Geschichten verweisen auch auf die Gefahr, diese Monster auf bewohnte Welten loszulassen, da ihr Hunger endlos ist und bereits wenige Dholen gewaltigen Schaden kontinentalen Ausmaßes anrichten können.

Lebensraum & Sozialverhalten

Die Legenden behaupten, dass es in fernen Reichen unter der Dimension der Träume oder tief unter eng noch weitaus größere Dholen gäbe. Diese Legenden erklären aber auch, dass noch niemand einen dieser wahrlich gewaltigen Dholen erblickt hätte – eigentlich müsste ja jemand einen dieser Dholen beobachtet haben, um die Legende in Umlauf zu bringen, doch da nur wenige eine Begegnung mit einem normalen Dholen an Körper und Geist intakt überleben, mag die Übertreibung durchaus gerechtfertigt sein. Die gewaltigen Grabungstunnel in bestimmten Teilen der Unterwelt von Leng oder der Dimension der Träume spre-

chen für sich selbst – es sind Löcher, in welche normale Dholen hineinfallen und für immer verschwinden könnten. Sollte es also wirklich solche Monster geben, haben sie eine Größe, welche es unmöglich macht, dass sie so beengte Orte wie gewöhnliche Planeten bewohnen könnten.

Dholen sind etwas intelligenter als Tiere. Sie sprechen nur selten und beherrschen meist nur eine Handvoll Worte in uralten, meist vergessenen Sprachen. Verständlich davon sind nur ein paar wenige Phrasen auf Aklo. Allerdings haben Dholen auch nur selten Grund zum Sprechen, da wohl kaum etwas sie interessiert, das nicht mit Fressen und sich dahinschlängeln zu tun hat.

Gegenwärtig gibt es auf Golarion keine aktiven Dholen. Es könnten aber welche in den tiefsten Winkeln der Finsterlande ruhen oder zwischen dieser Welt und anderen Dimensionen gefangen sein. Entdecker treffen meist auf anderen Ebenen, anderen Planeten oder in anderen Dimensionen auf diese Kreaturen. Verschiedene Angehörige des Groetuskultes suchen schon lange nach einer Möglichkeit, Dholen nach Golarion zu bringen oder für den Fall, dass es dort bereits welche gibt, sie aufzuspüren und zu erwecken. Schließlich gibt es ja wohl kein schnelleres Ende für einen Planeten als ein Befall mit Kreaturen, welche ihn aushöhlen können wie ein Wurm, der einen Apfel von innen heraus verspeist...

Begegnungen mit Dholen

Ein typischer Dhole ist nur 9 m breit, allerdings hunderte von Metern lang und tausende von Tonnen schwer. Ein Kampf mit einem derart gewaltigen Monster dürfte eine Herausforderung sein, wenn man Miniaturen und eine Spielunterlage verwendet. Bei einer Begegnung mit einem Dhole wäre es daher am besten zu beschreiben, wie der gewaltige Wurm aus dem Boden ragt und jene in seiner Nähe angreift. Wenn er sich bewegen muss, gräbt er sich einfach zu einem neuen Ort hindurch, steckt den Kopf hervor und greift dort andere Ziele an. Alternativ kannst du auch den Kopf des Dholen als seinen einzigen aktiv-gefährlichen Körperteil beschreiben. In diesem Fall sind Angriffe gegen seinen gewaltigen Leib bedeutungslos, da nur jene Angriffe gegen seinen Kopf (Angriffsfläche 9 m x 9 m) Schaden verursachen. Auf einer Flipmat würde ein Dhole eine Angriffsfläche von 9 m x 30 m oder mehr einnehmen. Dies könnte aber zu Platzproblemen führen. Sollten dir diese Optionen für den Umgang mit gewaltigen Monstern nicht gefallen, kannst du Dholen aber auch kleiner machen – dann rollen sie sich zusammen und passen vollständig in ihre 9 m x 9 m Angriffsfläche, wobei ihre Länge ihre extrem große Reichweite begründet. Schlussendlich kannst du auch ganz auf Miniaturen bei einem solchen Kampf verzichten und bestimmen, dass das gewaltige Monster ab Beginn des Kampfes eine bedeutende Bedrohung für alle im Kampfbereich darstellt und man ihm auch im Rahmen mehrerer Runden der Flucht nicht entkommen kann. Wähle die Lösung, welche am besten zu deinem Spielstil passt – Hauptsache ist, dass deine Spieler den Kampf gegen einen Dhole lange nicht vergessen!



Fachan

Diese Monstrosität wirkt, als wäre sie der Länge nach durchteilt worden. Ihr Kopf weist einen übermäßig breiten Mund und knotiges, dickes Haar auf. Sie hüpft auf einem einzelnen Bein herum und balanciert zum Trotz ihrer unbeholfen wirkenden Erscheinung auf diesem perfekt. Ein einzelner Arm aus dicken Muskeln wächst der Kreatur mitten aus der Brust, während auf ihrer Stirn ein einzelnes Auge starrt.

Fachan **HG 5**

EP 1.600

NB Mittelgroße Aberration

INI +1; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +9

Aura Furcht (9 m, SG 15)

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 14 (+3 Ausweichen, +1 GE, +4 natürlich)

TP 45 (7W8+14)

REF +3, **WIL** +8, **ZÄH** +4

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Streitaxt +10 (1W8+5/×3), Biss +10 (1W6+7)

SPIELWERTE

ST 20, **GE** 13, **KO** 15, **IN** 6, **WE** 12, **CH** 15

GAB +5; **KMB** +10; **KMV** 24 (28 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Akrobat, Doppelschlag, Eiserner Wille, Heftiger Angriff

Fertigkeiten Akrobatik +13, Fliegen +3, Überlebenskunst +6, Wahrnehmung +9

Sprachen Gemeinsprache

Ausrüstung Streitaxt

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte Hügel und Ebenen

Organisation Einzelgänger

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Furcht (ÜF) Jede Kreatur innerhalb eines 9 m-Radius, welche den Fachan sieht, muss einen Willenswurf gegen SG 15 bestehen, um nicht für 1W4 Runden vor Furcht gelähmt zu sein. Gelingt der Rettungswurf, ist die Kreatur für 24 Stunden gegen die Furchtaura dieses Fachans immune. Dies ist ein Lähmungseffekt sowie ein geistesbeeinflussender Furchteffekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Unglaubliche Balance (AF) Trotz seiner befremdlichen Anatomie ist ein Fachan imstande, sich aufrecht und außerhalb von Gefahren zu halten. Er erhält einen Ausweichbonus von +3 auf seine RK und einen Volksbonus von +4 auf seine KMV gegen Kampfmanöver für Zu-Fall-bringen.

Die entsetzliche Anblick des furchtbaren Fachans lässt den Herzschlag aller außer den Wagemutigsten für ein paar Momente aussetzen. Die Berichte sind sich uneins darüber, was das Blut des Betrachters in Eis verwandelt – ist es das einzelne Bein, welches weder die Balance, noch die Bewegungsrate des Wesens zu beeinträchtigen scheint, ist es der zu-stark-wirkende Arm, welcher ihm aus der Brust ragt, oder ist es das einzelne, hervorquellende Auge, mit dem er bösartig künftige Beute anstarrt?!

Obwohl die groteske Ähnlichkeit eines Fachans mit einem normalen Humanoiden bereits ausreicht, einen Reisenden zu verängstigen, ist kein Teil der Kreatur so furchteinflößend wie ihr Mund, der sich über ihr ganzes Gesicht zieht und mit Reihen langer, scharfer Zähne gefüllt ist.

Ein typischer Fachan ist knapp 1,80 m groß und wiegt etwa 150 Pfund dank seiner Muskelmasse, auch wenn er optisch wie eine halbe Person wirkt. Er ist keine sonderlich große Kreatur, doch sein Äußeres unterstreicht seine furchterweckende Gegenwart noch zusätzlich.

Lebensweise

Es ist nicht bekannt, wie der erste Fachan und seine Artgenossen erschaffen wurden. Die Studien an den wenigen eingefangenen Exemplaren und vollständig erhaltenen Leichnamen zeigten, dass sie keine Fortpflanzungsorgane besitzen, so dass man von außerweltlicher Intervention ausgeht.

Fachane sind Fleischfresser und bevorzugen frisches Fleisch von Humanoiden gegenüber anderem, oft besser verfügbarem Fleisch. Sie lassen eine Gruppe Rehe oder eine Weide voller Rinder in Ruhe, um einen einzelnen Humanoiden zu jagen. Fachane geben sich aber nicht damit zufrieden, ihre Beute nur zu töten und zu verspeisen, sondern quälen und verunstalten ihre am besten gerade noch lebenden Opfer, während sie ihnen mit den Zähnen das Fleisch von den Knochen reißen. Dabei ernähren sie sich zusätzlich von der Furcht ihrer Opfer und besänftigen so die Wut, welche sie stets erfüllt und sie zu übermannen versucht. Dies funktioniert aber immer nur vorübergehend – Nahrung allein genügt nicht, um diesen Hass zu befriedigen. Die Quelle und der Grund dieser Wut und dieses Hasses sind unbekannt und vielleicht nicht einmal den Fachanen selbst bekannt. Sie kümmert es auch nicht, ob ihre Ernährungsgewohnheiten den glühenden Zorn wirklich besänftigen oder vielleicht nur überdecken.

Ein Fachan mag nicht sonderlich intelligent sein, ist aber sehr begabt darin, Beute aufzuspüren und zu verfolgen, insbesondere wenn Hinterhalte und Verängstigen nicht funktionieren. Wut und Hunger treiben einen Fachan derart an, dass er sich gnadenlos und unnachgiebig auf die Verfolgung jedes Wesens konzentrieren kann, das an ihm vorbeigekommen ist.

Obwohl ihr Körperbau ihnen eigentlich das Halten des Gleichgewichts und alle Fortbewegung erschweren sollte, sind Fachane an die Gewichtsverteilung und Einzelgliedmaßen gewohnt. Sie verteidigen sich instinktiv, indem sie ausweichen. Ein Fachan kann mit seinem einzelnen Bein schnell genug hüpfen, um mit den meisten Zweibeinern Schritt halten zu können, dazu verfügt er über unglaubliche Sprungkräfte. Seine Fortbewegungsart trägt ihren Teil dazu bei, dass er derartig gefürchtet wird. Die seltsame, wenn auch geschickte Fortbewegung und die einarmigen Schläge, mit denen er angreift, verängstigen und verwunden seine Gegner.

Während einer Mahlzeit ist ein Fachan nicht sonderlich sorgsam oder aufmerksam. Sofern er es nicht mit mehreren Gegnern zu tun hatte, konzentriert er sich sofort, nachdem er einen Gegner niedergerungen hat, auf seine Mahlzeit, bis er sich vollgestopft und seinen Spaß gehabt hat. Dabei speist er gleich dort, wo seine Beute zu Boden gegangen ist, sei es ein Ziegenpfad in den Bergen oder mitten auf einer stark genutzten Straße. Er versteckt die Überreste seiner Opfer nicht und nimmt ihnen auch keine Wertsachen ab, sondern lässt sie einfach liegen nach der Mahlzeit. Dann begibt er sich auf

die Suche nach Wasser, weiterer Nahrung oder einem Ruheplatz, bis sein Hunger und seine Wut wieder hochkochen.

Lebensraum & Sozialverhalten

Fachane sind von Natur aus Einzelgänger und verspüren keine Zuneigung gegenüber Artgenossen – diese sind für sie wie alle anderen Kreaturen nur Beute. Auch besitzen sie keine Abwehrmechanismen gegen die entsetzliche Erscheinung anderer Fachane und dieses Wissen sorgt dafür, dass sie zueinander Abstand halten. Leider gibt es nur wenige Dinge, die einen Fachan über die Nähe eines Artgenossen in Kenntnis setzen: Ein verunstalteter Kadaver auf oder nahe einem Pfad dient als Warnung unter diesen monströsen Wesen, welche das Werk eines Artgenossen auf einen Blick erkennen können. Auch gefällte Obstbäume oder ein ganzer niedergehackter Hain kann ein Zeichen für die Anwesenheit eines Fachans sein, sollten die Stämme Spuren der Äxte zeigen, welche Fachane am liebsten führen.

Man trifft Fachane oft in gemäßigten Zonen, meist in Hügeln oder Ebenen, an. Sie haben für kältere oder heißere Gefilde weder Vorlieben, noch Abneigungen, wissen aber, dass in gemäßigten Klimazonen Beute häufiger und leichter zu erjagen ist.

Außerhalb gemäßigter Zonen gibt es mehr Fachane in warmen Gebieten als in kalten. Ein paar wenige mögen in wahrlich extremen Bereichen leben, enden dort aber meist, nachdem sie längere Zeit einer bestimmten Beute nachgejagt sind.

Fachane leben mit größerer Wahrscheinlichkeit als Nomaden und lassen sich selten dauerhaft nieder. Sie jagen, wenn sie hungrig sind, und finden ihre Rastplätze in der Nähe des Ortes, an dem sie ihr letztes Opfer getötet haben. Oft lagern sie in der Nähe von oft häufig genutzten Wildpfaden oder Straßen, um sich ihren Nachschub an Essen zu sichern. Wenn ein Fachan einen besonders beutereichen Ort findet, könnte er sich dort aber in einer kleinen Höhle, unter einem Felsenüberhang oder umgestürzten Bäumen dauerhaft niederlassen. Möchtegern-Schatzsucher würden in einem solchen Versteck aber nur Dreck und Jauche finden, da ein Fachan seinen Mahlzeiten keine Wertgegenstände oder Trophäen abnimmt.

Gerüchte und Mythen über Fachane kursieren vorwiegend in kleinen Dörfern und ländlichen Gebieten. Diese Kreaturen wissen, dass mit höherer Bevölkerungsdichte auch die Wahrscheinlichkeit steigt, dass man Jagd auf sie macht. Wie im Falle vieler anderer Sagengestalten werden Geschichten über Mut und Heldentaten im Angesicht von Fachanen oft bei einem Humpen Bier oder an Lagerfeuern erzählt. Geschichten über eine begegnung mit einem Fachen sind zwar oft unglaubwürdig, können einem aber zuweilen das eine oder andere Freibier in der örtlichen Schenke einbringen. Eltern nutzen Geschichten über Fachane als Mittel, um unartige Kinder zu erschrecken, damit sie sich benehmen oder ihre Hausarbeiten erledigen.

Obwohl Bewohner solcher abgelegener Ortschaften bei ihren Geschichten gern hemmungslos übertreiben, reisen sie dennoch nicht allein außerhalb bekannter sicherer Gebiete, insbesondere wenn die Reise sie durch Landstriche führt, in denen Fachane gesichtet wurden oder aktiv waren. Wenn die Anwesenheit eines Fachans außerhalb einer Ortschaft bestätigt wird, tun sich häufig die mutigsten Bewohner zusammen, um die gefährliche Bestie zu töten oder zu vertreiben. Doch auch unter diesem Blickwinkel sind aus Fachanen gefertigte Trophäen selten, da die Kreaturen auch tot einfach zu furchteinflößend sind.



Fleischbrut

Diese Kreatur besteht aus halbausgeformten Körperteilen und steht auf zwei monströsen Beinen. Der Knollenkopf wird von einem Maul voller kantiger Zähne beherrscht. Unter der durchsichtigen Haut pulsieren ihre Adern.

Fleischbrut **HG 1**

EP 400

NB Kleine Aberration

INI +1; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Sündengeruchssinn; Wahrnehmung +4

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 13 (+1 GE, +2 natürlich, +1 Größe)

TP 13 (2W8+4)

REF +3, **WIL** +3, **ZÄH** +2

Immuntäten Geistesbeeinflussende Effekte; **ZR** 12

ANGRIFF

Bewegungsreichweite 9 m

Nahkampf Biss +3 (1W6+1 plus Sündiger Biss)

Spielwerte

ST 12, **GE** 13, **KO** 15, **IN** 6, **WE** 11, **CH** 12

GAB +1; **KMB** +1; **KMV** 12

Talente Blitzschnelle Reflexe

Fertigkeiten Akrobatik +5, Entfesselungskünstler +5, Heimlichkeit +9, Wahrnehmung +4

Sprachen Aklo

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige Ruine

Organisation Einzelgänger, Paar oder Gelege (3–8)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Sündiger Biss (ÜF) Jeder Fleischklumpen verfügt über einen zusätzlichen Angriff in Abhängigkeit von seinem Sündentyp; der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Gier: Der Bissangriff einer Gierfleischbrut kann den Leib der angetroffenen Kreatur verzerren und verunstalten. Jede Kreatur, die durch den Biss einer Gierfleischbrut Schaden erleidet, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 12 bestehen oder erleidet einen Malus von -2 auf ST und GE für 1W6 Runden.

Hochmut: Der Biss einer Stolzfleischbrut überschwemmt die Sinne der angegriffenen Kreatur. Jede Kreatur, die durch den Biss einer Stolzfleischbrut Schaden nimmt, muss einen Willenswurf gegen SG 12 bestehen oder ist für 1 Runde blind und für die nächsten 1W4 Runden geblendet.

Neid: Der Bissangriff einer Neidfleischbrut kann vorübergehend Magie stören. Sollte eine Neidfleischbrut einer Kreatur Bissschaden zufügen, welche unter einem magischen Effekt steht, führt die Fleischbrut einen Bannwurf gegen den Zauber mit der höchsten Zauberstufe aus, als wäre er ein Zauberkundiger mit ZS 3. Bei Erfolg wird der Effekt für 1W4 Runden unterdrückt.

Trägheit: Der Biss eines Faulfleischbrut zaubert eine Bernsteinkruste herbei, welche das Ziel umschließt und seine Bewegungen einschränkt. Jede Kreatur, die durch den Biss einer Faulfleischbrut Schaden erleidet, muss einen Reflexwurf gegen SG 12 bestehen oder erleidet einen Malus von -2 auf Angriffs- und Reflexewürfe für 1W4 Runden.

Völlerei: Der Biss einer Fraßfleischbrut kann den Leib einer angegriffenen Kreatur auszehren und schwächen. Jede Kreatur, die durch den Bissangriff einer Fraßfleischbrut Schaden nimmt, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 12 bestehen, um nicht erschöpft zu werden. Weitere Treffer mit diesem Angriff lassen die Zielkreatur aber nicht entkräftet werden.

Wollust: Der Biss einer Lustfleischbrut kann den Verstand der angegriffenen Kreatur verwirren. Jede Kreatur, die durch den Biss einer Lustfleischbrut Schaden nimmt, muss einen Willenswurf gegen SG 12 bestehen oder ist für 1 Runde verwirrt.

Zorn: Der Biss einer Zornfleischbrut fügt der angegriffenen Kreatur Energieschaden zu. Jede Kreatur, die durch den Biss einer Zornfleischbrut Schaden nimmt, erleidet zusätzliche 1W4 Punkte Energieschaden nach Wahl der Fleischbrut.

Sündengeruchssinn (ÜF) Eine Fleischbrut besitzt gegenüber Kreaturen, deren Wesen ihre jeweilige Sünde widerspiegelt, die Fähigkeit Geruchssinn. Eine Zornfleischbrut kann z.B. Kreaturen riechen, welche Kampfrauscheffekte einsetzen. Der SL sollte abschätzen, was eine bestimmte Fleischbrut riechen kann.

Nach Jahrtausenden ohne Wartung werden Runenbrunnen zuweilen fehlerhaft und spucken unvollständige Schrecken aus. Solche missgestalteten Haufen aus Haut, Gliedmaßen und beißenden Mäulern werden als Fleischbrut bezeichnet. Diese unvollständigen Sündenbruten kriechen durch die vergessenen Ruinen des Thassilonischen Reiches. Manche entkommen aus diesen Ruinen und gelangen an die Oberfläche, um sich an den Sünden der Menschen zu nähren. Fleischbruten unterscheiden sich äußerlich voneinander in Abhängigkeit von verschiedenen Faktoren wie den Sünden, die hinter ihrer Entstehung standen, und den Runenbrunnen, welche sie hervorgebracht haben. Einr Zornfleischbrut ähnelt stärker Raubtieren als eine Lustfleischbrut und eine Faulfleischbrut ähnelt am ehesten einem aufgequollenen Fleischhaufen auf Stummelbeinen. Die meisten Fleischbruten haben eine Höhe von 0,90 – 1,20 m und wiegen etwas mehr als 60 Pfund. Eine Gierfleischbrut ist die größte der verschiedenen Fleischbrutarten und eine Faulfleischbrut am schwersten.

Lebensweise

Eine Fleischbrut ist praktisch unsterblich. Sie benötigt nur wenig Nahrung zur Selbsterhaltung und scheint ab dem Zeitpunkt ihrer Erschaffung nicht mehr zu altern. Eine Fleischbrut stirbt daher in der Regel durch Unfälle oder Gewalt.

Sie entsteigen Runenbrunnen, welche im Laufe der Ewigkeit Fehlfunktionen entwickelt haben – kein ernsthafter Anhänger der thassilonischen Magie würde solche bemitleidenswerten Kreaturen erschaffen wollen. Manchmal absorbiert ein Runenbrunnen besonders sündige Seelen durch eine nicht korrekt eingestellte Seelenlinse, manchmal wird eine Kreatur mit einer Sihedronrune markiert, damit ihre Seele eingesammelt wird, aber beim Einritzen der Rune wird das Ritual inkorrekt ausgeführt. In diesen Fällen lassen die angehäuften Sünden den Runenbrunnen diese Fleischklumpen erbrechen, bei denen sich um verdorbene Sündenbruten handelt.

Lebensraum & Sozialverhalten

Eine Fleischbrut folgt echten Sündenbruten wie Haustiere oder neugierige Kinder. Sündenbruten nutzen diese schwächeren Kreaturen als Sklaven, Truppen oder Jagdgefährten. Obwohl sie von Sündenbruten furchtbar behandelt werden, suchen Fleischbruten dennoch die Gesellschaft ihrer größeren, weiterentwickelten Verwandten. Trotz ihrer niedrigen Intelligenz erkennen diese armseligen Kreaturen die Sihedronrune und wissen um ihre Bedeutung für ihre Erschaffung. Viele Fleischbruten bleiben daher in den Ruinen ihrer Geburtsstätten, wo sie in der Nähe der Sihedronrunen auf die Rückkehr ihrer Herren, der Runenherrscher, warten.

Fleischbruten verhalten sich entsprechend der mit ihnen assoziierten Sünden. Faulbruten jagen nur selten nach sündigen Kreaturen und ziehen es vor, in ihren Verstecken zu bleiben, während Zornbruten am ehesten außerhalb thassilonischer Ruinen umherziehen im Bestreben, Zorn zu verbreiten.

Fleischbrutschwärme entstehen aus den Fetzen und Überresten von missgestalteten Fleischbruten und unvollständigen Sündenbruten. Diese üblen, verunstalteten Kreaturen quellen zu Hunderten aus Runenbrunnen und suchen nach sündigem Fleisch zum Zerstören. Sie sind kaum mehr als Ungeziefer und greifen alles an. Manche defekten Runenbrunnen und Fleischkessel produzieren heutzutage nur noch Schwarm um Schwarm dieser Ungeziefer.

Fleischbrutschwarm

Hunderte von zuckenden Fleischklumpen mit peitschenden Gliedmaßen bewegen sich zusammen in einem Haufen aus Zähnen und Klauen.

Fleischbrutschwarm **HG 2**

EP 600

NB Sehr kleine Aberration (Schwarm)

INI +5; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Sündengeruchssinn; Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 14 (+1 GE, +2 natürlich, +2 Größe)

TP 19 (3W8+6)

REF +4, **WIL** +3, **ZÄH** +3 **Immunitäten** Geistesbeeinflussende Effektes; **Verteidigungsfähigkeiten** wie Schwärme; **ZR** 13

ANGRIFF

Bewegungsreichweite 9 m, Klettern 3 m

Nahkampf Schwarm (1W6 plus Ablenkung)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 0 m

Besondere Angriffe Ablenkung (SG 13)

SPIELWERTE

ST 2, **GE** 13, **KO** 15, **IN** 2, **WE** 11, **CH** 2

GAB +2; **KMB** —; **KMV** —

Talente Blitzschnelle Reflexe, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Heimlichkeit +13, Wahrnehmung +5

Besondere Eigenschaften Arkaner Biss

Lebensweise

Umgebung Beliebige Ruine

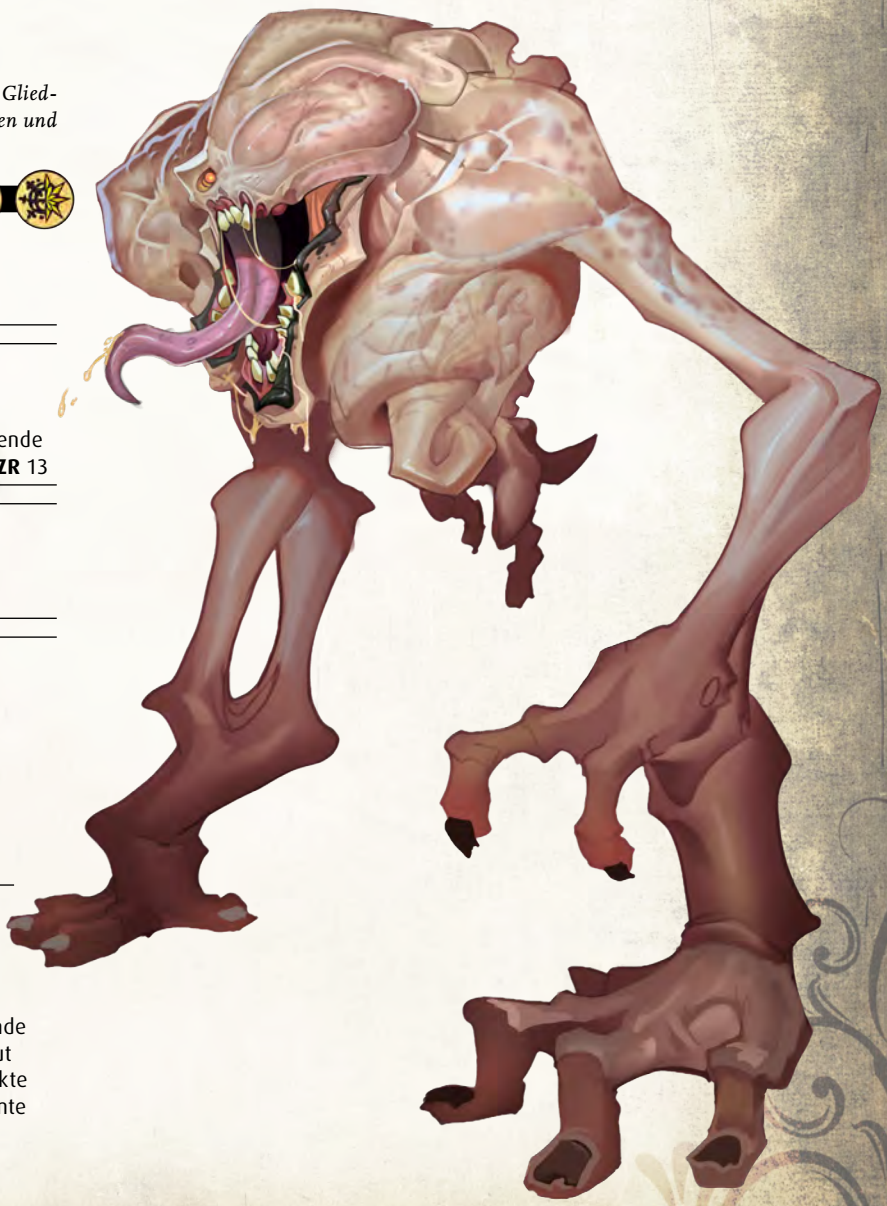
Organisation Einzelgänger, Paar oder Befall (3–5)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Arkaner Biss (ÜF) Der Schwarmschaden eines Fleischklumpenschwarms wird hinsichtlich Schadensreduzierung als magisch behandelt.

Sündengeruchssinn (ÜF) Eine Fleischbrut besitzt gegenüber Kreaturen, deren Wesen ihre jeweilige Sünde widerspiegelt, die Fähigkeit Geruchssinn. Eine Zornbrut kann z.B. Kreaturen riechen, welche Kampfrauscheffekte einsetzen. Der SL sollte abschätzen, was eine bestimmte Fleischbrut riechen kann.



FLUGKRAKE

Umgeben von einem fremdartigen Vortex ansaugender Winde windet sich dieser widerliche, sich verjüngende Turm aus Fleisch, Augen und Tasttentakeln durch die Luft.

Flugkrake **HG 14**

EP 38.400

CB Riesige Aberration (Luft)

INI +6; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Rundumsicht; Wahrnehmung +26

Aura Unheimliche Ausstrahlung (27 m, SG 24)



VERTEIDIGUNG

RK 29, Berührung 16, auf dem falschen Fuß 26 (+5 Ablenkung, +1 Ausweichen, +2 GE, –2 Größe, +13 natürlich)

TP 207 (18W8+126)

REF +12, **WIL** +16, **ZÄH** +13

Immunitäten Kälte, Säure, Schall; **SR** 10/Magie und Hiebschaden; **Verteidigungsfähigkeiten** Ablenkende Winde, Formlos, Teilweise Unsichtbarkeit; **ZR** 25

Schwächen Empfindlichkeit gegen Blitze

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m (perfekt)

Nahkampf 4 Tentakel +21 (1W8+9/19–20 plus Ergreifen)

Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 4,50 m

Besondere Angriffe Windstoß, Würgen (1W8+9), Ansaugender Wind

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 14; Konzentration +19)

Beliebig oft — *Windgeflüster*, *Windstärke anpassen*[EXP], *Windstoß* (SG 17), *Windwandeln*

3/Tag — *Windkontrolle* (SG 20), *Windmauer*, *Windstrom*[EXP] (SG 19),

1/Tag — *Wetterkontrolle*, *Wirbelwind* (SG 23)

SPIELWERTE

ST 28, **GE** 15, **KO** 24, **IN** 19, **WE** 20, **CH** 21

GAB +13; **KMB** +24 (+28 Ringkampf); **KMV** 42 (kann nicht zu-Fall-gebracht werden)

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Ausweichen, Beweglichkeit, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Konzentrierter Schlag, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Tentakel), Waffenfokus (Tentakel)

Fertigkeiten Fliegen +27, Heimlichkeit +15, Magischen Gegenstand benutzen +23, Wahrnehmung +26, Wissen (Baukunst) +22, Wissen (Geschichte) +22, Wissen (Natur) +25, Zauberkunde +25

Sprachen Aklo

Besondere Eigenschaften Amphibie

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger, Paar oder Sturm (3–10)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Ablenkende Winde (ÜF) Ein Flugkrake kann dank seiner Kontrolle über den Wind sich mit genau gezielten Windstößen umgeben, welche ihm einen Ablenkungsbonus von +5 auf seine RK und einen Resistenzbonus von +4 auf Reflexwürfe verleihen.

Ansaugender Wind (ÜF) Dieser Angriff ermöglicht es einem Flugkraken, einen unheimlichen „saugenden" Wind auszuschicken, welcher eine Kreatur verlangsamt und sie letztendlich am Entkommen hindert. Der Wind ist eigentlich nicht sonderlich kräftig, erzeugt aber ein saugendes Gefühl, als würde er versuchen, Dinge zum Kraken hinzuziehen. Der Flugkrake aktiviert diese Fähigkeit als Volle Aktion und muss sich auf die Aufrechterhaltung des Effektes konzentrieren wie bei einem Zauber. Der Ansaugende Wind manifestiert sich als 30 m-Ausdehnung mit dem Flugkraken im Zentrum. Mit jeder Runde, die der Kraken seine Konzentration aufrechterhält, steigt der Radius der Ausdehnung um 30 m (Maximum 1,5 km). Ein Flugkraken kann Kreaturen im Zielgebiet des Windes mittels seines Erschütterungssinns wahrnehmen. Als Freie Aktion kann er den Effekt des Ansaugenden Windes bei bis

zu fünf Kreaturen im Zielgebiet verstärken: Jeder Zielkreatur muss in jeder Runde innerhalb des Wirkungsgebiets ein Zähigkeitswurf gegen SG 26 gelingen, um nicht verlangsamt zu werden. Sollte eine Kreatur bereits unter einem verlangsamenden Effekt stehen (z.B. *Verlangsamen* oder dem Ansaugenden Wind), kann es sich für 1 Runde nicht fortbewegen, sollte der Rettungswurf misslingen – die Kreatur ist aber nicht hilflos. *Bewegungsfreiheit* schützt vor den Effekten des Ansaugenden Windes und *Windkontrolle* hebt den Effekt innerhalb des eigenen Wirkungsgebiets auf. Natürliche Stürme und andere heftige Winde haben keine Wirkung auf einen Ansaugenden Wind. Ein Flugkrake kann diese Fähigkeit einmal am Tag aktivieren und seine Konzentration auf den Effekt maximal eine Stunde lang aufrechterhalten. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Teilweise Unsichtbarkeit (ÜF) Der Leib eines Flugkraken flackert und verschiebt sich ständig. In einem scheinbar willkürlichen Muster wird er unsichtbar und wieder sichtbar – und dies oft nicht vollständig, so dass sein Leib aus mehreren Abschnitten zu bestehen scheint. Dies und seine Eigenschaft Formlos machen es schwer, auf seine elastische Gestalt zu zielen. Alle Angriffe gegen ihn unterliegen einer Fehlschlagschance von 20%. Ein Flugkrake kann sich konzentrieren, um vollständig unsichtbar zu werden.

Windstoß (ÜF) Alle 1W4 Runden kann ein Flugkrake als Standard-Aktion einen heftigen Windstoß mit einer Reichweite von bis zu 36 m erzeugen. Dieser Windstoß erzeugt eine plötzliche Explosion fleischreißender Winde mit 9 m Exposionsradius. Alle Kreaturen innerhalb des Wirkungsgebiets erleiden 14W6 Punkte Wuchtschaden (REF SG 26 halbiert). Ferner können diese Winde Kreaturen aufhalten oder fortwehen wie Tornadowinde (siehe *Pathfinder Grundregelwerk,* S. 439). Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Ein Flugkrake ist eine entsetzliche Masse aus Fleisch, Augen, Tentakeln und Mäulern, welche einen besonders ekelerregenden Pfad der Evolution nahelegen. Ein typischer Flugkrake ist 9 m lang und wiegt maximal 2.000 Pfund – ungewöhnlich wenig für seine Größe. Diese Kreaturen scheinen keine Begrenzung ihrer Lebensspanne zu haben, sterben meist aber doch dank ihrer gewalttätigen, kriegerischen Art, selbst wenn ein Polyp oft Ewigkeiten braucht, bis er auf etwas stößt, das ihn besiegen kann...

Lebensweise

Ein Flugkrake ist zwar ein körperliches Wesen, besteht aber aus einem Stoff, welcher sich vom gewöhnlichen Fleisch der meisten lebenden Kreaturen gewaltig unterscheidet. Das Äußere eines Flugkraken mag normalem Fleisch sehr ähneln, verhält sich aber auf eine Weise, die man nur als unmöglich bezeichnen kann. Das Material scheint zu verblassen und wieder zu rematerialisieren und wird zufällig an diversen Punkten durchscheinend, dass man die widerlichen Vorgänge im Inneren der Kreatur beobachten kann. Der Krake fühlt sich zwar feucht an, doch was bei anderen Kreaturen als Blut dient, sind bei ihm eher merkwürdige Windwirbel in seinem Inneren. Wenn er verwundet wird, blutet er nicht, sondern verliert pfeifend an Luft.

Zu beachten ist die Assoziation des Flugkraken mit dem Wind: Diese geht weit über die fremdartigen, in seinen Venen und Arterien tobenden Stürme hinaus. Diese Kreaturen besitzen eine beachtliche Gabe, die Luft um sich herum kontrollieren zu können, sei es in Form zauberähnlicher Fähigkeiten, sei es als mächtige übernatürliche Kräfte. Sie nutzen weder Waffen noch Werkzeuge, sondern ihre Meisterschaft über den Wind, um Kriege zu führen und ihre grimmigen Städte zu errichten, deren Türme und Kammern sie mit präzisen Stößen sandgeladener Winde aus dem Basalt hämmern.

Lebensraum & Sozialverhalten

Flugkraken verfügen über manche Eigenschaften anderer intelligenter Völker, insbesondere ihre Angewohnheit, Städte zu errichten, auch wenn deren Architektur auf die meisten anderen Völker zermürbend und unpraktisch wirkt. Dagegen scheinen sie auf anderen Gebieten seltsam primitiv und desinteressiert zu sein. Ihr Verstand und ihre Philosophie ist so abnormal wie ihre Gestalt. So haben sie keine Bezeichnung für ihre eigene Art und auch keine eigene Sprache. Ihre Städte scheinen nur dem Zweck zu dienen, andere zu zermürben, da Flugkraken weder Handel treiben, noch zu sozialen oder politischen Anlässen zusammenkommen.

Es gibt nur eine Ausnahme – sehr zum Leidwesen jener Kreaturen, die in Regionen leben, welche Flugkraken für sich beanspruchen: den Krieg! Flugkraken lieben den Massen- und Völkermord und nutzen ihre Winde, um ganze Städte und Zivilisationen, die ihnen begegnen, von allem Lebendigen zu befreien. Manche von ihnen können sogar zu andere Welten reisen in schützenden Sphären aus Winden und Luft, welche sie tragen und versorgen. Diese Kraken führen Armeen von Planet zu Planet, wenn dies notwendig scheint, und jagen ihre auserwählten Feinde von einer Welt zur nächsten. Zuweilen stoßen sie dabei auf Völker, die ihnen standhalten können. Auf manchen Welten – Golarion eingeschlossen – ertragen sie immer noch die Schande der Niederlage, nachdem sie in ausgedehnten unterirdischen Kammern eingesperrt worden sind, wo sie vom Rest der Welt abgeschlossen wurden. Allerdings sind Flugkraken langlebig und brechen voller Zorn aus ihren Gefängnissen hervor, um Rache zu suchen, sollten unvorhersehbare tektonische Ereignisse für Ausgänge aus ihren unterirdischen Gefängnissen sorgen...

Kurschu die Unsterbliche

Diese große Kreatur besitzt den Oberkörper einer geflügelten Frau und den Unterleib einer Schlange. Sie wirkt verwittert wie eine gut erhaltene Leiche.

Kurschu die Unsterbliche **HG 15**

EP 51.200

RB Große Externare (Böse, Extraplanar, Ordnung)

INI +10; **Sinne** Blindgespür 18 m, Dämmersicht, Dunkelsicht 36 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +25

VERTEIDIGUNG

RK 30, Berührung 17, auf dem falschen Fuß 24 (+2 Ablenkung, +6 GE, –1 Größe, +13 natürlich,)

TP 229 (17W10+136); Regeneration 5 (Säure)

REF +11, **WIL** +17, **ZÄH** +20

Resistenzen Elektrizität 30, Feuer 30, Kälte 30, Schall 30; **SR** 10/Kaltes Eisen und Magie; **ZR** 26

Schwächen Getrennt vom Göttlichen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 2 Hiebe +21 (1W6+5 plus 1W4 IN-Entzug), Schwanzschlag +16 (1W8+2 plus Ergreifen)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Energieschub, Würgen (1W8+5)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 15; Konzentration +22)

Beliebig oft — *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Magierhand*, *Schwebende Scheibe*, *Zungen*

3/Tag — *Begrenzter Wunsch, Blitz* (SG 20), *Ebenenwechsel* (SG 24), *Feuerball* (SG 20), *Mächtiges Teleportieren* (nur selbst plus 50 Pfd. an Gegenständen), *Magie bannen*, *Magisches Geschoss*, *Person festhalten* (SG 20), *Schwere Wunden heilen*, *Standort vortäuschen*, *Stinkende Wolke* (SG 20), *Vampirgriff, Verlangsamen* (SG 20),

SPIELWERTE

ST 20, **GE** 23, **KO** 26, **IN** 31, **WE** 20, **CH** 25

GAB +17; **KMB** +23 (+27 Ringkampf); **KMV** 41 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Eiserner Wille, Große Zähigkeit, Im Kampf zaubern, Kampfreflexe, Schriftrolle anfertigen, Schweben, Verbesserte Initiative, Verbesserter Eiserner Wille, Wundersamen Gegenstand herstellen

Fertigkeiten Diplomatie +24, Einschüchtern +24, Entfesselungskunst +23, Fliegen +21, Heilkunde +22, Heimlichkeit +22, Magischen Gegenstand benutzen +27, Motiv erkennen +25, Schwimmen +22, Wahrnehmung +25, Wissen (Arkanes) +30, Wissen (Die Ebenen) +30, Wissen (Geschichte) +27, Wissen (Gewölbe) +27, Wissen (Religion) +27, Zauberkunde +30

Sprachen Aklo, Azlantisch, Drakonisch, Infernalisch, Terral, Thassilonisch; Telepathie 30 m

Besondere Eigenschaften Gestalt wechseln (Mensch; *Gestalt verändern*), Verzehren, Zauberähnliche Handwerkskunst

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebiges Land (Extraplanar)

Organisation Einzelgänger oder Kabal (Herold und 1W4 bezauberte Externare mit HG 5 bis HG 10)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Energieschub (ÜF) Die Heroldin kann drei Mal am Tag als Schnelle Aktion den SG ihrer nächsten zauberähnlichen Fähigkeit um +2 anheben, sofern sie diese noch in derselben Runde nutzt.

Getrennt vom Göttlichen (ÜF) Die Heroldin ist seit Jahrtausenden von Lissala getrennt und weiß nicht, wo ihre Herrin ist. Der Verlust dieser Verbindung zu ihrer Göttin schwächt die Heroldin stark, so dass sie pro Tag 1 negative Stufe erhält (Maximum 16 negative Stufen). Diese negativen Stufen können in keiner Weise unterdrückt oder entfernt werden, auch nicht mittels *Genesung*, sieht man von der Fähigkeit Verzehren ab. Sollte Lissala zurückkehren und die Heroldin ihre Verbindung zu ihrer Herrin zurückerlangen, verliert sie dauerhaft diese Schwäche und die damit verbundenen negativen Stufen.

Intelligenzentzug (ÜF) Die Heroldin entzieht jedes Mal 1W4 Intelligenzpunkte, wenn sie mit ihrem Hiebangriff trifft. Dies heilt bei ihr selbst keine Schäden.

Verzehren (ÜF) Einmal am Tag kann die Heroldin die Leiche eines Externaren als Volle Aktion verzehren. Pro TW des verzehrten Externaren entfernt sie automatisch 1 negative Stufe, welche sie aufgrund ihrer Trennung vom Göttlichen erhalten hat. Der verzehrte Externar muss über mindestens 8 TW verfügen.

Zauberähnliche Handwerkskunst (ÜF) Die Heroldin kann beim Erschaffen magischer Gegenstände ihre zauberähnlichen Fähigkeiten wie richtige Zauber behandeln und einsetzen.

Lissalas Heroldin ist Kurschu die Unsterbliche, eine mächtige und pflichtbewusste Gesandte der Magie, welche unter der langen Abwesenheit ihrer Herrin leidet. Zur Zeit Thassilons war sie als „Kurschu die Göttliche Schlange" bekannt. Sie besitzt einen kräftigen, schlangenartigen Unterleib, einen humanoiden, weiblichen Oberkörper und drei Paar gefiederter Schwingen. Ihre humanoide Hälfte ist schlangenartiger als dies bei einer Lillend der Fall wäre: Auf den Armen befinden sich winzige Schuppen und schuppige Hautfalten wie bei einer Kobra verschmelzen mit ihrem Haar. Sie wirkt ausgezehrt, als leide sie unter einer chronischen, kraftraubenden Krankheit und ihre Bewegungen deuten auf große Müdigkeit hin. Ihre Stimme ist dünn und flüsternd und sie neigt zu Zischlauten beim Sprechen, insbesondere wenn sie wütend ist. Sie neigt selbst im Rahmen telepathischer Kommunikation zu thassilonischen Redewendungen und thassilonischen Worten. Die Heroldin ist ein verlorenes Wesen ohne Ziele, Lissala ewig treu, aber nicht imstande, sie zu finden.

Aufzeichnung zur Herkunft der Heroldin sind in all den Jahrhunderten verlorengegangen, sie behauptet aber, in ihrer aktuellen Gestalt von ihrer Göttin erschaffen worden zu sein, welche Teile mehrerer unterschiedlicher Kreaturen verwendet und mit wahrem Leben erfüllt hätte. Dass Lissala sich zurückgezogen hat, bringt die Heroldin bei der Erhaltung ihres Lebens bis an die Grenzen des Möglichen, so dass sie vielleicht irgendwann in ihre Komponenten zerfallen könnte – welche danach vielleicht weiterleben, vielleicht aber auch nicht. Sie ist an Lissala gebunden durch Magie und ihr eigenes, unnachgiebiges Pflichtgefühl, hasst ihre Herrin zugleich aber, weil diese sie offenbar zum Sterben zurückgelassen hat. Zugleich verachtet sie sich selbst, weil sie weiß, dass sie im Falle der Rückkehr ihrer Herrin zu dieser zurückkriechen wird wie ein behütetes, vernachlässigtes Kind, das keine andere Wahl hat, als seinen Schöpfer und Kerkermeister zu lieben.

Lebensweise

Kurschus degenerierender Zustand bedeutet, dass sie im Gegensatz zu den meisten Externaren zum Überleben essen muss, um nicht zu einer skelettartigen, fast hilflosen Version ihrer selbst zu schwinden. Bisher ist ihr dies nur einmal zugestoßen, hatte aber Glück und konnte passende, ahnungslose Beute erlegen und in einen erschöpften, wenn auch funktionalen Zustand zurückkehren. Seitdem stellt sie daher sicher, wenigstens alle paar Tage sich zu nähren.

Da es in Lissalas Diensten nur noch wenige Kreaturen gibt, welche imstande sind Kurschu herbeizurufen, ist sie sich größtenteils selbst überlassen, kann aber im Gegensatz zu Herolden anderer Gottheiten entscheiden, dem Ruf jedes beliebigen Zauberkundigen zu folgen. Für ihre Dienste verlangt sie Externare, die sie zum späteren Verzehr versklaven kann, magische thassilonische Gegenstände oder Gegenstände, die Rückstände von Lissalas Macht in sich tragen. Sie weiß viel über thassilonische Magie, Runenmagie und die Praktiken der Azlanti, zögert aber, auf Golarion über letzteres zu sprechen, um nicht die Aufmerksamkeit abolethischer Diener zu erlangen. Da sie den Erdenfall aus der Entfernung beobachten konnten, verspürt sie kein Verlangen, sich zu einer Zielscheibe für Angriffe von Wesenheiten zu machen, welche über derartige Macht verfügen.

Kurschu verspürt keine Skrupel, Wesen zu töten, die sich ihr widersetzen oder Informationen oder Gegenstände zurückhalten, nach denen es ihr verlangt. Schließlich kann sie mittels *Begrenzter Wunsch* den Zauber *Mit Toten sprechen* nachahmen und ihre Opfer befragen. Sie spürt ihre Sterblichkeit zu jeder Zeit und fürchtet den Tod, so dass sie wahrscheinlich aus einem Kampf flieht, wenn sie unterlegen sein sollte.

Lebensraum & Gesellschaftsverhalten

Kurschu ist allein im Multiversum. Ihre Göttin ist fort, Lissalas andere göttliche Diener sind entweder vergangen oder zu anderen Religionen übergelaufen, Sterbliche, welche sie zur Blütezeit Thassilons kannten, sind entweder tot oder in Stasis und ihr ganzes Dasein kennt keinen Zweck mehr. Ihr Hunger nach den Seelen anderer Externarer widert sie an, da sie niemals speisen musste, solange Lissale gegenwärtig war. Sie akzeptiert den Hunger aber als Notwendigkeit, da sie weder sterben, noch die Ewigkeit als Invalidin verbringen will.

In der Regel hält sie in ihrer Nähe einen „Stall“ bezauberter Externarer (sie dupliziert *Monster bezaubern* mittels *Begrenzter Wunsch*), die sie töten und verzehren kann, wenn dies erforderlich wird. Ihre Treue zur Ordnung und ihr Hass auf das Chaos bedeuten, dass es sich dabei meist um Daimonen, Dämonen oder Proteaner handelt, auch wenn diese abstoßend schmecken. Sie würde aber eher einen Knecht des Chaos zerstören als einen Teufel oder anderen Externare von Rechtschaffen Böser Gesinnung. Sie verhält sich ihren Dienern gegenüber ernst, aber höflich, welche ihr gehorchen und ihre Macht respektieren – und dies über die erzwungene Freundlichkeit hinaus, zu welcher sie von der sie bindenden Magie bewegt werden.

Aufgrund ihrer chaotischen Diener konnte sie viele feindliche Begegnungen überstehen, bei denen ihre Gegner sie mit Magie der Ordnung (z.B. *Zorn der Ordnung*) angegriffen haben – derartige Angriffe schaden ihr nicht und geben ihr wichtige Sekunden, um zu entscheiden, ob sie kämpfen oder lieber fliehen und ihre Knechte zurücklassen sollte.

Die Heroldin verbringt ihre endlosen Stunden damit, auf den Ebenen nach Lissala zu suchen oder auf Golarion Orte zu besuchen, welche ihrer vermissten Herrin heilig waren. Dort versucht sie Echos ihrer Anwesenheit zu entdecken wie ein alter Witwer, der an den Kleidungsstücken seiner toten Frau riecht, um mit Hilfe vorhandenen Duftes längst vergessene Erinnerungen wieder wachzurufen.



Kyton, Ostiarius

Dieses Abbild körperlicher Perfektion ist in Schatten gehüllt. Jeder perfekt geformte Muskel und jede Kurve deuten auf neue, atemberaubende Freuden oder furchtbare Foltern hin.

Ostiarius **HG 5**

EP 1.600

RB Mittelgroßer Externar (Böse, Extraplanar, Kyton, Ordnung)

INI +6; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +16

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 16 (+2 GE, +2 natürlich, +4 Schild)

TP 52 (7W10+14); Regeneration 2 (gute Waffen und Zauber, silberne Waffen)

REF +4, **WIL** +11, **ZÄH** +7,

Immunitäten Kälte, Magisches Geschoss

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 2 Berührungsangriffe +2 (1 plus 1W4 Blutung)

Besondere Angriffe Mut hervorrufen, Irritierender Blick (9 m, SG 21)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 7; Konzentration +11)

Immer — *Schild*

Beliebig oft — *Dunkelheit*, *Fesseln* (SG 16), *Gefühle besänftigen* (SG 16), *Mächtiges Trugbild* (SG 17)

3/Tag —*Schattenreise*, *Stille* (SG 16),*Tiefe Verzweiflung* (SG 17)

1/Tag — *Brüllen* (SG 18), *Ebenenwechsel* (nur zur Materiellen Ebene und zur Ebene der Schatten, nur rechtschaffen böse Kreaturen)

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 15, **KO** 14, **IN** 19, **WE** 18, **CH** 19

GAB +7; **KMB** +7; **KMV** 19

Talente Blind kämpfen, Eiserner Wille, Verbesserte Initiative, Wachsamkeit

Fertigkeiten Auftreten (Redekunst) +14, Bluffen +14, Diplomatie +14, Einschüchtern +14, Entfesselungskünstler +9, Heilkunde +14, Heimlichkeit +12, Motiv erkennen +16, Wahrnehmung +16, Wissen (Die Ebenen) +14

Sprachen Gemeinsprache, Infernalisch; Telepathie 30 m

Besondere Eigenschaften Schattenreisender

Lebensweise

Umgebung Beliebig (Schattenebene)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Synode (5–9)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Irritierender Blick (AF) Eine Kreatur, die dem Irritierenden Blick eines Ostiarius unterliegt, kränkelt für 1W4 Runden. Dies ist ein geistesbeeinflussender Furchteffekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Mut hervorrufen (AF) Ein Ostiarius kann wie ein Barde der 5. Stufe Bardenauftritt einsetzen, um Lied des Mutes zu wirken. Dies verleiht einen Moralbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Bezauberung und Furchteffekte, sowie einen Kompetenzbonus von +2 auf Angriffs- und Waffenschadenswürfe. Diese Fähigkeit hat eine Reichweite von 15 m und betrifft Kreaturen nach Wahl des Ostiarius, welche die Vorteile des Effektes aber auch akzeptieren müssen (kein Rettungswurf erforderlich). Der Bardenauftritt des Ostiarius treibt betroffene Kreaturen an, wirklich über ihre Grenzen zu gehen: Betroffene Nichtexternare, welche von dieser Fähigkeit profitieren, erleiden 1 Punkt Blutungsschaden. Eine Kreatur, welche über mehrere Runden hinweg von dieser Fähigkeit profitiert, erhält zusätzlichen, kumulativen Blutungsschaden (maximal 5). Dies ist ein hörbarer, geistesbeeinflussender Effekt, der durch die Fähigkeit Bannlied eines Barden gebannt werden kann.

Schattenreisender (AF) Wenn ein Ostiarius *Ebenenwechsel* nutzt, um zur Ebene der Schatten zu reisen, tritt er an seinem Ziel stets mit absoluter Genauigkeit ein. Wenn er *Schattenreise* einsetzt, bewegt er sich mit 150 km in der Stunde.

Ostiarii bewachen das Tor zwischen der Welt der Sterblichen und der endlosen, furchtbaren Gelüste der Schattenebene. Dabei haben sie zwei Aufgaben: Sie schicken ihre Artgenossen mittel ihrer Macht der extradimensionalen Reise auf die Materielle Ebene und bringen Sterbliche dazu, sie freiwillig in ihr schattiges Heimatland zu begleiten. Sie sind die Botschafter und Gesandten ihres Volkes und ermutigen beeinflussbare Sterbliche, sich von den ausgelutschten Philosophien ihrer langweiligen Traditionen und ihren schwachen Vorstellungen abzuwenden und die unglaublichen Möglichkeiten eines in unfassbare Dunkelheit gehüllten Reiches willkommen zu heißen. Jene, die ihrem Ratschlag folgen, finden sich auf einem Pfad verbotener Gelüste und Exzesse wieder, auf dem sie schrittweise mit der gnadenlosen Methodik und dem gefräßigen Geist der Kytonen bekannt gemacht werden. Wenn ein Sterblicher als würdig – d.h. als unwiderruflich korrumpiert – erachtet wird und dieser andere auf seinen finsteren Pfad geführt hat, führt der Ostiarius ihn in die Dunkelheit der Ebene der Schatten, wo er und seine Artgenossen sich an diesem nun gefangenen Fetzen aus Fleisch und enttäuschten Erwartungen mästen.

Ein Ostiarius könnte oberflächlich jedes oder auch kein Geschlecht besitzen. Er unterzieht sich häufig körperlichen Veränderungen, um ansprechend und anziehend auf seine Opfer zu wirken. Ostiarii tragen oft extrem exotische Tätowierungen, Piercings oder Körpermodifikationen. Manche gehen sogar soweit, Fleisch, glänzende Schmuckstücke und dunkle Kleidung zu einer einzelnen, äußeren Schicht zu verschmelzen. Die meisten sind mehr als stolze 1,80 m groß. Das Gewicht kann variieren zwischen sehr leicht bis hin zu unglaublich schwer, je nachdem ob ihre Körperhöhlungen leergekratzt oder mit pervers schönen, wenn auch absolut funktionslosen Organen gefüllt sind.

Kytonische Rhetorik

Ostiarii sind berüchtigt für eine Halbwahrheiten und honigsüßen Lügen. Da der Ruf der Kytonen die meisten Sterblichen – auch jene mit den beflecktesten Seelen – davon abhält, die grausame sterbliche Erleuchtung der Schmerzkoster zu suchen, obliegt es den Ostiarii, den Verstand gegen den Körper auszuspielen und Philosophien des Schmerzes zu verbreiten, welche die natürliche Furcht und Abscheu vor den sogenannten „Gaben" der Kytonen überwinden. Hierzu behaupten Ostiarii, ihren Zielpersonen gegenüber absolut offen zu sein. Sie beantworten selbst die spitzesten Fragen zu ihren finsteren Naturen völlig selbstsicher und vielleicht sogar zuckersüß. Hier einige der Fragen, welche diesen Kytonen oft gestellt werden, mitsamt ihren Antworten:

Kytonen sind böse. Warum sollte ich dir also vertrauen?

„Böse? Welche kleines, einfaches Wort, um mein Volk, unsere Kultur und unser jahrtausendealtes Dogma zu umschreiben. Ich glaube nicht an dieses Konzept. Ich habe gesehen,

wie heilige Männer Unschuldige geopfert haben und dennoch als Heilige bezeichnet wurden. Ich habe gesehen, wie Mütter gehenkt wurden, die nur gestohlen hatten, um ihre Kinder zu ernähren. Das Böse ist in meinen Augen nur ein Konstrukt verängstigter Schreibtischtäter, damit sie bestimmen können, welche Taten ihrer kleingeistigen Version der Wirklichkeit entsprechen und welche nicht. Ich glaube, dass manche Kreaturen bedeutungslos und es nicht wert sind, dass ich meine Hand hebe, um sie zu erretten. Ich glaube aber auch, dass das Multiversum manche Wesen mit außergewöhnlichen Gaben segnet und dem Potential, große Dinge zu tun und zu erreichen. Ich suche nach solchen Potentialen, um ihnen zu helfen zu gedeihen. Egal was du von so kleinen Worten wie ‚Gut' und ‚Böse' hältst, der Kosmos hat mich unzweifelhaft zu dir geleitet. Und da ich an die Macht des Kosmos glaube, glaube ich auch an dich."

Meine Magie sagt mir, dass du böse bist.
Warum sollte ich dich nicht niederstrecken?
„Halte ein und bedenke die Quelle dieser Information. Etwas hat dir gesagt, dass ich böse sei, nun gut. Ich will andere erleuchten. Ich will ihnen die Geheimnisse der Realität, der Wiedergeburt, Unsterblichkeit und Göttlichkeit enthüllen. Natürlich will keine Kreatur, welche sich als ‚Gut' betrachtet, dass diese Geheimnisse enthüllt werden. Meine Worte sind für jeden Gläubigen Ketzerei, der blind den Sehenden folgt, schließlich verspreche ich, Wunder zu offenbaren, welche jeder würdigen Seele innewohnen, welche aber die Gottheiten allein für sich beanspruchen."

Dein Volk stammt von der Ebene der Schatten.
Warum haust ihr an einem derart furchtbaren Ort?
„Mein Volk will der körperlichen Gestalt entkommen, Vorurteilen und allen Einschränkungen, welche uns mutwillig einkerkern. Daher sind wir freiwillig an den einen Ort ausgewandert, wo der Körper wenig bedeutet, Stimmen, Philosophien und Eindrücke dafür aber verstärkt werden. Wir sind Asketen und die Dunkelheit unsere endlose Meditation."

Dein Volk stammt aus der Hölle.
Hast du dazu nichts zu sagen?
„Nun, sicher weißt du, dass es in der Hölle Engel und Teufel gibt. In der Heimat der Ordnung muss es ein einziges Gesetz geben. Wer sich dem nicht beugt, ist in den Augen der Mächtigen ein Rebell und muss ausgestoßen werden. Wer sich der Ordnung nicht beugt – oder schlimmer noch, eine abweichende Vision von Ordnung hat -, wird in die brennenden Hinterlande verbannt. Doch wenn meine Leute Gefangene der Hölle und wahrhaft Verdammte gewesen wären, hätten wir dann so leicht entkommen können? Wir sind Pilger, die viele Länder besucht und viele Wahrheiten des Kosmos erkannt haben. Die Hölle ist nur eines von vielen Reichen, die wir durchquert haben."

Ihr ergötzt euch an Angst und Leid.
Warum sollte ich mich solcher Zerstörung weihen?
„Schmerz. Leid. Furcht. Das sind keine Gefühle, das sind tierische Instinkte, das sind die Instinkte niederer Wesen. Glaubst du, die Ratte spürt Zufriedenheit, die Schlange Liebe oder Lust oder die Sau Ekstase? Wir besitzen diese mentalen Reflexe der Sterblichen nicht mehr. Aber wir beanspruchen solche Erleuchtung nicht für uns allein. Wir möchten jeden, der es verstehen kann, lehren, mehr zu sein, als das, was die Evolution aus Fleisch und Tränen fesselt. Wir bieten Möglichkeiten und erleuchtende Enthüllungen. Natürlich ist deine Art geneigt, derartigem zu misstrauen und als revolutionär zu erachten. Diejenigen mit Potential jedoch ergreifen die Möglichkeit am Schopfe und nutzen sie als Sprossen auf der Leiter zur Erkenntnis und Selbsterhöhung."



Lebende Rune

Eine pulsierende Glyphe belebt sich und bildet eine schnell fließende Schrift, welche ihre Gestalt verändert, während sie sich umschreibt und schließlich ein arkanes Symbol ausbildet, das mit ungeahnter magischer Macht aufblitzt.

Lebende Rune **HG 13**

EP 25.600

NB Mittelgroße Aberration

INI +15; **Sinne** Blindsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m; Wahrnehmung +27

VERTEIDIGUNG

RK 28, Berührung 28, auf dem falschen Fuß 16 (+6 Ablenkung, +1 Ausweichen, +11 GE)

TP 153 (18W8+72)

REF +17, **WIL** +15, **ZÄH** +10

Immunitäten Betäubung, Blutung, Gift, Krankheit, Lähmung, Magie; **Verteidigungsfähigkeiten** Formlos

Schwächen Empfindlichkeit gegen Schall

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m, Klettern 15 m

Nahkampf Glyphenberührung +24 (Berührungsangriff, 3W8 Elektrizität)

Angriffsfläche 1,50 m; **Reichweite** 0 m

Besondere Angriffe Symbole der Macht

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 12; Konzentration +17)

Beliebig oft — *Arkanes Siegel*, *Illusionsschrift* (SG 18), *Telekinese* (nur aufrechterhaltene Kraft, SG 20)

3/Tag — *Explosive Runen* (SG 18), *Mächtige Glyphe der Abwehr* (SG 21), *Tintenschlange* (SG 18)

SPIELWERTE

ST —, **GE** 32, **KO** 18, **IN** 15, **WE** 14, **CH** 20

GAB +13; **KMB** +13; **KMV** 41 (kann nicht Zu-Fall-gebracht werden)

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Defensive Kampfweise, Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit), Tänzelnder Angriff, Täuscher, Verbesserte Initiative, Wachsamkeit

Fertigkeiten Akrobatik +15, Bluffen +15, Heimlichkeit +35, Klettern +12, Motiv erkennen +19, Verkleiden +7, Wahrnehmung +27, Wissen (Arkanes) +15, Wissen (Die Ebenen) +15, Wissen (Geschichte) +15, Wissen (Religion) +15

Sprachen Wahre Schrift

Besondere Eigenschaften Tarnung, Verdichten, Zweidimensional

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger, Paar oder Schriftzug (3–4)

Schätze Gelegentlich

Besondere Fähigkeiten

Glyphenberührung (ÜF) Eine Lebende Rune verursacht 3W8 Punkte Elektrizitätsschaden mit einem erfolgreichen Berührungsangriff. Sie verwendet dabei ihren GE- anstelle des ST-Modifikators beim Angriff.

Immunität gegen Magie (AF) Eine Lebende Rune ist immun gegen Zauber und zauberähnliche Fähigkeiten, welche Zauberresistenz gestatten. Zudem funktionieren bestimmte andere Zauber und Effekte bei einer Lebenden Rune auf andere Weise:

- *Austilgen fügt einer Lebenden Rune 6W6 Schadenspunkte zu.*
- *Eine Lebende Rune im Wirkungsradius eines Symbolzaubers ist gegen dessen Effekte immun und heilt 1W8 Schadenspunkte pro Zaubergrad. Überschüssige Trefferpunkte verbleiben für 1 Stunde als temporäre Trefferpunkte.*
- *Eine Lebende Rune unterliegt den normalen Effekten von Irrgarten, Magisches Geschoss und Zaubern, welche Schallschaden verursachen.*

Symbole der Macht (ÜF) Als Standard-Aktion kann eine Lebende Rune das Aussehen einer Reihe machtvoller Symbole annehmen, welche Gegnern Schaden zufügen oder sie kampfunfähig machen. Die Lebende Rune kann jede Runde einen neuen Effekt auswählen, dieselbe Symbolgestalt aber nur alle 4 Runden annehmen. Dieser Angriff wird als Berührungsangriff durchgeführt, der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Betäubung: Das Ziel wird für 1W6 Runden betäubt (Zähigkeit, SG 24).

Furcht: Das Ziel wird für 2W6 Runden panisch (Willen, SG 24).

Schmerz: Das Ziel erleidet lähmende Schmerzen, welche ihm einen Malus von -4 auf Angriffs-, Fertigkeits- und Attributswürfe für 1 Stunde auferlegen (Zähigkeit, SG 24).

Schwäche: Das Ziel leidet unter lähmender Schwäche, welche 2W6 Punkte ST-Schaden verursacht (Zähigkeit, SG 24).

Überzeugung: Das Ziel wird von der Lebenden Rune bezaubert (wie mittels *Monster bezaubern*) für 2W6 Stunden (Willen, SG 24).

Verlangsamen: Das Ziel wird verlangsamt (wie mittels *Verlangsamen*) für 12 Runden (Willen, SG 24).

Tarnung (AF) Eine Lebende Rune ist in der Lage, ihre Farbe und Form zu verändern, um mit ihrer Umgebung zu verschmelzen. Der Berührungsangriff der Kreatur trifft automatisch jedes Ziel, dass die Lebende Rune nicht bemerkt und ihr Feld betritt.

Wahre Schrift (ÜF) Eine Lebende Rune kann die Form komplizierter Schriftzeichen und von Piktogrammen annehmen, die jede Kreatur verstehen kann, welche in der Lage ist, geschriebene Sprache zu lesen. Eine Lebende Rune versteht zudem jede gesprochene Sprache und jede Schriftsprache.

Zweidimensional (AF) Eine Lebende Rune existiert nur in zwei Dimensionen. Sie hat einige Eigenschaften mit körperlosen Kreaturen gemein: Eine Lebende Rune hat kein Stärkeattribut und kann sich nicht in drei Dimensionen bewegen (sie kann z.B. nicht springen oder fliegen), sondern sich nur auf festen Oberflächen wie Böden, Wänden oder Decken bewegen. Sie kann nur Kreaturen angreifen, welche ihr Feld betreten und sie direkt berühren. Eine Lebende Rune kann auf bewegliche, feste Oberflächen kriechen, z.B. ein Buch, das sie dann mittels ihrer zauberähnlichen Fähigkeit *Telekinese* bewegt. Sie kann nicht fallen oder Fallschaden erleiden. Sie kann keine Ringkampfangriffe ausführen oder jemanden Zu-Fall-bringen, selbst aber auch nicht Zu-Fall-gebracht-werden oder in einen Ringkampf verwickelt werden. Sie kann keine körperliche Aktion ausführen, welche einen Gegner oder seine Ausrüstung bewegen oder manipulieren würde. Sie hat kein Gewicht und löst entsprechend keine Fallen aus, die durch Gewicht ausgelöst werden. Eine Lebende Rune erleidet keinen Schaden durch nichtmagische Waffen und nur halben Schaden durch magische Waffen.

Man weiß nicht, ob Lebende Runen von einer mittlerweile vergessenen Gottheit erstmals niedergeschrieben wurden oder aus Glyphen hervorgegangen sind, die im Laufe der Zeit verzerrt wurden. Man weiß aber, dass sie zu den stursten und arrogantesten Gewölbebewohnern überhaupt gehören. Obwohl sie zweidimensional sind und keine wirklichen Körper besitzen, sind es intelligente Kreaturen, die allerdings eine giftsprühende Feindseligkeit gegenüber „minderen Rassen“ zur Schau stellen, welche sie für verdrehte Formen der ersten Worte der Schöpfung im Universum halten. Diese Kreaturen erscheinen als magische Glyphen, belebte pulsierende Runen, gemeißelte Hieroglyphen oder auch uralte Höhlenmalereien und leben nur, um auf schwerere Wesen Jagd zu machen, damit sie ihre Überlegenheit gegenüber Kreaturen aus Fleisch und Blut beweisen können.

Lebensweise

Lebende Runen lauern meist im Hinterhalt zwischen uralten Graffiti und verblassten Piktogrammen oder sogar auf den Seiten uralter Texte und Bücher. Dank ihrer anpassungsfähigen Gestalt tarnen sie sich und verändern mittels *Illusionsschrift* zuweilen sogar Texte, um Abenteurer in nahe Fallen oder Gefahren zu locken. Manchmal versehen sie wichtige Informationen auch mit *Explosiven Runen* und greifen dann jene an, die die gefährlichen Glyphen auslösen. Lebende Runen sind unsterblich, sofern sie nicht zerstört werden. Sie benötigen keine Nahrung im traditionellen Sinn, scheinen sich aber wie ihre entfernten Verwandten, die Irrlichter, vom Schmerz und Schrecken ihrer Opfer zu ernähren. Ferner nähren sie sich am geschriebenen Wort, welches sie auf diese Weise austilgen oder unbeschädigt lassen können. Lebende Runen pflanzen sich mittels einer seltsamen Art der Mitose fort – zwei Wesen ihrer Art verschmelzen miteinander, erzeugen komplexe, intelligente Strukturen und Strukturen und spalten schließlich einen Teil ihrer formbaren Leiber ab, welcher eine neue, einzigartige Rune mit dem Wissen beider Elternteile bildet.

Lebensraum & Sozialverhalten

Lebende Runen werden zumeist in verlassenen Ruinen angetroffen. Dabei handelt es sich um alte Alchemistenlaboratorien, vergessene Tempel und modrige Bibliotheken. Sie ziehen die Isolation vor und nähren sich gern am verlorenen Wissen. Dieses verzehren sie im Laufe der Jahre, ehe sie es austilgen oder verändern und dann Wahrheit in sich horten, um danach Suchende zu verhöhnen. Aus diesem Grund suchen sie gern die Randgebiete der Zivilisation heim, wo sie auf diese Weise schwächere Wesen terrorisieren können – zu ihren Lieblingszielen gehören arkane Zauberkundige. Aus der geistigen und körperlichen Folter von Humanoiden ziehen sie perverses Vergnügen. Gerne drängen sie Humanoide in Debatten in die Enge und decken sie mit Rätseln ein, für deren Lösung sie Wissen und Informationen versprechen. Früher oder später langweilen die Runen sich aber und greifen Eindringlinge schließlich mit ihren Fähigkeiten an. Eine Lebende Rune nimmt zu Eindringlingen stets auf einzigartige Weise Kontakt auf: Sie lässt Schriftzeichen erscheinen, welche diese lesen können. Die harmlos und sogar verspielt wirkende Vorstellung lässt viele Entdecker glauben, es mit einer freundlichen, künstlichen Intelligenz zu tun haben – dieser Irrtum hat schon viele in den Tod gelockt. Mit erschreckend zunehmender Häufigkeit stoßen Archivare in den Tiefen städtischer Bibliotheken und Archive auf bisher unentdeckte Kolonien Lebender Runen. Diese können sich dort über Jahre hinweg verbergen, während sie versuchen, mehr über die moderne Zivilisation zu erfahren. Ihre Motive dazu sind unklar, man befürchtet aber, dass sie Furchtbares im Sinn haben für die zivilisierten Völker.

Ursprünge

In der Geschichtsschreibung scheinen die uralten Texte Lebende Runen stets in Verbindung zur vergessenen Göttin Lissala zu erwähnen. Die Gelehrten glauben daher, dass die Kreaturen Lissala entweder auf ihre Weise verehrt haben oder von dieser besonders treuen Gläubigen zum Geschenk gemacht wurden. Manche spekulieren auch, dass Lissala selbst sie erschaffen haben könnte. Andere dagegen wenden ein, dass die Lebenden Runen zu den ältesten Kreaturen des Universum gehören dürften und wahrscheinlich den Lippen eines urzeitlichen Gottes entsprungen sein dürften, als die ersten Worte der Schöpfung gesprochen wurden. Vorliegende Erkenntnisse scheinen aber beide Theorien in Frage zu stellen – man weiß, dass die Kreaturen Kritzeleien und Graffiti in magiegetränkten Ruinen entspringen können oder auch nicht ausgelösten *Symbol*-Zaubern, deren Matrix sich zu verformen beginnt. Und die überheblichen Kreaturen selbst sprechen nicht über ihre Ursprünge!



Mechanismus, mechanischer Drache

Diese drakonische Kreatur besteht aus glänzendem Metall und zahllosen, komplexen Räderwerken und Antriebsmechanismen. Es scheint sich um eine gefährliche Killermaschine zu handeln.

Mechanischer Drache **HG 16**

EP 76.800

N Riesiges Konstrukt (Mechanismus)

INI +7; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 34, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 28 (+2 Ausweichen, +4 GE, –2 Größe, +20 natürlich)

TP 177 (25W10+40)

REF +14, **WIL** +8, **ZÄH** +8

Immunitäten wie Konstrukte; **Resistenzen** Elektrizität 20, Feuer 20; **SR** 15/Adamant; **Verteidigungsfähigkeiten** Noqualschuppen; **ZR** 27

Schwächen Empfindlichkeit gegen Elektrizität

ANGRIFF

Bewegungsrate 18 m, Fliegen 30 m (durchschnittlich), Schwimmen 18 m

Nahkampf Biss +35 (4W6+12), 2 Flügel +30 (2W6+6), 2 Klauen +35 (2W8+12), Schwanzschlag +30 (2W8+6)

Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 3 m (4,50 m mit Biss)

Besondere Angriffe Odemwaffe (30 m-Linie, 14W6 Feuerschaden, Reflex SG 22 halbiert, alle 1W4 Runden), Abysiumantrieb, Selbstzerstörung

SPIELWERTE

ST 34, **GE** 19, **KO** —, **IN** —, **WE** 11, **CH** 1

GAB +25; **KMB** +39; **KMV** 55 (59 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Blitzschnelle Reflexe[B], Verbesserte Initiative[B]

Fertigkeiten Fliegen +8, Schwimmen +20, Wahrnehmung +8; **Volksmodifikatoren** Fliegen +8, Wahrnehmung +8

Besondere Eigenschaften Adamantwaffen, Außergewöhnliche Wahrnehmung, Effizientes Aufziehen, Schnelle Reaktion

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Abysiumantrieb (AF) Der Biss eines Mechanischer Drachen ist mit einem gefährlichen Gift versetzt, das aus dem Himmelsmetall Abysium gewonnen wird. Der Mechanische Drache muss keinen Schaden verursachen, um ein Ziel zu vergiften. Sollte sein Bissangriff die Berührungs-RK des Zieles treffen oder es nicht schaffen, die Schadensreduzierung des Zieles zu überwinden, wird das Ziel Abysium ausgesetzt:

Abysiumkontakt: Gift – Kontakt; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 18; **Inkubation** 1 Minute; **Frequenz** 1/Minute für 6 Minute; **Effekt** 1W4 KO-Schaden plus Übelkeit; **Heilung** 2 aufeinander folgende Rettungswürfe.

Adamantwaffen (AF) Zähne und Klauen eines Mechanischen Drachen bestehen aus Adamant und besitzen die Eigenschaften von Waffen, die aus diesem Material hergestellt werden.

Außergewöhnliche Wahrnehmung (AF) Zur Konstruktion eines Mechanischen Drachen gehören magische Verbesserungen, die der Kreatur besonders scharfe Sinne verleihen. Neben dem Volksbonus von +8 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung kann ein Mechanischer Drache unsichtbare Kreaturen entdecken, als stünde er unter dem Effekt eines dauerhaften *Unsichtbares sehen*.

Effizientes Aufziehen (AF) Ein Mechanischer Drache wird für lange und gefährliche Einsätze gebaut. Wenn er aufgezogen wurde, funktioniert er für 3 Tage pro TW.

Noqualschuppen (AF) Die Noquallegierung, aus der die Schuppen eines Mechanischen Drachen bestehen, verleihen der Kreatur Zauberresistenz. Ferner erhält der Mechanische Drache einen Resistenzbonus von +4 auf alle Rettungswürfe gegen magische Effekte.

Selbstzerstörung (AF) Wenn ein Mechanischer Drache unter die Hälfte seiner Trefferpunkte reduziert wird, kann er eine Reaktion auslösen, welche seinen Leib in einer feurigen Explosion vergehen lässt. Diese verursacht 20W8 Punkte Feuerschaden in einem Radius von 6 m. Dabei werden die diversen Bestandteile der Kreatur überhitzt und werden alle Kreaturen in einem 90 m-Radius der Gefahr eines Abysiumkontaktes ausgesetzt.

Die Magie nutzenden Ingenieure des alten Azlant erschufen wunderbare mechanische Kreationen, von denen nur wenige der formidablen Macht des Mechanischen Drachen gleichkamen. Mechanische Drachen wurden auf ähnliche Weise konstruiert wie Mechanische Leviathane. Der Mechanische Leviathan diente als Basischassis, welches auf übliche Weise wasserdicht gemacht wurde. Dann wurde der Mechanismus weiter modifiziert, um sie auf Verteidigung und schnelle, brutale Angriffe zu spezialisieren. Die Azlanti konzentrierten sich auf Mechanismen, da sie wussten, dass die geistesbeeinflussenden Illusionen und Tricks der Abolethen gegen diese Schöpfungen nutzlos sein würden. Daher erbauten sie Mechanische Armeen unterschiedlicher Formen und Einsatzmöglichkeiten, um mit diesen ihre finsteren Rivalen zu bekämpfen. Mechanische Drachen wurden nicht nur gegen Abolethen eingesetzt, sondern auch gegen andere Bedrohungen wie das Schlangenvolk und später gegen die Zyklopen der Ghol-Gan.

Die meisten Mechanischen Drachen ähneln metallischen Drachen, es gibt aber auch einige chromatische Varianten. In thassilonischen archäologischen Stätten gefundene Illustrationen zeigen sogar Modell, die Ur- und Kaiserdrachen nachempfunden wurden.

Es heißt, dass eine verbesserte Variante des Mechanischen Drachen sogar über Intelligenz verfügt haben soll und seine Programmierung während einer Mission anpassen konnte. Andere Varianten verfügten über die Möglichkeit, unterschiedliche Arten von Energieschaden zu verursachen. Der mächtigste dieser Drachen konnte angeblich eine Linie aus Energie aus seinem zahnbewehrten Maul verschießen. Manche behaupten sogar, eine ähnliche Kreatur in Numeria erblickt zu haben – dabei handelt es sich wahrscheinlich um ein Produkt einer Parallelentwicklung: eine robotische Kreation mit verbesserter Flugfähigkeit, Lasern und scharfen Sinnen, welche Explosivgeschosse verschießt.

Die azlantischen Ingenieure, die diese Kreationen erstmals erschufen, nutzten dabei einige der seltensten Elemente, die ihnen zur Verfügung standen. Dazu gehörten auch verschiedene Himmelsmetalle. Bei der Entwicklung der Mechanischen Drachen stießen die Ingenieure auf weit-

ere Einsatzmöglichkeiten für diese Metalle. So stießen sie auf effizientere Bearbeitungsmethoden für Noqual und entdeckten sichere Methoden für den Umgang mit Abysium.

Manchen Berichten nach entdeckten sie auch einen Weg, Djezetlegierungen herzustellen, auch wenn dieses Material bei den Mechanischen Drachen offenbar nie zu Einsatz kam.

Dass Abysium genutzt wurde, zeigt, dass die Mechanischen Drachen nicht zwangsläufig ihre Kämpfe gewinnen mussten. Manche gehen auch davon aus, dass die komplexen Gerätschaften niemals dazu gedacht gewesen waren, bei einem Erfolg zurückzukehren. Die Azlanti konnten diese mit Himmelsmetall verstärkten Kreaturen im Rahmen eines Erstschlages gegen ihre Feinde schicken und ganze Gruppe durch den Kontakt mit Abysium schwächen, damit die folgenden azlantischen Soldaten leichteres Spiel mit ihnen hatten.

Lebensweise

Mechanische Drachen müssen aufgezogen werden, um zu funktionieren. Sie sind zwar länger aktiv als andere mechanische Kreaturen, verbrauchen diese Kraft aber irgendwann und werden inaktiv. Die meisten Mechanischen Drachen auf Golarion befinden sich in diesem Ruhezustand und warten darauf, wieder aufgezogen zu werden.

Lebensraum & Sozialverhalten

Die meisten Mechanischen Drachen gab es in Azlant, aber auch thassilonische Baumeister haben diese komplexen Kriegsmaschinen erschaffen. Als Konstrukte besitzen die Kreaturen keine Gesellschaft. Viele Mechanische Drachen wurden aber zusammen mit einer Gruppe Mechanischer Diener eingesetzt, die sich um Reparaturen und das Aufziehen des Drachen gekümmert haben. Manche verfügten auch über winzige Hohlräume, in denen ein Dutzend Mechanische Spione untergebracht waren; diese wurden während Missionen eingesetzt und konnten so ihren Erbauern später umfangreich berichten. Während der Mechanische Drache seine Beute jagte, klammerten sich diese winzigen Mechanischen Spione meist an seine Schuppen.

Konstruktion

Der Mechanische Drache ist ein Meisterstück azlantischer Technologie und außergewöhnlich schwer nachzubauen. Die benötigten Himmelsmetalle machen ihn um einiges teurer als vergleichbare Mechanismen derselben Größe. Der Erschaffer muss mit bearbeiteten Teilen und diversen Himmelsmetallen im Wert von 25.000 GM beginnen.

Mechanischer Drache

ZS 18; **Marktpreis** 300.000 GM

KONSTRUKTION

Voraussetzungen Konstrukt herstellen, *Begrenzter Wunsch, Geas/Auftrag* und *Gegenstand beleben*; Erbauer muss mindestens die 16. Zauberstufe erreicht haben; **Fertigkeit** Handwerk (Mechanismen oder Uhrwerke), SG 25; **Kosten** 175.000 GM



Mechanismus, mechanischer Vertrauter

Diese sehr kleine metallische Kreatur hat das Aussehen eines Raben, allerdings surren unter seinen glänzenden, kunstvoll gefertigten Platten Zahnräder und Treibriemen.

Mechanischer Vertrauter **HG 2**

EP 600

N Sehr kleines Konstrukt (Mechanismus)

INI +6; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 16, auf dem falschen Fuß 14 (+2 Ausweichen, +2 GE, +2 Größe, +2 natürlich)

TP 16 (3W10)

REF +5, **WIL** +2, **ZÄH** +1

Immunitäten wie Konstrukt; **Resistenzen** Feuer 10, Kälte 10; **SR** 5/Adamant

Schwächen Empfindlichkeit gegen Elektrizität

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 15 m (perfekt)

Nahkampf Biss +7 (1W3 plus 1W6 Elektrizität)

SPIELWERTE

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

GAB +3; **KMB** +3; **KMV** 15

Talente Blitzschnelle Reflexe[B], Verbesserte Initiative[B], Wachsamkeit, Waffenfinesse

Fertigkeiten Fliegen +19, Heimlichkeit +12, Motiv erkennen +3, Wahrnehmung +5

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Aufziehen, Ratschlag, Schnelle Reaktion, Eingebauter Gegenstand

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger

Schätze Keine



BESONDERE FÄHIGKEITEN

Eingebauter Gegenstand (AF) Jeder Mechanische Vertraute besitzt die Fähigkeit, in seinem Inneren eine bestimmte Art magischen Gegenstand zu tragen. Die Art wird bei der Erschaffung des Konstrukts ausgewählt und kann später nicht mehr verändert werden. Die Kreatur kann den Gegenstand zwar nicht aktivieren oder benutzen, erlangt durch die Resonanz der magischen Felder aber gewisse ständig aktive Fähigkeiten und kann die Magie des Gegenstandes als Freie Aktion entziehen, um zusätzliche magische Effekte zu erlangen. Ferner kann ein mechanisches Konstrukt eine einzelne Ladung oder Zaubergrad seines eingebauten Gegenstandes nutzen, um bei sich 1W6 Trefferpunkte als Standard-Aktion zu heilen. Um einen verbrauchten Gegenstand zu entfernen und durch einen neuen zu ersetzen, ist eine Volle Aktion erforderlich.

Zaubertrank: Der Mechanische Vertraute erhält ständig wirkenden *Schutz vor Bösem/Chaos/Gutem/Ordnung* (der genaue Effekt wird bei Einbau eines neuen Tranks gewählt). Ferner kann ein Mechanischer Vertrauter die Magie des Trankes aufbrauchen, um eine einzelne Kreatur, auf deren Schulter er sitzt, ebenfalls in den Genuss des Effektes kommen zu lassen. Solange er auf der Schulter eines Charakters sitzt, wird er wie ein getragener Gegenstand behandelt, welcher keinen Ausrüstungsplatz benötigt. Der Vertraute kann sich von Person zu Person bewegen und so den Vorteil auf andere übertragen, Starten und Landen erfordert aber jeweils eine Bewegungsaktion. Diese Fähigkeit andere in den Schutzeffekt einzuschließen, hält 1 Minute pro Zaubergrad des verbrauchten Trankes an.

Schriftrolle: Der Mechanische Vertraute erhält als zauberähnliche Fähigkeit einen ständigen aktiven *Magie entdecken*-Effekt. Er kann die Magie seiner eingebauten Schriftrolle verbrauchen, um pro Zaubergrad des Zaubers auf der Schriftrolle einmal für seinen Meister *Identifizieren* zu wirken. Dies muss nicht sofort erfolgen, die Anwendungen können ganz oder teilweise aufgehoben werden, allerdings wird die Schriftrolle sofort nutzlos, selbst wenn nicht alle Zaubergrade verbraucht wurden.

Zauberstab: Der Mechanische Vertraute erhält die Fähigkeit, als Berührungsangriff im Fernkampf einen Tropfen Säure bis zu 9 m weit zu spucken, welcher 1W4 Schadenspunkte verursacht. Nutzt er eine Ladung des eingebauten Stabes, steigt der Schaden einmalig auf 2W4. Die Ladung wird verbraucht, ehe der Schaden ausgewürfelt wird.

Ratschlag (AF) Mechanische Vertraute besitzen ein innewohnendes Verständnis für die Funktionsweise von Dingen und verleihe ihren Meistern einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für jedes Handwerk und Magischen Gegenstand benutzen.

Die meisten Arkanisten geben sich mit einer gewöhnlichen Kreatur wie einer Ratte oder einer Eidechse als Vertrauten zufrieden. Wer imstande ist, mächtige Helfer an sich zu binden, ruft diese oft von anderen Ebenen herbei und unterwirft schwächere Celestische oder Scheusale seinem Willen. Für einen Zauberschmied und jene, die Magie und Maschinen verschmelzen, ist der Vertraute eine Kreatur, welche der Zauberkundige selbst erschafft und so einem von ihm selbst entwickelten Mechanismus Leben einhaucht. Äußerst beliebt sind dabei sehr kleine Metalldrachen, Vögel (insbesondere Eulen und Raben), gesichtslose Humanoide und Spinnen,

welche auf klickenden, nadelartigen Beinen laufen. Allerdings kann nahezu jede Form und jedes Material auf diese Weise belebt werden.

Ein Mechanischer Vertrauter mag dank seiner Fähigkeit, Stromschläge auszuteilen, im Kampf brauchbar sein, allerdings werden die meisten eher in Werkstätten eingesetzt, wo ihnen ihre methodische Denkweise und innewohnendes Wissen über Mechanik es ermöglicht, wertvolle Ratschläge zu geben. Zudem beisitzt jeder Mechanische Vertraute eine einzigartige Beziehung zu einer Art von magischem Gegenstand, welche bei seiner Erschaffung festgelegt wird. Wenn Gegenstände dieser Art im Vertrauten platziert werden – dies geschieht meist in einem eingebauten Fach, es gibt aber auch Vertraute, welche Zaubertränke trinken und in ihren Mägen einlagern – erhält der Vertraute die Fähigkeit, dem Gegenstand die Magie zu entziehen und zu einem anderen Zweck zu nutzen, z.B. könnte er sich selbst heilen oder einen bestimmen Zaubereffekt erzeugen.

Ein typischer Mechanischer Vertrauter ist etwa 0,60 m lang oder hoch und wiegt 10 Pfund. Die Spielwerte in diesem Abschnitt stellen einen Rabenvertrauten dar, daher verfügt die Kreatur über eine Bewegungsrate (Fliegen). Andere Gestalten verfügen stattdessen über andere Bewegungsarten – ein Mechanischer Piranha hätte Schwimmen 12 m, ein Mechanischer Dachs Graben 3 m.

Lebensweise

Mechanische Vertraute können aus einer Vielzahl an Materialien hergestellt werden. Die meisten bestehen aus Adamant, Stahl und Bronze. Ihre Leiber mögen oft meisterhaft gefertigte Gerätschaften aus Zahnrädern, Zylindern und vielleicht sogar Schaltkreisen sein, doch ist ein Mechanischer Vertrauter kein einfaches Aufziehspielzeug und ist sein Bewusstsein nicht das Ergebnis großartiger Programmierkünste. Stattdessen ist jedes dieser Konstrukte eher ein Gehäuse und Gefährt für den winzigen Geist, der in seinem Herzen wohnt. Auf sich gestellt besitzen diese winzigen, flackernden Bewusstseine, welche aus der grundlegenden, belebenden Energie der Ebenen gewonnen werden, keine Fähigkeiten zur Beeinflussung ihrer Umgebung. Nur dank der speziell eingestimmten, von Arkanisten gefertigten Konstrukte erhalten sie die Gabe zu wahrem Leben. Und vielleicht binden sie sich zumindest zu Anfang aus Dankbarkeit an die Erschaffer der Mechanischen Vertrauten.

Sobald der belebende Geist herbeigerufen und in seinem Gefährt untergebracht wurde, kontrolliert er den Mechanischen Vertrauten durch winzige Stöße magischer oder elektrischer Energie. Die meisten dieser Konstrukte haben daher leitende Teile und fürchten intuitiv Wasser und Rost. Da sie nicht imstande sind, auf natürlichem Wege zu heilen, wissen Mechanische Vertraute, dass sie vielleicht nie wieder Gelegenheit erhalten, mit der Welt zu interagieren, wenn ihre Systeme versagen. Deshalb sind die meisten leicht paranoid und fordernd gegenüber ihren Meistern in Fragen der Erhaltung und Reparatur. Es ist auch nicht ungewöhnlich, einen auf sich gestellten Mechanischen Vertrauten dabei anzutreffen, wie er geschäftig seine Hülle von Rost befreit, Wartungsarbeiten an sich selbst durchführt oder die Widerstandsfähigkeit seiner Grundfunktionen zu verbessern sucht.

Lebensraum & Sozialverhalten

Als erschaffene Kreaturen besitzen Mechanische Vertraute keine eigene Gesellschaft und neigen dazu, Sprach- und Verhaltensmuster ihrer Meister zu übernehmen. Die meisten verspüren eine instinktive Zuneigung gegenüber ihren Herren, man hat aber auch schon von Vertrauten gehört, welche Existenzkrisen durchlebt, wenn ihre Meister sie schlecht behandeln oder ignorieren.

Mechanische Vertraute sind oft von anderen Konstrukten fasziniert und könnten versuchen, sich mit ihnen anzufreunden oder sie zu studieren, um ihr Verständnis für die Funktionsweise ihrer Systeme zu verbessern. Obwohl diese Kreaturen nur selten sich einer Religion anschließen, könnten Mechanische Vertraute mit religiösen Meistern Bewegungsprozesse der Verehrung durchführen, um ihren eigenen Platz in der großen Kette der Schöpfung zu unterstreichen. Auf sich gestellt, neigen Mechanische Vertraute aber eher dazu, sich für Systeme und die Logik zu interessieren, welche der natürlichen Welt und den Existenzebenen zugrunde liegt, statt für bestimmte Wesen wie Gottheiten.

Mechanische Vertraute verspüren kaum den Wunsch, Schätze zu horten, verstehen aber den Wert von Handelsgegenständen und könnten daher wertvolle Gegenstände für ihre Meister ergreifen oder auch für sich selbst als Notgroschen, sollten sie Sorge haben, ihre Meister könnten sich nicht ausreichend um sie kümmern. Mit diesen Notgroschen könnten sie Informationen oder Reparaturen erwerben oder magische Gegenstände als Treibmittel für ihre magiesaugenden Fähigkeiten nutzen.

Mechanische Vertraute schätzen Wissen über alles andere, konzentrieren sich meist aber auf Logik, Mathematik, Organisationssysteme und neue Wege, die Welt zu sehen und zu interpretieren, statt auf einfache Fakten. In den Augen eines Mechanischen Vertrauten ist ein Almanach eine nutzlose, ungeordnete Anhäufung von Informationen, während ein Lehrbuch über Geometrie oder Chemie mehr wert ist als ein Berg Gold.

Als intelligente Kreaturen stehen Mechanische Vertraute der Existenz als Diener, zu welcher sie geboren werden, zwiespältig gegenüber. Für manche sind die philosophischen Probleme nur klein und leicht zu bewältigen, da ihre Erschaffer sie gut behandeln, sie um ihre Meinung bitten, ihr wertvolles Wissen mit ihnen teilen und sie vielleicht sogar lieben. Andere dienen aus Furcht um ihre weitere Existenz, diese werden von ihren Meistern bestenfalls als Sklaven erachtet oder schlimmstenfalls als irritierend imperfekte Projekte. Die meisten fallen irgendwo zwischen diese beiden Extrema und interessieren sich für alles, was die Welt zu bieten hat – und wenn es nur darum geht, Dinge zu holen und zu polieren. Diese Vertrauten sind damit zufrieden, das Leben zu den Bedingungen ihrer Herren zu erfahren. Ein Zauberkundiger, welche mindestens die 7. Stufe erreicht hat und über das Talent Verbesserter Vertrauter verfügt, kann einen Mechanischen Vertrauten wählen.

Konstruktion

Der Erschaffer eines Mechanischen Vertrauten benötigt vorgefertigte Einzelteile im Wert von 500 GM.

Mechanischer Vertrauter

ZS 12; **Preis** 14.500 GM

KONSTRUKTION

Voraussetzungen Konstrukt herstellen, *Geas/Auftrag*, *Reparieren*, Erschaffer muss mindestens ZS 12 besitzen; **Fertigkeit** Handwerk (Mechanismen), SG 20; **Kosten** 7.500 GM

Melfeschmonster

Diese von Moos überwucherte, rankenbedeckte, gewaltige Kreatur gleitet mühelos über den Boden. Eine Kapuze aus feuchtem Moos und krustiger Rinde verbirgt das Gesicht des Monsters.

Melfeschmonster **HG 6**

EP 2,400

NB Mittelgroße Pflanze (Extraplanar)

INI +6; **Sinne** Dämmersicht, Rundumsicht, *Unsichtbares sehen*; Wahrnehmung +16

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 19 (+2 GE, +9 natürlich)

TP 67 (9W8+27); Regeneration 5 (Säure)

REF +7, **WIL** +5, **ZÄH** +9

Immunitäten wie Pflanzen, Gift; **Resistenzen** Elektrizität 10, Feuer 10

ANGRIFF

Bewegungsreichweite 9 m, Fliegen 18 m (perfekt)

Nahkampf 2 Hiebe +10 (1W6+4) **Besondere Angriffe** Giftwolke, Umhüllen

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 8; Konzentration +11)

Immer — *Unsichtbares sehen*

Beliebig oft — *Erschrecken* (SG 15), *Sengender Strahl*

3/Tag — *Unauffindbarkeit*, *Verschwimmen*

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 15, **KO** 16, **IN** 13, **WE** 14, **CH** 17

GAB +6; **KMB** +10; **KMV** 22

Talente Angriff im Vorbeiflug, Blitzschnelle Reflexe, Kernschuss, Verbesserte Initiative, Wachsamkeit

Fertigkeiten Fliegen +14, Heimlichkeit +14, Motiv erkennen +10, Wahrnehmung +16, Wissen (Die Ebenen) +3,

Sprachen Infernalisch, Sylvanisch; Telepathie 30 m

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige (Varisia)

Organisation Einzelgänger

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Giftwolke (AF) Das Melfeschmonster kann eine Giftgaswolke mit in einem 6 m-Radius 3 Mal am Tag verströmen. Kreaturen innerhalb des Wirkungsbereiches müssen einen Zähigkeitswurf gegen SG 17 bestehen oder leiden für 1W4 Runden unter Übelkeit. Dies ist ein Gifteffekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Umhüllen (AF) Das Malfeschmonster kann eine mittelgroße oder kleinere Kreatur in seinen Ranken im Rahmen einer Standard-Aktion einwickeln. Es versucht dann einen Ringkampf, welcher keinen Gelegenheitangriff provoziert. Sollte es den Ringkampfwurf gewinnen, nimmt es sein Opfer in den Haltegriff und verursacht 1W4 Punkte WE-Schaden, sollte dem Opfer ein Zähigkeitswurf gegen SG 17 misslingen. Angriffe gegen das Melfeschmonster fügen den halben Schaden dem Monster und die andere Hälfte dem eingewickelten Opfer zu.

Das verschlafene Dorf Melfesch hat schon viele Gefahren ertragen. Darunter waren eine Bande heimatloser Troglodyten, die Chaos angerichtet hat, und die angespannten politischen Folgen einer Zugbrücke, welche den Handel durch das südöstliche Varisia kontrolliert. Doch nichts macht den Dorfbewohnern mehr Sorge als das Melfeschmonster. Bergleute, die im Vorgebirge des Marschendgebirges arbeiten, und Bauern im Umland von Melfesch flüstern von einem seltsamen und bösartigen Monster, das in der Gegend umgeht. Jene, die behaupten, dem Ding begegnet zu sein, kehren bleich und krank zurück und sprechen von einer bizarren, pflanzenartigen Kreatur mit glühend roten Augen und verkrümmten Gliedmaßen, die Flammenstrahlen verschießen. Ein Gestank von ätzendem, brennendem Dung folgt dem Monster. Einige, die der Kreatur begegnen, stolpern verwirrt aus dem Wald und schreien von einer schwebenden Kreatur und ihrem Feuer und giftigem Nebel. Erwachsene außerhalb des Dorfes sind nicht die einzigen, die von der Kreatur terrorisiert werden, da Eltern die Geschichten über das Melfeschmonster ausschmücken, um Kinder einzuschüchtern, dass sie sich benehmen.

Lebensweise

Über das Melfeschmonster ist nur wenig bekannt, da nur wenige die Kreatur je gesehen haben. Eine Handvoll Forscher, die sich dem Studium von Monstern widmen, haben während ihrer Reisen durch Varisia über die Kreatur geschrieben, doch gibt es keine zwei Berichte, die hinsichtlich seiner Natur übereinstimmen. Manche glauben, es käme aus seiner anderen Dimension oder Welt, während andere es für eine magisch intelligente Pflanzenkreatur halten ähnlich einem befleckten Baumhirten oder einer dunklen, feenverfluchten Kreatur. Selbst die Gruppe, die von einer fremdweltlichen Herkunft ausgeht, ist hinsichtlich der Einzelheiten gespalten, ob diese furchterregende Kreatur aus den entsetzlichen Ödlanden Abbadons oder vielleicht aus der Ersten Welt stammt. Gestalt und Verhalten könnten problemlos zu beiden Theorien passen. Das Melfeschmonster frisst seine Opfer nie, es lässt nur verbrannte, von Angst verzerrte Leichen zurück. Opfer des Melfeschmonsters werden in Fötusposition und derart verschmort gefunden, dass selbst ihre engsten Freunde und Verwandten sie kaum wiedererkennen. Manche spekulieren, dass die Kreatur sich von starken Schmerzgefühlen, Verzweiflung und Schrecken ernähre. Die meisten, die dem Melfeschmonster begegnen, sind Einzelgänger – Reisende, Bergleute, Jäger oder Bauern. Dies legt nahe, dass die Kreatur es vorzieht, einzelne Ziele zu jagen, doch gibt es auch Geschichten über Angriffe auf Wagen voller Bauern, die vom Markttag zurückkehren, oder auf eine Dreiergruppe junger Burschen, welche nachts im Wald gespielt haben. Wie dem auch sei, die meisten Bürger von Melfesch und der umliegenden Gehöfte gehen nicht allein im Dunkel für lange hinaus.

Lebensraum & Sozialverhalten

Offiziell gibt es das Melfeschmonster nur in der Vorstellungskraft von Trunkenbolden und Tagträumern. Die spärlichen Beweise für die Kreatur reichen noch nicht aus, die örtliche Miliz oder die nahen Höllenritter dazu zu bringen, Jagdtrupps zu mobilisieren, um die Kreatur zu beseitigen. Autoritätspersonen, denen die von den Flammenstrahlen des Monsters versengten Orte gezeigt werden, schreiben sie als die Resultate kleiner Steppenbrände ab, die durch Blitzschläge oder außer Kontrolle geratene Lagerfeuer hiesiger Jäger oder Bergleute verursacht wurden. Wenn Möchtegern-Monsterjäger auftauchen, kennen die Einheimischen haufenweise Geschichten über das Monster, die sie in der Regel von einem entfernten Verwandten oder dem Freund eines Freundes gehört haben, der behauptet, es gesehen zu haben. Mehrere skrupellose Händler in der Region machen gute Geschäfte damit, kleine Trümmerstücke zu ver-

kaufen, die angeblich vom Feuer des Monsters verbrannt wurden, oder Karten verschiedener Höhlen und Verstecke, in denen das Monster hausen könnte. Da es kaum verlässliche Informationen gibt und man unmöglich den Spuren einer fliegenden Kreatur folgen kann, geben die meisten Jäger die Verfolgung auf, nachdem sie ihr Gold in den nahen Schenken und Gasthäusern gelassen haben. Bis heute wurde kein Versteck gefunden, das der Kreatur zugeordnet werden konnte, auch konnten keine Spuren des Melfeschmonsters verlässlich identifiziert werden, sieht man von den Brandspuren seiner Feuerzungen ab. In Melfesch hängen Zeichnungen der Kreatur an den Wänden von Schenken und Gasthäusern. Manche wurden von Überlebenden einer Begegnung gezeichnet, andere von jenen, die an dem Monster und den Geschichten darüber interessiert sind. Alle Abbildungen sind grob identisch, auch wenn manche übertrieben oder ausgeschmückt sind mit zusätzlichen Körperteilen, variierenden Farbmustern oder aufgeblasener Körpergröße. Einige Gasthausbetreiber verkaufen diese Zeichnungen zu stark fluktuierenden Preisen in Abhängigkeit von ihrer Meinung, wie stark sie ihre Käufer schröpfen können. Erst letzten Herbst erwarb eine Gruppe aus Korvosa eine gutgezeichnete Darstellung des Monsters für 10 Goldmünzen, auch wenn sie ihnen nicht wirklich bei der Suche nach der Kreatur geholfen hat. Das Monster ist erst in den letzten 30 Jahren zu einer echten Plage geworden, doch gibt unter den Varisischen Wanderern Erzählungen über das Melfeschmonster, welche bis zu 600 Jahre alt sind. Diese am Lagerfeuer erzählten Geschichten sollen Reisende warnen und dienen als Hinweis, dass eine Kreatur wie das Monster – oder vielleicht auch das Monster selbst – schon lange eine Gefahr in der Region ist. Niemand weiß, warum die Kreatur so lange geruht hat – und eigentlich wartet die verängstigte Bevölkerung auch nur darauf, dass dieser Teil der hiesigen Sagenwelt wieder im Dunkel der Geschichte verschwindet.



Mezlan

Ein formloser Klumpen zieht sich zusammen und wächst in die Höhe, wobei er eine humanoide Gestalt ausformt. Während er sich stabilisiert, bilden sich umfangreiche Einzelheiten.

Mezlan **HG 14**

EP 38.400

N Mittelgroßer Schlick (Gestaltwandler)

INI +11; **Sinne** Blindsicht 16 m; Wahrnehmung +20

VERTEIDIGUNG

RK 30, Berührung 18, auf dem falschen Fuß 22 (+1 Ausweichen, +7 GE, +12 natürlich)

TP 195 (17W8+119); Regeneration 5 (Säure)

REF +14, **WIL** +11, **ZÄH** +12

Immunitäten wie Schlicke; **ZR** 25

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Klettern 6 m, Schwimmen 6 m

Nahkampf 2 Wandelbare Waffen +22 (2W8+10)

Fernkampf Wandelbare Waffe +19 (2W8+10)

Angriffsfläche 1,50 m; **Reichweite** 1,50 m (4,50 m mit 1 Hiebangriff pro Runde)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +3W6, Zauberbatterie (*Kugelblitz* [SG 19], *Magie bannen*, *Magierrüstung*)

SPIELWERTE

ST 30, **GE** 25, **KO** 24, **IN** 15, **WE** 18, **CH** 17

GAB +12; **KMB** +22; **KMV** 40 (kann nicht zu-Fall-gebracht werden)

Talente Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Kernschuss, Präzisionsschuss, Verbesserte Initiative, Verstohlenheit, Wachsamkeit

Fertigkeiten Akrobatik +15, Bluffen +14, Entfesselungskünstler +9, Heimlichkeit +25, Klettern +18, Motiv erkennen +20, Schwimmen +18, Sprachenkunde +11, Verkleiden +25, Wahrnehmung +20; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +4, Sprachenkunde +4, Verkleiden +12

Sprachen Aklo, Azlanti, Gemeinsprache; Vielseitige Sprache

Besondere Eigenschaften Besondere Begabung, Wandelbarer Körper

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Besondere Begabung (AF) Ein Mezlan besitzt eine besondere Gabe für das Lösen von Problemen. Er kann fünf Mal am Tag einen Kompetenzbonus von +4 bei einem beliebigen Fertigkeitswurf zur Anwendung bringen, selbst wenn er keine Fertigkeitsränge in dieser Fertigkeit besitzt oder er eine Fertigkeit nutzt, die eigentlich nur trainiert einsetzt werden kann.

Wandelbare Waffen (AF) Ein Mezlan kann mit seinem Leib eine Reihe machtvoller Waffen nachbilden und in seinen diversen Gestalten führen. Die Waffen mögen zwar unterschiedlich aussehen, sind aber allesamt natürliche Waffen und verursachen dieselbe Menge an Schaden. Hinsichtlich Schadensreduzierung werden sie als magisch behandelt und verursachen Hieb-, Stich- und Wuchtschaden. Einmal pro Runde kann ein Mezlan eine seiner Gliedmaßen strecken, um mit einem seiner Hiebangriffe eine Reichweite von bis zu 4,50 m zu erlangen. Wenn er eine Kreatur nachahmt, welche eine Fernkampfwaffe benutzt, kann er zudem einen Teil seines Körpers wie Geschoss abfeuern. Dieses Projektil wird als Wurfwaffe behandelt und besitzt eine Grundreichweite von 18 m.

Wandelbarer Körper (AF) Ein Mezlan kann das Aussehen jeder mittelgroßen oder kleinen Kreatur annehmen, die nicht der Unterart Elementar, Körperlos oder Schwarm angehört – die angenommene Gestalt muss fest sein. Die Kreaturenart des Mezlans verändert sich dabei nicht, auch erlangt er keine besonderen Fähigkeiten der nachgeahmten Kreatur. Die Verwandlung ist rein kosmetischer Natur. Der Mezlan behält alle seine normalen Spielwerte und Fähigkeiten bei (s.o.). Diese Fähigkeit betrifft zwar nur sein äußeres Erscheinungsbild, ist aber ein Verwandlungseffekt.

Vielseitige Sprache (AF) Ein Mezlan hat eine Begabung für die Verarbeitung gesprochener Sprachen. Wenn er 1 Minute lang einem Sprecher einer ihm unbekannten Sprache zugehört hat, beherrscht er diese Sprache für 24 Stunden, danach verblasst das Wissen wieder. Um diese Sprache erneut zu beherrschen, muss er wieder einem Sprecher 1 Minute lang zuhören. Der Mezlan muss sich nicht an einer Unterhaltung beteiligen, um diese Fähigkeit zu einsetzen zu können.

Zauberbatterie (ÜF) Ein Mezlan kann bis zu 10 Grade an Zaubern speichern und selbst wirken. Diese Zauber werden im Rahmen des erforderlichen Zeitaufwandes aktiviert und mit der Zauberstufe des Zauberkundigen gewirkt, der sie zur Verfügung gestellt hat. Ein Mezlan kann arkane und göttliche Zauber speichern und nutzen und von einer beliebigen Anzahl von Zauberkundigen aufgeladen werden. Hierzu muss ein Zauberkundiger seine Zauber auf den Mezlan wirken oder einen Zauber mittels einer Schriftrolle wirken. Der Mezlan muss seine Zauberresistenz freiwillig senken, um mit den Zaubern aufgeladen zu werden. Ferner kann ein Mezlan seine Zauberresistenz auch senken, um auf ihn gewirkte Zauber zu absorbieren. Hierzu muss er eines Zaubers gewahr sein und eine Aktion vorbereiten, um ihn zu absorbieren. Er kann nur Zauber absorbieren, die ihn zum Ziel haben, nicht aber Flächeneffekte. Sobald er 10 Zaubergrade absorbiert hat, kann er keine weiteren Zauber mehr absorbieren, sondern muss erst absorbierte Zauber wieder verbrauchen. Er kann diese absorbierten Zauber als eigene Zauber verwenden.

Mezlane wurden von azlantischen Arkanisten und Ingenieuren geschaffen, um als Spione und Elitetruppen zu agieren. Mezlaneinheiten haben Entführungen ausgeführt, den Feind infiltriert und schnelle Angriffe gegen gut geschützte Stellungen geführt. Die Gelehrten glauben, dass zur Blütezeit Azlants etwa 1.500 Mezlane geschaffen wurden, um das Reich zu retten. Da es sehr schwierig ist, einen Mezlan zu zerstören, gehen dieselben Gelehrten davon aus, dass zumindest die Hälfte von ihnen immer noch existieren müsste.

Mezlane lassen die Grenzen zwischen Schlicken und Konstrukten verschwimmen. Diese Mischung ist noch merkwürdiger angesichts des Umstandes, dass sie über einzigartige, einst menschliche Persönlichkeiten verfügen. Jeder Mezlan ist einst ein lebender, vorbildlicher azlantischer oder thassilonischer Soldat von überlegenem Können und Intelligenz gewesen. Soldaten, welche für diesen speziellen Dienst ausgewählt wurden, erhielten eine vollständige Erklärung der Veränderungen und unterschrieben einen Vertrag, dem Reich als Mezlane zu dienen. Jeder wurde zahl-

reichen magischen und technologischen Prozeduren unterzogen, um sein Bewusstsein zu extrahieren, zu konservieren und in seine neue Gestalt zu injizieren. Manchmal verlief der Vorgang fehlerhaft und brachte einen unvollkommenen, makelbehafteten Mezlan hervor. Diese Makel zeigten sich oft aber erst im Einsatz und viele dieser Mezlane wurden als Folge zu Abtrünnigen.

Die meisten Mezlane wurden aus den Rängen des Militärs rekrutiert und verfügten daher meist über kampf- oder fertigkeitenbezogene Klassenstufen. Einige dieser Kreaturen sind einst aber auch Magier gewesen, welche ihr magisches Können gegen eine formlose Gestalt und Beinahe-Unsterblichkeit eingetauscht haben.

Lebensweise

Da Mezlane nicht essen, schlafen oder atmen müssen, sind sie im Grunde unsterblich. Wenn sie im Kampf besiegt werden, lösen sie sich einfach auf und fließen durch die Erde oder Risse im Boden fort. Sollte der Stoff, aus dem ein Mezlan besteht, nicht in irgendeiner Weise aufgefangen oder zerstört werden, indem man es andauerndem Energieschaden aussetzt, ruht die Kreatur 10 Jahre lang, ehe sie sich wieder neu formt. Er wird dann behandelt, als besäße er 16 negative Stufen, wobei er 1 negative Stufe pro Monat verliert.

Mezlane behalten einen Teil der Erinnerungen und Erfahrung ihrer früheren Leben, wobei der Umfang von Individuum zu Individuum variiert. Manche erlangen ihre Erinnerungen langsam zurück, andere erinnern sich sofort an ihre komplette Vergangenheit als Mensch, während wieder andere sich nie vollständig erinnern.

Lebensraum & Sozialverhalten

Mezlane scheinen gut mit anderen Mezlanen zusammenzuarbeiten und mit ihnen zurechtzukommen. Für normale, lebende Kreaturen wirken sie allerdings fremdartig und unnatürlich. Sie sind aufmerksame Kreaturen, die jeden und alles studieren, was ihnen begegnet. Ihr Hauptaugenmerk liegt auf anderen Kreaturen, bei denen sie häufig ihre Fähigkeit Besondere Begabung einsetzen. Manche gewöhnen sich an eine bestimmte Gestalt oder ein bestimmtes Aussehen und bedienen sich immer dieser Persona. Andere dagegen unterhalten Dutzende unterschiedlicher Identitäten, welche sie je nach anstehender Aufgabe nutzen bei ihren Alltagspflichten, als bedienten sie sich in einem Werkzeugkasten. Ein paar wenige Puristen behalten die formlose Klumpengestalt bei, solange sie keine andere Form annehmen müssen. Merkwürdige Mezlane, die im Laufe der Jahre den Verstand verloren haben, wandeln ständig ihre Form und wechseln flackernd zwischen Hunderten von Gestalten.



Wie man zu einem *Mezlan wird

Mezlane sind keine Konstrukte, werden aber dennoch mittels verwandelnder Magie und einer lebenden Seele erschaffen. Dass von ihnen nicht tausende erschaffen wurden, lag nicht an fehlenden Freiwilligen, sondern an den immensen Kosten des Vorganges. Die reine Masse an Djezet, welche zur Erschaffung eines Mezlan benötigt wird, zwang die Erschaffer dieser Wesen dazu, die Ehre der Verwandlung nur den Besten der Besten zukommen zu lassen, was ihren Wert noch weiter steigen ließ.

Die Herstellungsmethode ist längst verlorengegangen, Gerüchten nach gibt es aber einen Mezlan, der weiß, wie man weitere seiner Art erschaffen könnte. Die Kosten an Material und der besondere Prozesse zur Erschaffung einer Mezlanarmee würden aber die Mittel nahezu jeder Nation bei weitem übersteigen.

Mnemoid, Chrestomath

Dieser aufgequollene larvale Sack aus grün-rosa Fleisch ist feucht und geronnen. Gehirnartige Windungen werden von transparenten Membranen unterbrochen, durch welche man dunkle Flüssigkeit sehen kann.

Chrestomath **HG 6**

EP 2.400

N Mittelgroßer Externar (Extraplanar)

INI +0; **Sinne** Blindgespür 18 m, Gedankengespür; Wahrnehmung +18

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 16 (+6 Ablenkung, –4 GE, +4 natürlich)

TP 95 (10W10+40)

REF –1, **WIL** +14, **ZÄH** +13

Verteidigungsfähigkeiten Ablenkende Persönlichkeit; **Immunitäten** Wahrnehmungseffekte; **ZR** 17

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 3 m (durchschnittlich)

Besondere Angriffe Gedankenflut

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 7; Konzentration +12)

Immer - *Gedanken wahrnehmen, Magie entdecken, Zungen*

SPIELWERTE

ST 2, **GE** 2, **KO** 19, **IN** 25, **WE** 21, **CH** 22

GAB +10; **KMB** +6; **KMV** 19

Talente Eiserner Wille, Fähigkeitsfokus (Gedankenflut), Große Zähigkeit, Verbesserte Initiative, Verbesserter Eiserner Wille

Fertigkeiten Fliegen +9, Motiv erkennen +18, Schätze +19, Wahrnehmung +18, Wissen (Arkanes, Die Ebenen, Geschichte, Lokales, Religion) +30, Wissen (Gewölbe, Baukunst, Geographie, Natur, Adel) +27, Zauberkunde +19; **Volksmodifikatoren** Wissen (alle) +10

Sprachen Abyssisch, Aklo, Celestisch, Drakonisch, Elfisch, Finsterländisch, Gemeinsprache, Infernalisch, Thassilonisch; *Zungen*; Telepathie 1,5 km

Besondere Eigenschaften Ablenkende Persönlichkeit, Gedankengespür, Gemeinschaftliches Ausspähen, Gemeinschaftsgedächtnis, Verbessertes Schwarmbewusstsein

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger, Katechumene (1 plus 2–4 Mnemoiden), Matrix (2–4 plus 4–12 Mnemoiden)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Ablenkende Persönlichkeit (ÜF) Ein Chrestomath addiert seinen Charisma-Modifikator als Ablenkungsbonus zu seiner RK. Der Chrestomath verliert diesen Bonus, wenn er bewusstlos wird

Gedankenflut (ÜF) Ein Chrestomath kann jede Kreatur, die er mittels Gedankengespür wahrnimmt, zum Ziel dieses tödlichen psychischen Angriffs machen. Dabei überflutet er das Denken des Zieles mit derart viel obskurem Wissen, dass er es in den Wahnsinn treibt. Einer betroffenen Kreatur muss ein Willenswurf gegen SG 19 gelingen, um nicht 1W6 Punkt IN- und WE-Schaden zu erleiden und für 1W6 Runden verwirrt zu werden (wie der Zauber *Verwirrung*). Der SG des Rettungswurfes basiert auf Intelligenz.

Gedankengespür (ÜF) Ein Chrestomath nimmt lebende, bei Bewusstsein befindliche Kreaturen auf 18 m Entfernung wahr und weiß, wo sie sich befinden, als besäße es die Fähigkeit Blindgespür. Zauber wie *Unauffindbarkeit* oder *Gedankenleere* sorgen dafür, dass betroffene Kreaturen von dieser Fähigkeit nicht wahrgenommen werden können.

Gemeinschaftliches Ausspähen (ZF) Drei oder mehr Mnemoiden können sich an den Händen fassen und einen Ort oder eine Kreatur ausspähen, als würden sie den Zauber *Ausspähung* einsetzen (SG 20). Der Effekt unterliegt aber keiner Begrenzung in der Dauer, solange zumindest drei der beteiligten Mnemoiden den Kontakt zueinander halten und sich konzentrieren. Diese Fähigkeit funktioniert auf ZS 7 (oder der höchsten ZS, die dem mächtigsten Mnemoiden der Gruppe offensteht. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma und wird durch den Modifikator des Mnemoiden mit dem höchsten Charismawert in der Gruppe angepasst.

Gemeinschaftsgedächtnis (A) Mit einer Vollen Aktion kann ein Mnemoid, der nicht weiter als 90 m vom Chrestomath des Schwarms entfernt ist, auf das Gemeinschaftsgedächtnis des Schwarms zurückgreifen, um einen Bonus von +20 bei einem Wurf auf eine Wissensfertigkeit zu erhalten. Der Chrestomath erlangt alle Informationen, über die ein Mnemoider verfügt, sobald er sich ihm auf 90 m oder weniger nähert. Auf diese Informationen können sodann alle anderen Mnemoiden innerhalb von 90 m Entfernung zurückgreifen.

Verbessertes Schwarmbewusstsein (AF) Solange sich mindestens zwei Chrestomathen oder Mnemoiden nicht weiter als 90 m voneinander entfernt befinden, wissen alle um Gefahren, welche einer von ihnen wahrnimmt. Kein Angehöriger der Gruppe wird auf dem falschen Fuß angetroffen oder kann in die Zange genommen werden, sofern nicht alle die entsprechenden Voraussetzungen bieten.

Die Mnemoiden sind ein Volk extraplanarer Gelehrter, welche zwischen den Welten reisen auf der Suche nach esoterischem Wissen. Dabei verzehren sie im wahrsten Sinne des Wortes die Gedanken und Erinnerungen anderer Völker. Die meisten Mnemoiden gehören der humanoiden Version an (*PF MHB III, S.173*), es gibt aber noch eine weitere Unterart: die aufgequollenen und blinden Intelligenzwesen, welche Chrestomathen, lebende Bibliotheken oder auch einfach nur „Hirnsäcke“ genannt werden.

Auch wenn sie nur wie kaum bewegliche Riesenamöben wirken, stellen Chrestomathen einen wichtigen Teil der Mnemoiden-Gesellschaft dar. Diese mächtigen psychischen Intelligenzen in ihren fleischigen Kerkern helfen ihren humanoiden Diener-Brüdern, sich zu schützen und zu organisieren. Sie belegen in der Mnemoiden-Gesellschaft eine Nische irgendwo zwischen grober Ressource und verehrten Ältesten und kommen manchmal sogar lebenden Gottheiten nahe. Noch wichtiger aber ist, dass sie die Hüter des umfangreichen Gemeinschaftsgedächtnisses eines Mnemoidenschwarm sind, lebende Lagerhäuser aller Erfahrungen ihrer Schwarmangehörigen und aller Erinnerungen und Konzepte, welche diese anderen gestohlen haben. Ein einzelner Chrestomath kann die Erinnerungen von Jahrtausenden enthalten, welche bis zum geheimnisvollen Ursprung seines Volkes zurückreichen.

Ein typischer Chrestomath ist ein feuchter, matschiger Fleischsack von etwa 1,50 m Durchmesser und wiegt 500 Pfund, wobei ältere und verbesserte Versionen noch weitaus größer werden und ganze Gebäude mit ihrer stinken-

den Masse ausfüllen können. Diese verbesserten Versionen besitzen oft eine fast schon larvenartige Gestalt, können Stufen in zauberkundigen Klassen besitzen und ihre Umgebung mit Zaubern wie *Magierhand* beeinflussen.

Lebensweise

Jede Mnemoiden-Kolonie verfügt über wenigstens einen Chrestomath. Diese Kreaturen werden nicht geboren, sondern erschaffen: Wenn eine Kolonie einen Grund hat, sich aufzuteilen oder eine kleine Gruppe große genug wird, um einen eigenen Chrestomath zu benötigen, wählen die Mnemoiden mehrere aus ihrer Mitte nach Kriterien aus, die von Gruppe zu Gruppe unterschiedlich sind. Diese Auserwählten werden in einem stillen Ritual auseinandergeschnitten und ihre lebenden Organe zu einem Klumpen geronnen Fleisches verschmolzen. Der daraus resultierende protoplasmische Sack besitzt keine Sinnesorgane oder nützliche Gliedmaßen, sondern nur eine gewaltige Intelligenz, deren psychische Fähigkeiten noch weiter anwachsen, während die Welt um ihn herum an Bedeutung verliert und die Isolation seinen Intellekt weiter schärft.

Sobald der Chrestomath vollendet ist, versehen die Mnemoiden ihn mit allen Tatsachen und Aufzeichnungen, von denen die Kolonie weiß, und kopieren dabei meist auch das Wissen anderer Chrestomathen. Obwohl Chrestomathen dank ihrer psychischen Fähigkeiten unbeholfen durch die Luft schweben können, erachten die meisten Mnemoiden dies als Verschwendung der Zeit ihrer organischen Denkmaschinen und bestimmen stattdessen Gruppen humanoider Mnemoiden, die lebenden Datenbänke in Sänften umherzutragen, oder bringen sie in großen Kapellen unter.

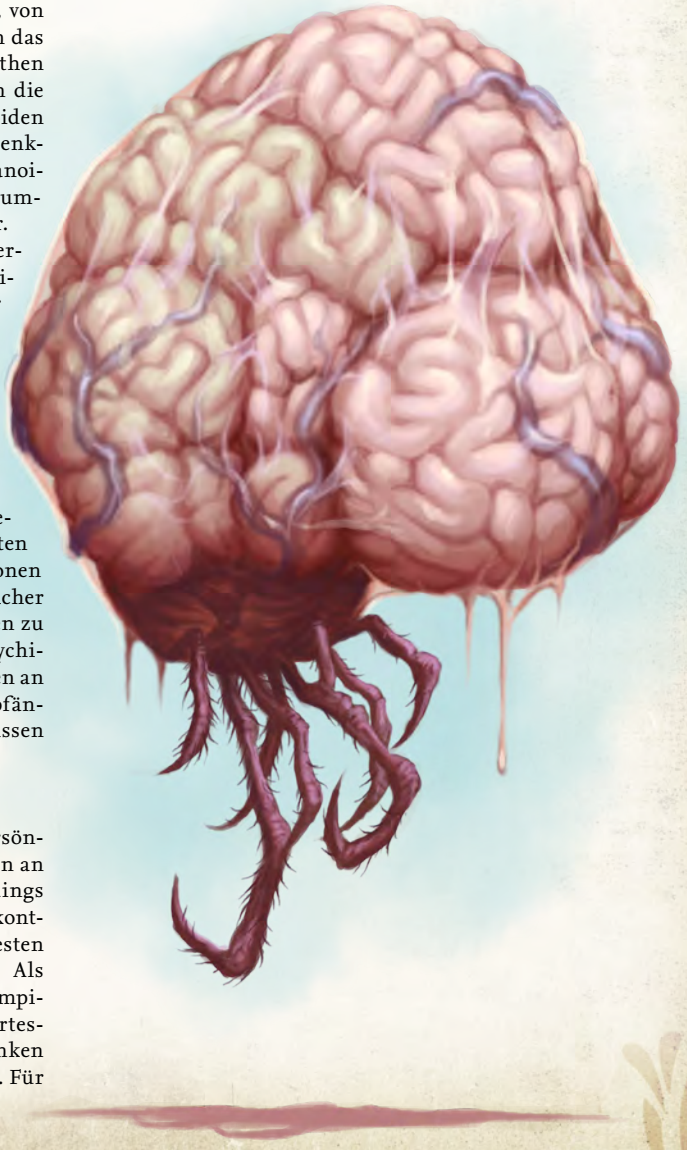
Chrestomathen sind ohne ihre Artgenossen nicht überlebensfähig. So wie gewöhnliche Mnemoide die psychischen Energien anderer Völker in Form gestohlener Ideen und Konzepte verzehren, können Chrestomathen sich nicht direkt von anderen nähren, sondern sind darauf angewiesen, dass ihre weniger intelligenten, humanoiden Artgenossen das vorverdaute Wissen für sie wiederkäuen und ihnen zuweilen auch noch zusätzliche Nährstoffe und magische Mixturen zukommen lassen.

Zwar kann jeder Mnemoider innerhalb der entsprechenden Reichweite auf die im Chrestomath gespeicherten Erinnerungen zugreifen, doch können diese Informationen für andere Kreaturen verheerend sein. Neben gewöhnlicher Telepathie und Gedankenlesens können Chrestomathen zu ihnen begegnenden, gefährlichen Kreaturen ein psychisches Band aufbauen, über welches sie gewaltige Mengen an Informationen in den Geist des Zieles pressen. Der Empfänger dieses Wissens wird durch diese Überladung mit Wissen katatonisch oder gewalttätig irrsinnig.

Lebensraum & Sozialverhalten

Die meisten Chrestomathen besitzen kaum eine Persönlichkeit, alle Rückstände einer Identität von den Meeren an Informationen verschlungen werden. Manche allerdings sind imstande, die in ihnen gespeicherten Daten zu kontrollieren und ein Ego wiederzuentwickeln. Zu den besten Beispielen dafür gehört Anamneses-der-beobachtet. Als Herz von Xavorax, der Stadt der Mnemoiden und Vampire tief unter Kaer Maga mag Anamneses zu den gelehrtesten Wesen auf und in Golarion gehören, dessen Gedanken und Motive jenseits des menschlichen Verstehens sind. Für Fremde wirken die abertausende an Pfunden Fleisch kaum intelligent und höchstens imstande, die Farbe zu wechseln, um Gefühle wiederzuspiegeln. Doch egal ob der Herr des Zitternden Palastes Sklave oder Meister ist, er beeinflusst alle Bewohner von Xavorax und wacht über sie als zentrales Relais des Schwarmbewusstseins und Lager von allem, das seinem Volk wichtig ist.

Mnemoiden sind von Natur aus Parasiten, aber nicht zwangsläufig Raubtiere. Daher treiben sie auch durchaus Handel, um an benötigte Dinge zu gelangen. Dabei treten sie oft als Propheten auf, eine Rolle, bei welcher Chrestomathen von einzigartiger Bedeutung sind. Da sie nur ihr gottartiges Gedächtnis und eine Gabe besitzen, Informationen zu analysieren, können Hirnsäcke oft anhand laufender Entwicklungen logische Schlussfolgerungen bilden, welche unglaublich genaue Vorhersagen künftiger Ereignisse umfassen.



Nachtdürrer

Dieser schlaksige, ebenholzschwarze Humanoide besitzt fledermausartige Flügel und einen langen, beweglichen Schwanz. Am beunruhigendsten ist aber der Umstand, dass er kein Gesicht hat.

Nachtdürrer **HG 4**

EP 1.200

CN Mittelgroßer monströser Humanoider

INI +6; **Sinne** Blindsicht 18 m, Rundumsicht; Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 15 (+1 Ausweichen, +2 GE, +5 natürlich)

TP 37 (5W10+10)

REF +8, **WIL** +6, **ZÄH** +3

Immunitäten Blickwaffen, eingeatmete Gifte, geruchsbasierende Angriffe; **Verteidigungsfähigkeiten** Gesichtslos;

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 12 m (durchschnittlich)

Nahkampf 2 Klauen +9 (1W6+4 plus Ergreifen)

Besondere Angriffe Kitzeln, Klammergriff

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 15, **KO** 14, **IN** 5, **WE** 14, **CH** 11

GAB +5; **KMB** +9 (+13 Ringkampf); **KMV** 22

Talente Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Fliegen +7, Heimlichkeit +11, Wahrnehmung +6; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +4

Sprachen Aklo (kann nicht sprechen)

LEBENSWEISE

Umgebung Berge

Organisation Einzelgänger, Paar, Schwarm (3–12) oder Kolonie (13–50 plus 1–4 Ältere Nachtdürre)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gesichtslos (AF) Ein Nachtdürrer besitzt zwar kein Gesicht, kann aber dennoch mit bemerkenswerter Klarheit in alle Richtungen sehen, als wäre sein ganzer Leib ein einziges Auge. Diese ungewöhnliche Art der Wahrnehmung macht ihn immun gegen Blickangriffe, aber nicht gegen Illusionen, welche auf Sicht basieren. Ein Nachtdürrer nährt sich an der Verzweiflung und dem Schrecken seiner Opfer und muss daher nicht normal essen oder trinken. Er ist immun gegen alle eingeatmeten oder geruchsbasierenden Effekte.

Kitzeln (AF) Der lange, sehnige Schwanz eines Nachtdürren ist mit messerscharfen Stacheln bedeckt. Er wirkt zwar gefährlich und ist auch überaus beweglich, allerdings nicht sonderlich kräftig, so dass er nicht als natürliche Waffe genutzt werden kann. Wenn ein Nachtdürrer mit einem Gegner ringt, kann er aber mit seinem Schwanz über die Haut des Zieles gleiten und dieses mit Übelkeit erregender Effizienz kitzeln. Dies ist eine Schnelle Aktion und das Ziel muss entweder hilflos sein oder mit dem Nachtdürren in einen Ringkampf verwickelt. Dem Opfer muss ein Zähigkeitswurf gegen SG 14 gelingen, um nicht für 1 Runde unter Übelkeit zu leiden. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Geschicklichkeit.

Klammergriff (AF) Ein typischer Nachtdürrer ist zwar nur gerade 15 cm größer als die meisten Menschen, aber dennoch ein bemerkenswert zäher Ringkämpfer. Ein Nachtdürrer erhält einen Volksbonus von +8 auf alle Kampfmanöver für Ringkampf statt der üblichen +4, welche die meisten Kreaturen mit der Fähigkeit Ergreifen besitzen. Sollte ein Nachtdürrer seine Flugbewegungsrate einsetzen, um sich und ein mit ihm ringendes Ziel zu bewegen, kann er seine volle Flugbewegungsrate nutzen.

Nachtdürre jagen in den tiefsten und finstersten Traumschluchten. Sie lauern in den Schatten am Rande des gesunden Schlafes, sind aber jederzeit bereit, einen Träumer in die Reiche der endlosen Albträume zu verschleppen und dabei furchtbar zu kitzeln. Sie wirken wie ausgezehrte, vorgebeugt gehende Humanoide, besitzen aber in ihren sehnigen Gliedmaßen eine Kraft, welche die der meisten Menschen übertrifft. Ihre Haut ist tintenschwarz und mit ihren fledermausartigen Schwingen, stachligen Schwänzen und den aus ihren Köpfen ragenden, dämonischen Hörnern sind sie entsetzliche Gegner, wobei das Fehlen aller Gesichtszüge sie zu wahren Albtraumkreaturen macht.

Ein typischer Nachtdürrer ist 2,10 m groß und wiegt 175 Pfund.

Lebensweise

Das allen Nachtdürren gemeinsame Merkmal – das *Fehlen* von Merkmalen – ist wohl ihre interessanteste biologische Facette. Es ist offenkundig, dass sie irgendwie sehen können, da sie schnell und präzise auf visuelle Stimulation reagieren, als könnten sie mit ihren ganzen Leibern in alle Richtungen blicken. Die Gelehrten wissen noch nicht, wie die bizarren Kreaturen dies schaffen, allerdings könnte der Umstand, dass sie aus den Tiefen uralter Albträume entstammen, nahelegen, dass es eigentlich keine logische oder geistig gesunde Erklärung gibt.

Nachtdürre ernähren sich von Gefühlen. Ihre übliche Grundnahrung besteht aus Furcht und Schrecken, allerdings ziehen sie eigentlich eine Mischung aus unterschiedlichen Gefühlen vor: Eine Mixtur aus Freude und Schrecken ist für sie ein schmackhaftes Mahl. Und nichts sorgt für einen derart vielfältigen Geschmack, als Opfer hoch in die Luft zu heben und dabei mit ihren langen, peitschenartigen Schwänzen zu kitzeln – wer dies überlebt, vergisst es nie. Während er sich nährt, verschleppt ein Nachtdürrer sein Opfer oft kilometerweit, wobei er es kitzelt und quält, bis er es schließlich an einem abgelegenen Ort voller Monster und schlimmeren fallen lässt, wenn er sich vollgestopft hat. Obwohl Nachtdürre nicht zögern, gefährliche oder problematische Opfer aus großer Höhe fallen zu lassen, lassen sie sie lieber aus wenigen Metern Höhe fallen, als wollten sie sichergehen, dass sie lebendig dort landen, wohin sie sie verschleppen. Nachtdürre kehren nur selten zurück, um sich erneut von Kreaturen zu nähren, die sie einmal in einer gefährlichen Region abgesetzt haben – dasselbe kann man aber nicht behaupten, falls ein Opfer sich in Sicherheit bringen konnte. Dies führt zu Überlegungen, ob diese Kreaturen eine Art uralten Pakt mit den monströsen Bewohnern dieser abgelegenen Orte unterhalten.

Lebensraum & Sozialverhalten

Nachtdürre hausen an jenen Orten der Welt, welche Albträume inspirieren und wo die Träumer beten, dass alsbald der Morgen hereinbrechen möge. Sie lauern zwischen den knirschenden Ästen von Spukwäldern, in Höhlen öder Bergschluchten und auf den bröckelnden Grabsteinen vergessener Gebeinfelder. Doch wenn sie Hunger verspüren, steigen sie auf, lassen ihre unheimlichen Nester hinter sich zurück und suchen in Dörfern und Städten nach offenen Fenstern, durch welche sie ihre Mahlzeiten ergreifen können.

Obwohl man Nachtdürre auch auf Golarion antreffen kann, ist diese Welt nicht ihr Ursprungsort. Die ersten Nachtdürren entsprangen in den Tiefen der Traumdimension den Albträumen eines vergessenen Dichters, dessen Ängste derart verzehrend waren, dass seine Albträume immer mächtiger und überwältigender wurden. Seine Träume, über furchtbare Landschaften und magische Ödlande getragen zu werden, trieben den Dichter weiter und weiter in den Irrsinn. In seiner Verzweiflung suchte er einen merkwürdigen Alchemisten auf, der ihm ein Elixier verkaufte, welches ihn für immer von seinen Ängsten befreien sollte. Der Poet nahm den Trank ein und verfiel sofort in tiefen Schlaf. Während er schlief, verselbständigten sich seine Albträume, verließen seinen Verstand und verwandelten sich in die allerersten und mächtigsten der Nachtdürren. Zum Unglück des Dichters nahmen die Nachtdürren auch seine Muse mit sich, so dass er nicht mehr imstande war zu schreiben, als er am nächsten Morgen erwachte – er hatte seine Seele gegen das Geschenk friedvollen Schlafes eingetauscht. Als ihm klar wurde, dass er ohne seine Poesie nicht leben konnte, suchte er den Alchemisten erneut auf in der Hoffnung, dass Geschehene umkehren zu können. Die Legenden enthüllen nicht, wie es mit dem merkwürdigen, verlassenen Dichter weiterging, doch die Nachtdürren gibt es immer noch und sie gedeihen bestens.

Die meisten Nachtdürren besitzen nur den Antrieb, auf die Jagd nach Schläfern zu gehen. Oft versammeln sie sich in großen Kolonien und unterhalten sich gegenseitig damit, Emotionen zu teilen, an denen sie sich gelabt haben. Mächtige Kriegsherren, Magier, Priester und andere nehmen sie oft als Wächter oder gar als Fortbewegungsmittel in ihre Dienste und versprechen ihnen im Gegenzug Sklaven oder andere gefangene Beute für ihre Dienste. Wer mit den Nachtdürren Geschäfte treibt, muss sorgsam darauf achten, das Wohlwollen der gesichtslosen Unholde zu behalten, da ein Nachtdürrer die kleinste Beleidigung zum Anlass nimmt, sich gegen seine Verbündeten zu wenden.

Nachtdürre führen oft Krieg gegen ihre Nachbarn. Ihre Kriegsherren sind ältere Nachtdürre, die magische Dreizacke führen und über beachtliche magische Kräfte verfügen. Diese älteren Nachtdürren besitzen meist Klassenstufen als Kampfmagi oder Mystiker und von ihnen angeführte Kolonien sind noch größere Bedrohungen, da sie meist Ziele verfolgen, die über die bloße Jagd hinausgehen. Ältere Nachtdürre sind meist chaotisch böse und nutzen ihre Gefolgsleute, damit diese Humanoide als Vieh in entsetzlichen Käfigen oder Ställen in lichtlosen Höhlen halten.

Die mächtigsten Nachtdürren sind aber jene ursprünglichen Schöpfungen, welche den Albträumen des wahnsinnigen Dichters entsprungen sind. Diese Kreaturen sind allmächtige Zauberkundige von beachtlicher Größe und hausen in den tiefen unterirdischen Reichen der Traumdimension oder herrschen über ausgedehnte Horste in den zerklüfteten Grenzgebieten der entsetzlichen Hochebene von Leng. Worin ihre Ziele bestehen, das will und soll kein gesunder Geist jemals erfahren…



Polevik

Fliegenpilze, Sporenpilze und andere bizarre Pilzgewächse spießen aus dem schimmelpilzüberzogenen Leib dieses kleinen, buckligen Mannes. In seinen Augen brennen Paranoia und Bösartigkeit.

Polevik **HG 5**

EP 1.600

NB Kleines Feenwesen

INI +4; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +12

Aura Verderbende Aura (9 m, SG 18)

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 13 (+4 GE, +1 Größe, +2 natürlich)

TP 60 (8W6+32)

REF +10, **WIL** +7, **ZÄH** +6

Immunitäten Gift, Krankheit, Übelkeit, kränkelnd; **SR** 5/ Kaltes Eisen

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Biss +8 (1W6+3)

Fernkampf Pilzsporen +9 (1W6 plus Krankheit)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 7; Konzentration +9)

Immer – *Mit Pflanzen sprechen* (nur Pilze und Schimmel)

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 18, **KO** 19, **IN** 15, **WE** 9, **CH** 8

GAB +4; **KMB** +6; **KMV** 20

Talente Eiserner Wille, Kernschuss, Präziser Schuss, Wachsamkeit

Fertigkeiten Akrobatik +8 (Springen +4), Handwerk (Alchemie) +17, Heilkunde +7, Heimlichkeit +19 (in Höhlen und Sümpfen +23), Motiv erkennen +10, Schwimmen +7, Überlebenskunst +7 (in Höhlen und Sümpfen +11), Wahrnehmung +12, Wissen (Gewölbe) +10, Wissen (Natur) +13; **Volksmodifikatoren** Handwerk (Alchemie) +4, Heimlichkeit in Höhlen und Sümpfen +4, Überlebenskunst in Höhlen und Sümpfen +4

Sprachen Aklo, Finsterländisch, Gemeinsprache, Sylvanisch

Besondere Eigenschaften Pilzalchemie

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebiger Sumpf oder Unterirdisch

Organisation Einzelgänger

Schätze Standard (alchemistische Gegenstände, sonstige Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Krankheit (AF) Pulsierende Pusteln ist eine Krankheit, deren Hauptsymptom aus kleinen, blau-weißen Sporen besteht, welche in den Wunden einer Kreatur sprießen. Diese Sporen wachsen rasch zu phosphoreszierenden, pulsierenden und pochenden Sporenhaufen an, welche das Gewebe des Opfers verzehren und es stark einschränken. Sobald eine Kreatur 7 Punkte GE-Schaden durch Pulsierende Pusteln genommen hat, platzt ein Sporenhaufen auf und gibt in einer Explosion mit 3 m Radius verseuchte Sporen frei. Dieser Effekt hält 1 Runde lang an, jede Kreatur, welche sich im Explosionsradius befindet oder das betroffene Gebiet während dieser Runde durchquert, wird Pulsierenden Pusteln ausgesetzt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Pulsierende Pusteln: Pilzsporen - Verwundung **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 18; **Inkubationszeit** 1 Minute; **Frequenz** 1/Tag; **Effekt** 1W6 GE-Schaden; **Heilung** 2 aufeinander folgende Rettungswürfe.

Pilzalchemie (AF) Solange ein Polevik Zugang zu seinem Pilzgarten hat, kann er dort jeden alchemistischen Gegenstand herstellen, dessen SG des Fertigkeitswurfs für Handwerk nicht höher als 25 ist. Er muss keine Herstellungskosten in Goldmünzen für Rohstoffe entrichten. Erschaffene Gegenstände funktionieren normal, sehen aber anders aus. So befinden sich Materialien, welche normalerweise in Glasbehältern gelagert werden, in festen Kugeln aus Pflanzenmasse.

Pilzsporen (AF) Poleviki wissen, wie sie zahllose symbiotische Pilzarten auf ihren Körpern züchten können. Am meisten schätzen sie ihre gefährlichen Pilzsporen. Jede dieser 15 cm durchmessenden Pilzkugeln besitzt in ihrem Inneren einen stachligen Stängel, der von einer dünnen Schichten sporengefüllten Fleisches bedeckt ist. Ein Polevik kann als Standard-Aktion, welche keinen Gelegenheitsangriff provoziert, einen Pilzsporen pflücken und bis zu 6 m weit werfen. Bei einem Treffer springen die Stacheln hervor und verursachen nicht nur bösartige Wunden, sondern setzen auch Pilzsporen frei, welche das Ziel mit Pulsierenden Pusteln infizieren. Sobald Pilzsporen gepflückt worden sind, wächst eine andere an seiner Stelle. Eine gepflückte Pilzspore kompostiert nach 1 Runde und wird ungefährlich.

Verderbende Aura (ÜF) Alle Nahrungsmittel und Getränke, die niemand mit sich führt oder in Händen hält, verwesen oder verderben augenblicklich, wenn sie der Aura des Poleviks ausgesetzt werden. Nichtmagische Nahrungsmittel und Getränke, die jemand mit sich führt oder in Händen hält, erhalten innerhalb der Aura einen Rettungswurf gegen diesen Effekt. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Die geheimnistuerischen und misstrauischen Poleviki kultivieren Pilzgärten in weiten Mooren und tiefen Höhlen fernab der Zivilisation. Dort hüten sie eifersüchtig die Geheimnisse ihrer Pilzalchemie vor dem Rest der Welt. Diese früheren Einheimischen der Ersten Welt tragen immer noch einen Teil der machtvollen Lebenskraft dieser Ebene in sich, welche insbesondere das Wachstum von Pilzen aller Art anregt. Dies befähigt sie, ihre eigenen missgestalteten, rüstigen Körper als Nährboden zu nutzen, auf dem sie ihre Signaturwaffen – die Pilzsporen – züchten.

Ein Polevik ist im Schnitt knapp 1,20 m groß und wiegt etwa 115 Pfund. Individuen können davon abweichen, je nachdem, wie viele und wie große Pilze sie gerade auf ihren Leibern züchten. Poleviki werden selten älter als 300 Jahre.

Lebensweise

Poleviki sind Allesfresser, ziehen aber verwesendes Fleisch vor, das bereits von Schimmel überzogen ist. Sie gehen nur selten aktiv auf die Jagd, sondern ernähren sich vom Aas kleiner Tiere, welche sich in ihre Verstecke verirren und den dort kultivierten, gefährlichen Pflanzen und Pilzen zum Opfer fallen. Sie können zwar von den selbstgezüchteten Pilzen leben, betrachten den Nutzen dieser Pilze zur Nahrung aber als furchtbare Verschwendung. Wie bei vielen anderen Kreaturen der Ersten Welt auch ist der polevikische Fortpflanzungszyklus leicht bizarr: Poleviki pflanzen sich erst nach dem Tod fort. Wenn die Leiche eines Poleviks zu verwesen beginnt, beginnt einer seiner einzigartigen Pilzbefälle, sein Fleisch zu verzehren und wächst schließlich zu einer Kolonie großer Fliegenpilze heran. Nach einem Jahr platzt der Stängel des größten Fliegenpilzes auf und gebiert einen neuen, vollausgewachsenen Poleviken. Der Neugebo-

rene besitzt alle Fertigkeiten und Fähigkeiten seines Volkes, aber nicht die Erinnerungen seines Ahnen. Daher weiß er nichts über die Welt und will aufgrund seines paranoiden Wesens auch nichts über sie erfahren. Stattdessen kümmert er sich enthusiastisch um die Kultivierung der Pilzkolonie, die auf der Leiche seines Vorgängers gewachsen ist und ihn hervorgebracht hat, um sie dem Pilzgarten seines längst kompostierten Ahnen hinzuzufügen.

Lebensraum & Sozialverhalten

Poliviki sind Einzelgänger und zurückgezogen lebende Kreaturen, welche Pilze und Schimmel als ihre engsten Freunde und wertvollsten Besitztümer erachten. Sie können zwar mit allen Arten von Pilzen kommunizieren, werden durch das begrenzte Ausdrucksvermögen und Wissen der Pilze zuweilen aber frustriert. Dies führt manchmal dazu, dass sie sich mit intelligenten Pilzwesen wie Lesniks und Myceloiden zusammentun, auch wenn sie erstere als Diener und letztere als Rivalen behandeln.

Die meisten Gelehrten sind sich einig, dass die Poleviki aus der Ersten Welt verbannt wurden, weil sie einen der Ältesten vor ewigen Zeiten irgendwie beleidigt haben. Sie sind sich aber nicht darüber einig, welches dieser einzigartigen Wesen sie beleidigt haben. Reisende sind in der Hängelaube der Grünen Mutter auf Spuren von polevikischen Gärten gestoßen; dies sorgt für Spekulationen, dass die Poleviki vielleicht einst ihre Diener gewesen sind. Die Verbannung mag ihnen die endlose Existenz in der Ersten Welt verwehren, doch dafür gibt ihnen die Stabilität der Materiellen Ebene genug Gelegenheit, mit ihren geliebten Pilzgefährten zu experimentieren und diese zu züchten. Aufgrund dieser Experimente werden sie überall von Magiern auf der Suche nach obskuren Zauberkomponenten gejagt. Dies gilt auch für Alchemisten, welche die Geheimnisse der wundersamen Fähigkeit der Poleviki erlernen wollen, aus Pilzen Verbindungen zu mischen, die ansonsten außerhalb von Laboratorien unmöglich zu erschaffen sind.

Da Poleviki die Außenwelt fürchten, verlassen sie ihre Verstecke nur selten. Kreaturen, welche in die Gärten der Poleviki vorstoßen, sehen sich aber hartnäckigen Gegnern gegenüber. Poleviki sind allein bereits gefährlich, locken in der Regel Eindringlinge aber zudem noch in die Reichweite der gefährlichen Pilze und Schimmel, mit denen sie ihre Verstecke teilen. Die meisten, welche nach einem Poleviken suchen, fallen Ascomoiden, Braunen Schimmelpilzen, Gelbschimmeln, Phantompilzen, Phycomoiden, Violetten Pilzen und anderen zum Opfer, lange bevor sie von dem Feenwesen selbst direkt angegriffen werden.

Pilzsporen

Die von den Poleviki am meisten geschätzten Pilze sind Pilzsporen. Neben den gewöhnlichen Pilzsporen, welche Pulsierende Pusteln verbreiten, kultivieren sie noch weitere Varianten mit jeweils eigenen Eigenschaften:

Totenfäulesporen: Trotz ihres Namen stellen diese schwarzen Pilzsporen keine Gefahr für lebende Kreaturen dar. Wenn sie mit einer Leiche in Kontakt kommen, fressen sie schnell das nekrotische Fleisch und lassen nach 1 Minute nur die bleichen Knochen zurück. Assassinen schätzen Totenfäulesporen, da sie mit ihnen die Identität von Mordopfern verschleiern können. Diese Pilzsporen sind auch gegen verschiedene Arten von Untoten wirksam: Wenn sie im Rahmen eines Berührungsangriffes im Fernkampf gegen körperliche Untote, welche keine Skelette sind, eingesetzt werden, fügen sie diesen einen Malus von -2 auf ihre natürliche Rüstung für 10 Runden zu.

Feuerschluckermorchel: Diese graubraunen Pilzsporen werden aus einer Spezies des Brauen Schimmelpilzes gezüchtet. Wenn sie in ein Feuer geworfen werden, stoßen sie sofort Sporen aus, welcher die Hitze aus der unmittelbaren Umgebung saugen. Dies löscht ein Feld von 1,50 m x 1,50 m nichtmagischen Feuers vollständig.



Qlippoth, Gongoriner

Diese menschengroße, krabbenartige Kreatur eilt auf sechs Stummelbeinen. Jeder ihrer vier Arme endet in einer anderen Möglichkeit, Schmerzen zuzufügen.

Gongoriner **HG 11**

EP 12.800

CB Mittelgroßer Externar (Böse, Chaotisch, Extraplanar, Qlippoth)

INI +10; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Rundumsicht; Wahrnehmung +18

Aura Schreckliche Erscheinung (9 m, SG 20)

VERTEIDIGUNG

RK 27, Berührung 17, auf dem falschen Fuß 20 (+1 Ausweichen, +6 GE, +10 natürlich)

TP 137 (11W10+77)

REF +13, **WIL** +7, **ZÄH** +14,

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte, Kälte, Säure, Verwandlungseffekte; **Resistenzen** Elektrizität 10, Feuer 10, Säure 10; **SR** 10/Ordnung; **ZR** 22

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Klettern 12 m

Nahkampf *Krummsäbel +1*, +19/+14/+9 (1W6+7/15–20), Klaue +17 (1W8+6 plus Blutung), Stachel +15 (1W4+3 plus Gift), Zange +15 (1W6+3 plus Ergreifen)

Besondere Angriffe Blutung (1W6), Eiablage, Spinnennetz (Fernkampf +17, SG 22, 11 TP), Würgen (1W6+7)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 11; Konzentration +16)

Immer — *Bewegungsfreiheit*, *Luftweg*

Beliebig oft — *Statue*

3/Tag — *Böswillige Verwandlung* (SG 20), *Schutz vor Ordnung*

1/Tag — *Beliebiges verwandeln* (SG 23),*Dimensionstür*, *Massen-Person verkleinern* (SG 19)

SPIELWERTE

ST 23, **GE** 23, **KO** 24, **IN** 13, **WE** 18, **CH** 20

GAB +11; **KMB** +17 (Ringkampf +21); **KMV** 34 (42 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Ausweichen, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Mehrfachangriff, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Krummsäbel), Waffenfokus (Krummsäbel)

Fertigkeiten Akrobatik +20 (Springen +24), Heimlichkeit +20 (zwischen Felsen +28), Klettern +28, Schwimmen +17, Verkleiden +16 (als Felsen in Statuenform +24), Wahrnehmung +18, Wissen (Arkanes) +15; **Volksmodifikatoren** Akrobatik beim Springen +4, Verkleiden als Felsbrocken mittels *Statue* +8, Heimlichkeit zwischen Felsen +8

Sprachen Abyssisch; Telepathie 30 m

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige unterirdische (der Abyss)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Wurf (3–10)

Schätze Standard (+1 Krummsäbel plus weitere Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Eiablage (ÜF) Ein Gongoriner kann ein steinernes Ei von der Größe eines menschlichen Herzens im Leib jeder im Haltegriff befindlichen, hilflosen oder dazu bereiten Kreatur der Größenkategorie Klein oder größer ablegen im Rahmen einer Vollen Aktion, welche einen Gelegenheitsangriff



provoziert. Diese Aktion fügt dem Opfer 1W4 Punkte KO-Schaden zu. Sollte es den Schaden überleben, schlägt das Ei tief im Leib des Opfers Wurzeln, verbindet sich mit seinem Verstand und wird ausgebrütet. Es wächst rapide und fügt dem Wirt pro Tag 1 Punkt IN-Entzug zu. Sobald der Intelligenzwert effektiv auf 1 gefallen ist, „schlüpft" das Ei im Inneren des Opfers, woraufhin dieses sich sofort in ein entsetzliches Tier, eine Aberration, magische Bestie oder Ungeziefer verwandelt (dies wird vom Gongoriner nach seinen unfassbaren Zielen und Wünschen bestimmt). Dann beginnt es ein neues, rein instinktgesteuertes Leben. Dieser Effekt funktioniert ansonsten wie *Böswillige Verwandlung*, wenn dem Opfer der zweite Willenswurf misslingt, um seine Persönlichkeit zu behalten. Ein Gongoriner kann die Handlungen einer derart verwandelten Kreatur innerhalb von 36 m steuern, als stünde das Opfer unter *Monster beherrschen*, selbst wenn es normaler dagegen immun wäre (z.B. wenn es verstandlos ist). Der Effekt kann mittels *Verzauberung brechen* (SG 22, behandle den TW des Gongoriners als seine ZS) aufgehoben, aber nicht gebannt werden.

Gift (AF) Stachel — Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 22; **Frequenz** 1/Runde für 6 Runden; **Effekt** 1W3 ST-Schaden und 1 Runde wankend; **Heilung** 2 aufeinander folgende Rettungswürfe. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Schreckliche Erscheinung (ÜF) Kreaturen, welche der Schrecklichen Erscheinung eines Gongoriners erliegen, sind für 1W4 Runden verwirrt.

Die Gongoriner sind die Brut des werdenden Qlippothenherrschers Yamasoth. Es ist aber verzeihlich, wenn man sie eher als Parasiten denn als Abkömmlinge erachtet. Die Grundform eines Gongoriners ähnelt der einer gewaltigen, klobigen Krabbe, nur dass ihm alle Merkmale eines Lebewesens fehlen, welches an ein Leben im Meer angepasst ist, da Gongoriner Landbewohner sind. Ein typischer Gongoriner besitzt mindestens ein Dutzend Stielaugen, die er von den oberen Rändern seines Leibes direkt oberhalb seines Maules auf eine Länge von bis zu etwa 0,90 m ausfahren kann. Auf diese Weise gewinnt er eine außerordentliche Rundumsicht. Sein Maul ist ein kompliziertes Gewirr von Knochenplatten und gezackten Kanten, welche sich knirschend und kreischend berühren, wenn er spricht und kaut, aber trotz ihres Aussehen für Angriffe nicht geeignet sind. Dazu nutzt der Gongoriner seine Arme. Hiervon besitzt er vier Stück, bei denen es sich um vier hochspezialisierte, unterschiedliche Gliedmaßen handelt: Der humanoide Arm wird für feinmotorische Arbeiten genutzt oder um eine Waffe zu führen, während die mantidenartige Klaue eingesetzt wird, um Fleisch zu zerfetzen und tiefe, blutende Wunden zu verursachen. Der nadelbedeckte Tentakel wird zum Stechen benutzt, um Gegnern ein schmerzhaftes, wankendmachendes Gift zu infizieren. Die Zange schließlich nutzt der Gongoriner, um Gegner zu ergreifen und festzuhalten, während er ihnen ein Ei implantiert.

Ein typischer Gongoriner ist etwa 1,80 m groß und wiegt 800 Pfund. Im Ruhezustand zieht er seine Gliedmaßen in seinen felsverkrusteten Leib ein und erweckt so den Eindruck, nur ein großer, missgestalteter, aber ansonsten unauffälliger Felsen zu sein. Es gibt auch größere Exemplare; diese Älteren Gongoriner besitzen oft zusätzliche, noch gefährlichere Arme, sind aber abgesehen von den Tiefen des Hohlberges auf der Materiellen Ebene sehr selten.

Lebensweise

Alle Gongoriner tragen in ihren Leibern eines entsetzliche Menge an Eiern, welche aber nicht der Fortpflanzung dienen (diese verläuft in traditionellerer, aber zugleich viel albtraumhafterer Weise, so dass man über sie am besten schweigt). Stattdessen ruht in den steinigen Eierschalen die rohe Quintessenz des Abyss, welche zudem mit der Eitersaat des Herrn der Gongoriner, Yamasoth, durchzogen ist. Während die meisten Kreaturen vom Fortpflanzungsdrang angetrieben werden, sind die Gongoriner stattdessen getrieben, nach humanoiden Wirten für ihre Eier zu suchen. Die Implantation erfolgt über das Maul des Gongoriners und eine Eiablageröhre, welche nicht ganz Zunge und nicht ganz ausfahrbare, gezahnte Kehle ist. Zum Glück für die meisten Opfer eines Gongoriners ist das Monster während der Eiablage Angriffen gegenüber teilweise ungeschützt und kann diese auch nicht rasch durchführen. Für einen einsamen Abenteurer, welcher überwältigt wird, ist dies aber nur ein schwacher Trost. Sobald ein Ei implantiert wurde, braucht es viele Tage, um zu wachsen. Daher verschleppt der Gongoriner den unglücklichen Wirt meistens, um ihn an einem verborgenen Ort festzusetzen. Opfer werden oft in Netzen eingesponnen oder auf Höhlenvorsprüngen weit über dem Boden ausgesetzt, so dass es kein Entkommen gibt, während das Ei ausschlüpft. Dabei zehrt es vom Verstand des Wirts und absorbiert seinen Intellekt, bis nur noch ein sabberndes Wrack übrig ist. Dann verschmilzt das Ei mit dem Wirt und löst eine entsetzliche, dauerhafte Verwandlung in eine monströse Gestalt aus. Die letztendliche Form kann der Gongoriner bestimmen, wenn er das Ei ablegt. Er wählt meist mächtige, in der Region ansässige Kreaturen aus, da diese „Jungen" ihrem Elter gegenüber loyal sind und als treue Wächter oder Spielzeuge dienen. Die Opfer behalten nichts von ihrer früheren Persönlichkeit. Wer allerdings mittels mächtiger Magie vor diesem furchtbaren Schicksal gerettet werden kann, erinnert sich an seine Zeit als Monstrosität. Viele erholen sich daher nie von ihren Erlebnissen und entwickeln eine besondere Form des Wahnsinns: Sie betrachten ihr monströses Leben als ihr wahres Leben und ihr wahres Leben als Fluch. Die am stärksten betroffenen Opfer suchen schließlich ihren Frieden im Selbstmord, statt weiter ihre Träume über ihre Zeit als Monster zu ertragen, bringen diese Träume doch eine furchtbare Sehnsucht mit sich...

Lebensraum & Sozialverhalten

Gongoriner sind eine geschäftige und intelligente Qlippothenbrut. Wo sie zusammenkommen, errichten sie schwarmstockartige Komplexe – labyrinthartige „Städte" voller Kammern für ihre verwandelten Kinder. Im Abyss können solche Stöcke gewaltige Ausmaße erreichen mit tausenden von Bewohnern, doch auch auf der Materiellen Ebene gibt es diese Städte. Der größte dieser Schwarmstöcke soll in den Tiefen des Hohlberges liegen, wohin Runenherrscherin Alaznist Yamasoth, die Verwandelnde Plage, eine Zeitlang gelockt hat. Yamasoth hat die Höhlen der Finsterlande unter dem Hohlberg zwar längst wieder verlassen, sie heißen aber immer noch nach seiner Brut Gongorina, wo die Gongoriner immer noch hausen.

Seelenbegleiter, Ker

Diese unnatürlich bleiche Frau trägt dunkle Trauerkleidung und verbirgt ihr Gesicht hinter einem langen, schwarzen Schleier.

Ker **HG 10**

EP 9.600

N Mittelgroße Externare (Extraplanar, Seelenbegleiter)

INI +9; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Seelengespür; Wahrnehmung +24

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 17 (+5 GE, +7 natürlich)

TP 114 (12W10+48)

REF +15, **WIL** +13, **ZÄH** +8,

Immunitäten Gift, Krankheit, Todeseffekte; **Resistenzen** Elektrizität 10 Kälte 10; **SR** 10/Adamant; **ZR** 21

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 9 m (perfekt)

Nahkampf 2 Klauen +17 (1W4+3 plus 1W6 Kälte), Nebelschleier +17 (Ansteckende Angst)

Angriffsfläche 1,50 m; Reichweite 1,50 m (4,50 m mit Nebelschleier)

Besondere Angriffe Ansteckende Angst (SG 20), Tränenschleier

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 11; Konzentration +15)

Beliebig oft — Erzählendes Grab, *Geisterhaftes Geräusch* (SG 14), *Gleißendes Licht*, *Mächtige Unsichtbarkeit*, *Spiegelbilder* (SG 16), *Vor Untoten verstecken* (SG 15), *Windgeflüster*

3/Tag — *Arkane Spiegelung* (SG 19), *Des Magiers treuer Hund*, *Gedankennebel*, *Mit Toten sprechen* (SG 17), *Wellen der Erschöpfung*

1/Tag — *Tor* (nur zum Beinacker oder zur Materiellen Ebene; nur Ebenenreise)

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 21, **KO** 18, **IN** 13, **WE** 20, **CH** 19

GAB +12; **KMB** +15; **KMV** 30

Talente Blitzartige Reflexe, Kampfreflexe, Verbesserte Initiative, Verstohlenheit, Wachsamkeit, Waffenfinesse

Fertigkeiten Einschüchtern +19, Entfesselungskunst +7, Fliegen +28, Heimlichkeit +24, Motiv erkennen +24, Wahrnehmung +24, Wissen (Geschichte) +16, Wissen (Religion) +16

Sprachen Abyssisch, Celestisch, Gemeinsprache, Infernalisch

Besondere Eigenschaften Grabgebunden, Mit Grab verschmelzen

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (Friedhöfe oder der Beinacker)

Organisation Einzelgänger

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Ansteckende Angst (ÜF) Jede Kreatur, welche vom Nebelschleier eines Keres getroffen wird, muss einen Willenswurf gegen SG 20 ablegen, um nicht für 2W4 Runden verängstigt zu sein. Jede Kreatur, welche eine durch diesen Effekt verängstigte Kreatur berührt, muss einen Willenswurf gegen SG 20 ablegen, um nicht ebenfalls für 2W4 Runden verängstigt zu sein (diese Kreaturen sind dann aber selbst nicht ansteckend in ihrer Furcht). Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Erzählendes Grab (ZF) Diese Fähigkeit funktioniert wie *Erzählende Steine*, betrifft aber nur steinernen Grabschmuck wie Grabstein, Denkmäler auf Friedhöfen, Mausoleen und ähnliche Konstruktionen.

Grabgebunden (ÜF) Ein Ker ist mystisch mit einem Grabstein verbunden. Meist handelt es sich dabei um den ältesten oder beeindruckendsten Grabstein auf einem Friedhof. Er kann sich niemals mehr als 300 m von diesem Stein entfernen, andernfalls wird er sichtbar und kann seine zauberähnlichen Fähigkeiten nicht mehr nutzen. Hält er sich 24 Stunden außerhalb dieser Reichweite auf, nimmt er 1W6 Punkte KO-Schaden und dann jeden weiteren Tag weitere 1W6 Punkte KO-Schaden, so dass die Trennung ihn irgendwann tötet. Ein Ker kann diese Bindung brechen oder eine neue Bindung eingehen zu einem anderen Grab, indem sie ein 24-stündiges Ritual vollzieht und einen Willenswurf gegen SG 20 ablegt. Sollte ein Ker nicht an ein Grab gebunden sein, muss er entweder versuchen, eine neue Bindung einzugehen, oder auf den Beinacker zurückkehren, wo er dafür keine Nachteile erleidet.

Mit Gräbern verschmelzen (ÜF) Ein Ker kann mit jedem Grabstein und jedem steinernen Grabschmuck verschmelzen, als würde er *Mit Stein verschmelzen* einsetzen. Er kann diesen Zustand beliebig lange aufrechterhalten.

Nebelschleier (AF) Der Nebelschleier eines Keres ist ein substanzloser Gegenstand, den nur er selbst berühren kann. Für andere Kreaturen ist er wie Nebel, auch wenn sie oft den Schrecken verspüren, den er verursacht. Eine Kreatur, welche nicht um die Gegenwart des Keres weiß und von seinem Nebelschleier getroffen wird, erkennt nicht, dass sie von einer Waffe getroffen wurde. Der Nebelschleier eines Keres löst sich bei seinem Tod auf.

Seelengespür (ÜF) Ein Seelenbegleiter kann lebende und untote Kreaturen innerhalb von 18 m bemerken, aufspüren und unterscheiden, als besäße er die Fähigkeit Blindsicht.

Geisterhafte Berührung (AF) Die natürlichen Waffen eines Seelenbegleiters und alle von ihm geführten Waffen werden behandelt, als besäßen sie die besondere Eigenschaft *Geisterhafte Berührung*.

Tränenschleier (ÜF) Ein Friedhof, auf dem ein Ker lebt, ist deprimierender und stiller. Alle Außenbereiche eines solchen Friedhofes unterliegen ständiger *Dunkelheit* und *Gedankennebel* (Willen, SG 20). Untote Kreaturen, welche den Bereich betreten, werden wie durch *Verlangsamen* (Willen, SG 20) betroffen. Gelingt der Rettungswurf, ist man gegen den Tränenschleier dieses Friedhofes für 24 Stunden immun. Der ansässige Ker kann den Tränenschleier als Freie Aktion heben oder senken. Der Tränenschleier löst sich auf, sollte der Ker zerstört werden oder den Friedhof verlassen, und entsteht erneut, wenn er auf den Friedhof zurückkehrt. Der Tränenschleier kann für 1 Tag gebannt werden, wenn *Magie bannen* auf den Grabstein des Kers gewirkt wird. Die oben aufgeführten Zaubereffekte wirken mit der Zauberstufe des Keres (meistens ZS 11). Die SG der Rettungswürfe basieren auf ihrem Charisma.

Bestimmte Orte sind heilig und sollen vom Lärmen und der schändenden Berührung der Lebenden frei bleiben. Friedhöfe gehören zu diesen Plätzen, wo steinerne Wächter und die Masse der Bestatteten ihre Wirkung auf Besucher entfalten. Verschiedene Kräfte missachten aber die fundamentale Heiligkeit solchen Bodens, darunter sterbliche und todlose Ketzer, welche an diesen Orten jagen, sich nähren oder finsterere Taten verschleiern. Allerdings sind nicht alle

Friedhöfe unbewacht: Die nebligen Schatten und der spürbare Schrecken, welcher von manchen Grabstätten ausgeht, deuten nicht auf eine Befleckung des Bösen, sondern auf die Gegenwart eines außerweltlichen Wächters hin.

Wie alle Seelenbegleiter sind auch die Keres Gesandte des Beinackers, jener Nekropole, zu der alle Sterblichen am Ende ihres Lebens reisen müssen. Während die meisten Seelenbegleiter sich aber um die Seelen der kürzlich verstorbenen kümmern, achten Keres auf die Ruhestätten der Toten. Ihr Tun resultiert nicht aus einem Interesse an den sterblichen Überresten, sondern an jenen, welche diese Überreste später aufsuchen. Solche Kreaturen ergehen sich oft in Perversionen, welche die Keres aufzuhalten suchen. Dazu lassen sie sich zwischen den Grüften und Monumenten der Friedhöfe nieder und sorgen für eine unheimliche Atmosphäre. Diese sorgt für Gerüchte, es würde spuken, und Geschichten über seltsame Begegnungen, um auch die mutigsten Eindringlinge abzuschrecken.

Ein Ker erscheint als bleiche, kränkliche Frau von etwa 1,50 m und weniger als 100 Pfund Gewicht.

Lebensweise

Als Externare haben Keres wenig direkten Einfluss auf die Welt der Lebenden. Sie erzeugen aber vorsätzlich eine nicht ignorierbare Atmosphäre. Um die Lebenden davon abzuhalten, die von ihnen bewachten Friedhöfe zu betreten, nutzen sie ähnliche Taktiken wie klagende Geister und die mythischen Wesen der Erzählungen über Spuk und Gespenster. Ihre Anwesenheit erfüllt die von ihnen bewachte Gegend mit spürbarem Schrecken und sie sorgen für bösartiges Heulen, unheimliche Illusionen und ganz kurze Blicke auf ihre eigenen, geisterhaften Gestalten. Keres hassen Untote und erzeugen daher nur selten entsprechende Illusionen, bedienen sich aber Bildern von gefährlichen Tieren, verirrten Kindern, flüsternden Pflanzen, zitternden Grabsteinen, lebenden Statuen, bleichen Doppelgängern, unnatürlichem Wetter und anderer unheimlicher Phänomenen, welche normalerweise mehr als genügen, einen Friedhof als heimgesucht zu deklarieren.

Lebensraum & Sozialverhalten

Die genauen Methoden eines Keres sind meist eher unwichtig, da sie sich um abgelegene, empfindlichere Friedhöfe kümmern, und am aktivsten sind, wenn die Nacht die finsteren Taten von Eindringlingen verhüllt. Zuweilen kommen übereifrige Keres aber in Konflikt mit verängstigten Dorfgemeinschaften und denen, welche die vermeintlichen Geister austreiben sollen. Da sie aufgrund ihres abgehobenen Wesens eher dazu neigen, das Gespräch mit Sterblichen zu meiden, gehen Keres gegen Möchtegern-Exorzisten auf dieselbe Weise vor wie gegen andere Eindringlinge – indem sie versuchen, sie in die Flucht zu schlagen. Wer sich nicht verängstigen lässt, könnte angriffen werden oder es mit neugierigen Illusionen zu tun bekommen, wenn ein Ker zu bestimmen versucht, ob ein Eindringling eine Bedrohung für seinen Friedhof darstellt oder nicht.

Schon mehrere Keres wurden von ihrer Wacht gelangweilt und versuchten dann aktiv, sterbliche Besucher anzulocken. Diese nach Aufmerksamkeit suchenden Seelenbegleiter stellen dann aber oft fest, dass die ganze Aufregung die Mühe nicht wert ist.

Trotz ihres grimmigen Rufes wollen Keres in erster Linie auf der Materiellen Ebene den Taten von Nekromanten und Untoten entgegenwirken. Daher terrorisieren sie Grabräuber und finstere Kultanhänger und greifen Untote offen an. Jede untote Kreatur, welche einen von einem Ker beschützten Friedhof betritt oder sich dort manifestiert, spürt das Gewicht der Ewigkeit auf sich lasten, so dass die meisten gewöhnlichen Untoten für die Seelenbegleiter leichte Beute sind. In einigen Fällen könnten mächtigere Untote aber die Abwehrmechanismen eines Keres durchbrechen oder diesen sogar verjagen. Solche verzweifelten Keres suchen dann widerstrebend nach Hilfe. Um gegen die Befleckung des Untodes vorgehen zu können, wenden sie sich in diesen Fällen meist an die Kirche Pharasmas oder an Zauberkundige, die am Rande der Zivilisation oder Gesellschaft leben.



Skvader

Diese kleine Kreatur besitzt die Beine und den Oberkörper eines Hasen, aber die Flügel und den Schweif eines Auerhuhns.

Skvader **HG 1/2**

EP 200

N Sehr kleine magische Bestie

INI +2; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +1

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 12 (+2 GE, +2 Größe)

TP 6 (1W10+1)

REF +4, **WIL** +1, **ZÄH** +3

ANGRIFF

Bewegungsreichweite 12 m, Fliegen 12 m (unbeholfen)

Nahkampf Biss +5 (1W3–1 plus Festklammern)

Angriffsfläche 0,75 m; **Reichweite** 0 m

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 15, **KO** 13, **IN** 4, **WE** 13, **CH** 6

GAB +1; **KMB** +1; **KMV** 10 (14 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Waffenfinesse

Fertigkeiten Heimlichkeit +14

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte Hügel und Wälder

Organisation Einzelgänger, Paar, Familie (3–12) oder Rudel (1 Wolpertinger und 3–12 Skvaders)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Festklammern (AF) Wenn ein Skvader einen Gegner mit seinem Bissangriff trifft, verwickelt er seinen Gegner automatisch in einen Ringkampf und fügt ihm jede Runde automatisch Bissschaden zu. Ein sich festklammernder Skvader verliert seinen GE-Bonus auf RK und hat dann nur noch eine RK von 12.

Skvader sind eine Kombination aus Hase und Auerhuhn und besitzen Merkmale und Verhaltensweisen beider Tierarten. Auf den ersten Blick wirkt ein Skvader wie ein gewöhnlicher Hase, auch wenn er über erkennbar kürzere Ohren verfügt. Seine Flügel, Hinterbeine und der Schweif haben in der Regel dieselbe Färbung wie sein Fell, so dass man seine vogelartigen Merkmale nur aus direkter Nähe erkennen kann.

Skvader sind schreckhaft und nervös. Sie halten ständig nach Raubtieren Ausschau. Wenn sie Gefahr wahrnehmen, stehen sie erst stocksteif und rennen dann los, um zu fliehen. Skvader sind eigentlich zahm, werden aber gefährlich, wenn man sie in die Enge drängt.

Ein Skvader ist etwa 0,45 m lang und wiegt ca. 10 Pfund.

Lebensweise

Skvader leben hauptsächlich in gemäßigten Wäldern, können aber auch in hügeligeren Regionen angetroffen werden, so diese über genug Vegetation verfügen, dass sie leicht an Nahrung kommen. Sie werden auch von offenen, geschützten Bereichen wie Ackerfeldern und Ebenen mit hohem Gras angezogen, das sie fressen können. Ihr schneller Metabolismus macht die Pflanzenfresser heißhungrig und zwingt sie, derart große Mengen an Pflanzen zu fressen, dass sie für Bauern zu einer Bedrohung der Ernte werden. Eine Skvaderfamilie kann ganze Felder binnen weniger Wochen kahlfressen, ehe sie zu anderen Wiesen und Feldern weiterzieht.

Ein in die Enge getriebener Skvader gibt ein schrilles Kreischen von sich, dass man noch gut anderthalb Kilometer weit hören kann. Andere Skvader eilen ihm sofort zu Hilfe, so dass eine Begegnung mit einem einzelnen Skvader rasch zu einem Kampf mit einer wütenden Gruppe dieser Kreaturen eskalieren kann. Im Kampf zieht es ein Skvader vor, eine einzelne Bedrohung auszusondern und sich an diesem Ziel festzuklammern.

Gelehrte glauben, dass Skvader eine mindere Form des Wolpertingers seien, die sich nie zu der größeren Bedrohung entwickelt hat, welche ein Wolpertinger darstellt. Andere denken, dass er ein entfernter Vorfahre des Eulenbären wäre aufgrund der Kombination von Vogel- und Säugermerkmalen. Diese Scholaren nehmen an, dass Skvader das Ergebnis eines frühen Experimentes zur Kombination zweier Kreaturen gewesen seien, dass derselbe wahnsinnige Magier durchgeführt hat, der auch den Eulenbären erschaffen hat.

Lebensraum & Sozialverhalten

Um sich und ihren Nachwuchs zu schützen, graben Skvader oft kleine Bauten. Eine größere Skvaderpopulation verschreckt andere kleine Pflanzenfresser, deren Bauten sie sodann übernimmt. Manchmal wenden sie auch die Zeit auf, um ihre Bauten zu vergrößern, insbesondere wenn Wolpertinger zum Rudel gehören.

In Skvaderfamilien kümmern sich die Weibchen um die Jungen, während die Männchen Bauten graben, nach Raubtieren Ausschau halten und ihre Weibchen während der Geburt beschützen. Skvaderpaare bleiben ein Leben lang zusammen; verstirbt ein Partner, sucht der Überlebende sich aber nach einer Trauerphase einen neuen Partner. Die Jungen bleiben während des ersten Lebensjahres meist bei ihren Eltern. Mehrere Skvaderfamilien in derselben Region leben in der Regel in Frieden zusammen. Sollte eine Familie deutlich größer werden als die anderen, ziehen die kleineren Familien meist zu neuen Weidegründen weiter.

Skvaders und Wolpertinger als Vertraute

Die meisten Skvader und Wolpertinger ziehen die Gesellschaft ihrer Familien und Rudel vor, doch zuweilen gibt es auch unter ihnen Abenteuerlustige, welche als Vertraute dienen. Einem mächtigen Zauberkundigen zu dienen bedeutet Schutz und dauerhafte Begleitung, die sehr nützlich sein kann.

Ein neutraler Zauberkundiger kann auf der 3. Stufe einen Skvader als Vertrauten erhalten oder einen Wolpertinger auf der 5. Stufe indem er jeweils das Talent Verbesserter Vertrauter wählt.



WOLPERTINGER

Diese Kreatur sieht aus wie ein großer Hase mit langen Reißzähnen, gefiederten Schwingen und einem Hirschgeweih.

Wolpertinger **HG 1**

EP 400

N Sehr kleine magische Bestie

INI +2; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 12 (+2 GE, +2 Größe)

TP 15 (2W10+4)

REF +5, **WIL** +1, **ZÄH** +5

ANGRIFF

Bewegungsreichweite 12 m, Fliegen 12 m (durchschnittlich)

NAHKAMPF

Biss +6 (1W3–1 plus Blutung), Durchbohren +6 (1W3–1)

Angriffsfläche 0,75 m; **Reichweite** 0 m

Besondere Angriffe Blutung (1W4)

SPIELWERTE

ST 9, **GE** 14, **KO** 15, **IN** 4, **WE** 13, **CH** 6

GAB +2; **KMB** +2; **KMV** 11 (15 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Waffenfinesse

Fertigkeiten Fliegen +6, Heimlichkeit +14, Wahrnehmung +5

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte Hügel oder Wälder

Organisation Einzelgänger, Paar oder Rudel (3–12)

Schätze Keine

Wolpertinger sind ein bizarres Amalgan aus Hase und Vogel mit dem Geweih eines Hirsches. Die Farbe des fleckiges Fells rangiert zwischen Hellbraun und Beige bis hin zu beinahe Schwarz. Auf dem Boden legen Wolpertinger ihre Flügel eng an. Als wilde Raubtiere jagen sie in Rudeln und bedienen sich cleverer Taktiken. Sie können zwar fliegen, doch strengt sie dies an, so dass sie die meiste Zeit auf dem Boden verbringen. Ein Wolpertinger hat eine Flügelspannweite von 1,20 m, ist fast 0,60 m lang und wiegt etwa 15 Pfund.

Lebensweise

Man trifft Wolpertinger in der Regel in gemäßigten Hügeln oder Wäldern an, doch kann Nahrungsknappheit sie auch in wärmere oder kältere Gefilde treiben. Sie sind Allesfresser, ziehen frisches Fleisch aber Gräsern und Beeren vor. Meist jagen sie Kreaturen, die kleiner sind als sie selbst, wie Hasen, Mäuse, Eichhörnchen usw., greifen oft aber auch größere Räuber wie Füchse an. Ein großes Rudel Wolpertinger kann sogar einen einzelnen Wolf niederringen.

Wolpertinger paaren sich einmal im Jahr während des Frühlings. Die Jungen bleiben beim Rudel, bis sie ausgewachsen sind, verlassen es meist aber nach ihrem ersten Lebensjahr, um eigene Rudel zu bilden.

Lebensraum & Sozialverhalten

Obwohl Wolpertinger mit Skvandern verwandt sind, sind sie sehr unterschiedliche Tiere. Im Gegensatz zu ihren eher nomadischen Vettern sind Wolpertinger aggressiv und verteidigen ihr Revier. Ein Rudel steckt sich ein Revier ab für die Jagd und bewacht es gegen Eindringlinge. Beim ersten Zeichen einer deutlichen Bedrohung wird das Rudel mobilisiert und versucht, Eindringlinge zu töten oder zu vertreiben. Dies gilt auch für andere Wolpertingerrudel, wobei man weiß, dass Rudel in Frieden nebeneinander leben, solange sie die gegenseitigen Reviergrenzen respektieren. Auf der Jagd nutzen Wolpertinger unterschiedliche Methoden: Sie schleichen durch das Unterholz oder stürzen sich aus dem Flug auf ihre Beute in Abhängigkeit vom Gelände und den Eigenarten ihrer Ziele. Sie stürmen schnell heran, um mit ihren Hörnern heftige Angriffe zu führen und tun sich im Nahkampf zusammen, um ihre Beute in die Zange zu nehmen. Die stärksten und ältesten Wolpertinger konzentrieren sich auf den Nahkampf, während die Jungtiere zu schnellen Sturmangriffen heranschießen.

Aufgrund ihrer Geweihe haben Wolpertinger Schwierigkeiten, wie Hase und Skvander Bauten zu graben. Daher nutzen sie abgeschlossene Bereiche in der Natur als Schutz und die verlassenen Bauten größerer Raubtiere.

Snoligoster

Die schlanke, schuppige Bestie schießt mit einem furchtbaren Kreischen auf großen, dunklen Schwingen vom Himmel. Aus ihrem grausamen Gesicht starrt ein einzelnes Auge und unter ihrem scharfen, gezahnten Schnabel zucken Tentakel.

Snoligoster **HG 3**

EP 800

CB Mittelgroße Aberration

INI +2; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

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

TP 30 (4W8+12)

REF +3, **WIL** +6, **ZÄH** +4

ANGRIFF

Bewegungsreichweite 6 m, Fliegen 18 m (gut)

Nahkampf Schnabel +6 (1W8+3 plus Blutung) oder 2 Klauen +6 (1W4+3), Tentakel +1 (1W4+1 plus Ergreifen)

Besondere Angriffe Blutsaugende Tentakel, Blutung (1W6), Ergreifen, Sturzflugangriff

SPIELWERTE

ST 17, **GE** 15, **KO** 16, **IN** 5, **WE** 14, **CH** 9

GAB +3; **KMB** +6 (Ringkampf +10); **KMV** 18 (22 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Angriff im Vorbeiflug, Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit)

Fertigkeiten Fliegen +10, Heimlichkeit +9 (in Wäldern +13), Wahrnehmung +7; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit in Wäldern +4

Sprachen Aklo (kann nicht sprechen)

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte Berge oder Wälder

Organisation Einzelgänger, Paar

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Blutsaugende Tentakel (AF) Ein Snoligoster setzt seine einziehbaren Tentakel ein, um aus bereits bestehenden Wunden das Blut seiner Opfer zu saugen. Jede Kreatur, welche von dem Besonderen Angriff Blutung des Snoligosters betroffen ist und von dem Snoligoster in einen Ringkampf verwickelt wird oder sich mit ihm in einem Ringkampf befindet, erleidet den doppelten Blutungsschaden zu Beginn ihres nächsten Zuges. Ein Snoligoster kann nicht seinen Schnabel und seine Tentakel auf diese Weise in derselben Runde einsetzen.

Sturzflugangriff (AF) Der Snoligoster kann sich selbst mit gewaltiger Geschwindigkeit durch die Luft in die Tiefe schleudern und nutzt die Aufschlagswucht, um mit seinem lanzenartigen Schnabel furchtbare Wunden zu reißen. Wenn der Snoligoster in einem Winkel von 45° oder mehr einen nach unten gerichteten Sturmangriff durchführt, verursacht er mit seinem Schnabel doppelten Schaden. Bei einem Kritischen Treffer verursacht er dreifachen Schaden. Blutungsschaden wird bei diesem Angriff nicht multipliziert.

An den wilden Orten der Welt lauern seltsame Dinge in abgelegenen Wäldern und an einsamen Bergen fern neugieriger Augen. Der Snoligoster, eine entsetzliche Verbindung aus Echse und Vogel, welche auf ahnungslose Reisende Jagd macht, gehört zu diesen Kreaturen. Schwarze Streifen laufen entlang seiner grünen Schuppenhaut bis zur Spitze seines langen, kräftigen Schwanzes. Starke Flügelmembranen wachsen aus dem Rücken der Kreatur und tragen sie mit hoher Geschwindigkeit durch die Luft. Die Klauen und der Schnabel glänzen beinahe metallisch und geben damit einen Hinweis auf ihre Schärfe und Stärke. Der Schlangenhals des Snoligosters läuft in einem kleinen, vogelartigen Kopf aus mit einem einzelnen Auge in der Mitte der Stirn. Anstelle einer Zunge befindet sich in der langen Kehle eine sabbernde Masse von Tentakeln, die grotesk zucken und sich winden, wenn die Kreatur sie ausfährt.

Ein typischer Snoligoster misst von der Schnabel- bis zur Schwanzspitze 2,70 m. Die Flügelspannweite beträgt 4,50 m und er wiegt etwa 200 Pfund.

Lebensweise

Der Snoligoster ist in erster Linie ein Fleischfresser und ernährt sich hauptsächlich von Rehen, Schafen und ähnlichen Tieren, jagt aber auch intelligente Wesen, wenn er dazu die Gelegenheit erhält. Er greift aus dem Hinterhalt – aus der Luft – an. Sobald er ein potentielles Opfer erspäht, gewinnt er zunächst an Höhe und lässt sich dann auf sein ahnungsloses Ziel herabfallen, um im Sturz zusätzliche Wucht aufzubauen. Am Ende dieses Sturzfluges durchbohrt er sein Opfer mit seinem 0,60 m langen, gezackten Schnabel und rammt ihn direkt in seine Brust. Der dicke Schädel und kräftige Hals des Snoligosters ermöglichen es ihm, diesen plötzlichen Aufschlag unbeschadet zu überstehen, während sein Ziel in der Regel Knochenbrüche und innere Blutungen erleidet. Sollte es kräftig oder glücklich genug sein, den ersten Angriff zu überleben, nutzt der Snolioster die bösartigen Klauen seiner Hinterbeine, um ihm heftige Wunden zuzufügen. Ist der Gegner erst tot oder bewusstlos, lutscht der Snoligoster sein Blut mit Hilfe seiner zungenartigen Tentakel. Manche Experten hegen die Theorie, dass der Snoligoster nach Blut dürste aufgrund seines Eisengehalts und dass er auf diese Weise die quasimetallische Zusammensetzung seiner Klauen und seines Schnabels erhalte. Andere behaupten, dass die tentakelgefüllte Kehle des Snoligosters das Schlucken von Nahrung erschwere – diese Theorie wird von dem Umstand unterstützt, dass die Kreatur meist ihre Opfer erst ein paar Tage verrotten lässt, ehe sie sie verschlingt. Es könnte aber auch einfach sein, dass der Snoligoster gern das Blut seiner Gegner trinkt und eine Art von ritueller Befriedigung daraus zieht, die noch warme Lebensessenz seiner Beute die Kehle herunter rinnen zu lassen.

Sollte der Snoligoster spüren, dass er oder seine Beute bedroht sind, nutzt er seine überraschend kräftigen Tentakel, um den Körper zu ergreifen und ihn in die Tiefen des Waldes zu tragen, wo er ihn in Frieden aussaugen kann. Das einzige, was ein Snoligoster mehr interessiert als Blut, ist Alkohol. Die Gelehrten wissen nicht, ob dies eine instinktive Abhängigkeit ist oder ob ein Snoligoster erst später im Leben eine Sucht nach Alkohol entwickelt. Man weiß, dass Snoligoster im Herbst viel Zeit für die Suche nach fermentierenden Früchten aufwenden, mit denen sie sich vollstopfen, bis sie sturzbetrunken sind. In diesem Zustand werden sie sehr aggressiv. Im Rausch ziehen sie randalierend durchs Land und töten alles und jeden, der ihren Weg kreuzt.

Snoligoster, die in von Humanoiden bewohnte Gebiete vorstoßen, entwickeln rasch eine Vorliebe für alkoholische Getränke und insbesondere für Brandwein. Solche Getränke sind um einiges stärker als was sie gewohnt sind, so dass regelmäßiger Genuss auch die Sucht des Snoligasters ver-

stärkt. Selbst die vorsichtigsten Snoligaster können völlig die Kontrolle verlieren, wenn sie Alkohol riechen. Dann rasen sie in den nächsten Ort, ignorieren alle Gefahren und kämpfen sich den Weg in die örtliche Destille oder das Brauhaus frei. Der Bericht eines Überlebenden erzählt von einem Snoligoster, der vom Whiskeygeruch derart bezaubert war, dass er kopfüber in einen Braukessel sprang, wo er schnell den Dämpfen erlag und ertrank.

Lebensraum & Sozialverhalten

Snoligoster können jede abgelegene, hinterwäldlerische Region Avistans bewohnen, werden meist aber in der Wildnis Varisias angetroffen. Sie ziehen es vor, in bewaldeten Bergen zu nisten, wo sie ihre natürliche Tarnung nutzen können.

Snoligoster sind tagaktiv und suchen zu dieser Zeit nach Nahrung. Rivalen versuchen sie zu verjagen. Ein Snoligoster beansprucht meist ein recht großes Revier für sich, wenn auch nur selten länger als für ein Jahr, ehe sie aus Langeweile oder Wanderlust weiterziehen und sich einen interessanteren Horst suchen.

Wenn Snoligoster einander begegnen, behandeln sie sich kühl, kämpfen aber nur selten um ein Revier. Solche Auseinandersetzungen sind meist nicht tödlich, können aber zu blutigen Luftkämpfen ausarten, sollten besonders wertvolle Ressourcen auf dem Spiel stehen wie der Zugang zu menschlichen Opfern oder einer verlässlichen Alkoholquelle.

Snoligoster kommen während der Paarungszeit zusammen, da sie nur wenige Gelegenheiten zur Fortpflanzung haben. Weibliche Snoligoster legen ein oder zwei Eier im Jahr, welche sie fressen, wenn sie nicht schnell von männlichen Snoligostern befruchtet werden. Sollte ein Männchen erscheinen, lässt das Weibchen ihn die Eier befruchten und zieht sich dann sofort mit ihnen zurück, um sie irgendwo hoch in den Bergen zu verbergen. Manchmal stoßen Menschen auf diese melonengroßen Eier und versuchen, sie auszubrüten – dies hat in der Regel katastrophale Folgen, da Snoligoster sich nicht dressieren lassen und mit vier Wochen bereits zu tödlichen Raubtieren werden.

Snoligoster haben vor Menschen keine Angst, sind aber intelligent genug, keine großen oder gut bewaffneten Gruppen anzugreifen. Sollte eine menschliche Ansiedlung im Revier eines Snoligosters liegen, dann terrorisiert er sie voller Freude. Oft fliegt er gerade außerhalb der Schussweite von Bögen an der Ansiedlung vorbei und kreischt die Bewohner an.

Es überrascht nicht, dass Snoligoster in den Mythen der Varisischen Wanderer und Schoanti eine starke Präsenz haben. Der Schoanti-Name für die Kreatur ist eine Verballhornung des skaldischen Begriffes für „schneller Geist", weil die Angriffe der Kreatur schnell und leise erfolgen und die Kreatur im Wald wieder verschwindet, nachdem sie ihrem Opfer das Leben genommen hat. Als chelische Entdecker Varisier erkundeten, korrumpierten sie den Namen zu der modernen Bezeichnung „Snoligoster".



Die Stimme des Weltenendes

Dieses große, gesichtslose Wesen hüllt sich in einen langen, blutroten Umhang und schwebt auf fußlosen Beinen ein Stück über dem Boden. Sein bedrohlicher Flegel ist von knisternden blauen Stromblitzen umgeben.

Stimme des Weltenendes **HG 15**

EP 51.200

CN Großer Externar (Chaotisch, Extraplanar)

INI +7; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Wahrer Blick; Wahrnehmung +21

VERTEIDIGUNG

RK 31, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 27 (+1 Ausweichen, +3 GE, –1 Größe, +16 natürlich, +2 Verständnis; niemals überrascht oder auf dem falschen Fuß)

TP 225 (18W10+126); Schnelle Heilung 5

REF +11, **WIL** +19, **ZÄH** +18

Immunitäten Verwirrung, Wahnsinn; **Resistenzen** Elektrizität 30, Feuer 30, Kälte 30, Säure 30; **SR** 10/Ordnung und Magie; **ZR** 26

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 12 m (durchschnittlich)

Nahkampf *Schwerer Schockflegel +1*, +23/+18/+13/+8 (2W8+7/17–20 plus 1W6 Elektrizität und Verwirrender Schlag)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Aura der Zerstörung

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 18; Konzentration +24)

Immer — *Sechster Sinn* (nur selbst), *Wahrer Blick* (nur selbst)

Beliebig oft — *Arkaner Blick*, Schnelle *Blutung* (SG 16), *Fürchterlicher Lachanfall* (SG 18), *Hauch des Stumpfsinns, Klopfen, Magisches Geschoss, Telepathisches Band, Zerschmettern* (SG 18), *Zielsicherer Schlag*

5/Tag — *Albtraum* (SG 21), *Gedankennebel* (SG 21), *Kontakt zu anderen Ebenen* (siehe unten), *Mächtiges Teleportieren* (selbst plus 50 Pfd. an Gegenständen), *Mörderisches Phantom* (SG 21), *Schwachsinn* (SG 21), *Verwirrung* (SG 20),

1/Tag — *Verzauberung brechen, Auflösen* (SG 22), *Leid* (SG 22), *Wahnsinn* (SG 23), *Magische Auftrennung* (SG 25), *Massen-Unsichtbarkeit, Moment der Eingebung, Wort der Macht: Tod, Unheimliches Schicksal* (SG 25)

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 17, **KO** 24, **IN** 17, **WE** 16, **CH** 22

GAB +18; **KMB** +23 (Zerschmettern +25); **KMV** 39 (41 gegen Zerschmettern, kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Ausweichen, Defensive Kampfweise, Eiserner Wille, Im Kampf zaubern, Verbesserte Initiative, Verbesserter Eiserner Wille, Verbesserter Kritischer Treffer (Schwerer Flegel), Verbessertes Zerschmettern, Waffenfokus (Schwerer Flegel)

Skills Einschüchtern +24, Fliegen +16, Heimlichkeit +17, Magischen Gegenstand benutzen +24, Mechanismus ausschalten +18, Motiv erkennen +21, Wahrnehmung +21, Wissen (Geographie) +18, Wissen (Geschichte) +21, Wissen (Religion) +21, Zauberkunde +18; **Volksmodifikatoren** Akrobatik beim Springen +4

Sprachen Aklo, Alt-Osiriani, Azlanti, Drakonisch, Gemeinsprache, Orvisch, Zyklopisch; Telepathie 30 m

Besondere Eigenschaften Keine Atmung, Wahnsinn

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (Astralebene oder Pharasmas Beinacker)

Organisation Einzelgänger

Schätze Standard (*Großer schwerer Schockflegel +1*, weitere Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Anpassungsfähige Lebenskraft (ÜF) Effekte, welche lebende Kreaturen heilen und Untoten Schaden zufügen oder lebenden Kreaturen Schaden zufügen und Untote heilen (z.B. Wunden heilen-Zauber, Wunden verursachen-Zauber oder Fokussierte Energie) heilen stets den Herold, selbst wenn der Ausgangspunkt der Kraft ihm eigentlich Schaden zufügen will.

Aura der Zerstörung (ÜF) Als Schnelle Aktion kann der Herold eine 9 m-Aura der Zerstörung für 15 Runden am Tag ausstrahlen. Alle Angriffe gegen Ziele innerhalb dieser Aura (den Herold eingeschlossen) erhalten einen Moralbonus von +7 auf Schadenswürfe und alle Kritischen Treffer werden automatisch bestätigt. Diese Runden müssen nicht aufeinander folgen.

Kontakt zu anderen Ebenen (ZF) Diese Fähigkeit funktioniert wie der gleichnamige Zauber, allerdings kann der Herold nur Fragen für andere Kreaturen stellen. Der Fragesteller (nicht der Herold) muss aber den Intelligenzwurf ablegen, so einer erforderlich wird, um nicht Intelligenz oder Charisma zu verlieren, und der Verlust ist dauerhaft statt nur vorübergehend.

Telepathisches Band (ZF) Diese Fähigkeit funktioniert wie *Telepathisches Band*, jede Kreatur, die mit den beunruhigenden Gedanken des Herolds verbunden sind, erleidet 1 Punkt WE-Schaden alle 10 Minuten.

Verwirrender Schlag (ÜF) Sollte der Herold eine Kreatur mit seinem Flegel treffen, kann er diese als Schnelle Aktion zu einem Willenswurf gegen SG 25 zwingen. Misslingt dieser Rettungswurf, ist die Kreatur für 1 Runde verwirrt. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma..

Wahnsinn (AF) Der Herold nutzt seinen CH-Modifikator anstelle seines WE-Modifikators bei Willenswürfen. Nur *Wunder* oder *Wunsch* können seinen Wahnsinn aufheben. In diesem Fall erhält der Herold 6 Punkte Weisheit und verliert 6 Punkte Charisma. Er wird aber nach 1W10 Minuten später automatisch wieder wahnsinnig.

Groetus Herold ist die Stimme des Weltenendes, eine geheimnisvolle Kreatur, welche zugleich mehr und weniger rätselhaft ist als ihr Meister. Sie sieht aus wie eine riesige verhüllte Gestalt, welche bein- und gesichtslos über dem Boden schwebt und einen schweren Flegel führt, dessen Enden aus glühender Energie bestehen. Der Herold wird oft mit einem Sensenmann verwechselt, ist aber ein lebender Externarer und leicht beleidigt, wenn man ihn für einen Untoten hält. Seine Stimme klingt hohl und verzerrt, als halle sie aus dem entfernten Ende einer langen Metallröhre, und ist mit den Akzenten zerstörter Imperien und toter Sprachen gefärbt. Er kommt nur selten nach Golarion und besucht dann meistens, um stiller Zeuge eines großen Gemetzels auf dem Schlachtfeld oder des letzten Seufzers einer sterbenden Stadt zu sein. Er könnte dabei aber mit seiner Waffe oder Magie einen Schlag gegen ein scheinbar zufälliges verletztes oder sterbendes Ziel führen, als wollte er sicherstellen, dass die Kreatur stirbt wie erwartet. Der Herold könnte durch seinen Kontakt mit Groetus den Verstand verloren haben, verfügt aber über eine Klarheit, welche den sterblichen Anhängern des Gottes des Weltenendes völlig fehlt. Vielleicht beschützt sein umfassendes Wissen ihn vor einem wirklich irrsinnigen Schicksal oder verleiht ihm sein Status als Herold eine

Art von Klarheit, welche den Nebel des Wahnsinns durchdringt. Er kichert nicht wie ein Irrer, unterhält sich nicht mit unhörbaren Stimmen, tötet nicht zum Vergnügen oder präsentiert auch nicht die zahlreichen anderen, offenkundigen Anzeichen von Wahnsinn, welche den Gefolgsleuten von Groetus sonst zu eigen sind.

Lebensweise

Die Stimme des Weltenendes isst nicht, trinkt nicht und atmet auch nicht. Ihr fehlen Gesicht und Mund und sie kann nicht mit Nahrung oder Annehmlichkeiten bestochen werden. Sie verhält sich wie ein gefühlsloses Ding mit größerer Geduld als ein Berg. Sie existiert wie die Gezeiten oder der Wüstenwind. Sie hat keine Funktion beim Entstehen von Leben und scheint weder an der Kultivierung noch dem Entstehen von Kreaturen oder Zivilisationen Anteil zu haben.

Obwohl der Herold dafür bekannt ist, auch ohne Provokation zu töten, tut er dies nur, wenn das Ziel bereits ernsthaft verletzt ist oder am Rand des Todes steht. Doch selbst solche Ziele könnte er ignorieren. Er schwebte über blutige Schlachten hinweg und passierte dabei hunderte an sterbenden Helden und Offizieren, nur um einen gewöhnliche Soldaten niederzustrecken, ehe er wieder verschwand. Einst tötete er eine menschliche Frau Momente nach einer schwierigen Geburt, verschonte aber das Kind. Er verhält sich gegenüber Sterblichen, Untoten, Externaren und sogar Drachen gleichgültig, niemals aber gegenüber geistlosen Kreaturen oder solchen mit tierhafter Intelligenz. Vielleicht tötet er auf Befehl Groetus' und steuert den Weg einer Seele im Nachleben oder verhindert künftige Ereignisse. Vielleicht stellen seine Opfer einen seltsamen Code dar, bei dem die Tode und Namen der Verstorbenen im Laufe eines Jahrtausends ein Rätsel entschlüsseln. Vielleicht sind es auch nur zufällige Gewaltakte und Beweis für den strikt unterdrückten Wahnsinn der Kreatur. Wenn die Stimme des Weltenendes angegriffen wird, schlägt sie zurück. Zuweilen beendet sie den Kampf aber, indem sie einige oder alle Gegner in den Wahnsinn treibt und sich dann zurückzieht. Sie könnte Tage, Monate oder Jahre später zurückkehren, um diese besiegten Gegner zu vernichten, oder sie ignorieren und später nicht wiedererkennen.

Wenn der Herold von Sterblichen herbeigerufen wird, erfordert er spezielle Todesfälle, Verletzungen oder Sachschäden, da die Stimme des Weltenendes das Ende der Zeit herbeiführen will. Er könnte verlangen, dass jeder dritte Erwachsene in einem Dorf mit einem geheimnisvollen Symbol gebrandmarkt wird, dass ein Prinz mit schwarzem Haar fast ertränkt wird oder die Ostmauer einer Burg eingerissen, aber stehengelassen wird. In der Regel besitzen diese Taten keinen offenkundigen Bezug zu den Bedürfnissen derer, die ihn herbeirufen. Meistens kommt es dabei zu einer Verkettung von Ereignissen, welche sich über Jahre oder Jahrzehnte erstreckt. Der Herold bevorzugt das Verbrennen von Weihrauch und exotischen Hölzern, schwebt dann über dem duftenden Rauch und führt seltsame Verrenkungen durch.

Lebensraum & Sozialverhalten

Wenn der Herold nicht Groetus dient oder von Gläubigen herbeigerufen wird, um bestimmte Aufgaben auszuführen, fliegt er über die Oberfläche von Groetus' Mond, wo er ab und an innehält, um Teile der Schriftzeichen auf der Oberfläche zu verändern oder Runen auf bisher von der Göttin unberührten Bereichen zu zeichnen. Manchmal kann man ihn sehen, wie er auf der Mondoberfläche zusammengerollt liegt oder sich irgendwo auf der Astralebene zurückgezogen hat, als würde er schlafen, auch wenn das unheimliche Wesen sich definitiv nicht ausruht. Er verhält sich anderen göttlichen Dienern Groetus' gegenüber weder freundschaftlich, noch kameradschaftlich, akzeptiert aber ihre Gegenwart (und auch ihren Wahnsinn), als wäre er daran gewöhnt. Bei einer Gelegenheit hat er einen anderen Diener absorbiert, indem er ihn wie Rauch eingeatmet hat. Ein Jahr später atmete er ihn wieder aus, ohne eine Erklärung abzugeben oder der Kreatur erkennbares Leid zugefügt zu haben.



Thassilonische Wächter

Während der Blütezeit des Thassilonischen Reiches wurden diese Konstrukte von Adeligen und anderen reichen Angehörigen der Oberschicht bevorzugt. Die Edlen platzierten diese Wächter und Beschützer in ihren Häusern und verbargen sie zwischen der Dekoration ihrer Paläste unter aller Augen. Diese Kreaturen können die Köpfe von Statuen ersetzen, um sich besser einzufügen, nach Eindringlingen Ausschau halten und sich zum Angriff von den Statuen lösen, mit denen sie sich verbunden haben. Letzteres müssen sie nicht, um ihre besonderen Angriffe einzusetzen, so dass sie sich nur lösen, um beweglicher zu werden oder mit ihren Klauen anzugreifen.

Wenn diese Wächter mit anderen ihrer Art zusammentreffen, nutzen sie ihre begrenzte, tierhafte Intelligenz, um von primitiven Rudeltaktiken Gebrauch zu machen. Innerhalb des schon lange verschwundenen Thassilons gab es mindestens ein Dutzend Varianten dieser Wächter, die aus unterschiedlichen Metallen und anderen Verbindungen bestanden. Alle wurden aus Materialien hergestellt, welche bei Bildhauerarbeiten oder gegossenen Statuen nicht unüblich waren. Obwohl seit dem Ende des Reiches während des Erdenfalles keine Wächter mehr hergestellt werden, stoßen Entdecker zuweilen in vergessenen Ruinen auf noch funktionsfähige Wächter.

Bronzewächter

Diese Kreatur wurde aus Bronze in der Form eines großes humanoiden Kopfes erschaffen, hockt aber auf sechs mechanischen Beinen und ihre Augengeben ein oranges Glühen ab.

Bronzewächter **HG 3**

EP 800
N Kleines Konstrukt
INI +7; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 15 (+3 GE, +1 Größe, +4 natürlich)
TP 32 (4W10+10)
REF +4, **WIL** +1, **ZÄH** +1
Immunitäten Wie Konstrukte, Feuer, Magie

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Klettern 6 m
Nahkampf 2 Klauen +9 (1W4+4)
Fernkampf Flammendes Geschoss +8 (1W6 Feuer)
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 2; Konzentration –1)
Immer – *Magie entdecken*

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 16, **KO** —, **IN** 1, **WE** 11, **CH** 5
GAB +4; **KMB** +7; **KMV** 20 (28 gegen Zu-Fall-bringen)
Talente Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Verbesserte Initiative
Fertigkeiten Heimlichkeit +9, Klettern +12, Wahrnehmung +5
Sprachen Thassilonisch (kann nicht sprechen) **Besondere Eigenschaften** Wachsam

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig
Organisation Einzelgänger, Paar oder Trupp (3–7)
Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Flammendes Geschoss (ÜF) Ein Bronzewächter kann als Standard-Aktion ein bolzenartiges Geschoss aus Feuer als Berührungsangriff im Fernkampf mit einer Höchstreichweite von 9 m abfeuern. Dieses Geschoss verursacht 1W6 Punkte Feuerschaden.
Immunität gegen Magie (AF) Ein Bronzewächter ist immun gegen Zauber oder zauberähnliche Fähigkeiten, die Zauberresistenz gestatten, mit der Ausnahme von Effekten der Unterart Elektrizität.
Wachsam (ÜF) Ein Bronzewächter kann einfache Befehle befolgen und Eindringlinge identifizieren. Er besitzt zudem die Fähigkeit, seinen Erschaffer oder eine andere Kreatur, auf welche er eingestellt ist, zu alarmieren. Wenn ein Bronzewächter einen Eindringling entdeckt, kann die Kreatur, auf die er eingestellt ist, auf einen von zwei Wegen erreichen: Der Wächter kann ein lautes Geräusch erzeugen, welches wie eine Glocke oder ein Gong klingt und 150 m weit zu hören ist. Alternativ kann er einen mentalen Alarm an die Kreatur aussenden, mit der er verbunden ist, solange diese nicht weiter als 1,5 km entfernt ist. Dieser Alarm würde die Kreatur aus dem Schlaf wecken, ihre Konzentration aber ansonsten nicht stören. Der Erschaffer eines Bronzewächters ist die erste Kreatur, auf die er eingestellt ist; der Erschaffer kann diese Verbindung auf eine andere Kreatur weitergeben im Rahmen eines vierstündigen, 500 GM teuren Rituals.

Bronzewächter gehörten zu den häufigsten Thassilonischen Wächtern und waren in den alten Reichreichen Bakrakhan und Eurythnia weit verbreitet. Thassilonische Adelige und Magier nutzten diese Kreaturen, um ihre Schätze, magischen Laboratorien und Bibliotheken zu schützen.

Das Flammende Geschoss eines Bronzewächters ist heiß, brennt aber nur kurz. Dieses Konstrukt wird in der Regel so platziert, dass das Risiko, es könnte die Dinge in Brand setzen, die es eigentlich beschützen soll, minimiert wird.

Marmorwächter

Dieser große, humanoid Kopf aus poliertem Marmor hockt auf sechs Beinen. Seine glühenden grünen Augen starren intensive vor sich hin.

Marmorwächter **HG 4**

EP 1.200
N Kleines Konstrukt
INI +7; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 17 (+3 GE, +1 Größe, +6 natürlich)
TP 43 (6W10+10)
REF +5, **WIL** +2, **ZÄH** +2
Immunitäten Wie Konstrukte, Magie, Säure,

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Klettern 6 m
Nahkampf 2 Klauen +12 (1W4+5)
Fernkampf Lähmendes Geschoss +10 (Lähmung)
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 2; Konzentration –1)
Immer – *Magie entdecken*

SPIELWERTE

ST 20, **GE** 16, **KO** —, **IN** 1, **WE** 11, **CH** 5
GAB +6; **KMB** +10; **KMV** 23 (31 gegen Zu-Fall-bringen)
Talente Fähigkeitsfokus (Lähmendes Geschoss), Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Verbesserte Initiative
Fertigkeiten Heimlichkeit +10, Klettern +13, Wahrnehmung +6
Sprachen Thassilonisch (kann nicht sprechen)

Besondere Eigenschaften Starre, Wachsam

LEBENSWEISE

Umgebung Jede
Organisation Einzelgänger, Paar oder Trupp (3–7)
Schätze Keiner

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Immunität gegen Magie (AF) Ein Marmorwächter ist immun gegen Zauber oder zauberähnliche Fähigkeiten, die Zauberresistenz gestatten, mit der Ausnahme von Effekten der Unterart Elektrizität.

Lähmendes Geschoss (ÜF) Als Standard-Aktion kann ein Marmorwächter ein bolzenförmiges, grünliches Energiegeschoss als Berührungsangriff im Fernkampf mit einer Höchstreichweite von 9 m abfeuern. Eine von diesem Strahl getroffene Kreatur, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 12 bestehen, um nicht für 1W6 Runden gelähmt zu werden. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Wachsam (ÜF) Ein Marmorwächter kann einfache Befehle befolgen und Eindringlinge identifizieren. Er besitzt zudem die Fähigkeit, seinen Erschaffer oder eine andere Kreatur, auf welche er eingestellt ist, zu alarmieren. Wenn ein Marmorwächter einen Eindringling entdeckt, kann die Kreatur, auf die er eingestellt ist, auf einen von zwei Wegen erreichen: Der Wächter kann ein lautes Geräusch erzeugen, welches wie eine Glocke oder ein Gong klingt und 150 m weit zu hören ist. Alternativ kann er einen mentalen Alarm an die Kreatur aussenden, mit der er verbunden ist, solange diese nicht weiter als 1,5 km entfernt ist. Dieser Alarm würde die Kreatur aus dem Schlaf wecken, ihre Konzentration aber ansonsten nicht stören. Der Erschaffer eines Marmorwächters ist die erste Kreatur, auf die er eingestellt ist; der Erschaffer kann diese Verbindung auf eine andere Kreatur weitergeben im Rahmen eines vierstündigen, 500 GM teuren Rituals.

Marmorwächter wurden aufgrund ihrer Fähigkeit geschätzt, Eindringlinge nicht nur aufzuspüren, sondern auch mit lähmenden Geschossen festsetzen zu können. Dieser letzte Effekt hält aber nur vorübergehend an, so dass der Erschaffer oder die Kreatur, auf die der Wächter eingestellt ist, und die er alarmiert, ihre anderen Wachen in Marsch setzen muss, um Eindringlinge angemessen zu überwältigen und zu fesseln.

Konstruktion

Auch wenn die genauen Herstellungsprozesse der Grundform nach verwandten Materialien unterschiedlich sind, ist der Belebungsprozess bei allen grob identisch. Jeder Wächter muss sehr detailreich gearbeitet sein, ehe er verzaubert und magischen Ölen im Wert von 1.000 GM ausgesetzt wird.

Bronzewächter

ZS 10; **Preis** 21.000 GM
Konstruktion
Voraussetzungen Konstrukt herstellen, *Alarm*, *Begrenzter Wunsch*, *Geas/Auftrag*, *Magie entdecken*, *Sengender Strahl*; Erschaffer muss wenigstens ZS 10 besitzen; **Fertigkeiten** Handwerk (Bildhauer) SG 18; **Kosten** 11.000 GM

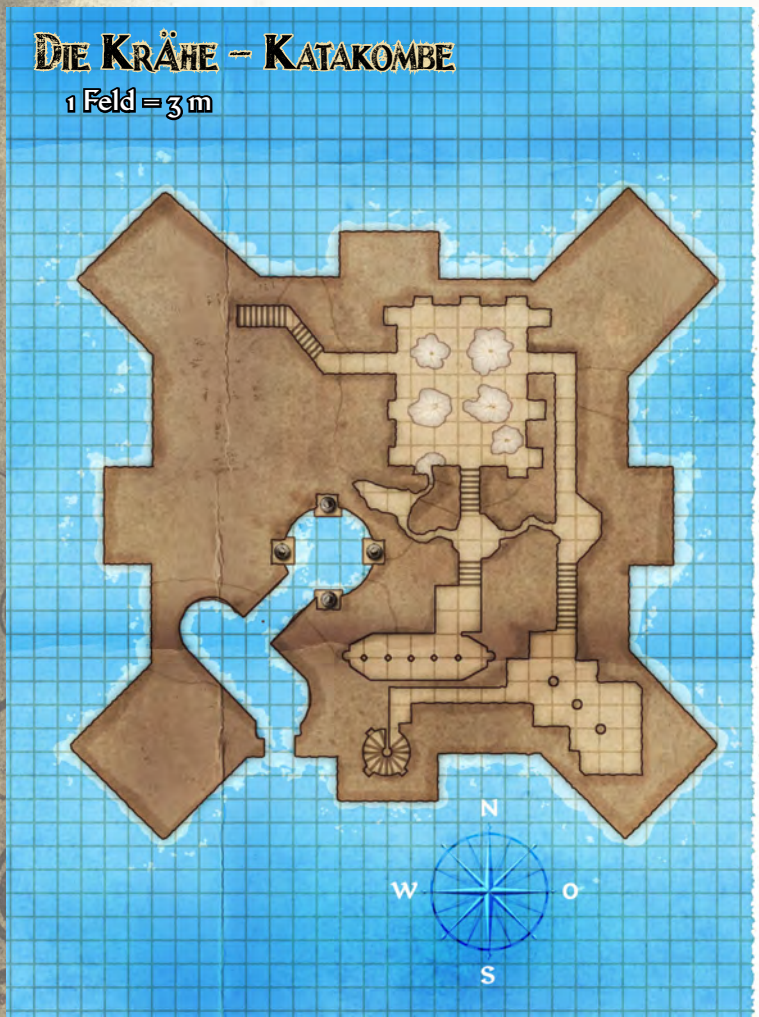
Marmorwächter

ZS 12; **Preis** 24.000 GM
Konstruktion
Voraussetzungen Konstrukt herstellen, *Alarm*, *Begrenzter Wunsch*, *Geas/Auftrag*, *Magie entdecken*, *Stein formen*; Erschaffer muss mindestens ZS 12 besitzen; **Fertigkeiten** Handwerk (Bildhauer) SG 20; **Kosten** 12.500 GM




N
W
O
S
Erdgeschoss

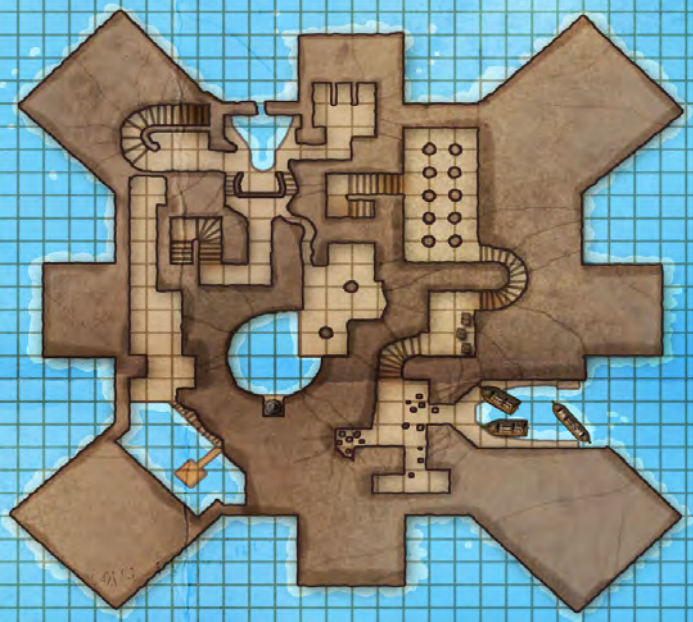

Natalyas Versteck
1 Feld = 1,50 m
Dachboden


Die Krähe – Katakombe
1 Feld = 3 m
N
W
O
S


N
W
O
S
Die Krähe – Gewölbe
1 Feld = 3 m

Die Krähe

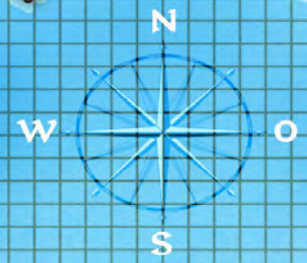
1 Feld = 3 m



Erste Ebene

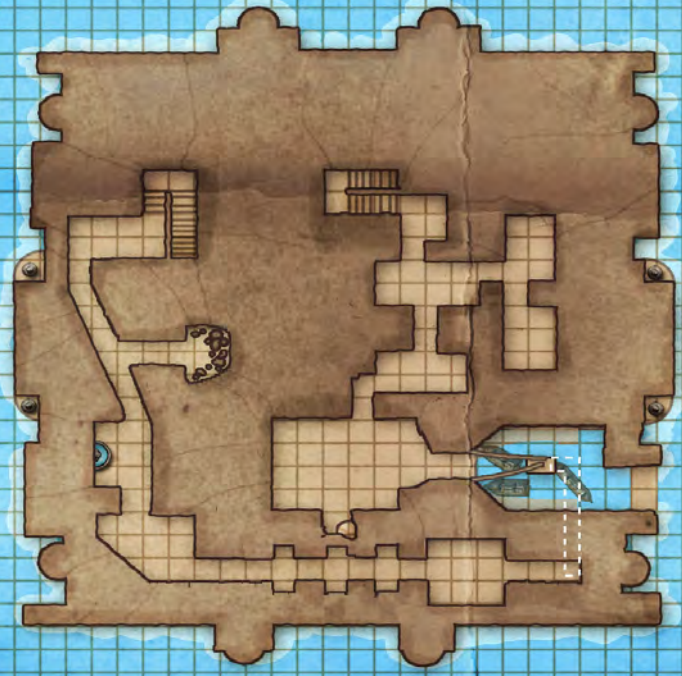


Zweite Ebene

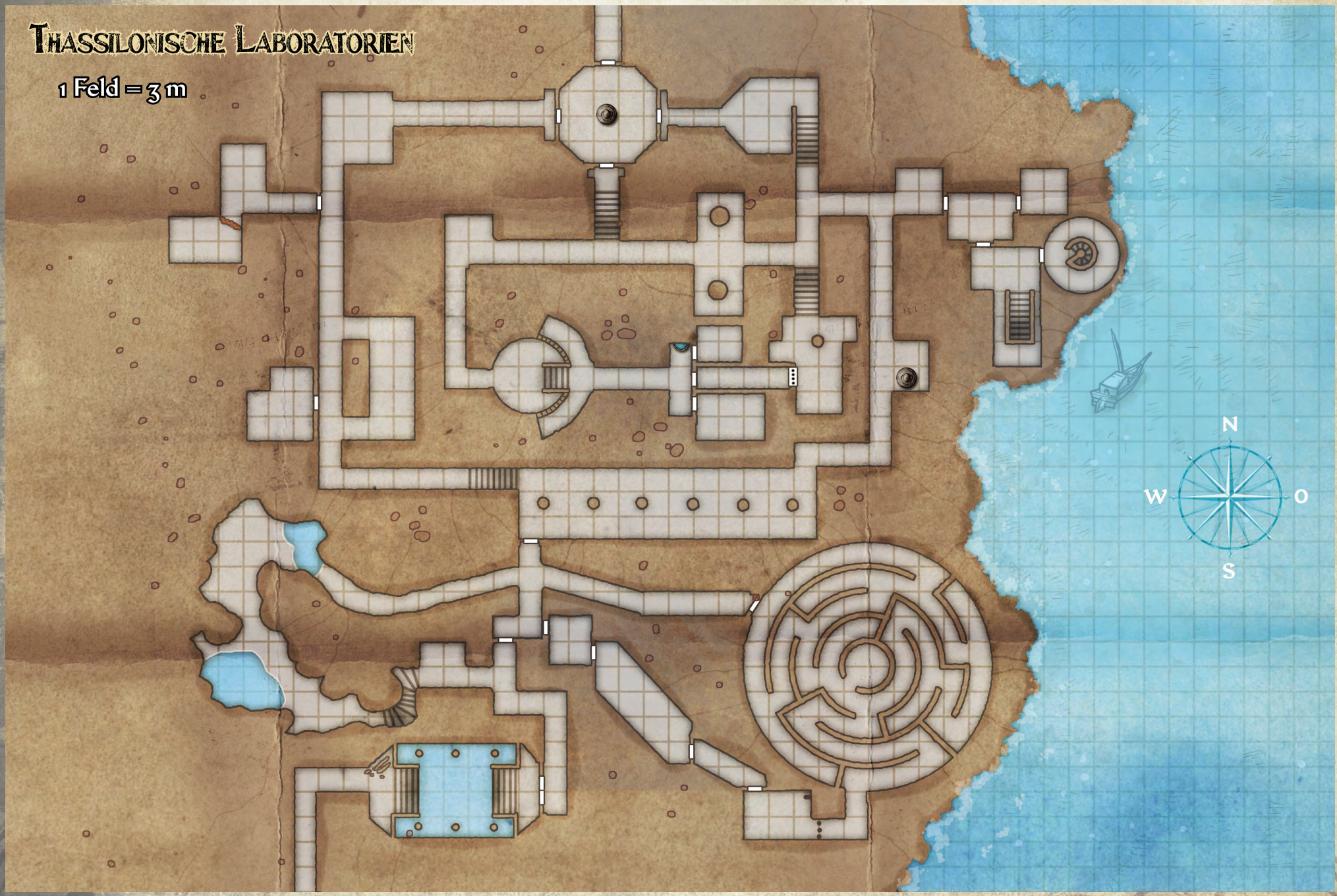


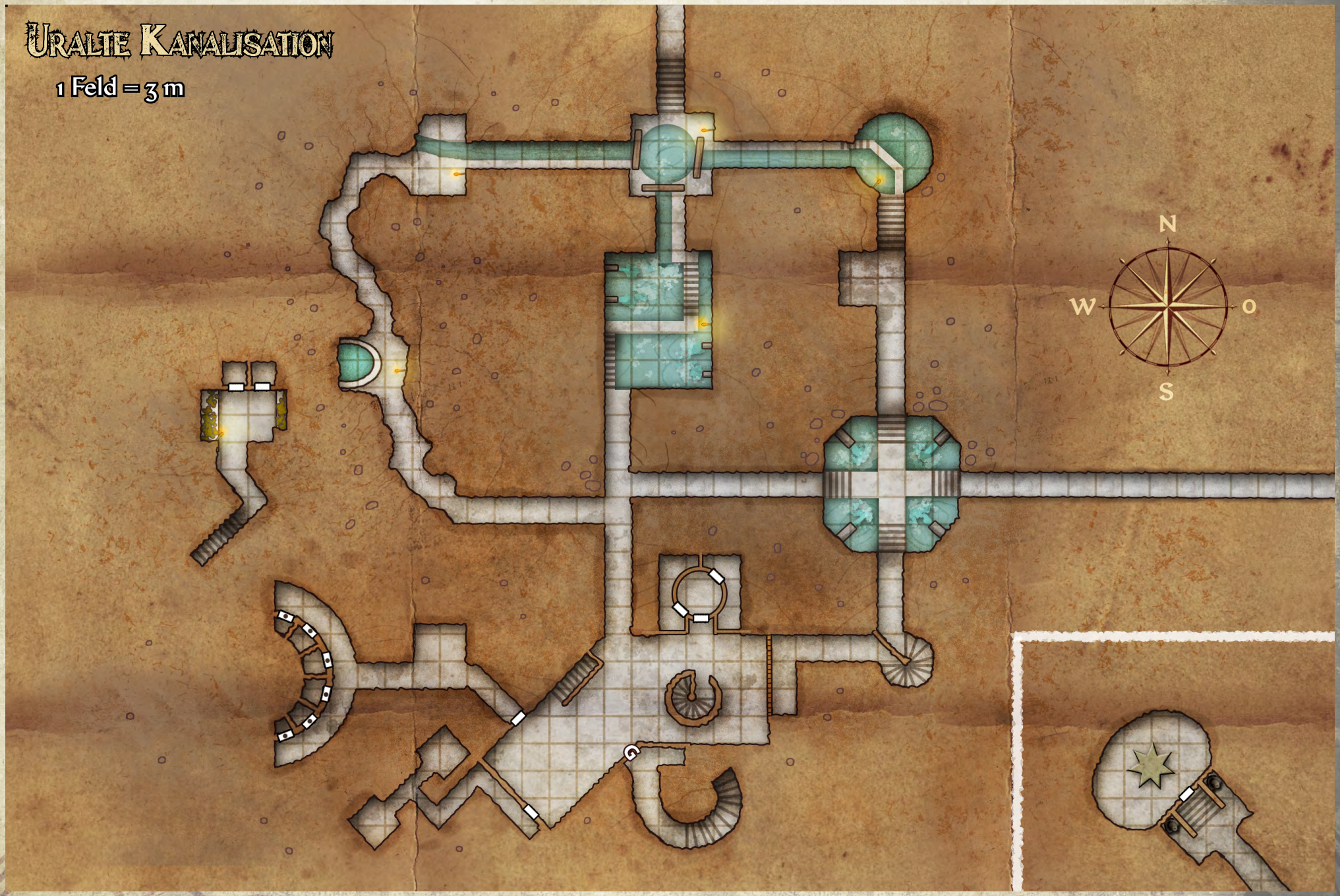


Dritte Ebene



Vierte Ebene


Thassilonische Laboratorien
1 Feld = 3 m
N
W
O
S

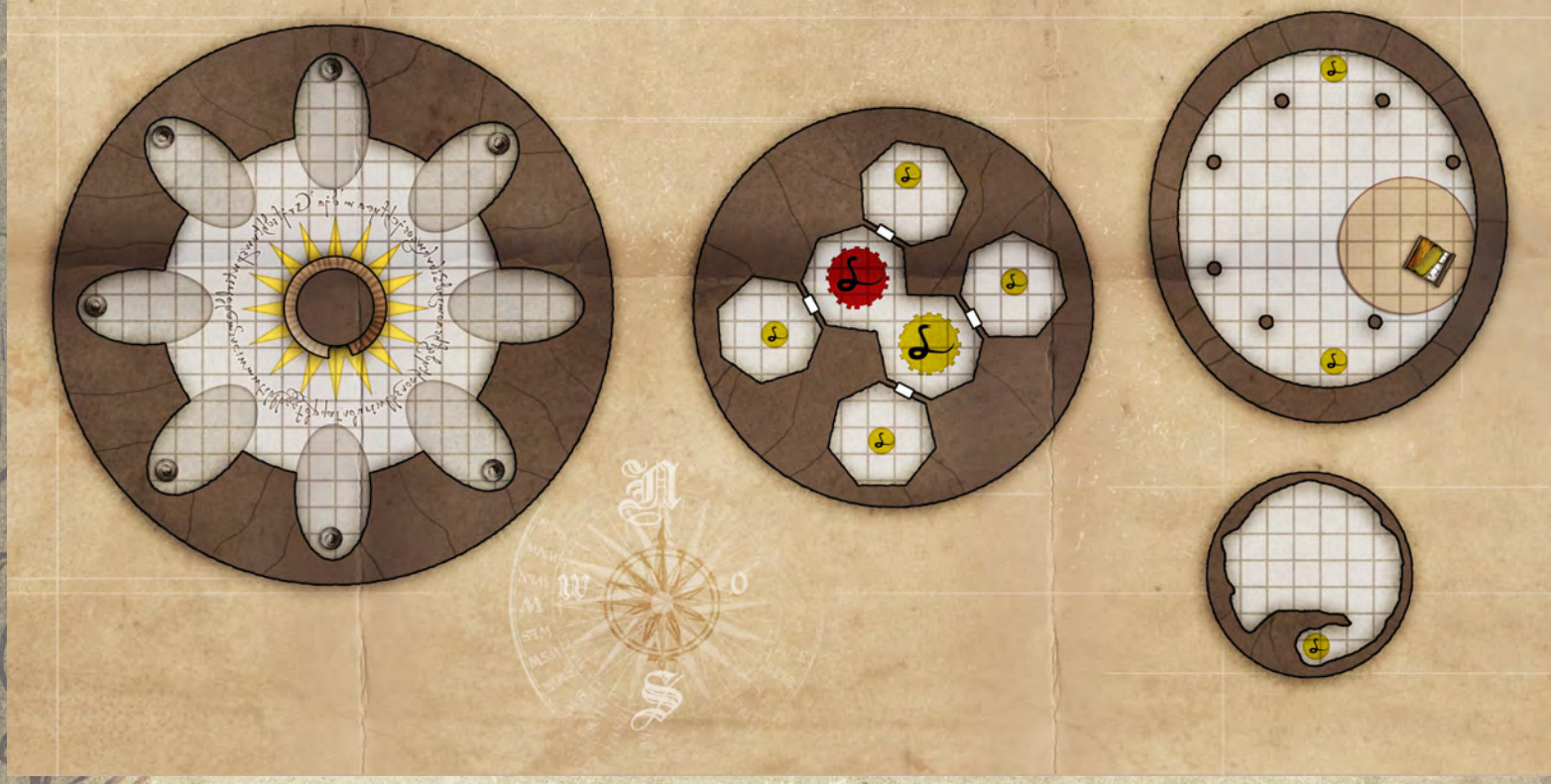

Uralte Kanalisation
1 Feld = 3 m
N
W
O
S

Das Liebfrauenkap

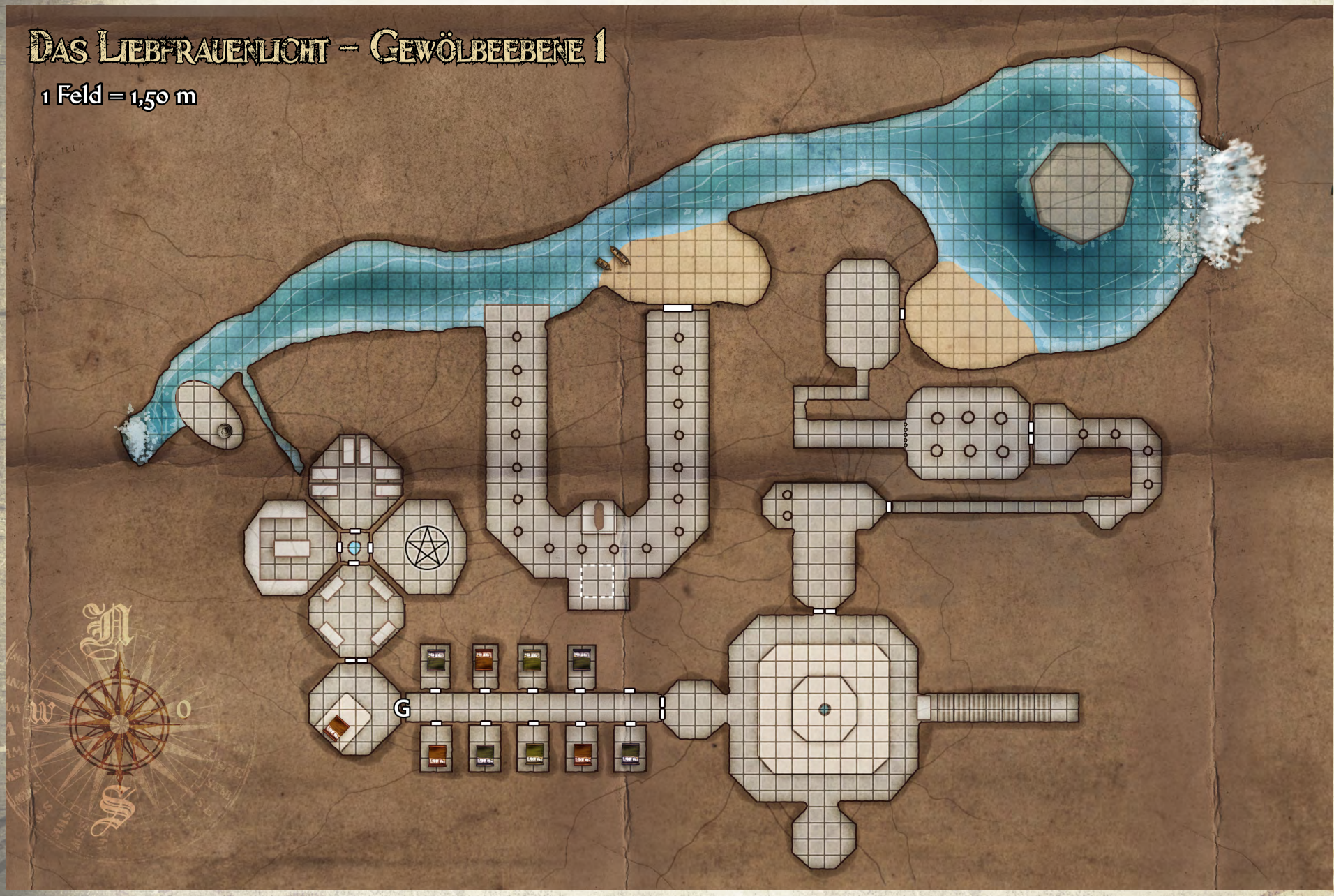


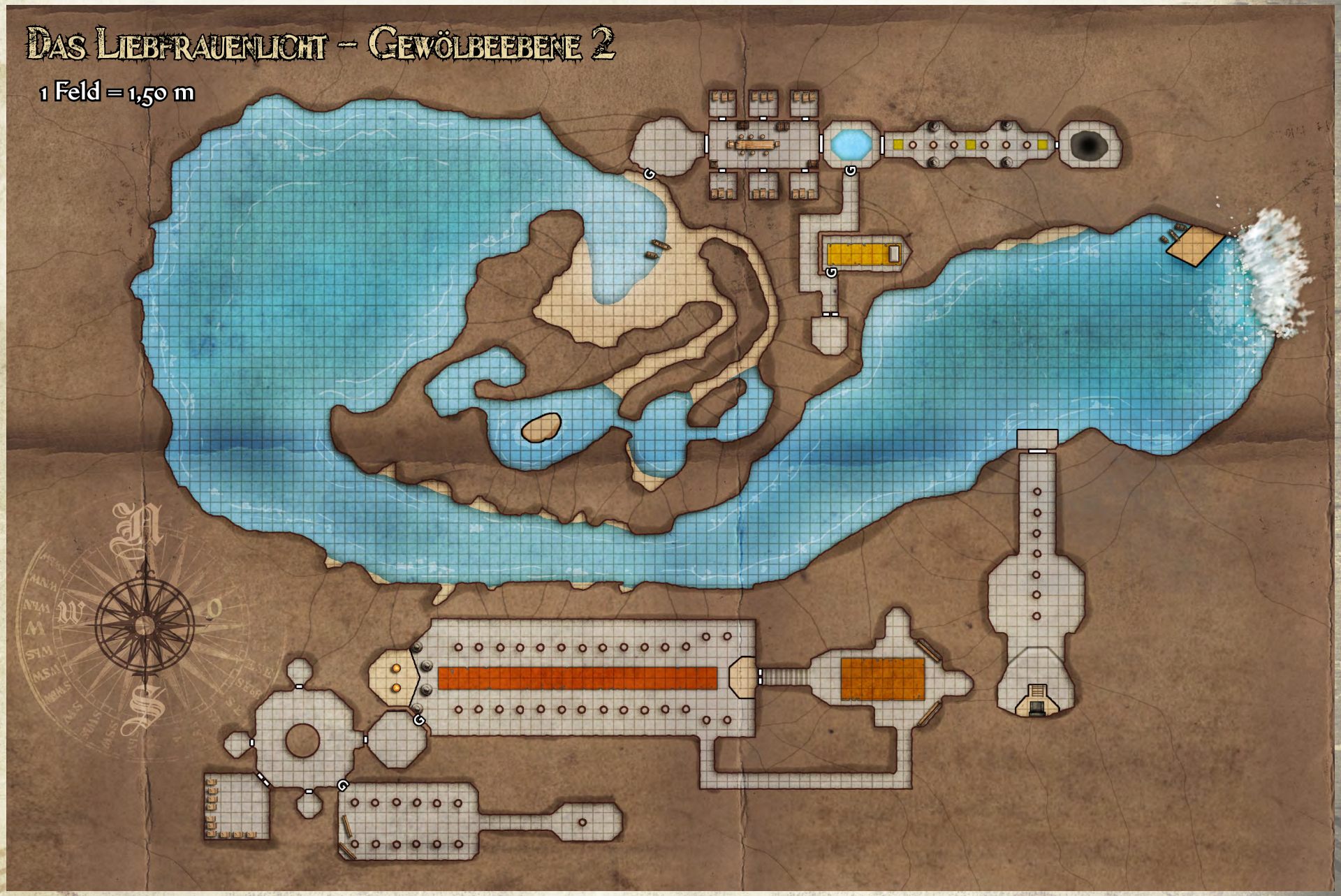
Das Liebfrauenlicht – Obere Ebene

1 Feld = 1,50 m




Bereich B
Bereich D
Bereich E
Bereich F
Bereich G
Bereich H
Bereich I
Bereich J


Das Liebfrauenlicht – Gewölbeebene 1
1 Feld = 1,50 m
G


Das Liebfrauenlicht – Gewölbeebene 2
1 Feld = 1,50 m


KAER MAGA
150 m
ORIAT
VERSCHLAG
Bresche
Die Traumsäulen
WIDERSINN
ANKAR-TE
Zur schlechten Ausrede
Die weiße Dame
BIES
DER TIEFMARKT
DAS HOSPIZ
Das Hauptquartier der Dämmerwache
Der Augurentempel
Der Brennofen
HOCHSCHACHT
Das hängende Herrenhaus
Die Theraspitze
Gadkas magische Merkwürdigkeiten
Das Ungebrochene Rad
TARHIEL-PROMENADE
ABGRUND
KASKADE
N

Das Hängende Herrenhaus

1 Feld = 1,50 m

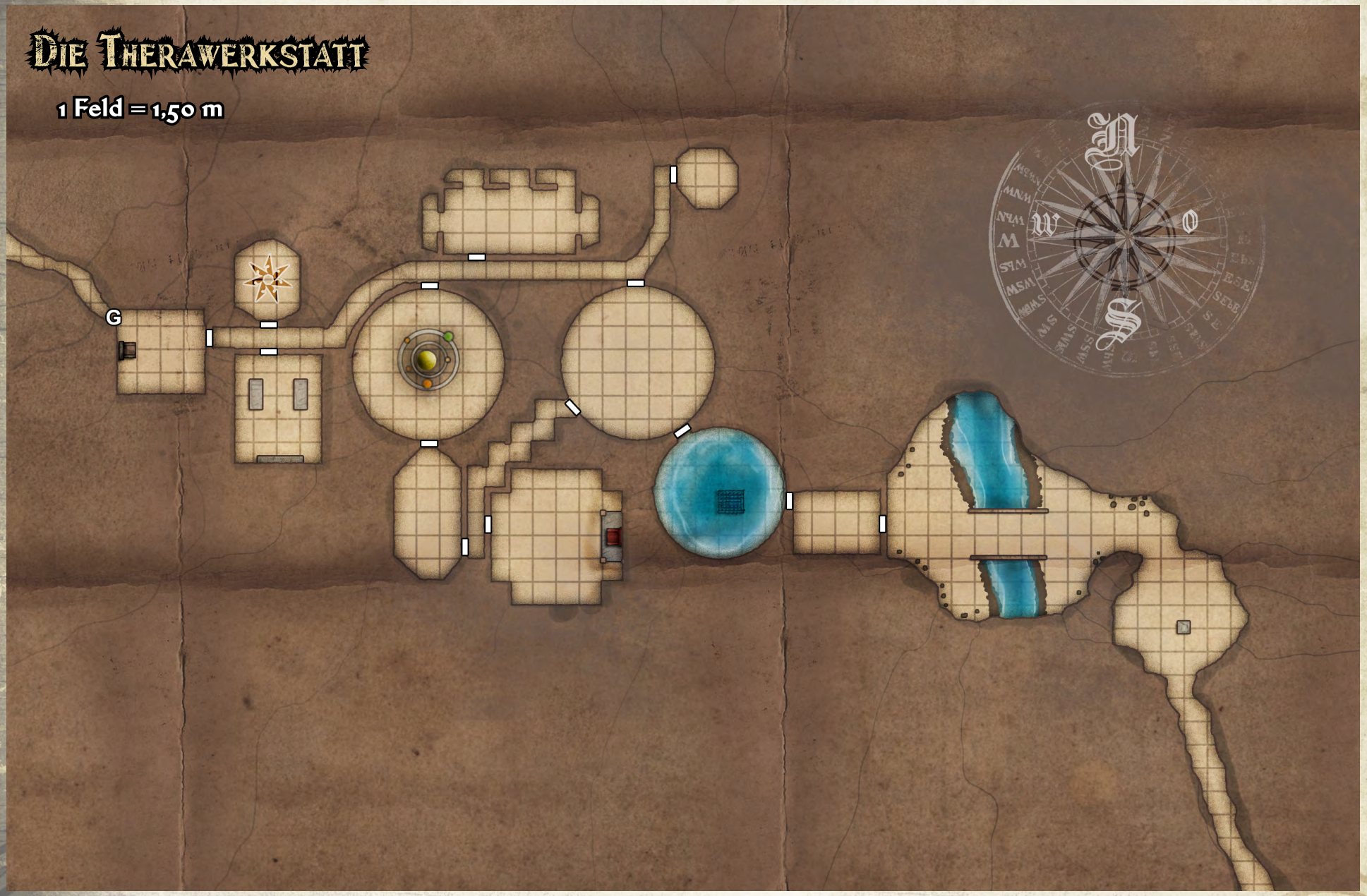






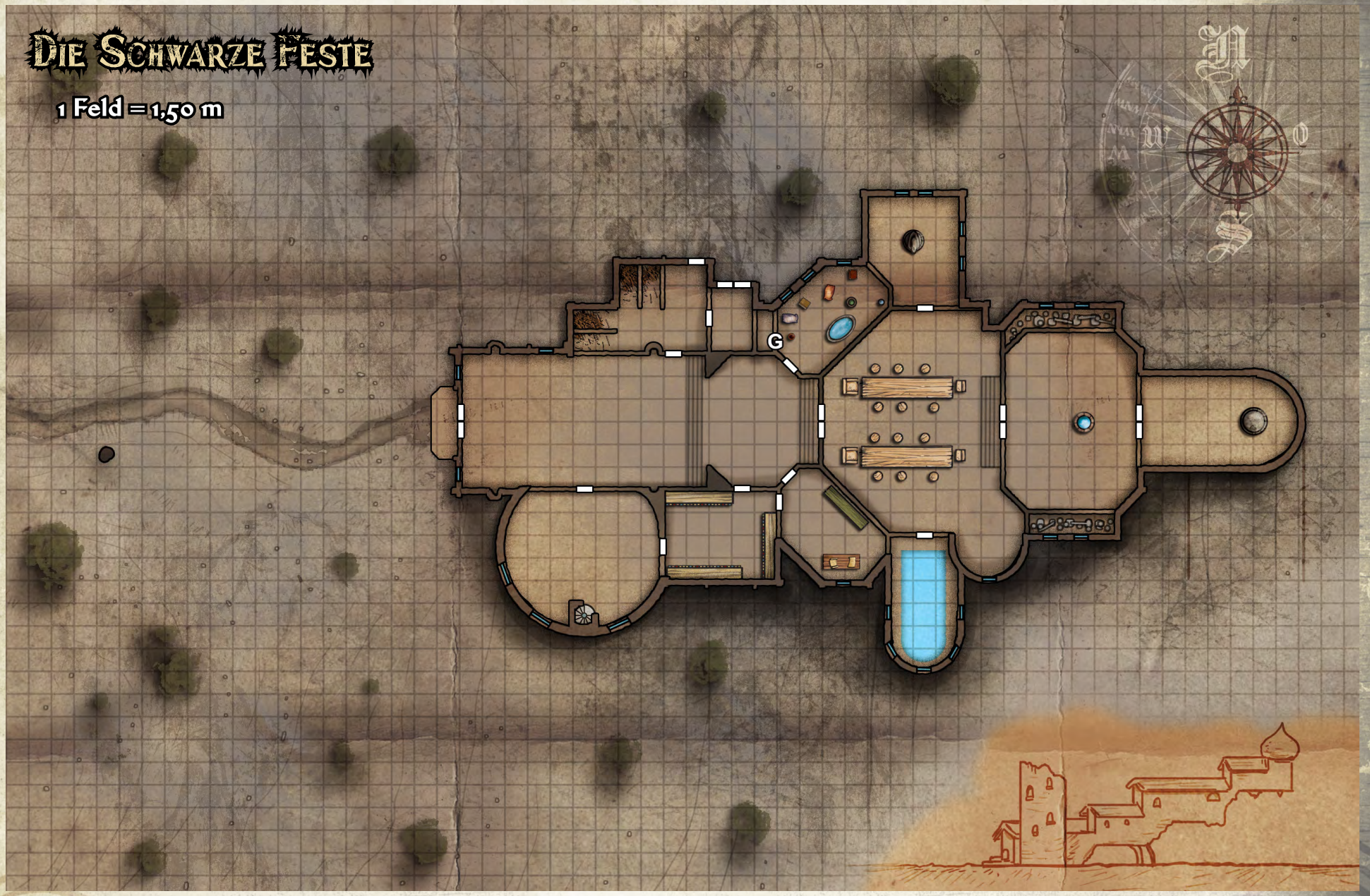


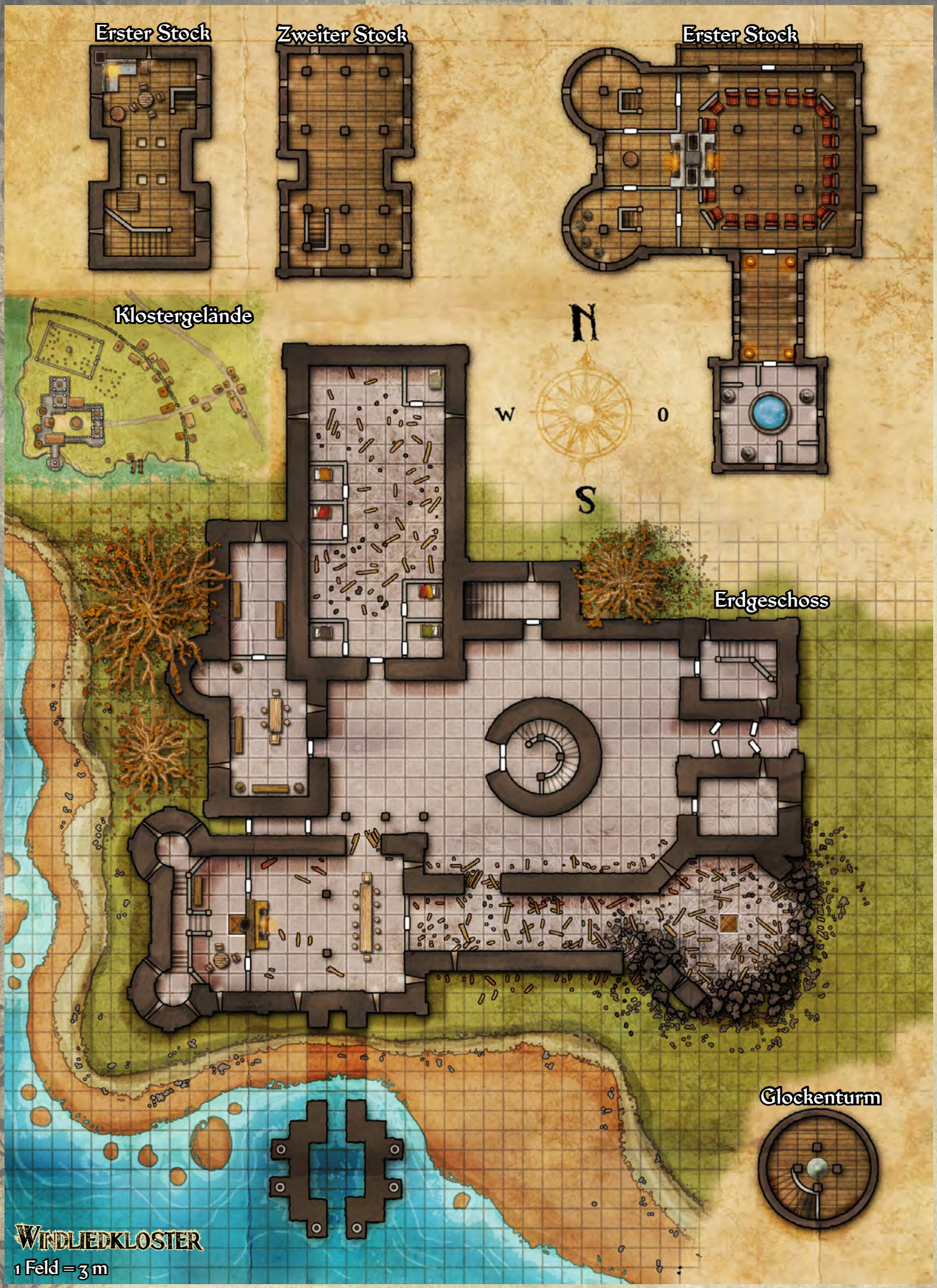


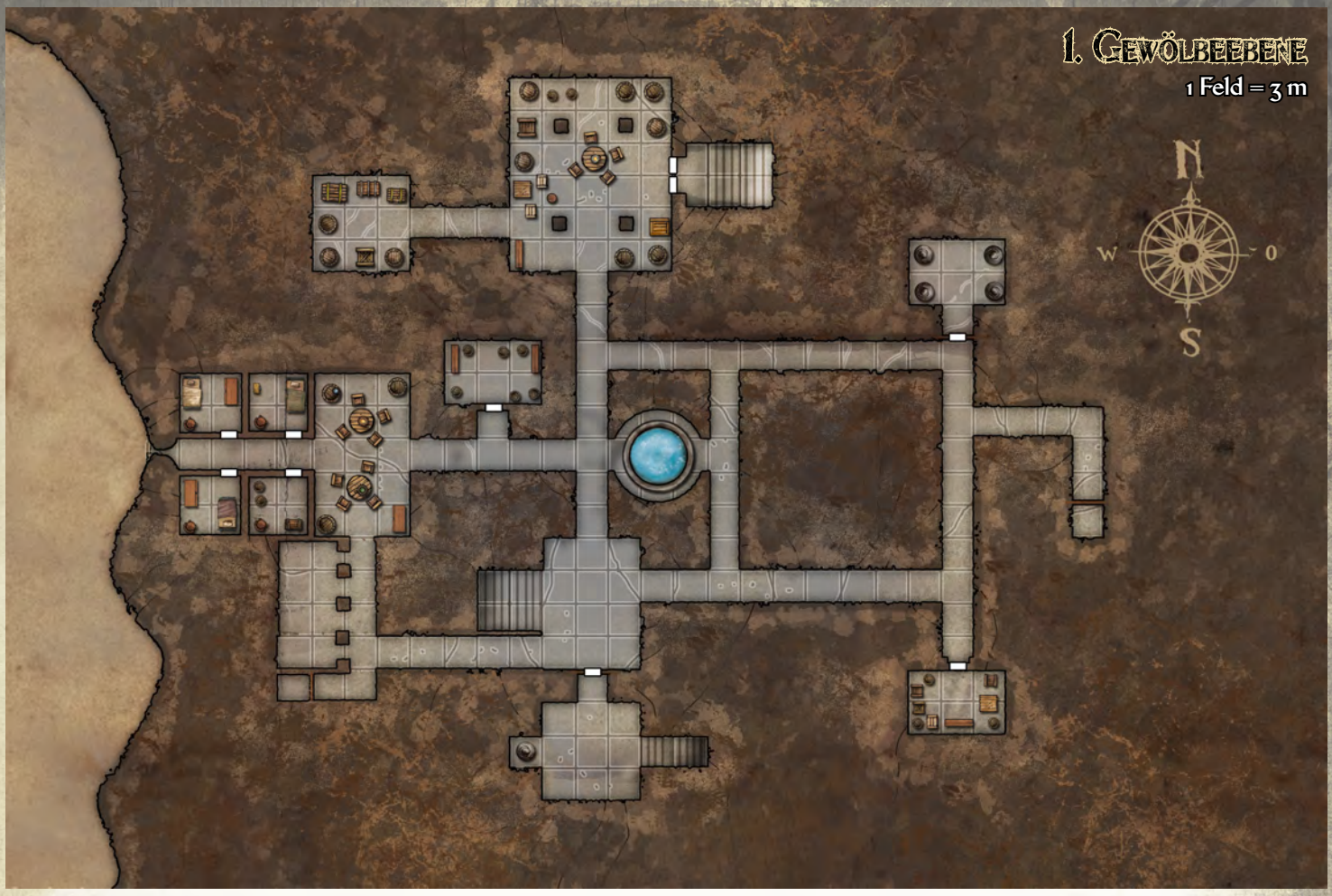

Die Therawerkstatt
1 Feld = 1,50 m
G
N
O
S
W

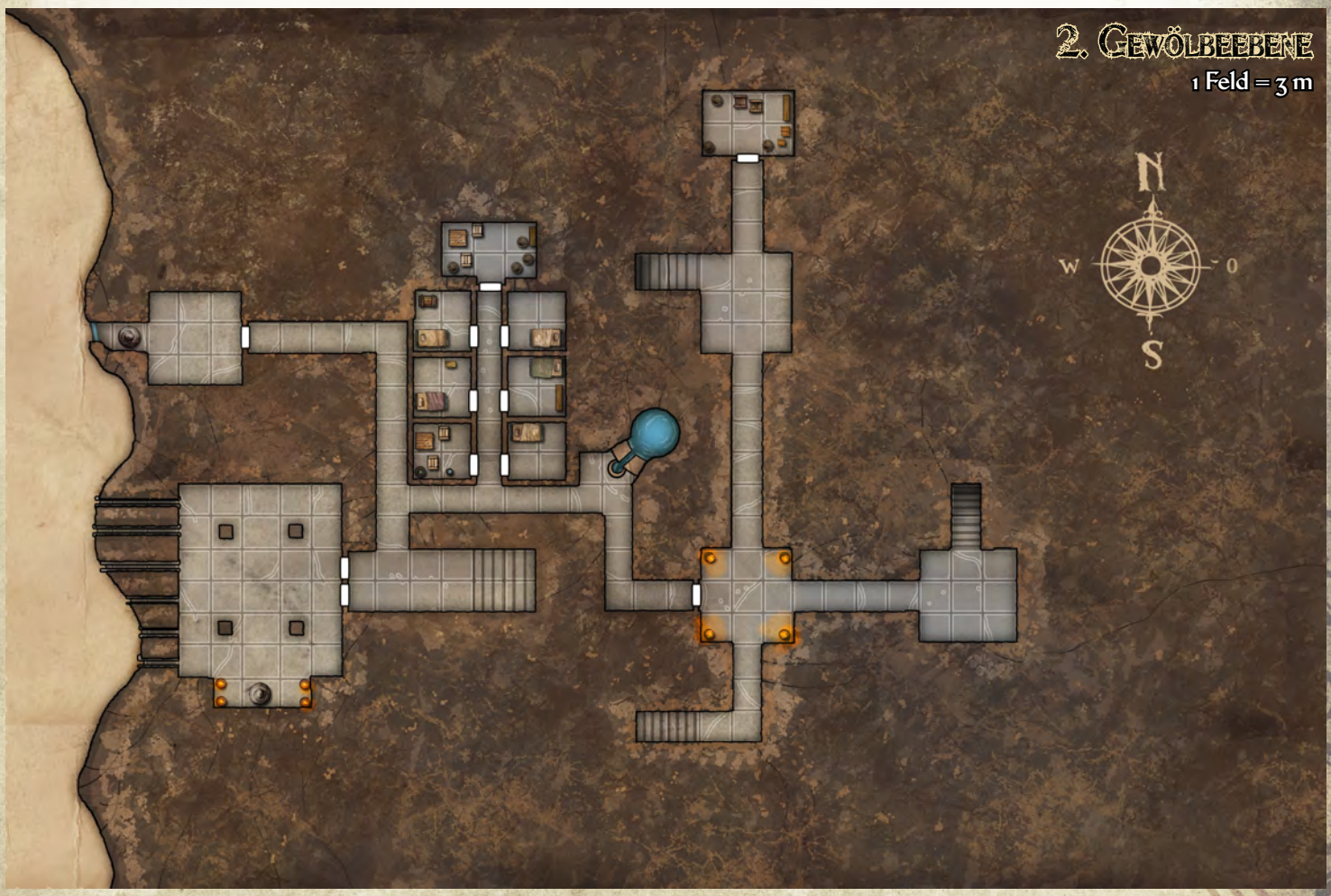
Die Schwarze Feste

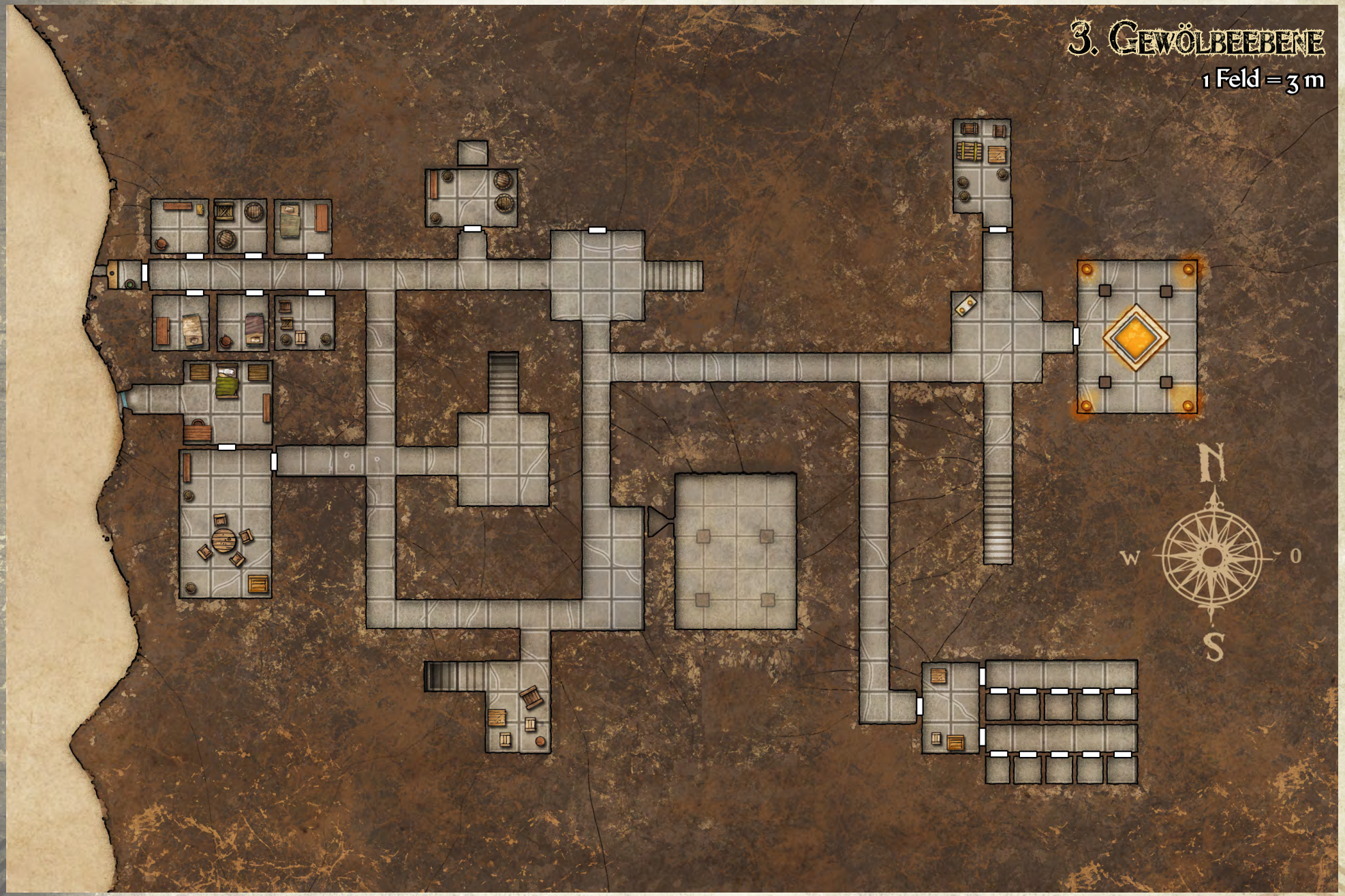
1 Feld = 1,50 m

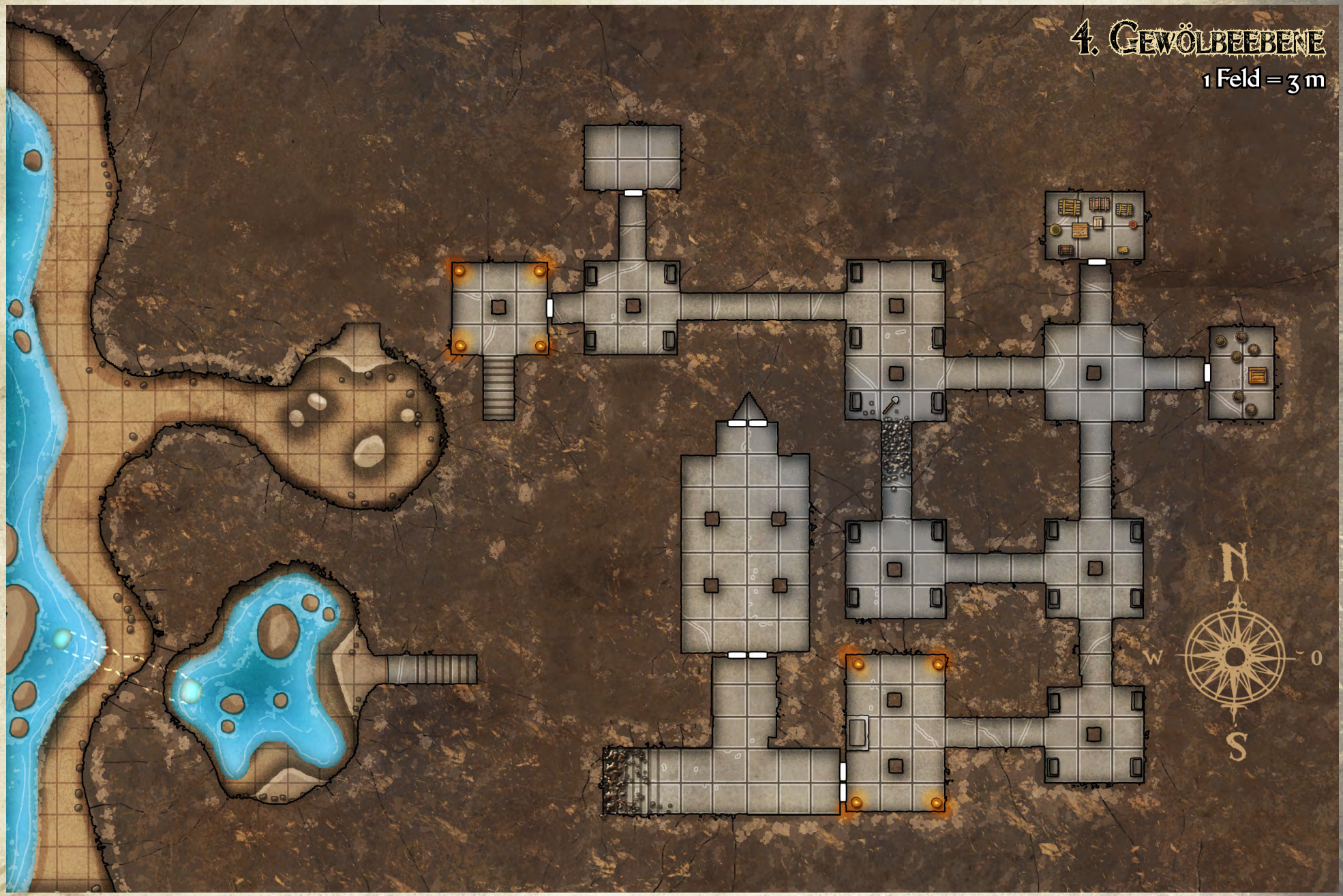



Erster Stock
Zweiter Stock
Erster Stock
Klostergelände
N
W
O
S
Erdgeschoss
Glockenturm
Windliedkloster
1 Feld = 3 m


1. Gewölbeebene
1 Feld = 3 m
N
W
O
S

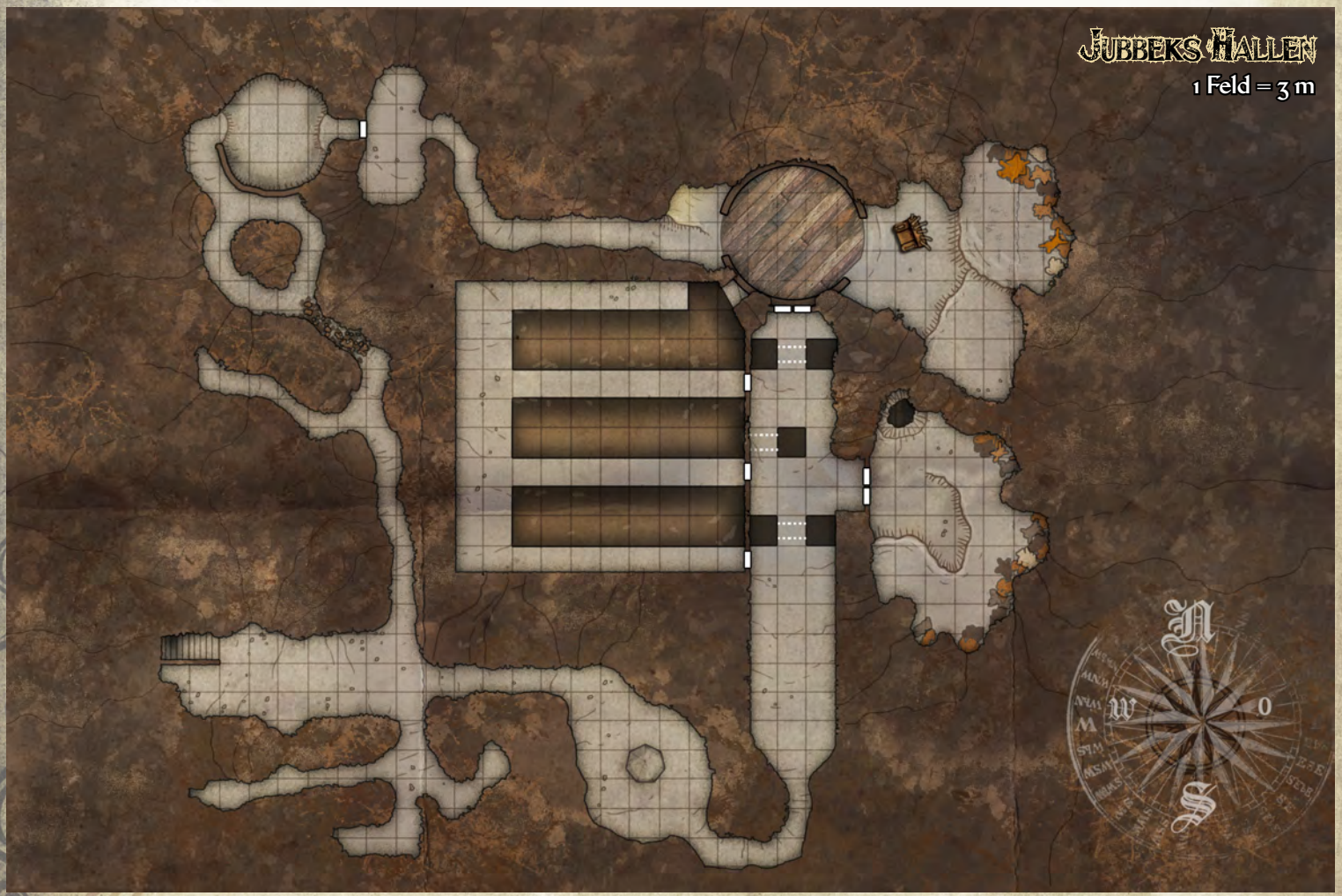

2. Gewölbeebene
1 Feld = 3 m
N
W
O
S

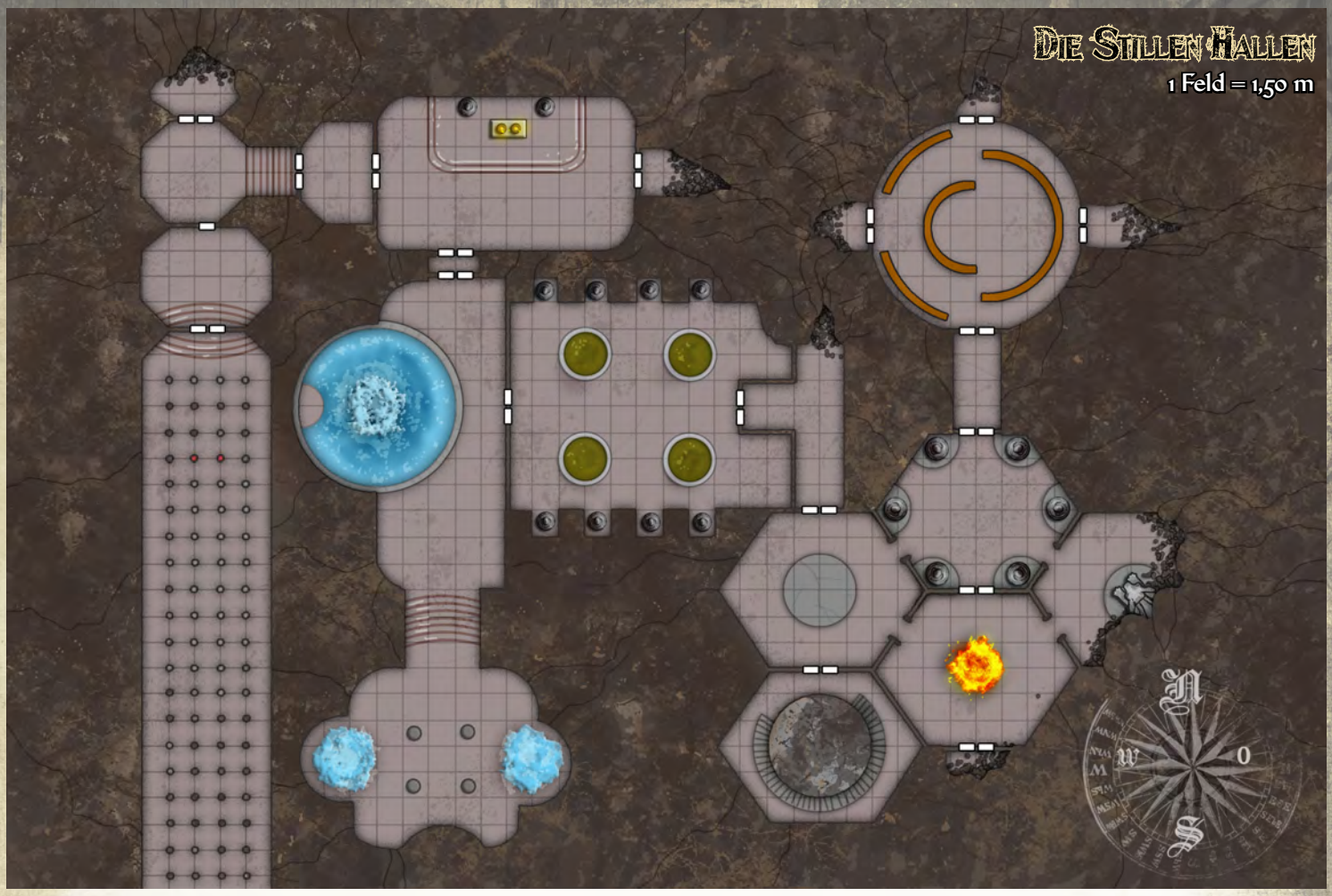

3. Gewölbeebene
1 Feld = 3 m
N
W
O
S

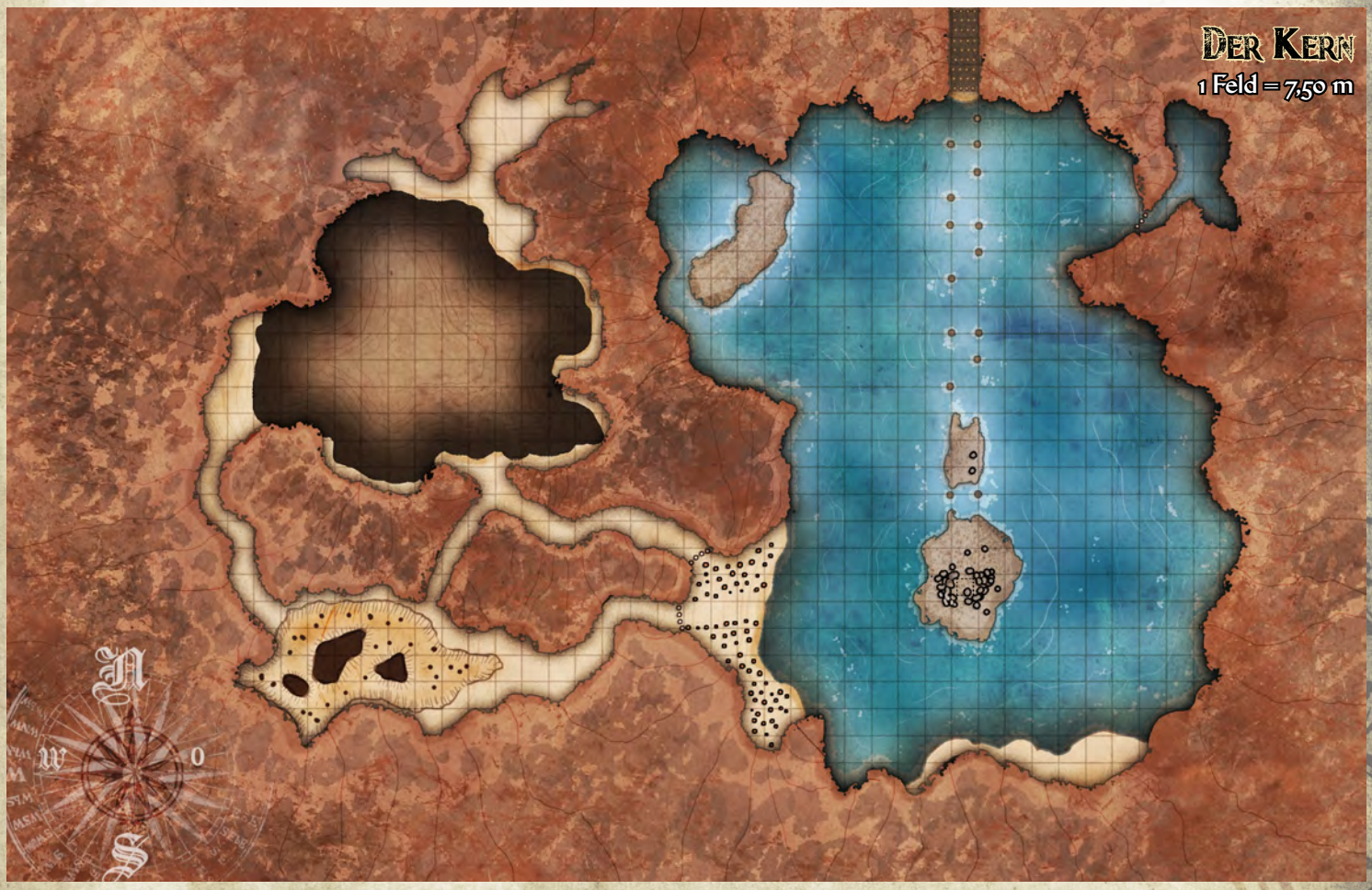

4. Gewölbeebene
1 Feld = 3 m
N
W
O
S

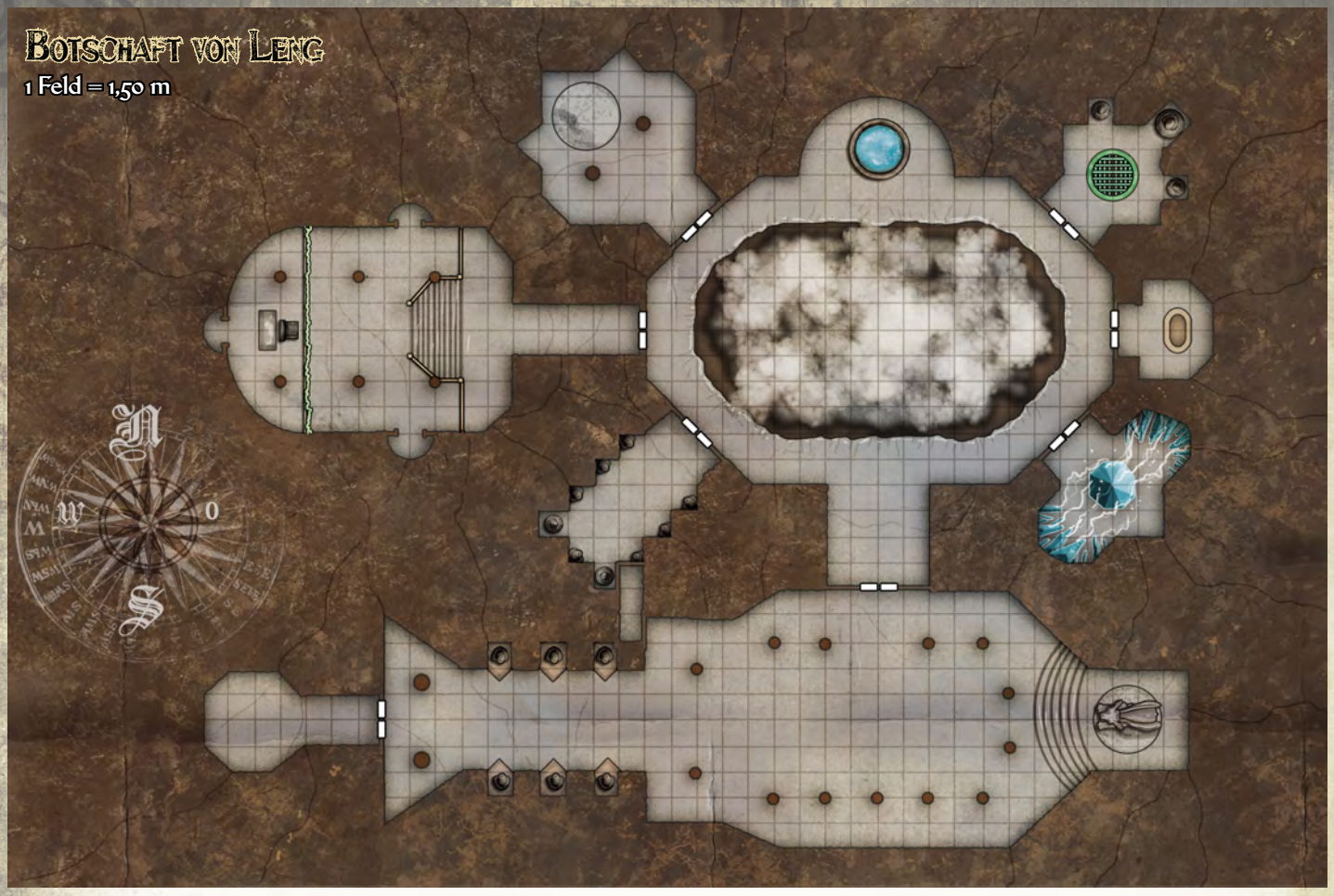

Schuldorn & Umgebung
1 Feld = 6 m

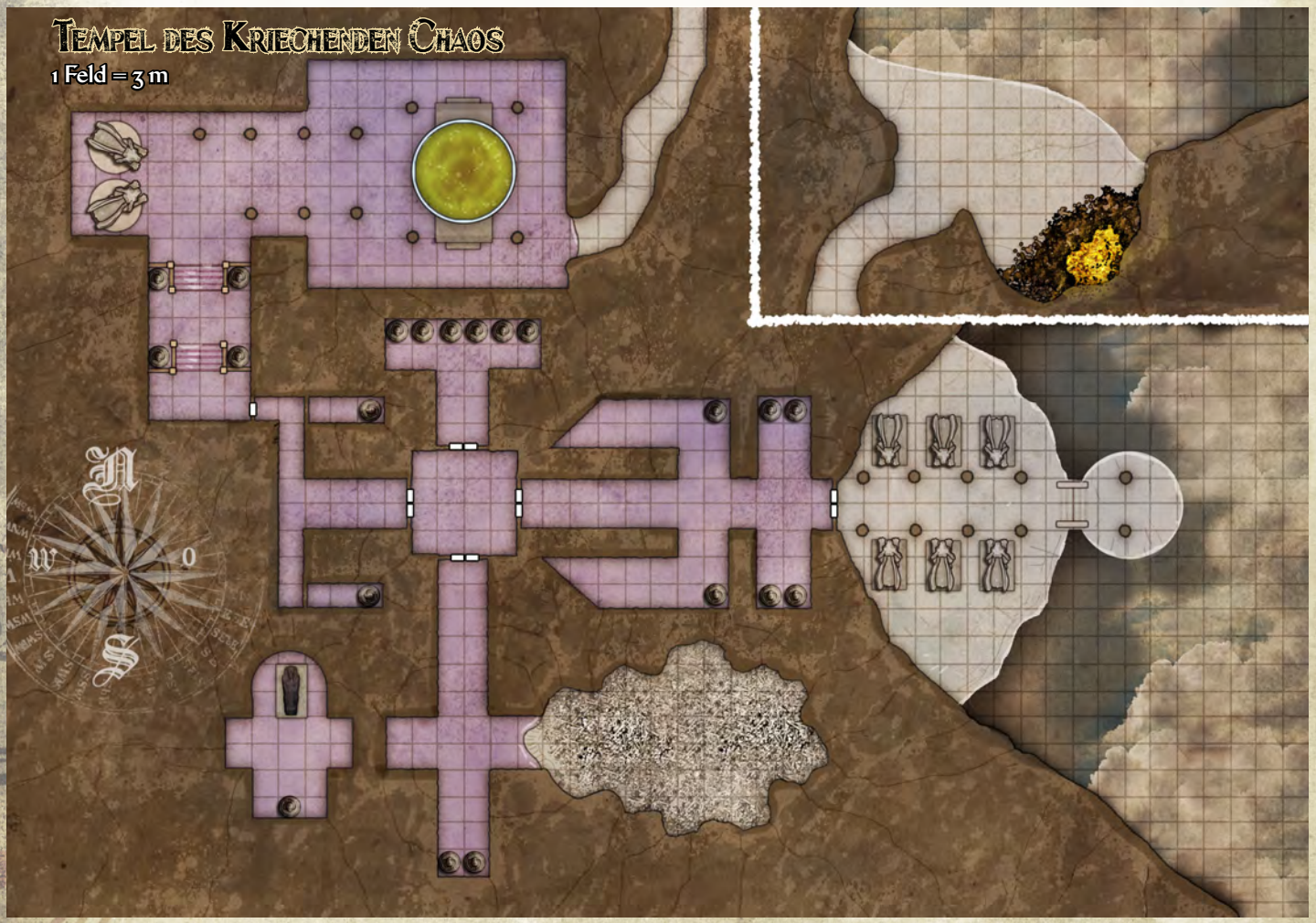

Jubbeks Lager
1 Feld = 3 m
N
W
O
S

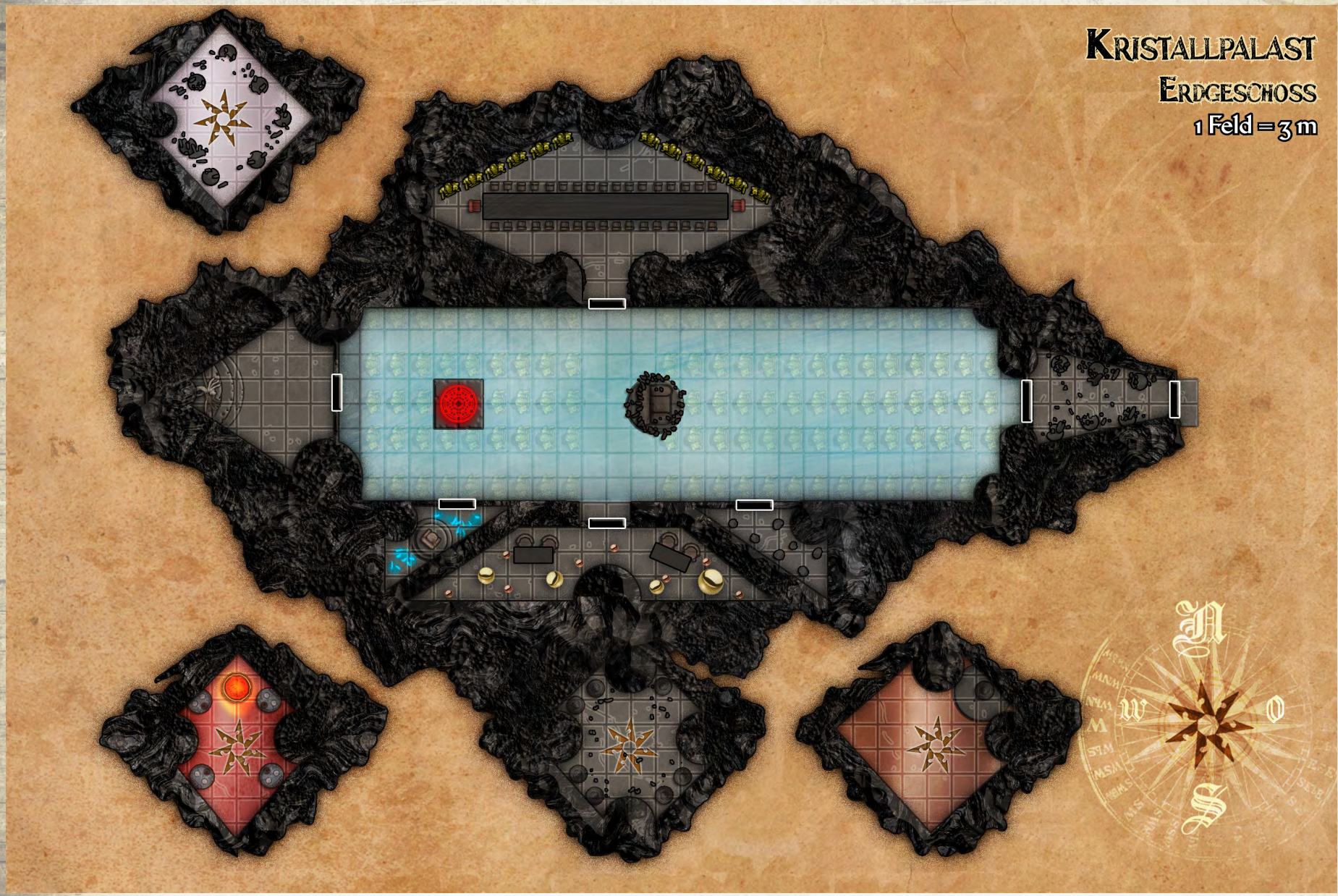

Jubbeks Hallen
1 Feld = 3 m
N
W
O
S

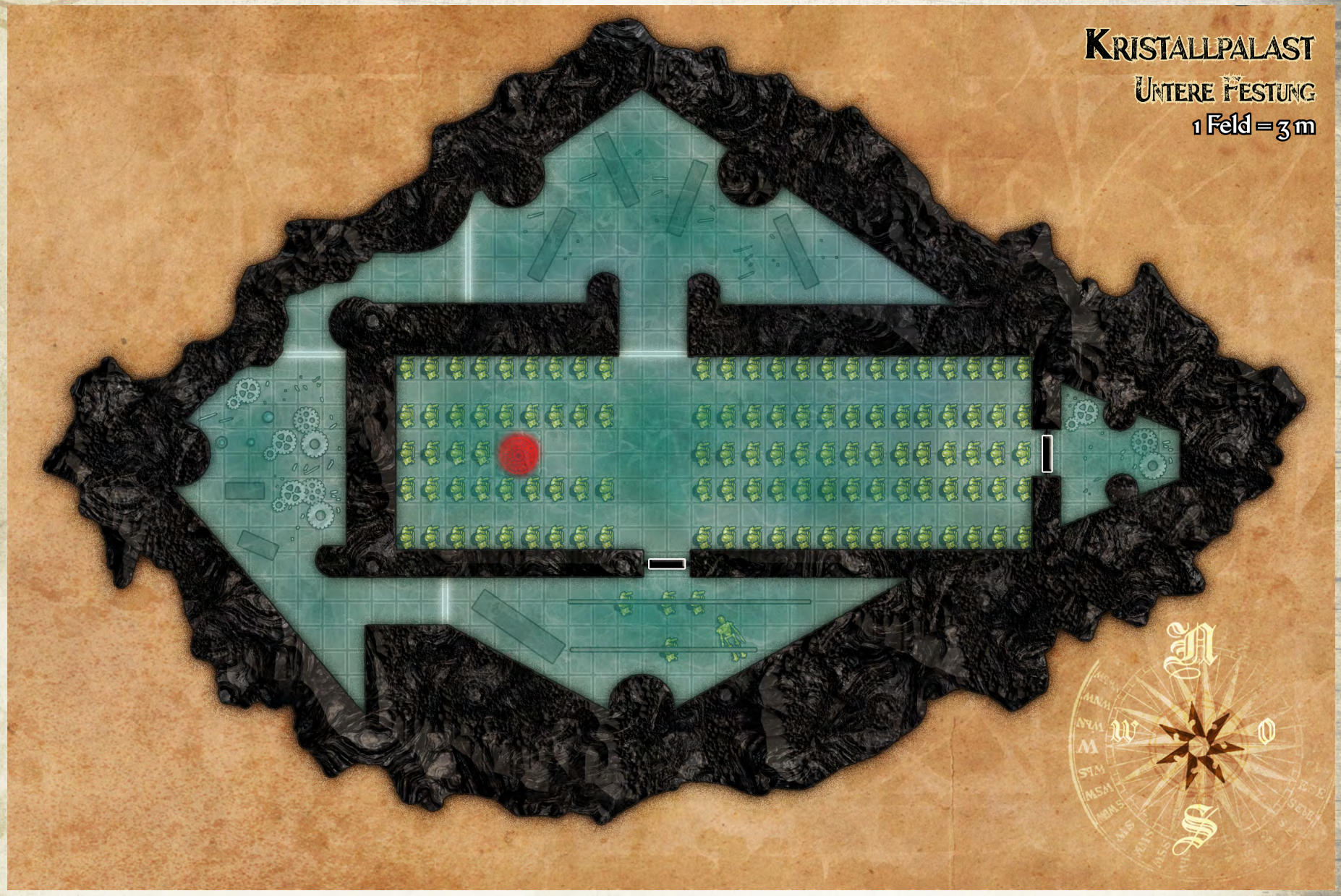

Die Stillen Hallen
1 Feld = 1,50 m
N
W
O
S


Der Kern
1 Feld = 7,50 m
N
W
O
S


Botschaft von Leng
1 Feld = 1,50 m
N
W
O
S


Tempel des Kriechenden Chaos
1 Feld = 3 m
N
W
O
S


Kristallpalast
Erdgeschoss
1 Feld = 3 m
N
O
S
W

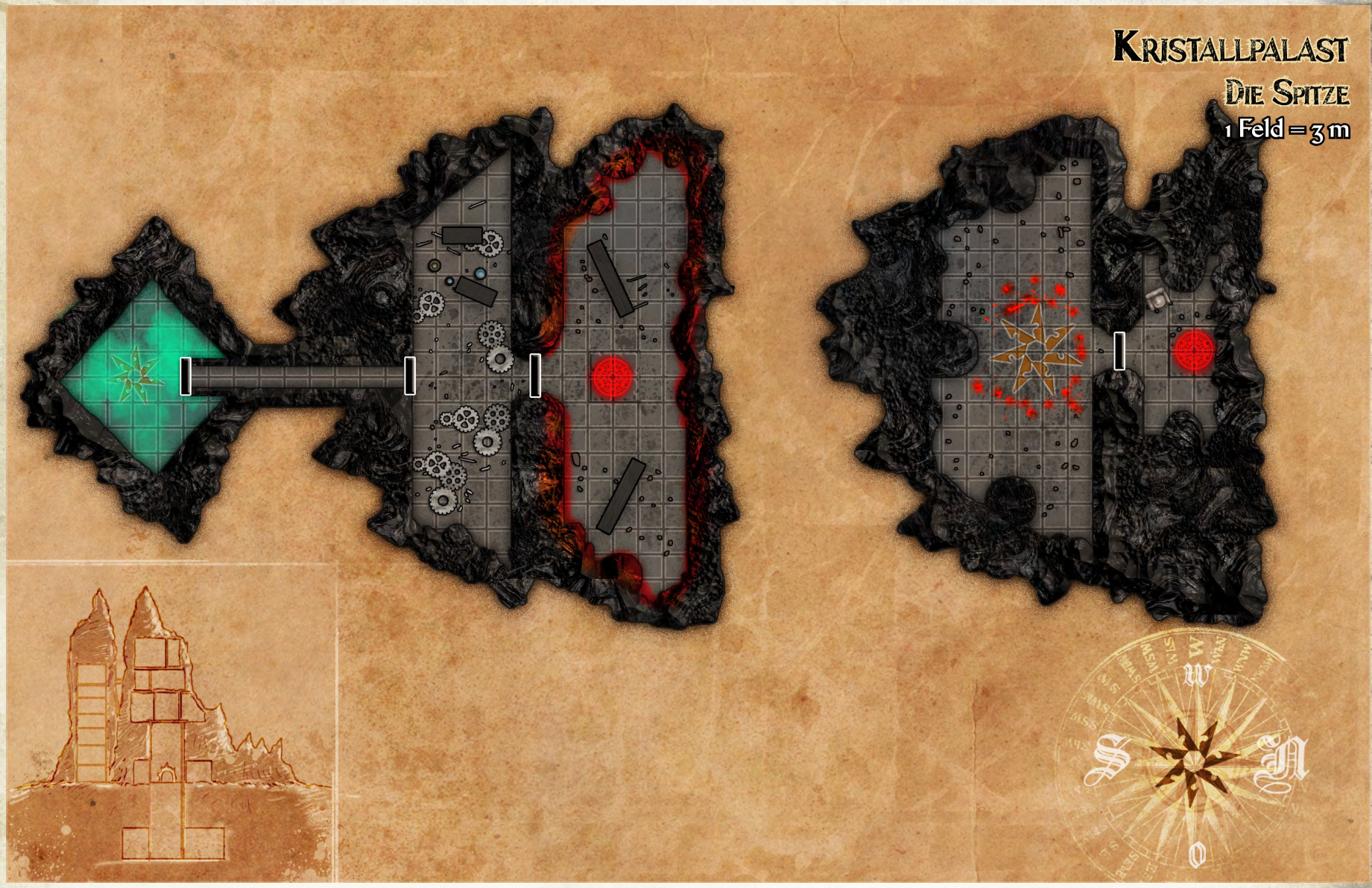

Kristallpalast
Untere Festung
1 Feld = 3 m
N
W
O
S


Kristallpalast
Obergeschoss
1 Feld = 3 m
N
O
S
W

Kristallpalast

Die Spitze

1 Feld = 3 m



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.

Abyssal Larva from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author Scott Greene.

Cave Fisher from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author Scott Greene, based on original material by Lawrence Schick.

Cave Moray from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Devil, Nupperibo from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Iron Cobra from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author Scott Greene, based on original material by Philip Masters.

Mite from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Authors Scott Greene and Skeeter Green, based on original material by Ian Livingstone and Mark Barnes.

Poltergeist from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Lewis Pulsipher.

Rot Grub from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Authors: Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Skulk from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Simon Muth.

Pathfinder Adventure Path #61: *Shards of Sin* © 2012, Paizo Publishing, LLC; Author: Greg A. Vaughan. Deutsche Ausgabe: Scherben der Sünde von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.

Advanced Bestiary © 2004, Green Ronin Publishing, LLC; Author: Matt Sernett.

The Book of Fiends © 2003, Green Ronin Publishing; Authors: Aaron Loeb, Erik Mona, Chris Pramas, and Robert J. Schwalb.

Abyssal Larva from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author Scott Greene.

Ascomoid from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Aurumvorax from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax

Basidirond from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Blindheim from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author Scott Greene, based on original material by Roger Musson.

Caryatid Column from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author Scott Greene, based on original material by Jean Wells.

Cave Fisher from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author Scott Greene, based on original material by Lawrence Schick.

Cave Moray from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Corpse Orgy from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene.

Crystallis from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene.

Daemon, Piscodaemon from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Demon, Alu- from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax

Devil, Nupperibo from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Hydrodaemon from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Ice Golem from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene.

Iron Cobra from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author Scott Greene, based on original material by Philip Masters.

Lurker Above from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Mite from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Authors Scott Greene and Skeeter Green, based on original material by Ian Livingstone and Mark Barnes.

Phycomid from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Poltergeist from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Lewis Pulsipher.

Rot Grub from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Authors: Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Skulk from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Simon Muth.

Vegepygmy from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Zombie, Juju from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Pathfinder Campaign Setting: Lords of Chaos: Book of the Damned, Vol. 2. Copyright 2010, Paizo Inc.; Author: James Jacobs.

Pathfinder Adventure Path #61: Shards of Sin © 2012, Paizo Inc.; Author: Greg A. Vaughan. Deutsche Ausgabe: *Scherben der Sünde* von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

Pathfinder Adventure Path #62: Curse of the Lady's Light © 2012, Paizo Inc.; Author: Mike Shel. Deutsche Ausgabe: *Im Schatten der Grauen Jungfer* von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

Pathfinder Adventure Path #63: The Asylum Stone © 2012, Paizo Inc.; Author: James L. Sutter. Deutsche Ausgabe: *Der Asylstein* von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

Pathfinder Adventure Path #64: Beyond the Doomsday Door © 2012, Paizo Publishing, LLC; Author: Tito Leati. Deutsche Ausgabe: *Jenseits des Weltuntergangs* von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

Pathfinder Adventure Path #65: Into the Nightmare Rift © 2012, Paizo Inc.; Author: Richard Pett. Deutsche Ausgabe: *Im Inneren des Albtraums* von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

Pathfinder Adventure Path #66: The Dead Heart of Xin © 2013, Paizo Inc.; Author: Brandon Hodge. Deutsche Ausgabe: *Die Auferstehung des Runenkaisers* von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

Deutsche Ausgabe *Der Zerbrochene Stern* © 2019 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.



Pathfinder® Rollenspiel™

Ausbauregeln XI: Multiversum

ES GIBT WELTEN JENSEITS DER UNS BEKANNTEN: DIE EBENEN DES FEUERS UND DES WASSERS, DER HIMMEL UND DIE HÖLLE, DIE DIMENSIONEN DER TRÄUME UND DER ZEIT. DIES SIND DIE REICHE DER ENGEL UND DÄMONEN, DER GÖTTER UND GÖTTINNEN – GÄNZLICH NEUE REALITÄTEN, IN DENEN ALLES PASSIEREN KANN!
DIESER BAND ERWEITERT DEN HINTERGRUND DES PATHFINDER-ROLLENSPIELS UND BRINGT DEINE CHARAKTERE UND KAMPAGNEN AUF UNGLAUBLICHE NEUE WELTEN VOLLER GEFAHREN UND UNVORSTELLBARER BELOHNUNGEN. AUF DIESEN SCHIER ENDLOSEN EBENEN DER REALITÄT MÜSSEN CHARAKTERE NICHT NUR IHR KÖNNEN GEGEN GEWALTIGE HERAUSFORDERUNGEN AUF DEN PRÜFSTAND STELLEN – SIE WERDEN AUCH IHRE EIGENEN SEELEN RISKIEREN!

Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, and the Pathfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Roleplaying Game is a trademark of Paizo Inc. © 2019, Paizo Inc. © 2019 von Ulisses Spiele GmbH

ULISSES SPIELE

DAS VERMÄCHTNIS DES RUNENKAISERS



Einst herrschten die gnadenlosen Runenherrscher über das Land Thassilon. In der geschäftigen Stadt Magnimar rekrutiert die neueste Loge der Kundschafter Streiter, um sie auf eine gefährliche Queste zu schicken. Die Helden werden in die Jagd nach einem zerbrochenen Artefakt aus uralten Tagen verwickelt, welches vielleicht das letzte Bollwerk gegen die Rückkehr der Runenherrscher sein könnte. Ihre Suche führt sie in die gefährlichsten Winkel Varisias und darüber hinaus!

Werden die Recken gegen Riesen, Drachen, Untote, Kreaturen des Abyss und die Schrecken des Albtraumreiches Leng bestehen können?

Der vorliegende Abenteuerpfad führt eine Gruppe von Spielercharakteren von der 1. bis zur 17. Stufe. Gefahren aus Vergangenheit und Gegenwart vermengen sich zu einem hochgefährlichen Gemisch, welches wahre Helden erfordert! Dieser Band enthält ferner Informationen zu verschiedenen Machtgruppen wie den Grauen Jungfern, Religionen wie der Kirche der Lissala und Regionen wie dem Land Leng.

Dieser Band enthält:

- Einen sechsteiligen Abenteuerpfad, welcher Helden von der 1. Stufe bis zur 20. Stufe führt
- Zahlreiche NSC, die im Rahmen des Abenteuerpfades ihren Auftritt haben
- Artikel und Bildgalerien zur Geschichte der Runenherrscher, ihren Ritualen, Artefakten und Waffen
- Zahlreiche neue Monster

ULISSES SPIELE
www.ulisses-spiele.de

paizo

PATHFINDER® ROLLENSPIEL™
www.pathfinder-rpg.de

3.5 · OGL COMPATIBLE

Artikelnummer: US53100PDF