

PATHFINDER

ABENTEUERPfad™



DER ZERBROCHENE STERN

SONDERBAND



DER ZERBROCHENE STERN



PATHFINDER[®]

ABENTEUERPFAD[™]

DER ZERBROCHENE STERN

SONDERBAND

PATHFINDER ABENTEUERPfad

IMPRESSUM

Creative Director • James Jacobs
Editor-in-Chief • F. Wesley Schneider
Senior Editor • James L. Sutter
Development Leads • Adam Daigle und James Jacobs
Editing • Judy Bauer, Logan Bonner, Christopher Carey und Patrick Renie
Editorial Assistance • Jason Bulmahn, Rob McCreary, Mark Moreland, Stephen Radney-MacFarland und Sean K Reynolds
Editorial Intern • Savannah Broadway und Jerome Virnich
Senior Art Director • Sarah E. Robinson
Graphic Designer • Sonja Morris and 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 Pitturu, 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
Sales Representative • Adam Lovell
Finance Manager • Christopher Self
Staff Accountant • Kunji Sedo
Technical Director • Vic Wertz
Senior Software Developer • Gary Teter
Campaign Coordinator • Mike Brock
Project Manager • Jessica Price
Website Team • Ross Byers, Liz Courts, Lissa Guillet und Chris Lambertz
Warehouse Team • Will Chase, Michael Kenway, Jeff Strand, und Kevin Underwood
Customer Service Team • Cosmo Eisele, Erik Keith und Sara Marie Teter
Deutsche Ausgabe • Ulisses Spiele GmbH
Originaltitel • Shattered Star Player's Guide, Shards of Sin, Curse of the Lady's Light, Curse of the Lady's Light – Web Supplement, The Asylum Stone, Beyond the Doomsday Door, Into the Nightmare Rift, The Dead Heart of Xin; Bestiary 3
Übersetzung • Peter Basedau, Ulrich-Alexander Schmidt
Lektorat und Korrekturen • Tom Ganz, Anne-Janine Naujoks-Sprengel, Thorsten Naujoks, Mario Schmiedel, Oliver von Spreckelsen
Layout • Christian Lonsing, Matthias Lück, Thomas Michalski

Dieser Band verwendet das Pathfinder Grundregelwerk, die Pathfinder Monsterhandbücher I - III, die Pathfinder Expertenregeln, die Pathfinder Ausbauregeln II: Kampf sowie das Pathfinder Spielleiterhandbuch (sowie andere Bände, bandabhängig was hier aufgelistet ist).



Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr. : US53104



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 #66: The Dead Heart of Xin © 2013, 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

Erweiterung zu Kapitel 2	4
von Mike Shel	
Kurzgeschichte „Das Licht eines Fernen Sternes“	12
von Bill Ward	
Monsterspielwerte	48
OGL	Innencover hinten

DER ZERBROCHENE STERN

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

CELIAS SPIELERUNTERLAGE

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

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

JASPER KANDAMERUS

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

ERWEITERUNG ZU KAPITEL 2

DER STRASSENPROPHET (HG 5)

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

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

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

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

haben gelernt, den exzentrischen Kleriker mehr oder weniger zu ignorieren. Die meisten – aber nicht alle...

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

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

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

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

JASPER KANDAMERUS HG 2

EP 600

Kleriker des Groetus 3

CN Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +2; Sinne Wahrnehmung +3

VERTEIDIGUNG

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

TP 23 (3W8+6)

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

Schwäche Schizophrenie

ANGRIFF

Bewegungsrate 7,50 m

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

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

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

Vorbereitete Zauber (ZS 3; Konzentration +6)

DER ZERBROCHENE STERN

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

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

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

D Domänenzauber; **Domänen** Wahnsinn, Zerstörung

TAKTIK

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

Moral Jasper flieht niemals aus einem Kampf.

SPIELWERTE

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

GAB +2; KMB +2; KMV 14

Talente Abhärtung, Gezieltes Fokussieren, Zusätzliches Fokussieren

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

Sprachen Gemeinsprache, Thassilonisch, Varisisch

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

BESONDERE FÄHIGKEITEN

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

SCHWARZE LIPPEN (3)

HG 2

EP 600

Schurke 3

NB Mittelgroße Humanoide (Menschen)

INI +7; Sinne Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

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

TP 26 (3W8+9)

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

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

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

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

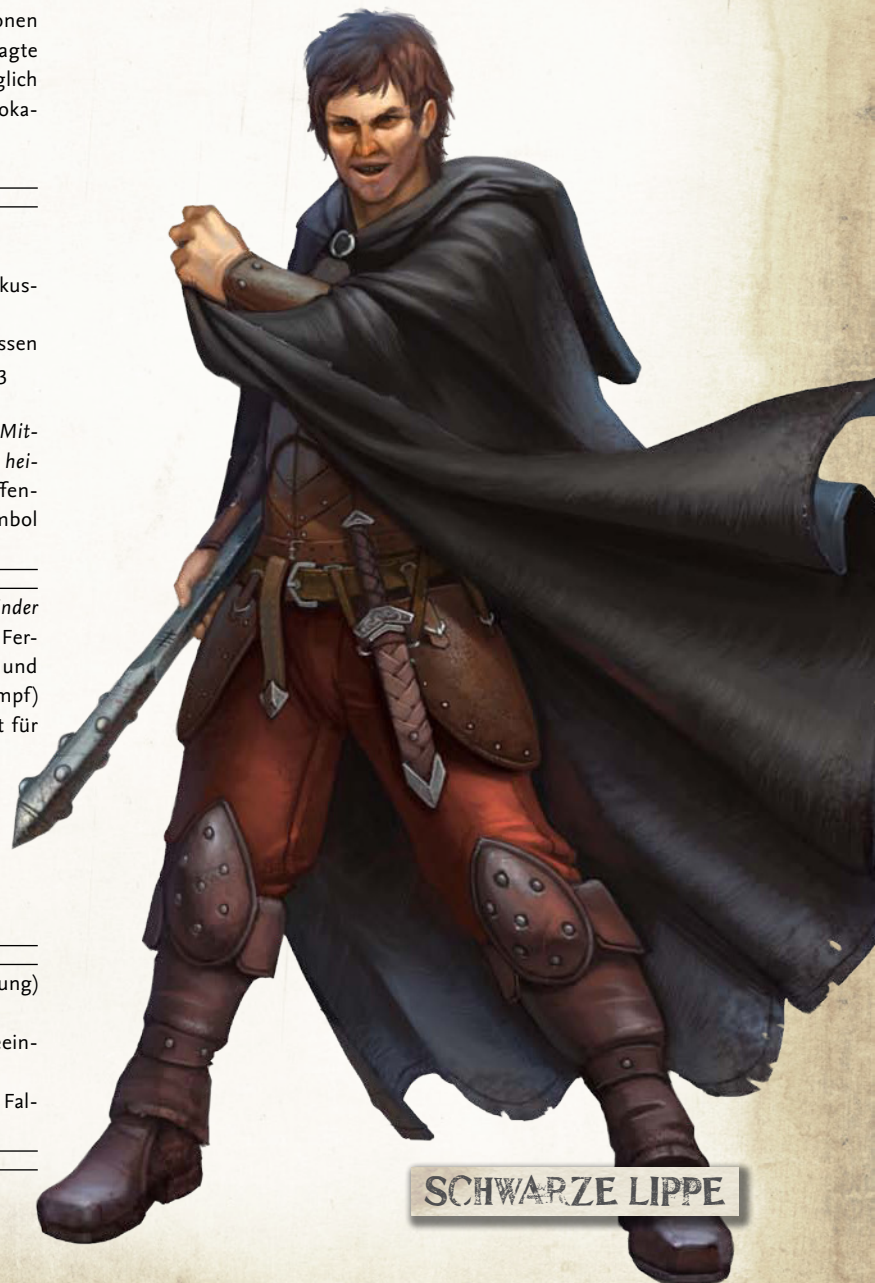
Fernkampf Schleuder +4 (1W4+3)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +2W6

TAKTIK

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

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



SCHWARZE LIPPE

ERWEITERUNG ZU KAPITEL 2

SPIELWERTE

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

GAB +2; KMB +5; KMV 17

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

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

Sprachen Gemeinsprache, Varisisch

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

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

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

JASPERS GESCHICHTE

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

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

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

drehte sich eine Minute lang und landete dann zufällig so, dass sie ‚Kopf‘ zeigte. Jasper interpretierte dies als ein ‚Ja‘ – so wie der Tod für alle Sterblichen nahe ist. Sofort stellte er die nächste Frage: „Soll ich nun das Ende der Welt verkünden?“ Wieder drehte sich die Münze und wieder landete sie zufällig mit der Kopfseite nach oben. Mehr brauchte Jaspers sich zunehmend verwirrender Verstand nicht ...

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

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

Mittlerweile fluktuiert Jaspers Verstand zwischen zwei Extremen: Manchmal ist er wahnsinnig und manchmal klar im Kopf. Als Irrer zieht er durch die Elendsviertel Magnimars und predigt jedem, der ihm zuhört, vom Ende der Welt. Seine klaren Phasen dagegen werden zunehmend kürzer, in dieser Zeit sucht er nach dem möglichen Standort der Weltuntergangspforte. Viele Monate lang war er überzeugt, sie befände sich in einer Höhle unter dem Liebfrauenlicht, daher hat er die Region im Rahmen mehrerer Expeditionen erkundet. Schließlich stieß er auf einen Beweis, dass der erste Kandamerus für Bakhrakhan gearbeitet hat – daher dürfte sein Tempel nicht in Eurythnia, sondern im Nordwesten gelegen

DER ZERBROCHENE STERN

haben. Die Erkenntnis, dass die Weltuntergangspforte möglicherweise unerreichbar in den Tiefen des Golfs von Varisia liegen könnte, hat Jaspers geistiger Gesundheit einen schweren und wohl entscheidenden Schlag zu gefügt.

NEBENQUESTE

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

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

EINE UNTERHALTUNG MIT JASPER

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

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

Zum Liebfrauenkap kann Jasper die folgenden drei nützlichen Ratschläge geben:

Marux: Die SC sollten zuerst die Hexe Marux aufsuchen. Jasper kann ihnen eine Wegbeschreibung zu ihrer Hütte geben, warnt sie aber zugleich, dass Marux keine Eindringlinge mag. Wenn sie sich ihrer Hütte nähern, sollten sie rufen: „Grüße, edle Marux, Jasper schickt uns zu dir. Wir bedürfen deines Rats!“ Ferner rät er, dass die SC ihr ihre Hilfe anbieten, da Marux immer kleinere Aufgaben zu erledigen hätte, zu denen ihr selbst die Motivation oder der Mut fehlen (Jasper warnt die SC

aber, es nicht so zu formulieren – und auch nicht weiterzusagen, dass er es so gesagt hat!). Sie weiß viel über die Region und lebt schon lange am Liebfrauenkap, daher sollte sie mehr über die gegenwärtige Lage und die Ereignisse vor Ort wissen als Jasper, dessen Informationen über ein Jahr alt sind.

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



JASPERS PROPHEZEIUNGEN

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

Wurf Prophezeiung

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

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

Die SC begleiten: Sollten die SC es nicht selbst vorschlagen, tritt zum Ende der Unterhaltung ein aufgeregtes Funkeln

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

DIE REISE NACH SÜDEN

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

DIE FALLE DES MANTIKORS (HG 5)

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

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

Sobald der Mantikor bemerkt wird oder jemand in den Treibsand tritt, richtet der Mantikor sich auf, um seine Schwanzstacheln zu verschießen. Neegog konzentriert seine Angriffe auf die Gegner, die nicht im Treibsand feststecken. Am liebsten greift er jene an, die versuchen, ihre Verbündeten aus dem Moor zu ziehen. Neegog mag ein Monster sein, ist aber nicht dumm; sollte er unter 16 TP reduziert werden, wirft er sich zu Boden und bittelt um Gnade – sollten die SC ihn verschonen, so verspricht er seine Hilfe. Er steht dann auch zu seinem Wort: Er kennt die Region und kann die SC

DER ZERBROCHENE STERN

zum Liebfrauenkap führen, wenn sie es wünschen. In diesem Fall erhalten die SC nicht nur einen Bonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Überlebenskunst, um sich nicht zu verirren, sondern genießen zudem die Sicherheit eines monströsen Verbündeten. Wenn du die 20%-Chance auswürfelst, ob es zu einer Zufallsbegegnung kommt, würfle zwei Mal und behalte das höhere Ergebnis. Neegog würde es vorziehen, nur bis zum Liebfrauenkap den Führer zu spielen. Sollten die SC versuchen, ihn mittels Diplomatie dazu zu bringen, ihnen bei der Erkundung des Kaps zu helfen und gegen die dortigen Monster zu kämpfen, so zählt dies als langwierige oder umfassende Hilfeleistung und zugleich als zusätzliche Bitte um Unterstützung. Neegogs Einstellung ist zu Beginn Gleichgültig, so dass der SG für einen Fertigkeitwurf für Diplomatie bei 24 liegt.

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

NEEGOG

HG 5

EP 1.600

Mantikor (PF MHB, S. 177)

TP 57

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

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

MORD AN BORD DER LIEDERLICH (HG 6)

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

Die *Liederlich* fährt jeden Monat die Strecke Rätselhafen-Magnimar-Korvosa und hat als nächstes Ziel Korvosa. Kapitänin **Yarnelle Fessender** (N Menschliche Kämpferin 2) befiehlt eine Mannschaft von 30 Seefahrern (N Menschliche Krieger 1). Yarnelle verhält sich gegenüber den SC höflich und professionell, toleriert an Bord ihres Schiffes aber keinen Unfug. Die Gruppe und ihre Reittiere können gerade so an Bord gequetscht werden, da es bereits voller Fracht ist, die für Korvosa gedacht ist. Auf dem schweren Schiff ist kein Zentimeter mehr frei. Schon bei oberflächlicher Betrachtung kann man bemerken, dass der Erste Maat, **Pockenaug Sewel** (N Menschlicher Schurke 3) ein ziemlicher Sklaventreiber ist,

den die Mannschaft nicht leiden kann. Sein Bruder, **Schäbbi Sewel** (NB Menschlicher Schurke 2), ein stiller, verschlagener Bursche, ist seine rechte Hand und zudem ein Unruhestifter, der die Mannschaft gerne zu Dingen anleitet, die in Bestrafungen durch Pockenaug ausarten. Kapitänin Yarnelle toleriert die beiden, weil sie für Effizienz auf dem Schiff sorgen. Außer den SC ist noch eine Frau namens Dialla Marteme als Passagier an Bord. Diese ist still und nicht wirklich an einer Unterhaltung interessiert; sie kommt in letzter Minute an Bord, nachdem die SC bereits eingetroffen sind. Sollte dies die SC neugierig machen, gestattete ihnen einen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 20, um zu sehen, dass Dialla der Kapitänin einen kleinen, prallen Beutel nach einem kurzen, aber leise geführten Streitgespräch überreicht. Die Kapitänin nimmt den Beutel rasch an und ändert sofort den Tonfall – offenbar gestattet sie Dialla, das bereits volle Schiff zu betreten. (Im Beutel befinden sich Edelsteine – siehe unten, Schätze.) Sobald das Schiff Segel setzt, bleibt Dialla für sich, verhält sich aber weder besonders geheimnisvoll, noch wirkt sie finster oder böseartig.

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

Die Reise nach Süden zum Liebfrauenkap dauert einen vollen Tag und die SC können davon ausgehen, am nächsten Morgen das Ziel zu erreichen. Frage sie, was sie am Abend tun. Um Mitternacht schlägt Dialla zu. Sofern ihr kein SC un bemerkt folgt, tötet sie Schäbbi schnell mit einem Hinterhältigen Angriff, während er auf Wache abgelenkt ist. Schäbbi stößt einen kehligen Schmerzensschrei aus, den die SC vernahmen können, wenn ihnen ein Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 5 gelingt (der Rest der Mannschaft hört nichts). Der SG steigt um +10 für einen SC unter Deck und um weitere +10 bei einem schlafenden SC. Sollte jemand den Schrei hören und sich sofort zum Nachsehen an Deck begeben, kann er noch sehen, wie Dialla Schäbbis blutende Leiche über Bord wirft, deren Kehle von Ohr zu Ohr aufgeschlitzt ist. Angesichts ihres blutigen Dolches kann man sich gut denken, was gerade passiert ist.

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

„Ich habe keinen Streit mit euch. Ich bin Dialla Marteme aus den Balkonen von Bis in Kaer Maga. Der Abschaum, den ich gerade getötet habe, ist für den Tod meiner Schwester verantwortlich. Sie war erst dreizehn und die verfluchten Ardocs haben Schäbbis

ERWEITERUNG ZU KAPITEL 2

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

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

DIALLA MARTEME HG 7

EP 3.200

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

INI +2; Sinne Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

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

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

REF +7, WIL +5, ZÄH +5

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallenspur +1, Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Dolch +1, +8 (1W4+2/19–20)

Fernkampf Dolch +7 (1W4+1/19–20)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +2W6

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 4; Konzentration +6)

5/Tag – Berührung des Schicksals (+2)

Bekannte Hexenmeisterzauber (ZS 4; Konzentration +6)

2. (4/Tag) - *Unsichtbarkeit*

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

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

Blutlinie Schicksal

TAKTIK

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

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



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

SPIELWERTE

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

GAB +5; KMB +6; KMV 20

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

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

Sprachen Gemeinsprache, Varisisch

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

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

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

Entwicklung: Am zweiten Tag auf See erreicht die *Liederlich* bei Sonnenaufgang das Liebfrauenkap. Das Liebfrauenlicht erhebt sich majestätisch und unheimlich zugleich aus dem Morgennebel. Kapitänin Fessender lässt vor der Küste nördlich des Kaps selbst Anker werfen und hilft den SC, ihre Ausrüstung und eventuelle Reittiere mit Hilfe des Ruderboots an Land zu bringen. Die *Liederlich* kann sich aufgrund der Riffe dem Kap nicht weiter nähern, daher setzt die Mannschaft die SC etwas nördlich an Land und wünscht ihnen Glück. Kapitänin Fessender wartet nicht auf die SC, den Rückweg werden sie selbst finden müssen. Falls sie ihr 100 GM geben, verspricht sie den SC, in 26 Tagen hier wieder vor Anker zu gehen, wenn sie sich auf der Rückfahrt von Korvosa befindet. Wenn die SC mitgenommen werden wollen, müssen sie nur am Strand ein Feuer entzünden, dann schickt sie ihnen das Boot, um sie einzusammeln. Allerdings kann man sie mit keinem Geld der Welt zum Bleiben und Warten überreden – ihre Ehre gebietet ihr, ihre Fracht vertragsgemäß pünktlich nach Korvosa zu bringen.

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

DER ZERBROCHENE STERN



ALTE FREUNDE

DIE CHRONIKEN DER KUNDSCHAFTER: LICHT EINES FERNEN STERNES (1 VON 6)

Schon als ich die Gnomin zum ersten Mal erspähte ahnte ich, dass es Ärger geben würde. Ein einziger Blick auf sie genügte, dieser grüner Schopf da mitten im veruchten Gewühle des Hafenviertels von Rätselhafen. Und dabei suchte ich nun wirklich nicht nach Abenteuern, schon gar nicht an diesem Ort. In den wenigen Monaten seit meiner Ankunft hatte ich es mir angewöhnt, den Blick gesenkt und meine Kapuze oben zu behalten; die Elfenohren und den blonden Zopf gut versteckt. Denn beides sorgte hier für unerwünschte Aufmerksamkeit. Selbst der Fakt das sich Mordimor mit der Hartnäckigkeit eines Dachses an meine Schulter klammerte sorgte für weniger Aufsehen, als der Anblick einer in dieser schäbigen Gegend unbegleiteten Frau, die augenscheinlich

weder Piratin noch Hure war. Das Leben in Rätselhafen, Vari-sias wohl gesetzlosester Stadt, hatte mich gelehrt, männlicher zu gehen, den Kopf bedeckt, die Taschen aufgeplustert und den Dolch bereit zu halten.

Doch beim Anblick dieses wohlbekannten, unverwechselbaren Grüns, konnte ich mich nicht zurückhalten. So zögerte ich nicht, mich mitten durch das gefährliche Getümmel zu drängen, nur um zu bestätigen, was ich instinktiv schon wusste. Wie auch meine anderen Freunde aus Magnimar hatte ich Schess seit unserer Ankunft im versandeten Hafen der Stadt nicht mehr gesehen. Die Aufregung und Hemmungslosigkeit, mit der ich mir den Weg zu ihr bahnte, zeigte mir, wie sehr ich mich doch selbst belogen hatte, wenn meine

Gedanken an die alten Freunde meine Arbeit zu behindern drohten. Ich hatte sie schlicht und einfach vermisst! So bemerkte ich den messerschwingenden Fischhändler kaum, dem ich auf die Zehen trat und der mich daraufhin abstechen wollte. Nur Mordimors böses Zischen stoppte ihn.

Nach dem langen Sommer im selbstauferlegten Exil fühlte sich diese aufrichtige Einsicht wie der erste wirkliche Trost an.

Irgendetwas nagte an mir und der Anblick von Schess bestärkte diese Vermutung.

Sie stolzierte mit mädchenhaftem Enthusiasmus an der Spitze einer Bande der schlimmsten Hafenschläger, die ich je gesehen hatte. Selbst in einer Stadt, die an einigen Stellen zumeist nur ein verlängerter Landgang für die übelsten, ruchlosesten und verdorbensten Seeleute ganz Varisias zu sein scheint, fiel Schess' Haufen auf.

„Aus dem Weg, ihr Bilgensäufer!“ rief Schess. Die Gnomin hatte ihre fremdländische Kleidung, in der ich sie das letzte Mal gesehen hatte, mit einer neuen getauscht. Die schweren genagelten Stiefel knallten aufs Pflaster, die bauschigen Seidenhosen leuchteten in knalligem Rot. Im Gegensatz dazu presste ihr Lederkorsett den Oberkörper in extreme Formen; Effekte, für die einige Kunden in den Hinterzimmern eines Calistria-Tempels gerne etwas mehr bezahlten. In ihrer kleinen Faust hielt sie einen abgewetzten Dreispitz, an ihrer Hüfte hing das gleiche Kurzschwert, welches sie schon damals in Magnimar so vortrefflich zu nutzen wusste. Ihr Gesicht war rot vom Schreien. „Macht Platz für die Köhlergassentrimmer, ihr Bunyip-liebenden Söhne von Seekühen!“

Die Massen teilten sich vor Schess und ihrer Bande, allerdings erst nachdem Flüche und Verwünschungen über diese hinwegbrandeten.

Wie auch ihre Anführerin waren Schess' Schläger in bunt zusammengewürfelte Kleidung gehüllt, trugen Rüstungsteile und Waffen so, als hätten sie jeden Stil, den man nördlich des Bogens fand, ausprobieren wollen. Doch was einen bei Schess erfreut hätte, machte den Anblick ihrer Leute umso unfreundlicher. Die Unvereinbarkeit der kindlichen Gnomin, die eine Bande Halsabschneider und Seebären anführte, war augenscheinlich ebenso beeindruckend für die Leute, wie die schartigen Klingen und abgenutzten Prügel der Schläger, die sie so offen mit der aggressiven Sicherheit natürlicher Raubtiere schwenkten.

Sobald ich dieses Anblicks gewahr wurde, hielt ich inne, blieb im Gedränge und nutzte drei bunt gekleidete Händler aus Garund als Deckung vor Schess und ihren Gassenschlägern. Für einen kurzen Moment zweifelte ich daran, ob diese grünhaarige Gnomin wirklich Schess war. Ein gutes Dutzend Ideen kamen mir in den Sinn, was das ganze, eben gesehene Gebilde bedeuten könnte. Wie gut kannte ich sie denn wirklich?

Als Schess und ihr Gefolge an mir vorbei kamen, verflohen diese Gedanken wieder. Ich musste kurz gegen den Drang ankämpfen, mich einfach wieder meinen Geschäften in Rätselhafen zuzuwenden und mich zu Gundsric, meinem bereits wartenden Geschäftspartner zu begeben. Ich sollte einfach tun, was die Loge von mir als Mitglied der Gesellschaft der Kundschafter erwartete und diese verrückte Zufallsbegegnung vergessen. Meister Scheins ironische und zumeist kryptische Warnungen vor den Gefahren des

Geschichtenerzählens kamen mir in den Sinn. „Sucht die Wahrheit, nicht die Fabeln,“ würde er sagen. „Wenn man zuerst nach einer Geschichte sucht, so wird man sie auch immer finden.“

Nun ja, ich hatte meine Geschichte offenbar gefunden und konnte nichts dagegen tun, als ihr zu folgen.

Wenn man von allen anderen Jahreszeiten absieht, ist der Sommer die schlechteste Zeit um Rätselhafen zu besuchen - wie die Einheimischen zu sagen pflegen. Die Luft ist stickig, drückend vor Hitze, salziger Feuchtigkeit und den Ausdünstungen zehntausender ungewaschener Körper. Daumennagelgroße, schwarze Fliegen bevölkern die chaotischen Abfallhaufen und Müllberge, welche eine nicht-regierbare Bevölkerung tagtäglich hinterlässt. An einigen Orten sorgen die offenen Abwasserschächte dafür, dass man ob des Gestanks Mühe hat, seinen Mageninhalt bei sich zu halten. Rätselhafen liegt zwischen zwei riesigen, die Stadt isolierenden Felsen. Die vielen schmalen, sich windenden Gassen und hängenden Gebäude entlang der Uferbezirke sorgen dafür, dass sich die heiße Sommerhitze anstauen kann. Selbst des Nachts, wenn die kühlere Luft vom Ozean teils recht stark landeinwärts weht, gibt es Ecken, wo sich solche heißen Luftblasen halten. Überlappende Dämpfe, die ihre Herrschaft über schlammige Straßen und überfüllte Gassen einfach nicht aufgeben wollen.

Und all dies beeinflusst natürlich die Stimmung unter den Piraten, Schmugglern, Dieben und dem Söldnerabschaum, welche das Lebensblut für das unetwagende Herz der Stadt darstellen. Geschickt drängte ich mich durch die Menge hinter der Gnomin und ihrem Wolfsrudel, die sich Südwestwärts auf die Tiefseeanleger und die Kalfäterhöfe zubewegten. Der Geruch von heißem Teer und Sägemehl vermengte sich mit dem von Schweiß, Abwässern und verrottenden Muscheln. Ich hielt inne, als vor mir einer von Schess' Schlägern einen stämmigen Dockarbeiter aus dem Weg schlug. Die Menschenmenge, ohnehin schon am Rande eines Aufruhrs, schrie auf und spie Flüche in einem guten Dutzend Sprachen.

„Abschaum wie dieser sorgt dafür, dass die Stadt am Boden liegt,“ zischte ein dünner junger Mann neben mir durch seine Zahnlücken, klar darauf bedacht, meine Aufmerksamkeit zu erregen. Augenblicklich von Argwohn gepackt, widmete ich mich ihm zu und spürte zugleich die sachte Berührung an meiner Linken. Ich wirbelte herum und schlug die Hand eines Jungen zur Seite, die an der Schnalle meiner Geldbeutels herumfingerte. Mordimor stieß auf meiner Schulter ein Knurren aus, welches selbst mein Blut gefrieren ließ. Der Mochtgernd-Dieb, ein Junge von bestenfalls 10 Jahren, duckte sich und verschwand in der Menge. Ich drehte mich zu seinem Komplizen um, der daraufhin einfach nur grinste und seine Hände in einer hilflosen Geste hob. Seine rotgefärbten, stets blinzelnden Augen zeigten deutliche Spuren von Schimmer-Sucht. Er zog sich zurück und wurde schnell Teil des wogenden Gedränges. Ich bemerkte erst jetzt den Dolch in meiner Hand, ohne mich daran zu erinnern, ihn gezogen zu haben. Zwei Monate in Rätselhafen weckten diese Raubtierinstinkte in mir, mehr als es die Jahre vermocht hatten, die ich in der Wildnis Avistans mit meinem Vater verbracht hatte. Irgendetwas in Rätselhafen sorgt dafür, jene Zivilisationsbarrieren gegen den inneren Barbaren niederzureißen,

DER ZERBROCHENE STERN

die jeder besitzt, der vernünftige moralische Grundsätze sein eigen nennt. Die Stadt ist wie eine Dolchklinge aus Instinkt und Aggression, gegen die nur wenige auf Dauer immun sind. Dass der Gedanke, hierher zu kommen, mich einst fasziniert hatte, erschreckte mich nun.

Schess und ihre Bande zogen weiter und ich folgte ihnen, bedacht darauf, so wenig wie möglich aufzufallen. Halt den Blick gesenkt, benutze deine Augenwinkel und schau' niemanden direkt an. Denn die Straßen waren voll von bewaffneten Seeräubern der Dutzenden Piratenschiffe im Hafen, alle mehr oder weniger besoffen und auf Streit aus. Die örtlichen Gesetzeshüter von Herrscher Cromarcky scherten sich nicht darum, letztlich war er auch nichts anderes als der oberste Verbrecherfürst in der Stadt der Gesetzlosigkeit. In Rätselhafen nahm man sein Leben in die eigenen Hände und die größte Überraschung war wohl die, dass hier nicht täglich Leute ermordet, verstümmelt oder mit Waffengewalt ausgeraubt wurden.

Mitten auf einem Platz, wo an einem handbetriebenen Pumpbrunnen bewaffnete Wachen den Nutzungszoll eintrieben, blieben einige Schläger von Schess' Bande plötzlich stehen und drehten sich drohend zu mir um. Für einen bangen Herzschlag lang dachte ich, sie hätten mich bemerkt... und der gnomische Verstand von Schess, die ich einst für kurze Zeit gekannt hatte, hätte nach ihrem Absacken in die Welt brutaler Krimineller entschieden, dass der Mord an mir ausgesprochen sinnvoll sein würde. Doch jemand anderes hatte ihre Aufmerksamkeit erregt und sie schrien diesen nun an. Dann zogen sie weiter und mein Herzschlag (unterstützt von Mordimors leisem Grummeln auf meiner Schulter) beruhigte sich allmählich wieder.

Das enge Netz der Gassen machte es aber bald notwendig, dass ich näher an meiner Beute dranbleiben musste, als es mir lieb war. Daher waren solche Momente der Angst wohl unvermeidbar. Das Prinzip des Verfolgens eines Beutetieres im Wald und das einer Person in einer Stadt ist erstaunlicherweise sehr ähnlich, jedenfalls mehr als jemand meinen würde, der nur eines von beiden versucht hat. Da ich in beiden Welten gelebt habe, kann ich wohl sagen, dass die Kreaturen der zweibeinigen Sorte einfacher zu verfolgen sind, zumindest dann, wenn man sich mit ihrer Umgebung etwas auskennt. Anders als das vorhersehbare Verhalten eines Elchs oder Hirsches, haben Leute allerdings die unschöne Eigenschaft, ihren Verfolgern etwas Unvorhersehbares entgegenzuwerfen; sei es das Auslösen eines Alarms, das Auslegen von Fallen, oder gar das Entgegenschleudern mit Zaubern. Daher gilt zwar in beiden Fällen das fundamentale Prinzip des Unentdecktbleibens; die Folgen wenn dies allerdings nicht klappt sind jedoch radikal verschieden.

Jedenfalls kam ich nun aus einer sich windenden Gasse (die mich zwang, immer weiter hinter Schess' Bande zurückzufallen, um nicht entdeckt zu werden) auf eine breite wie schiefe, dem Meer zugewandte und von Gaslaternen gesäumte Straße. Am Ende dieser Lebensader des Hafenviertels sah ich noch, wie einer der Schläger um eine Hausecke zu meiner Linken verschwand. Dort standen, wie ich wusste, die Schlafhäuser und Teerhütten des Viertels. Die Straße war breiter und die Pflasterung gepflegter als die schlammigen

Knöchelbrecher-Gassen, welche ich gerade passiert hatte. Was mich hier aber am meisten beeindruckte war ein Anblick, von dem ich nie genug bekam: Das Enigma-Tor!

Nicht nur eine stete Erinnerung an meinen wahren Aufenthaltsgrund an diesem Ort, sondern auch an mein Lebensziel und die Ursache dafür, warum ich nach Jahren des Reisens in Avistan nach Varisia zurückkehrte. Das Tor war weder das größte, noch das spektakulärste der Monumente Thassilons, doch war es zweifelsohne einzigartig. Dies liegt nicht zuletzt auch darin begründet, wie es Besucher für gewöhnlich zum ersten Mal erblicken. Denn wenn man aus dem Varisischen Golf kommt und langsam in Rätselhafen einläuft, fährt man unweigerlich unter dem riesigen, runenbeschriebenen Bogen hindurch. Seine Dimensionen sind allerdings etwas ungewöhnlich, denn das Enigma-Tor ist keineswegs ein wirklicher architektonischer Bogen, sondern nur der obere Teil eines kompletten Rings. Die meisten Gelehrten sind der Ansicht, das der Rest des Bauwerks komplett unter der Erde begraben ist. Demzufolge fährt man eigentlich nicht unter ihm, sondern durch ihn hindurch. Vor allem für jene ist dies mehr als nur Gerede, die es schon einmal getan haben. Als ich Schess das letzte Mal sah, machte sie sich einen kindlichen Spaß daraus, die Rituale und abergläubischen Gesten der Seemänner nachzuahmen, während ihre Schiffe durch das Tor fuhren. Wie es schien hatte sie nun die Grenze des Imitierens überschritten und war selbst zur Piratin geworden.

Ist das Enigma-Tor einem nicht allzu nahe, ist man geneigt solchen Aberglauben zu belächeln. Auf einem Schiff allerdings, welches langsam unter dem unergründlichen, alten Steinbogen hindurchgleitet, wird diese Einbildung offenkundiger und realer. Es ist nicht die Furcht, welche die Besatzungen dazu veranlasst, abergläubisch die Köpfe bedeckt zu halten, krude Gesten zu vollführen oder holprige Verse in Varisisch aufzusagen. Nein, es ist Ehrfurcht. Ehrfurcht im Angesicht vor der Ewigkeit und dem Mysterium des riesigen Bogens; etwas, das ihr Vorstellungsvermögen von und ihre Erfahrungen mit der Zeit völlig zerschmettert. Dieses Gefühl kann man wohl nur erfahren, aber nicht wirklich in Worte fassen. Natürlich würden wir Kundschafter wohl ohne Beschäftigung sein, wenn wir es nicht zumindest versuchen würden. Trotz meines mühsamen Studiums der Thassilonischen Schrift (der Sprache des Imperiums, welches einst über diese Länder herrschte) blieben die Runen auf dem Enigma-Tor ein dauerhaftes Rätsel. Es gab Stimmen die meinten, dass die Runen nur Dekoration seien. Was meiner Ansicht nach etwa genauso sinnvoll war, als hätte jemand eine hübsche Blume auf den Sternenstein gemeißelt. Nein; etwas, das wir nicht verstehen, mit etwas Banalem vom Tisch reden zu wollen, unterhöhlt die Basis jedweder Motivation eines Gelehrten oder Forschers. Das wäre ja so, als würde man die Bedeutung solcher Relikte nur an ihrer Herkunft festmachen wollen, nicht aber an der ihnen innewohnenden Macht. Ich mag ja den Kryptomagiern und ihrer obsessiven Erforschung des Tores nichts abgewinnen können, aber immerhin haben sie sich nie der Sünde von fehlender Vorstellungskraft schuldig gemacht.

Wie immer hielt mich der Anblick des großen Monumentes auf, daher beschleunigte ich nun meine Schritte. Die Kapuze tief ins Gesicht gezogen bog ich um die Ecke und erspätete

in einiger Entfernung die grünhaarige Schess, während ich das Enigma-Tor hinter den langen Reihen der Schlafbaracken zurückließ. Dennoch blieb das Tor bei mir, wie das Nachleuchten eines hellen Sterns. Ich fühlte mich so, als ob ich das ganze Monument aus dem Gedächtnis hätte zeichnen können... und nicht nur den Bogen, den ich gesehen hatte, sondern auch jenen Teil, der seit Jahrtausenden den Augen der Sterblichen verborgen blieb. Das war ein aufregendes Gefühl, diese gesteigerte Intuition. Und es war mir während meines Aufenthalts in Rätselhafen schon vertraut geworden. Ich hielt es für ein Zeugnis neugewonnener, tieferer Erkenntnis; einer sanften Vereinigung meines Gelehrtenwissens mit eingeübten Impulsen.

Ich schlich im Schatten einer Reihe Schlafbaracken voran und ignorierte die Blicke und gelegentlichen Bemerkungen der Hafendarbeiter, Maate, Zimmerleute und teerverdrehten Kalvaterer. Hier gab es weitaus weniger Leute und Schess' Bande kam schneller voran. Erneut verschwanden sie weiter vorne um eine Ecke, die sie in Richtung Hafen führte. Sofort beschleunigte ich meine Schritte.

Es war hier stiller und die Sommerhitze schien allen Lärm zu dämpfen. Der Gestank von Pinienteer und Holzkohle machte die Luft stickig. Ich presste mich gegen die Wand der letzten Baracke, die im selben Stil wie die Schiffe der räuberischen Nordmänner gebaut war. Vorsichtig schaute ich um die Ecke.

Schess und ihre Bande standen keinen Steinwurf weit entfernt auf einem ungenutzten Kalvaterhof gleich hinter der Baracke. Hinter Teerfässern und Ballen aus Kalvaterwerk kam eine weitere bewaffnete Bande hervor und verstellte Schess den Weg. Die beiden Gruppierungen standen einander alsbald gegenüber, spuckten, fluchten und fuchtelten mit ihren Waffen herum.

Mit Entsetzen musste ich feststellen, dass der großgewachsene, erhaben aussehende Anführer der zweiten Bande, Schess' direkter Gegenüber in diesem Drama, mir ebenfalls aus meiner Zeit in Magnimar her bekannt war. Genau in diesem Moment zirpte Mordimor eine Warnung.

„Tazza, die Forscherkönigin aus Arkadien, macht eine bedeutende Entdeckung,“ flüsterte mir eine vertraute Stimme von hinten zu. „Und Kalaschar der Unbezwingbare, die tödlichste Klinge von ganz Casmaron,“ erwiderte ich lächelnd, als die alten Titel aus meiner Kindheit mir ungeachtet der Umstände zurück ins Gedächtnis kamen, „hat eine ganze Menge zu erklären!“ Moridmor grunzte zustimmend, als wir uns dem dritten vertrauten Gesicht dieses Nachmittags zuwandten.

„Das will ich gerne tun, Taldara, doch nicht hier.“ Kostin Dalackz (mein ältester Freund und zugleich jener Mann, dem ich in meinen zwei Monaten in Rätselhafen stets versucht hatte auszuweichen) setzte sein schiefes, verwegenes Lächeln auf und bedeutete mir ihm zu folgen. Was ich auch tat, wenngleich sowohl erleichtert als auch widerwillig.

„Wie lange hast du Schess schon verfolgt? Hat sie dich gesehen?“ Kostin führte uns in dieselbe Baracke, hinter der ich mich versteckte hatte. Als wir eintraten nahm ich die Kapuze herunter und sah mich in dem scheinbar leeren Haus um. Einige Ratten machten sich davon, die Betten entlang den Wänden wurden allerdings eindeutig von gut einem Dutzend Arbeitern genutzt. Als er meiner Blicke gewahr wurde und meine Anspannung bemerkte, gab er meiner Schulter ohne Dachs einen sanften Klaps. „Keine Sorge, ich habe allen hier Hausenden einen freien Tag besorgt. Wir erledigen endlich den Auftrag.“

Der ‚Auftrag‘... Ich war bei Kostins letztem ‚Auftrag‘ auch dabei, einer kleinen Gemeinheit, die einige Mitglieder der Nachtmesser verärgert hatte, einer der übelsten Diebesgilden Magnimars. Man legte uns nahe, die Stadt schnellstmöglich zu verlassen und einer von Kostins Kumpanen, ein Szarni-Bandit, besorgte uns nicht nur eine kostenlose Passage auf einem auslaufenden Kraier, sondern auch gleich noch einen kleinen Auftrag in Rätselhafen.

Kostin musste mein Stirnrunzeln gesehen haben, denn er nahm seine Hand weg und trat ein wenig zurück. Dann schaute er mich zum ersten Mal vom Schopf bis zu den Stiefeln richtig an.

„Du siehst erschöpft aus,“ meinte Kostin, während er selbst ziemlich gut aussah, oder, wie mein Vater sagen würde, „mit Leben gefüllt“. Das klingt allerdings auf Elfisch weitaus besser.

„MORDIMOR IST KOMPETENTER ALS DIE MEISTEN HUMANOIDEN BEGLEITER.“



DER ZERBROCHENE STERN

Rätselhaften passte augenscheinlich zu ihm und das, was ich in den letzten Monaten über seine Torheiten in der Stadt gehört hatte, schien sich zu bestätigen. Sein dunkles Haar war nun kürzer geschnitten als in Magnimar, wo wir als Kinder durch die Straßen gerannt waren und Besenstiele wie Schwerter geschwungen hatten. Damals erschlugen Kalaschar und Tazza Riesen, kartographierten weit entfernte, unentdeckte Länder. Schon während der Schiffsreise hierher bemerkte ich diese Veränderungen, als Kostins varisisches Blut beim Gedanken an eine Fahrt in ein fremdes Land in Wallung geriet. Nach einem (zweifelsfrei aufregenden) Leben in Magnimar war Kostin nun endlich auf Reisen, so wie es jeden Varisiers Geburtsrecht war. Er schien regelrecht zu glühen und seine

**„ES IST NIEMALS WEISE,
IN RÄTSELHAFTEN DIE
AUFMERKSAMKEIT
AUF SICH ZU
ZIEHEN.“**



braunen Augen tanzten so, als wüssten sie die Lösung für einen ganz privaten Witz zwischen ihm und dem Universum.

„Du weißt nicht wie müde,“ antwortete ich, „doch wäre es wohl an der Zeit mir zu erklären, warum Schess und Aeventius da draußen einen Bandenkrieg anzetteln wollen?“ Meine Worte klangen gereizter als es mir lieb war, ich war einfach zu aufgekratzt. Die letzten Tage an Bord waren angespannt, unser Abschied eher oberflächlich. Nun war ich darüber verärgert, wie ich heute (ziemlich unvorbereitet) einfach über ihn gestolpert war. Verärgert war ich aber auch, weil ich mich hier über mich selbst und Kostin aufregte, während draußen dem Klang nach mehr als ein Dutzend Leute kurz davor waren, sich die Schädel einzuschlagen.

„Sieh es als ein Opernstück an,“ meinte Kostin schließlich, unterbrach unseren Blickkontakt und ging zu einem Bullaugenfenster an der Südwand der Baracke. Ich folgte und wir schauten beide leicht gebückt und dicht nebeneinander stehend aus dem engen Loch. Kostin roch nach Öl, Leder und Rauch. „Schess muss sich bei den Kohलगassentrimmern einen Namen machen. Sie hat schon dies oder das für sie erledigt: Schess-Sachen eben. Jetzt muss sie noch was richtig Großes durchziehen.“

Draußen standen sich die beiden Banden gegenüber und füllten den schmalen Hof fast völlig aus. Ich konnte Schess nicht entdecken, da die Schläger hinter ihr mir den Blick auf die kleine Gnomin nahmen. Anders Aeventius. Er stach in seinen teuren Kleidern aus der Masse heraus; Kleidern, die eher zu einem Adelsball denn zu einer Straßenschlacht passten. Mit eiskalter Gleichgültigkeit stand der Magier neben einem seiner Hauptleute, der den Eindringlingen aufs Übelste drohte.

„Und das hier ist ‚etwas Großes,‘“ flüsterte Kostin in dem Moment, als Aeventius reagierte. Vom Geschrei augenscheinlich gelangweilt, vollführte der Magier eine lässige Geste und auf der anderen Seite des Hofes küsste einer von Schess' Schlägern das Pflaster; ganz so, als hätte ihn jemand mit einem Hammer gefällt. Augenblicklich fielen beide Seiten wie ausgehungerte Wolfshunde übereinander her. Mordmitten und ich zuckten ob der zur Schau gestellten Wildheit unwillkürlich zurück.

Kostin grinste. „Aevy hat ganze Arbeit dabei geleistet, diese Jungs vom Teerhof dazu zu bringen, die Kohलगassentrimmer zu provozieren. Mit seinem Gerede von Gold und seiner nerviger Überheblichkeit lag er genau richtig.“

Draußen rollte eine schmerzhaft bunte Lichtwoge über einen Teil von Aeventius' Schlägern, der geblendet oder betäubt zurückblieb. Das war dann wohl Schess' Anteil gewesen. Kostin und ich drehte uns instinktiv vom Licht weg und waren uns nun sehr nahe. Er leuchtete förmlich, wie das Kind das ich einst kannte; das Kind, das er teils noch immer war.

„Natürlich haben Aevy und ich die Teerjungs dazu verleitet, sich mit den Kohलगassentrimmern einzulassen und eine Lektion zu bekommen. Als Teil von Schess' voller Aufnahme.“

Ich blickte hinaus zum Chaos und sah noch, wie Schess unter den Beinen eines Mannes hindurchtauchte, der eine Krummaxt schwang. Hinter ihm sprang sie auf und stach ihm mit ihrer kleinen Klinge in den Rücken. Mit schmerzgefüllten Schrei brach er zusammen und machte so den Blick auf das freudige Gesicht der Gnomin frei, die es irgendwie geschafft hatte, ihren Dreispitz auf dem Kopf zu behalten.

Die Kohlengassentrimmer waren eindeutig besser als Aeventius' Schläger, die, wie ich nun bemerkte, lediglich mit Werkzeugen und Behelfswaffen ausgestattet waren. Nicht wenige von ihnen hatten sich bereits wieder verdrückt, suchten zwischen den Fässern und den Kalfaterhütten Deckung.

Der Magier stand unbeeindruckt mitten im Getümmel und sandte Angreifer mit dem Schnippen eines Fingers zu Boden. Dann (mit der Eleganz von jemandem, der eine chelische Symphonie dirigiert) wirkte er einen anderen Zauber.

Aeventius verschwand einfach.

Ein Stück weiter tauchte er plötzlich wieder auf, machte einen Schritt und verschwand erneut.

„Der ist neu,“ meinte Kostin. „Scheint ihn wirklich zu mögen.“

Der Magier bewegte sich auf die Baracke zu, hier und da zwischen den zurückschreckenden Raufbolden auftauchend. Einmal erschien er sehr nahe bei Schess, die sich alle Mühe gab, ihren Scheinangriff auf den Magier echt aussehen zu lassen.

Aeventius begann nun zu spuren und man konnte seinen magischen Sprüngen kaum noch folgen.

Genaugenommen rannte er nun genau auf uns zu, die wir hier am Bullauge standen. Diese Wand hatte jedoch keine Tür. „Wir sollten wohl ... ähem ... etwas zurückgehen.“

Ich war so fasziniert, dass ich keinen Schritt machte.

„Tal ...“

Die Art und Weise, in der Aeventius verschwand und wieder auftauchte, war hypnotisierend. Ein Schläger erwischte ihn fast mit seinem Krummschwert, doch der Magier wich geschickt aus und sandte den Mann mit einem präzisen Kinnhaken zu Boden. Kaum jemand würde einem Magier solch einen Schlag zutrauen, doch ich wusste, dass Aeventius einige Zeit mit dem Studium des Boxkampfes verbracht und diese Kunst zusammen mit Kostin in Straßengetümmeln perfektioniert hatte. Der Magier verschwand noch bevor der Mann auf dem Boden aufschlug. Einen halben Moment später tauchte er vor unserem Fenster auf und sprintete direkt auf mich und die Wand zu.

„Tal!“ rief Kostin, griff meinen Arm und zog mich weg. Doch wo zuvor nur wir zwei gestanden hatten, befanden sich plötzlich drei. Aeventius hatte einfach die solide Holzwand durchschritten und knallte mit der Wucht eines Zweispänners in uns. Es gab einen lauten Knall, ganz so, als ob wirklich jemand gegen und nicht *durch* die Wand gelaufen wäre. Dem folgte ein Schmerzensschrei. Kostins Versuch mich wegzuziehen brachte uns beide so aus dem Gleichgewicht, dass ich nur einen Teil der Wucht abbekam.

Ich wirbelte herum, woraufhin Mordimor davonflog und ich in eines der nahestehenden Betten fiel. Da Kostin sich an mir festhielt, landete er der Länge nach auf mir, sein Blick in meinen versunken.

Nach einem Moment der Stille hörte ich das unterdrückte Stöhnen des Magiers. Ich drehte den Kopf herum und sah ihn auf dem Rücken liegen, die Wirkung des Zaubers hatte offenbar nachgelassen. Mit dem unverkennbaren, verdrehten Glück eines Dachses war Mordimor auf dem Kopf des Edelmannes gelandet, an den er sich jetzt noch festklammerte.

„Woas!“ fluchte der Magier unter dem Bauch des Dachses und richtete sich auf, woraufhin Mordimor zischend

wegsprang. Beide spuckte etwas aus, wohl aber aus unterschiedlichen Gründen. Aeventius warf uns einen säuerlichen Blick zu, als er unserer verschlungenen Gliedmaßen auf der Strohmattre gewahr wurde.

„Schön, dass du dir inzwischen eineerfreuliche Zeit gemacht hast, Kostin! ...Was hat sie denn hier zu suchen?“ Er stand auf und hielt sich den offenbar schmerzenden Rücken. Augenscheinlich blieb das Durchschreiten von Wänden nicht ganz ohne Konsequenzen.

„Hat ja alles so geklappt, wie's geplant war, Aevy,“ sagte Kostin, während er sich lässig in eine bequemere Position auf mir gleiten ließ. „Richtig gute Arbeit da drauß ...“

Ich stieß ihn von mir runter, woraufhin er mit einem Grunzen aus dem Bett und auf den Boden fiel. „Es reicht!“ zischte ich und schwang mich aus dem Bett. „Was ist mit Schess' Schlägern?“

Aeventius war aber bereits aufgestanden und spähte durch das Fenster. „Sie führt sie gerade zu den Docks zurück, aber ein paar sind hiergeblieben und sammeln Trophäen ein. Sie werden sich der Überlebenden annehmen und einige umbringen. Kein großer Verlust, eh alles nervtötende Dummköpfe.“

„Trophäen?“ fragte ich mit einem mulmigen Gefühl in der Magengegend.

„Ohren,“ Aeventius lächelte mich an, „warum glaubst du werden sie wohl Die Kohlengassentrimmer genannt?“

Kostin stand auf, trat heran und meinte „Dann ist die Tat wohl halb vollbracht, Freunde.“ Er umarmte und drückte uns beide fest. „Lasst uns das Zepter abholen. Bist du dabei, Tal?“

Ich kannte diese Art von Frage, war schon vorher in der selben Position und wusste damals wie auch jetzt, dass dies nicht das war, was ich tun wollte. Gerade eben hatte ich Männer sterben sehen. Sterben, weil diese beiden hier etwas stehlen wollten... ein Zepter? Für einen Halsabschneider der Sczarni? Ich blickte zu Aeventius, dem kaltschnäuzigen hochmütigen Magier, wie er Kostins Arm schniefend wegschob. Der Mann neben mir lächelte mit Augen, die Angesichts eines nahezu erledigten Auftrags strahlten. Mein Freund der Dieb, Schurke und Betrüger. Sie fragten mich bei etwas mitzumachen, von dem ich mir geschworen hatte, es niemals wieder zu tun. Etwas, das wie ein Picknick in den Bergen klang.

Ich dachte an den sterbenden Zwerg Gundsric, meinem eigentlichen Grund für meinen Aufenthalt in Rätselhafen. Gundsric, der nun sicher aufgebracht war, dass ich unsere tägliche Verabredung verpasst hatte. Und ich dachte auch an Meister Schein, wie er enttäuscht seinen Kopf schüttelte, während ich die Notwendigkeit von Wahrheit und Geschichte gegeneinander aufwog.

Ich sah zu Mordimor, ebenfalls den Kopf in Gedanken geneigt und eine Pfote angehoben, als wüsste er nicht, wohin er gehen soll.

„Ich bin dabei.“ sagte ich plötzlich, ohne es wirklich zu wollen. Kostin drückte mich frohlockend kurz an sich, während Aeventius murrte.

Beide begannen nun schnell miteinander zu reden, (über die Pläne und den Auftrag), doch ich hörte nicht zu. Soweit es mich betraf fragte ich mich gerade, ob ich hier die Geschichte gewählt hatte, oder die Geschichte mich.



NEUE BERUFUNGEN

DIE CHRONIKEN DER KUNDSCHAFTER: LICHT EINES FERNEN STERNES (2 VON 6)

Einen Tag nachdem ich mich meinen Freunden aus Magnimar erneut angeschlossen hatte, fand ich mich auf den gleichen Straßen wieder, auf denen ich Schess zuerst erspäht hatte. Dieselben Straßen, das gleiche Ziel, doch jetzt war alles anders. War ich Taldara Meirlanel die Kundschafterin, Forscherin und Chronistin? Oder Tal die Diebin?

Ich kralte Mordimor hinter den Ohren, während wir durch die Straßen gingen, die nun weit weniger gefährlich und fremd erschienen. Dabei versuchte ich vergeblich, diese Gedanken zu verdrängen. Mein Vater hätte jetzt von meiner menschlichen Seite gesprochen, meiner „blinden Seite“, wie er sie verächtlich nannte. Die Seite, die sich so um Grundsätze und Richtlinien scherte.

„Gelehrter oder Dieb?“ hätte er gefragt und dabei alles mit einer Handbewegung weggewischt. „Warum nicht beides ... und noch viel mehr?“

Wieso eigentlich nicht beides?

Ich hatte, sobald es mir tags zuvor möglich gewesen war, noch einen Kurier mit einer Nachricht zu meinem Arbeitgeber geschickt, dem Alchemisten Gundric. Seine Antwort, eine knappe Änderung der Zeitplans, erwartete mich bereits, als ich spät abends in mein Quartier im Satten Hai zurückkehrte. Die letzten sechs Wochen hatte ich ihm dabei geholfen, seine umfangreiche Sammlung von Artefakten zu katalogisieren. Zudem übersetzte ich einige von ihm zusammengetragene seltene Schriftrollen und Bücher und ergänzte

sie überdies gelegentlich mit Anmerkungen. Das war sowohl eine kurzweilige wie lohnende Arbeit, da die Bibliothek des Zwerges wohl neben den Archiven der Kryptomagier die beste der Stadt war. Es brachte mir auch einiges ein, denn der reiche Zwerg hatte einst eine hohe Position in Rätselhafens berühmten Gaswerken inne. Man munkelte, dass er sich durch private Expeditionen in die verseuchten Tiefen unterhalb der Schmieden zusätzlich bereichert hatte.

Da ich die Arbeit beim sterbenden Zwerg unter einem falschen Vorwand angenommen hatte, waren Schuldgefühle mein ständiger Begleiter. Denn es war kein Zufall, der mich vor die Türen von Gundsrics Haus führte, sondern der Auftrag von Celia Heidmark, ihres Zeichens Kundschafter-Hauptmann der Loge von Magnimar und meine direkte Vorgesetzte in der Gesellschaft. Mehr als Anregung denn als Befehl trug sie mir auf, Gerüchten nachzugehen, wonach Gundsric in den Besitz des letzten Berichts von Jan Lortis gekommen sei. Dieser Kundschafter war berühmt geworden, als er das extradimensionale Grab der Gepesch-Zwillinge in Ustalav gefunden hatte. Er verschwand vor gut 20 Jahren während einer Reise in die Wildnis des östlichen Varisias spurlos. Den Gerüchten auf den Grund gehen und wenn möglich den Bericht sichern, so lautete der Auftrag. Direkte Kaufangebote schlugen fehl, die folgenden Bemühungen die Anfertigung einer Kopie zu arrangieren, wurden vom leicht reizbaren Gundsric abgelehnt, der zudem jedwedes Wissen um den Text abstritt. Den Zwerg als habgierig zu bezeichnen wäre eine schamlose Untertreibung. Daher sah man von weiteren Nachfragen hinsichtlich der Berichte ab, um das Verhältnis zu ihm nicht noch weiter zu zerrütten. Daher wusste Gundsric weder von meinem Verhältnis zur Gesellschaft, noch hatte ich ihn etwas über den Bericht gefragt. Stattdessen arbeitete ich in seinem Heim, achtete aufmerksam auf die Erfüllung meines eigentlichen Zieles und jedwede Information über Lortis und seiner Expedition.

Gelehrter, Dieb ... und Spion?

Gundsrics Haus lag genau auf der Grenze zwischen dem Hafenviertel und der Ansammlung von Mietskasernen, Groghöhlen und Bordellen, welche die Einheimischen abschätzig als Plörre bezeichneten. Es war vielleicht das ruchloseste Viertel ganz Rätselhafens, mit Sicherheit aber das heruntergekommenste. Ein eigenwilliger Ruhesitz für jemanden wie einen Zwerg, der seinen Reichtum in den Gaswerken erwirtschaftet hatte. Vermutlich waren jene Gerüchte ja wahr, die besagten, dass es Gundsric gleich war, ob er seine Tränke an den Abschaum von der Straße oder die reicheren und angeseheneren Einwohner der Stadt verkaufte, sofern beide nur seinen Preis bezahlten. Möglicherweise hatte er aber auch ob seiner Krankheit jede Angst vor den Messern und Knüppeln der städtischen Räuber vor Ort verloren. Jener tödlich endenden Schwarzlunge, die er sich in den Carbauxinminen unter der Stadt zugezogen hatte und aufgrund welcher er nun sein Leben Stück für Stück aushustete.

Andererseits zeigte sein Haus eine gänzlich andere Seite von seinem Verlangen nach Sicherheit.

Wenn man sich ihm von Westen her durch die schmalen Gassen aus schiefen Häusern näherte, sah es zunächst nur wie eine von Flechten überzogene Wand am Ende der Straße

aus. Als ich herankam, offenbarte sich die Wand hingegen als die untere Hälfte eines festungsartigen, dreistöckigen Gebäudes. Es war, was seine Architektur angeht, an diesem Ort etwa ebenso unpassend, wie eine Fellhütte der Shoanti in der Schwarze Kuppel von Sothis. Die wenigen Fenster des Hauses, allesamt mit Fensterläden aus eisenbeschlagenem Eichenholz versehen, waren wahllos um das obere Stockwerk herum verteilt. Jahrzehnte der Verwahrlosung hatten die Scharniere verrostet lassen und Schmutzrinnen liefen von ihnen die Wände hinab, welche an das getrocknete Blut aus alten Wunden erinnerten. Im Ganzen genommen war dieser Ort genauso gedrungen, hässlich und abweisend wie der Zwerg selbst.

Der schwere, von Grünspan überzogene Bronzetürklopfer sah wie ein Ochschädel aus, durch dessen Nase ein Metallring gezogen war. Ich musste nicht lange nach dem Anklopfen warten, bis ich das Aufschließen der Schlösser und Zurückschieben der Riegel vernahm. Wie üblich zeigte Mordimor seine Missbilligung darüber grummelnd. Gundsrics Haustür war aus stahlhartem schwarzen Holz gefertigt, von dem ich vermutete, dass es alchemistisch behandelt worden war. Der einzige andere Zugang zum Haus war ein mit einem Fallgitter gesichertes Doppeltor, welches aus dem Kellergeschoss in eine feuchte Gasse auf der Rückseite führte, die gut 3 Meter tiefer als diese Tür lag.

Mit dem Schnappen des letzten Schlosses schwang die Tür nach Innen. Gundsric füllte die Öffnung wie ein alter Baumstumpf aus. Jede Stärke, die er einst besessen haben mochte, hatte die Krankheit längst dahinschmelzen lassen. Die Augen stachen aus einem eingefallenen Gesicht hervor, unter dessen gelblicher Haut kaum noch Fleisch zu sein schien. Über seiner abgetragenen Kleidung trug er eine schwere Lederschürze, war aber dennoch von Kopf bis Fuß verdreckt. Um seinen Hals hing an einer Silberkette eine Zinnflasche, ohne die ich ihn noch nie gesehen hatte. Da seine rechte Schulter etwas höher als die linke war, besaß er einen Buckel, welcher ihm ein schiefes Aussehen verlieh. Am auffälligsten war jedoch sein bartloses Gesicht, welches einer alten, vertrockneten Frucht ähnelte. Viele der zwergischen Carbauxin-Kumpel der Gaswerke kürzten ihre Bärte oder schnitten sie ganz ab, um die unhandlichen Beatmungsgeräte besser benutzen zu können. Ob Gundsric dies auch getan hatte, die Mode einfach beibehielt, oder ob sein Bart als Nebenwirkung der Schwarzlunge ausgefallen war, blieb mir ein Rätsel. Seine Bartlosigkeit kennzeichnete ihn als einen ungewöhnlichen Zwerg, einsam und krank.

„Elfische Zuverlässigkeit,“ knurrte er. Unter an Eisendrähete erinnernde Augenbrauen blickten zwei finstere Augen auf mich herab. „So zahlst du mir meine Großzügigkeit heim.“

Wir hatten derlei Konversation schon unzählige Male geführt und es tut nicht Not, hier darüber zu schreiben. Es war eine Art von Formalität, bei der jeder von uns sich daran erinnerte, wie nützlich der Gegenüber für den anderen war – nicht zuletzt aufgrund fehlender Alternativen. Gundsric war auf mich angewiesen, da kein anderer Gelehrter der Stadt mit seiner Schroffheit und seinem schlechten Ruf zurechtkam. Ich, als mittellose Akademikerin, der man (meiner Geschichte nach) den Zutritt zur Enigma-Loge verweigert hatte, bekam keine andere Arbeitsmöglichkeit. Es sei denn es wäre etwas

DER ZERBROCHENE STERN

gänzlich neues, wie etwa der älteste Beruf der Welt, wie Gundric es nie müde wurde hervorzuheben.

Schließlich ließ er mich doch herein, wobei seine schwarzen Augen die Straße so absuchten, als lauerte in jedem Schatten ein Assassine. Ich schritt in das schwach beleuchtete Innere und traf auf die stets unterschiedliche wie irritierende Vermischung von Gerüchen. Heute war es der zutiefst abstoßende schweflige Gestank von faulen Eiern, vermengt mit dem scharfen Odeur von Ammoniak. Ein wahrhaft abscheuliches Bouquet, welches von dem stets präsenten Geruch des giftigen Carbauxin-Gases untermalt wurde, welches der Zwerg zur Beleuchtung und Beheizung seines Heims benutzte.

„Steh' nicht da und schnuppere herum, geh' an die Arbeit. Und lass dein Wiesel nicht wieder herumlaufen, dies ist ein gefährlicher Ort.“ Gundric beendete seinen Tadel mit einem explosionsartigen Hustenanfall, bei dem seine Lungen wie nasses Pergament rasselten. Bevor er zurück in seine Werkstatt im Keller verschwand, einen der vielen Räume des Hauses, die ich noch nie gesehen hatte, zeigte er mir ein boshafes Grinsen mit Zähnen, die nun blutbefleckt waren.

Ich ging die dunkle und schmale Treppe zu meinem Arbeitszimmer hinauf, eine kleine holzgetäfelte Kammer mit einem Tisch und einer schwach-brennenden Gaslampe. Während Mordimor auf meine Schoß schief, machte ich mich an die übliche Übersetzungsarbeit. Der Raum ähnelte einer Klosterzelle und war neben dem Korridor und der Treppe, durch die ich ihn erreichte, der einzige Teil des Hauses, den ich ohne Gundrics Aufsicht betreten durfte. Mal abgesehen von der Eingangshalle und der schmutzigen Toilette dort. Was sich hinter den verschlossenen Türen auf dem täglichen Weg zu diesem Zimmer befand, war mir nahezu unbekannt.

Hatte der Zwerg neue Arbeit für mich, legte er die Gegenstände oder Schriften in den Arbeitsraum, zusammen mit knappen Instruktionen und einigen Tränken, die mir bei den Übersetzungen halfen. Mein Sprachwissen war nicht gerade unbedeutend, doch Gundrics Sammlung enthielt viele Texte in obskuren und antiken Dialekten, die selbst für jemanden der die heutigen Varianten der Sprachen beherrschte gänzlich unverständlich waren. Da meine eher geringen magischen Fähigkeiten nur dazu ausreichten, die Übersetzungsarbeit einige Minuten lang durchzuführen, war ich dazu übergegangen, mich gänzlich auf Gundrics weitaus stärkere Elixiere zu verlassen. Es betrübte mich einzugestehen, dass ich ob dessen sogar meine eigene Ausbildung vernachlässigte. Jeder Schluck ließ mich nicht nur die Bedeutung und Nuancen der unbekannteren Skripte verstehen. Er stärkte und verbesserte auch alle meine Anstrengungen, erweiterte meine Wahrnehmungen jenseits dessen, zu was ich zuvor jemals imstande war.

Dies war in vielerlei Hinsicht die glücklichste Zeit meines Lebens, obgleich sie nur recht kurz gewesen war und vieles davon sich im Nachhinein als falsch herausstellen sollte. In dem kleinen dunklen Raum arbeitete ich wie besessen, sah mit besseren, offeneren Augen in das reichhaltige Wissen einer unverhüllten Vergangenheit. Es war wie eine Art von Meditation, eine Trance, die mich das Vergehen der Stunden vergessen ließ.

Dieser Tag war jedoch anders. Ich war abgelenkt, der Foliant der taldanischen Glaubensschrift aus dem 26. Jahrhundert lag ohne einen weiteren Kommentar von mir unberührt auf dem Tisch. Meine Gedanken drifteten zu Kostin. Weder er noch Aeventius waren in den letzten Monaten untätig gewesen, wie sie mir letzte Nacht im Schankraum des Goldgoblins großspurig berichteten. Sie hatten ihre alten Tricks aus der Jugendzeit entstaubt und sich ihren Weg durchs heruntergekommene Hafenviertel Rätselhafens gelogen und betrogen. Selbst der zynische Magier hatte nach einigen Gläsern von Chelischem Roten über ihren Fortschritt gelacht und Witze gerissen.

Was hätten sie an meiner Stelle getan? Hier saß ich nun, ein unerfahrener Neuling der Gesellschaft, einen Auftrag meines Hauptmanns anvertraut... Doch mit welchem Fortschritt? Ich überraschte mich dabei, wie ich mit den schwach leuchtenden Elixieren spielte. Meine Fingerspitzen zogen das sternenförmige Symbol auf den Verschlüssen nach und strichen über das kalte Glas. Noch waren drei Phiolen übrig, was bedeutete, dass ich in relativ kurzer Zeit schon zwei davon getrunken hatte. Natürlich ließ der Effekt irgendwann nach, zumal ich ja täglich davon trank, doch nun begann mich mein Konsum zu beunruhigen. Ich zog meine Hand zurück und widerstand dem Verlangen, noch eine Phiolen zu leeren. Mordimor wachte auf und starrte mich fragend an.

Ich schaute mich in dem bescheidenen Raum um, der schwache Schein der Gaslaterne war gerade gut genug für meine Arbeit. Doch nun schien mein ohnehin recht gutes Augenlicht schärfer denn je zuvor. Das war natürlich ein Nebeneffekt des Elixiers. Ich steckte den Federkiel zurück in die Halterung, schob den Folianten zur Seite und ließ meine Gedanken spielen. Was würde Kostin in meiner Situation tun?

Meine Gedanken rasten so schnell, dass ich Mühe hatte ihnen zu folgen. Ich stand auf und bemerkte Mordimors verärgertes Grummeln kaum, als er von meinem Schoß rollte. Ich sah Gundrics Haus, sah es als Ganzes vor meinem geistigen Auge. So wie ich unlängst den vollen Umfang des Enigma-Tores in meiner Vorstellung erkannt hatte. So wie es mir manchmal widerfuhr, wenn ich eines der kleineren Artefakte des Zwergen vor mir hatte. Der Plan des Hauses war ungewöhnlich, nahezu bizarr. Doch wie viel davon war Teil meiner Einbildung? Ich wusste um das breite Treppenhaus, welches vom Erdgeschoss bis in die dritte Etage führte. Ich sah es, als Gundric mich einst durch einen normalerweise verschlossenen Korridor zu einem Raum führte, in dem er seine keleschitische Keramik aufbewahrte. Das Treppenhaus lag parallel zu der Treppe, die ich jeden Tag benutzte. Könnte ich durch die Wand mit der Holztafelung sehen, würden diese Treppenstufen jetzt direkt vor mir sein. Doch da, wo die Treppen waren, gab es einen toten Punkt, einen dreieckigen Ort zwischen den Treppen und der Hauswand, der keinen Sinn machte.

In diesem Moment erkannte ich die Tür.

Ich eilte zu dieser Stelle und ließ meine Hände über das Walnussholz wandern. Wie hatte mir dies entgehen können, Tag für Tag? Meine Fingernägel fanden einen schmalen Spalt und ich zog daran. Nichts. Ich versuchte mich an einem

NEUE BERUFUNGEN

anderen Paneel, während Mordimor am Boden der Wand schnüffelte. Das Holz gab aber nicht nach und ich trat entmutigt einen Schritt zurück.

Dann aber erschien die Logik hinter dem Verschluss ebenso vor meinem geistigen Auge, wie es zuvor mit der Tür selbst geschehen war.

Nahe der Wand gab es unten eine markante dunkle Astmaserung im Holz, gut zu erreichen für einen Zwerg. Ein kräftiger Druck reichte völlig aus und mit einem Klicken sprang die Vertäfelung von der Wand und schwang sanft nach außen. Ich zog die Tür ganz auf und erkannte dahinter eine dunkle gewölbte Halle, die tiefer in das Haus führte.

Mordimor zischte überrascht.

„Ich weiß Mord. Ich versteh' auch nicht, wie wir das bloß übersehen konnten?“ Ich bückte mich, um seinen Kopf zu kraulen. Ein Aufblitzen an der Rückseite der Tür zog meine Aufmerksamkeit an. Auf Brusthöhe, gerade richtig für die Augen eines Zwerges, glitzerte etwas Prismenartiges. Ich blickte durch das dicke grüne Glas und konnte problemlos durch die dünne Tür schauen, die auf der anderen Seite völlig glatt und unauffällig war.

Also hatte man mich überwacht. Die Spionin wurde ausspioniert.

Da ich mich mittlerweile gänzlich auf Gundsrics Tränke verlassen hatte, machte ich mir nicht mehr die Mühe, meine eigenen Übersetzungszauber zu wirken. Daher wurde es zur täglichen Gewohnheit, einfache Magie vorzubereiten, welche mir ein Zwiegespräch mit Mordimor ermöglichte. Auf diese wenigen Minuten am Tag freuten wir uns beide. Mit einem Tier zu kommunizieren ist nie eine präzise oder geradlinige Angelegenheit, wie man es vielleicht annehmen würde. Nach jahrelanger Erfahrung verstanden wir beide uns allerdings recht gut.

Ich wirkte nun diesen Zauber, sprach die Wörter im altbekannten Rhythmus, die Gesten vollführten sich nahezu von selbst. Man spürt einen erfolgreichen Zauber augenblicklich. Sofort durchströmte mich die Kraft wie eine beruhigende und zugleich belebende Welle der Energie. Ich trug Mordimor auf, im Schatten am Fuße der Treppe zu warten und mich zu warnen, sollte der Zwerg aus seiner Kellerwerkstatt kommen. Nicht zum ersten Mal beneidete ich die Magier um ihre unheimliche Verbindung mit ihren Vertrauten. Doch vielleicht ist diese fehlende völlige Synthese, der Zwang einen Zauber benutzen zu müssen, um die Verständigungsbarriere zu überbrücken, der Preis den Mordimor und ich dafür bezahlen, unsere Eigenständigkeit behalten zu können.

Mein Dachs grummelte leicht bestürzt, bat mich darum, vorsichtig zu sein und rieb seine schnurrbärtige Schnauze an meiner Hand. Zum Verständnis dieser Geste bedurfte es keines Zaubers. Dann hoppelte er wie ein schwarz-weißes Fellknäuel die Treppe hinunter. Mit einem letzten Blick über die Schulter schritt ich in die geheime Halle.

Sie war lang und niedrig, an einer Seite von einem Regal mit Artefakten gesäumt. Hier und da entdeckte ich Gegenstände und Schriften, an denen ich in meiner Kammer gearbeitet hatte. Dies war also der Weg den Gundsric benutzte,

um das Material in und aus dem Arbeitsraum zu schaffen. Der Weg, den er benutzte, um sich an mich heranzuschleichen und aus welchen Gründen auch immer auszuspionieren. Ich konnte es ihm kaum verübeln, wenn ich an meine eigenen Absichten dachte.

Der erste Raum, den ich passierte, war ein Spiegelbild meiner Kammer, allerdings lagen hier Bücher und Manuskripte in sich biegender Regalen wahllos durcheinander. Meine Ansichten über Gundsric als ordnungssüchtigen sorgsamen Zwerg bedurften einer gründlichen Überholung, denn dieser Ort war eindeutig das Werk eines chaotischen wie nachlässigen Geistes.

Oder von jemandem, den eigentlich etwas anderes beschäftigte. Die Carbauxin-Lampen spendeten nur sehr wenig Licht und obgleich es deshalb recht dunkel war, erkannte ich am Ende des Ganges ein schwarzes Portal, hinter dem steile Treppen in die dritte Etage führten. Ich spitzte kurz die Ohren, ob von Mordimor eine Warnung kam, dann verbannte ich die dunkle Vorahnung aus meinen Gedanken, die ich



„DA STECKTE MEHR HINTER DEM ALTEN ZWERG, ALS MAN ERWARTEN WÜRDTE.“

DER ZERBROCHENE STERN

schon seit dem ersten Schritt durch die Geheimtür verspürt hatte. Ich holte tief Luft und versuchte mein rasendes Herz zu beruhigen. Dies war der Grund warum ich hier war, sagte ich mir. Keine Forschung. Keine Übersetzung. Dies hier.

Ich schlich zu den Treppen und stieg sie hinauf. Der Bericht von Jan Lortis hätte durchaus in den Bücherbergen des Raumes vergraben sein können, den ich gerade passiert hatte. Neben einigen Dutzend anderer unschätzbare Raritäten. Doch konnte ich das weder wissen, noch hatte ich die Zeit jeden Stapel und Katalog zu überprüfen. In meinem Geist formte sich bereits ein meiner neuen Beschäftigung würdiger Plan, wie ich später ganz nach Belieben diese Räume aufsuchen könnte.

Etwas weiter vorne wurde es leidlich heller, allerdings wegen der Hitze und dem Staub die Luft auch drückender. Der erste Raum in der dritten Etage war ein Sammelsurium alter Rüstungen und antiker Waffen, einst gepflegt, doch nun dem Verfall überlassen. Eine silberbeschlagene Rüstung aus der Zeit des alten chelischen Reiches lag verstaubt unter jenem Ständer, auf dem sie einst gehangen hatte. Ein Duellschwert der Aldori, der Griff mit Smaragden und Perlen besetzt, hing schäbig an einem Wandhaken, der einst feine Stahl der Klinge überzogen von Rost. Dutzende anderer Schätze verweilten hier wie Gefangene, deren einziges Verbrechen es war, nach Perfektion zu streben. Diese Waffenkammer hätte einen Prinzen vor Neid erblassen lassen. Jetzt sah sie aber eher wie der Hort eines kleptomantischen Goblinhüptlings aus, nicht wie die Sammlung eines reichen Zwerges, dessen Volk das Metallhandwerk über alles schätzt.

Der nächste Raum erzählte eine ähnliche Geschichte der Vernachlässigung, nun aber ging es um Eisen, Bronze und polierten Stein. Hier stand unter anderem eine außergewöhnliche Sammlung von mit skaldischen Runen versehenen

ulfrischen Ritualgefäßen. Der Versuchung zu verweilen widerstehend eilte ich schnell weiter. Ich hoffte

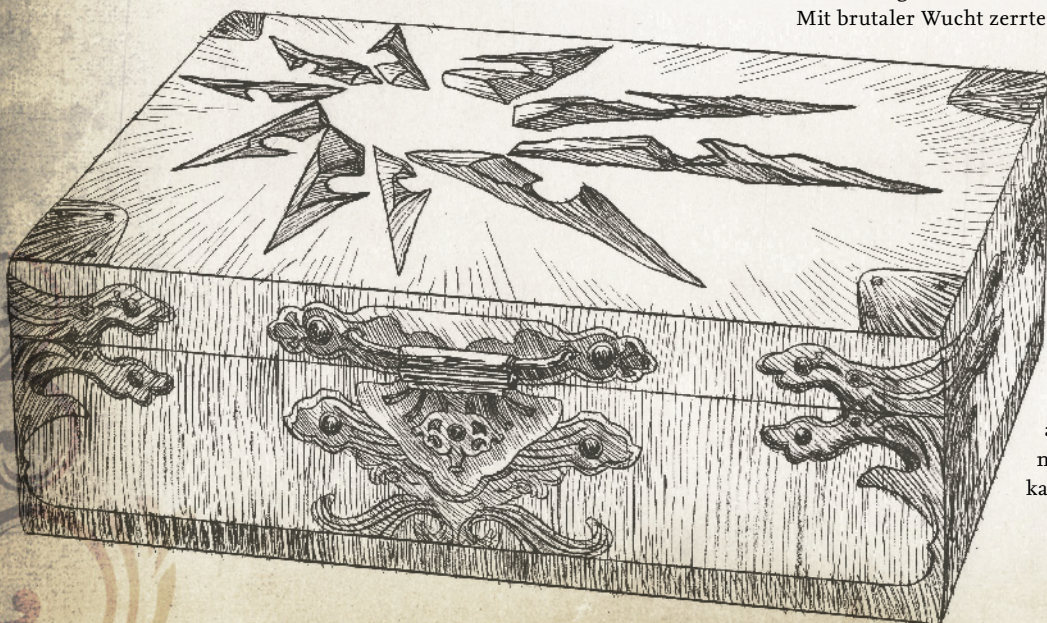
mein Ziel zu erreichen, noch bevor meine Nerven mich verließen oder Mordimors Alarm erscholl. Zwei Räume und verwahrloste Schatzgruben weiter fand ich endlich, wonach ich gesucht hatte. Ein Fenster.

Während ich dorthin schlich, achtete ich auf meine Umgebung. Zum ersten Mal sah ich Zeugnisse für Gundrics wahres Metier. Ich entdeckte gläserne Gegenstände in einer Vielzahl von esoterischen Formen und Regale voller sorgsam beschrifteter Elixiere in jedweder vorstellbaren Farbe. Eine ganze Wand bestand aus einem System von Schubkästchen, die stickige Luft des Raumes selbst war erfüllt vom beißenden Geruch tausender Reagenzien. An einer anderen Wand waren dutzende Pergamentkarten angeheftet; gebogen, vergilbt und brüchig vor Alter. Die darauf abgebildeten, außergewöhnlichen Tunnelsysteme waren allesamt mit ausführliche Anmerkungen ergänzt worden. Direkt vor dem einzigen Fenster des Raumes stand ein Tisch mit einer Apparatur, in welche man einen Gegenstand über einem Gasbrenner einspannen konnte. Wenigstens hier sah ich Zeugnisse für jenen ordnungsliebenden Verstand, welchen ich dem Zwerg stets zugeordnet hatte. Die Vernachlässigung der anderen Gegenstände seiner Sammlung erstreckte sich also nicht auf seine alchemistischen Werkzeuge.

Am Fenster angekommen rüttelte ich fest am Knebel des verschlossenen Fensterladens. Er rührte sich nicht, war wohl die letzten Jahre über stets verriegelt gewesen. Ich legte beide Hände um den verrosteten Knebel und zog mit aller Kraft. Einmal, zweimal, dreimal. Genausogut hätte ich versuchen können, einen Stein aus dem Fundament des Hauses herauszuziehen. Mir musste dies hier gelingen, denn ich wusste, dass ich nicht noch einmal den Mut dazu haben würde. Jede Chance, dass ich – oder besser gesagt Kostin und Schess – später in dieses Haus einbrechen und ausführlich untersuchen konnten, hing am Öffnen von diesem Knebel. Ihn jetzt und hier zu öffnen. Fast überhörte ich das schwache Geräusch, kaum lauter als mein Herzschlag. Mordimor rief weit unten eine Warnung.

Mit brutaler Wucht zerrte ich an dem Knebel, riss ihn auf und stürzte dabei zu Boden. Bei dem Versuch meinen Sturz abzufangen oder zumindest den Lärm zu mindern, suchte ich nach einem Halt. Ich fasste vergeblich nach einem Griff und warf dabei ein kleines Kästchen zu Boden. Mein Puls raste. Schnell stand ich auf, hob den viereckigen Gegenstand, der kaum größer als ein Laib Brot war, auf und stellte ihn wieder auf den Tisch. Die Wunden auf meinen Handflächen spürte ich kaum.

“WAS HAT ES MIT DIESEM SYMBOL AUF SICH, DASS ES DIE AUFMERKSAMKEIT SO FESSELT?”



NEUE BERUFUNGEN

Etwas an dem Kästchen stahl meine Aufmerksamkeit. Es trug die selbe sternenförmige Rune wie meine Übersetzungstränke, doch zum ersten Mal bemerkte ich die Ähnlichkeit zu einem thassilonischen Sihedron. Gundsrics Stern besaß allerdings zehn Strahlen unterschiedlicher Länge. Etwas an der Rune bereitete mir Unbehagen und schon als ich meinen Blick losriss, fühlte ich, wie sie mich zurückrief, meine Aufmerksamkeit suchte. Als ich mich zwang, woanders hinzusehen, stand kalter Schweiß auf meiner Stirn.

Weitere Übersetzungselixiere standen auf einem Regal nahe dem Brenner. Ohne nachzudenken griff ich eine Phiole und steckte sie ein.

Ich hatte keine Zeit, dies hier eingehender zu untersuchen. Obgleich ich noch immer den Sirenenruf des Kästchens vernahm, drehte ich mich um und rannte den Weg zurück, den ich gekommen war. Erneut erreichte mich Mordimors Ruf und die Furcht um seine Sicherheit ließ mich alle Furcht vor Entdeckung und dem Ruinieren meiner Suche nach Jan Lortis' Bericht vergessen. Innerhalb weniger Minuten hatten sich meine Ansichten über Gundsric grundlegend geändert. Er war nicht länger der verbitterte zornige Zwerg, den man bedauern sollte. Ich konnte nicht sagen, ob dies durch die Furcht hervorgerufen worden war, die meinen ohnehin überstrapazierten Geist jetzt antrieb. Oder aber ein intuitives Verständnis seines Charakters nach einem Blick in seine Gemächer. Mir war aber nun mit aller Klarheit bewusst geworden, dass ich den Alchemisten auf vielleicht gefährliche Weise unterschätzt hatte.

Ich rannte so schnell ich konnte durch den Staub und das Durcheinander der dritten Etage und dann die Treppe hinunter. Mir war heiß und ich fühlte mich benommen, meiner Angst wurde durch das Elixier zudem eine widerlich extreme Note verliehen. Nachmals erscholl Mordimors Ruf, diesmal untermalt von Gundsrics Gebrüll. Während ich durch die Halle rannte widerfuhr mir einer dieser Momente, wenn sich die Zeit plötzlich verlangsamte, die einfachsten Dinge kompliziert wurden. In diesem Gang durchlitt ich so viel Furcht, dass sie für eine Ewigkeit gereicht hätte.

Als ich innerhalb weniger Sekunden aus der Passage in meine Arbeitskammer stürzte, fiel mir ein Stein vom Herzen. Sie war leer, doch Mordimors Schreien und Gundsrics Fluchen wurde lauter. Herumwirbelnd warf ich die Geheimtür zu und zuckte ob des dumpfen Knalls zusammen. Just in dem Moment als ich auf die Treppe laufen wollte, stürzte Mordimor aus dem Dunkel hervor und sprang in meine Arme. Er zitterte, war aber unverletzt.

„Torag verschlinge dich, du Ungeziefer!“ Gundsric erschien mit weitgeöffneten, blutunterlaufenen Augen im Raum. Seine Lippen und sein Kinn waren blutverschmiert. Als er mich sah, schrie er auf und schüttelte eine Faust.

„Dein verfluchtes Stinktief hat mich gebissen!“ Sein Fluchen ging in ein hartes, blutiges Husten über, welches ihm aller weiteren Worte beraubte.

Mordimor fest im Arm zwängte ich mich am hustenden Zwerg vorbei und nahm gleich zwei Stufen abwärts auf einmal. Ich konnte in diesem Haus nicht eine Minute länger verweilen, zitterte genauso schlimm wie der arme Mord. Über meine Schulter rief ich etwas das nach einem „früher Gehen müssen“ klang, verstärkt von einer gebrabbelten Entschuldigung. Ich weiß nicht mehr, was ich eigentlich sagte, doch ich bemerkte das Zittern meiner Stimme und betete, dass es mir der Zwerg nicht gleichtat.

Er folgte mir mit dem, dank seiner schiefen Schulter, ungelinken Gang eines schlecht-gebauten Golems. Sein abgehacktes Husten hallte von den Wänden des Ganges zurück, ganz so, als zeigte es den Takt für sein langsames Sterben an.

Mit Mordimor an meiner Schulter hängend fummelte ich an der Tür herum. Sinnvoll wäre es gewesen, mit dem Zwerg zu reden und jedweden Verdacht zu beruhigen. Er war nur wegen des rechtswidrigen Herumstreunens meines Dachses und des Bisses verärgert, wusste jedoch nichts von meinen eigenen Erkundungen. Der clevere Teil von mir schrie danach, langsamer zu werden und die Wogen zu glätten, wie ich es schon so oft getan hatte. Doch ich konnte nicht. Ich hätte auch nicht sagen können warum, doch meine Anschauung des Zwerges hatte sich gewandelt. Mir erschien das hustende und gurgelnde Ding dort hinten im Gang nun wie ein Monster.

Als ich am letzten Bolzen zog, schloss sich seine blutige Hand über der meinen.

Mein Fleisch rebellierte ob dieser Berührung. Er glühte wie das Feuer einer Esse. So nah wie er mir war, hüllte mich sein Schwefelgestank völlig ein, jener abstoßend süß-saure Geruch, der ihn wie eine Aura umgab. Paralytisch wie ich war, schrie mein Körper innerlich danach, ihn zu Seite zu stoßen, das Messer zu ziehen und so es mir gelang, ihn zu töten.

Mit einem Knurren entriegelte er den letzten Bolzen und schlug die Tür auf.

„Raus hier!“ Seine Stimme war heiser und mit Schleim unterlegt.

Ich zwängte mich um ihn herum, hatte nicht den Mut ihn anzusehen. Die schwüle Luft der Straße begrüßte mich nach dieser Qual wie eine Frühlingsbrise. Augenblicklich rauschte ich davon, mein schmerzender Körper angespannt, die Knie und Muskeln weich.

Erst am Ende der Straße hielt ich inne und wagte einen Blick zurück, Mordimor fest im Arm. Gundsric stand in seiner Tür, die stille und geduckte dunkle Silhouette eines gebrochenen Etwas'. Es war erst kurz nach Mittag und die Luft war so widerlich und stickig wie an jedem Tag in der Mitte von Erastus in Rätselhafen. Doch wie ich da so stand und zu Gundsric schaute, fühlte ich eine Kälte so frostig wie der Hauch an der Windseite des Winterwalles über mich kommen. Zitternd und der mich beobachtenden schwarzen Gestalt des Zwerges gewahr, drehte ich mich um und verschwand in der beruhigenden Anonymität der Menge.



DIE KÖHLERGASSENTRIMMER

DIE CHRONIKEN DER KUNDSCHAFTER: LICHT EINES FERNEN STERNES (3 VON 6)

Hier im Schatten einiger vermodernder alter Fässer zusammen mit einem Betrüger, einem Magier und einem ulfischen Söldner zu hocken, war für mich vertrautes, sicheres Terrain. Das mag einigen etwas eigen vorkommen, doch nach dem Schrecken bei Gundsric am Nachmittag war dies hier genau der Ort, an dem ich sein wollte.

Selbst Mordimor, der für gewöhnlich derartige Unternehmungen ablehnte, wollte am Höhepunkt von Kostins fulminantem Coup teilhaben. Zugegeben, der Plan beinhaltete nichts weiter, als darauf zu warten, dass die unsichtbare Schess aus dem Hauptquartier der Köhlergassentrimmer mit dem Zepter auftauchte. Dann verschwanden wir alle

zusammen in der Dunkelheit. Unsere Anwesenheit hier war, wie mir Kostin versicherte, bestenfalls eine Art Absicherung.

Wie ich selbst aus Erfahrung wusste, funktionierten derartige Aktionen selten nach Plan. Das befahl auch die Logik, wenn man unsere bisherigen Unternehmungen heranzog. Oder wie Meister Schein sagen würde: Selbst unsere einfachsten Entscheidungen haben die Macht der Prophezeiung. Ich hatte mich für das Leben des Abenteuers entschieden und mein Bauchgefühl sagte mir, dass ich heute noch eines erleben würde.

Wir hockten zwischen einer schiefen Hütte mit Blechschindeln und dem Rumpf eines auf dem Kopf liegenden alten Skiffs, perfekt vom Schatten der alten Fässer verborgen.

DIE KÖHLERGASSENTRIMMER

Der Geruch von Teer lag ebenso wie der stets vorhandene Salzgestank von Rätselfhafens Kais in der Luft. Wir befanden uns im östlichen Teil des Hafenviertels, südlich von Plörre und nicht allzuweit von Gundsrics festungsartigem Haus. Über uns ragten die schroffen Hügel auf, welche die Grenzen der Stadt markierten. Nachdem dieser kleine Seitenarm des Hafens versandet war, hatte man die nun heruntergekommenen Häuser verlassen, in deren Mitte wir nun hockten. Das flache, nahezu stehende Wasser, das den Kanal noch füllte, war kaum tief genug, um ein Ruderboot selbst bei Flut zu tragen. Daher hatte man die hiesigen Docks und Kais sich selbst überlassen und dem Verfall preisgegeben. Natürlich bleibt kein Haus allzu lange unbewohnt und die Köhlergassentrimmer hatten mit Freude ein verfallenes Lagerhaus direkt an der Nordspitze des Seitenarms übernommen. So tief in den Slums war das Leuchten der Gaslaternen, welche die meistbesuchten Gassen der Stadt säumten, kaum mehr als ein Flackern. Der Mond erschien ebenfalls nur als schmale Sichel. Allerdings waren die Sterne hell und klar, Castrovel glitzerte wie ein weit-entfernter Smaragd direkt über uns. Eine einzelne Fledermaus zog ihre ruckartigen Bahnen über dem stinkigen Seitenarm, für sie immerhin eine sichere Quelle für Insekten. Zum Glück gehörte diese Nacht zu den kühleren, der von der See wehende Wind hatte die drückende Hitze des Sommer zumindest vorübergehend verbannt.

„Ich kann nicht länger warten,“ sagte Aeventius schließlich. Er hockte unbequem am Rand der Hütte, da er sich mit seiner teuren Kleidung nicht auf die Straße setzen wollte. „Wie’s aussieht, werde ich eh schon zu spät zur Abendvorstellung im Säbelbanner kommen.“

Kostin antwortete mit einem kernigen varisischen Fluch.

„Du sitzt das mit aus. Dein ‚Stück‘ kann warten.“

„Scarelli zeigt heute Die Unsichtbaren Roben. Wie man hört, ist es recht kritisch gegenüber Haus Thrune und mir ist nicht daran gelegen, es zu verpassen.“

Ich sah zum vierten Mitglied unserer Gruppe, dem ungepflegten Uflenkrieger Gyrd, an dessen Seite ich schon in Magnimar gefochten hatten. Sein blutunterlaufener Blick traf den meinen, doch als ich wegen Kostin und Aeventius die Augen rollte, wandte sich Gyrd wie gewöhnlich völlig ausdruckslos wieder dem Lagerhaus zu.

„Du vergisst mit wem du sprichst, Aevy,“ meinte Kostin mit leicht gereizter Stimme, als er sich dem Magier zuwandte und ihm dabei mit dem Zeigefinger drohte. Er trug dieselbe schwarze Lederkleidung wie am Vortag, nun aber mit dem passenden Paar aus Schwert und Dolch am Gürtel. „Ich kenne alle Buchmacher im Hafenviertel. Ich weiß, wohin das Geld geht und du hast heute Abend bei den Spielen mehr als nur ein paar Kronen auf Daschak gesetzt. Daher erzähl’ mir nicht, dass du heute ins Theater anstatt in Zinkers Arena verschwindest.“

Die Augen von Aeventius wurden zu schmalen Schlitzern. „Ein Mann kann Geld bei den Spielen setzen und dennoch einer anderen Beschäftigung nachgehen. Und wo ich hingeh, geht dich eh nichts an, du verlogener Flegel.“

Kostin grinste. Es war dieses mir vertraute Grinsen, das er aufsetzte, kurz bevor er sich in einen Kampf stürzte. „Ich frage mich, wie klar es eigentlich den ganzen Blaublütigen oben

auf dem Gipfel ist, warum Familie Reatés kaum mehr zwei Kupfermünzen zusammenbekommt. Man könnte meinen, dass ihr Erbe ein Problem mit dem Glücksspiel hat?“

„Abadar zerschmettere dich!“ fluchte Aeventius laut, jedwede Vorsicht außer Acht lassend.

„Na darauf würd’ ich mich jetzt nicht verlassen,“ gab Kostin süffisant zurück.

„Und das von einem Mann, dessen Gebete von einem besoffenen Rüpel zu einer Dirne mit Mottenflügeln und zurück wandern.“

„Du regst dich nur auf, weil Desnas Lächeln nie auf deine Wetten scheint.“

Gerade als ich etwas zwecks Beendigung dieses Streitgesprächs sagen wollte, lenkte Mordimors gezischte Warnung unsere Aufmerksamkeit zurück zum Lagerhaus der Trimmer.

Sechs Gestalten hatten sich dem Lagerhaus genähert und riefen die Wachen an. Die mit schwarzen Kapuzenroben bekleideten Männer und Frauen bewegten sich mit einem schlaksigem Gang und zwei von ihnen trugen einen schweren Sack zwischen sich. Eigentlich schleiften sie ihn mehr auf dem Pflaster heran, während sie die zusammengebundenen Enden festhielten. Im schwachen Laternenlicht der Wache war es zudem schwer, sich einen Eindruck von den Neuankömmlingen zu machen. Allerdings hatten sie diese schlanke und hungrige Erscheinung, die man gern mit Kriminellen der übelsten Sorte assoziiert.

„Davon ... hat Schess nichts gesagt,“ flüsterte Kostin.

Die meisten der Trimmer waren nicht vor Ort, sondern arbeiteten für jene kleineren Unterweltsgößen von Plörre, die sich nicht selbst die Hände schmutzig machen wollten. Zudem riskierten sie es so nicht, den wahren Herrschern der Stadt auf die Füße zu treten. Das Merkwürdige an den Köhlergassentrimmern war, wie mir Kostin erklärte, dass sie bislang nahezu ungestraft die Autorität von Herrscher Cromarck und auch die der anderen Unterweltsgößen missachten konnten. Sie übertraten ständig ihre Grenzen, ohne dafür bestraft zu werden. Deshalb wuchs ihre Macht auch mit noch nie dagewesener Geschwindigkeit an.

„Sie gehen rein,“ sagte Aeventius und zeigte dabei nichts von der vorherigen Gereiztheit. „Das könnte die Lage für die Gnomin ungemütlich machen. Wir sollten uns das aus der Nähe anschauen.“

Wir stimmten alle zu, während die Neuankömmlinge durch die großen Doppeltore im Lagerhaus verschwanden. Kostin schlug vor, sich zu den schmutzigen Fenstern an der Seite des Hauses zu schleichen, die man von unserer Position aus erspähen konnte. Wir verschwanden hinter den Fässern und stahlen uns um die Hütten herum, welche am Weg zum Lagerhaus standen. So leise wie es uns möglich war bewegten wir uns außerhalb des Sichtfeldes der einzelnen Wache am Tor zu den Fenstern.

Mein Puls beschleunigte sich, als ich mich an meine Eskapaden in Gundsrics Haus am Nachmittag erinnerte. Dort spürte ich jedoch eine erdrückende Furcht und mich plagten unerklärliche Angstgefühle. Hier übermannte mich ein Wohlbehagen, ja fast eine Vorfreude. Jetzt, hier, genau in diesem Moment, wo ich leise durch die Schatten schlich und bei jedem Geklitze von Gyrd’s Kettenhemd zusammenzuckte,

DER ZERBROCHENE STERN

wo ich Kostins elegant-gezielte Bewegungen bewunderte, da hatte ich kein Problem damit, die Scherben meines Lebens zusammenzufügen. Gelehrtere und Spionin, Forscherin und Chronistin, Kundschafterin und Diebin. Vielleicht war es ja das Verbannen jener Schuld, die ich beim Anlügen Gundsrics stets hatte, was es mir nun ermöglichte, so zu empfinden. So zu fühlen, dass mein Leben ein natürliches Ganzes war und nicht ein Schauspiel, bei dem ich lediglich die einzelnen Teile betrachtete.

Vielleicht lag das aber auch an Gundsrics Elixieren. Zum hundertsten Mal wanderten meine Gedanken zu der gestohlenen Phiole in meiner Tasche. Jede Faser meines Körpers fieberte danach, sie herauszuholen und auszutrinken. Es war ein unliebsames Verlangen und ich betete inständig zu Sarenrae, mich davon zu befreien. Und das obwohl ich diesbezüglich für gewöhnlich gänzlich nach meinem Vater kam und die Himmlischen nur äußerst selten anrief.

Das erste Fenster, das wir erreichten, war dunkel und von Innen mit Gerümpel zugestellt. Wir eilten weiter an der Hauswand entlang, angeführt von Mordimor, der mit seiner Nase am Boden schnüffelte. Das nächste Fenster besaß kein Glas, sondern war mit dünnem Leder bespannt, durch das man den Raum dahinter verschwommen erkennen konnte. Kostin flüsterte, dass dies der wahrscheinlichste Weg von Schess' Flucht aus dem Lagerhaus sein würde, wenn sie das Zepter hatte. Ein flinker Schnitt mit einem Dolch würde leise einen Weg nach Außen schaffen. Wir berieten kurz, ob wir hier eindringen sollten, nachdem klar wurde, dass das dritte Fenster auch zugestellt war.

„Wir wissen jetzt auch nicht viel mehr, als wenn wir da hinten geblieben wären,“ murkte Aeventius.

Gyrd knurrte eine Zustimmung. Der wortkarge Nordmann wurde von Minute zu Minute unruhiger, seine Sorge um Schess war offensichtlich. Die beiden waren seit langem befreundet, hatten vor vielen Jahren schon in der Mannschaft eines Langschiffs gedient und arbeiteten seitdem zusammen. Nun hielt er den Griff seines Schwerts so fest gedrückt, dass die Knöchel seiner Hand weiß hervortraten.

„Wir müssen nach oben oder weiter ‚rumgehen,“ schlug Kostin frustriert vor. „Oder wir versuchen beides und teilen uns auf? Oder vertrauen einfach darauf, dass Schess den Auftrag erledigt und ziehen uns wieder zu den Hütten zurück?“

Gerade als ich vorschlagen wollte, die Runde um das Haus fortzusetzen, unterbrach ein leiser Aufschrei aus dem Haus die Debatte. Augenblicklich erstarrten wir, schauten uns gegenseitig nach einer Bestätigung über das Gehörte an.

Dann erscholl es nochmal: Vermischt mit tieferen Stimmen war da diese hohe, fast kindliche Stimme voll Furcht oder Zorn.

Schess.

Knurrend zog Gyrd sein Schwert, schob sich an uns vorbei und verschwand in Richtung Hauseingang. Ich zischte seinen Namen und versuchte ihn festzuhalten.

„Du hältst ihn nicht auf.“ sagte Kostin. „Aevy, folg' ihm! Tal und ich gehen durch das Fenster.“

Aeventius nickte mit einem Stoßseufzer und knackte mit den Handknöcheln. „Ungefähr jetzt fangen sie mit dem

Prolog der *Roben an*,“ murmelte er, bevor er sich umwandte und hinter Gyrd hersprintete.

„Na wohl eher mit dem ersten Kampf...“ erwiderte Kostin, während er zum Fenster lief, dicht gefolgt von Mordimor und mir. Er zog seinen langen Parierdolch und öffnete damit im Lederfenster zwei Schnitte entlang der Kanten, bevor er gekonnt hindurch hechtete. Mit meiner Hilfe folgte ihm Mordimor, dann zwängte ich mich durch den leise knackenden, trockenen Lederbezug.

Drinnen wurde der Lärm lauter, zweifelsohne hatte Gyrd's Angriff die Lage verschärft. Der Raum, in dem wir uns befanden, war recht klein und dunkel, wurde nur von einem schwach flackernden Kerzenstummel in einer Wandhalterung beleuchtet. Dies war eindeutig die Lagerstatt von vier oder fünf Personen, da Bettzeug und schmutzige Decken auf dem Boden herumlagen. Wir vergeudeten hier keine Zeit und stürmten zur Tür. Ich legte einen Bolzen in meine Armbrust, deutete Kostin an, das ich bereit war und er stieß die Tür auf.

Der Korridor davor war schnurgerade und am hinteren Ende gut beleuchtet. Der Kampfslärm war nun deutlich zu hören und wir rannten ihm entgegen, jede Vorsicht aus Gründen der Eile außer Acht lassend. Die einzigen Vorteile, auf die wir uns nun verlassen konnten, waren die Überraschung und unser Kampfesgeschick.

Ein Schatten verdeckte den Weg vor uns. Ich hielt an, hob die Armbrust und versuchte zu schießen. Kostin war jedoch im Weg und verlangsamte seine Schritte nicht. In den Augenblicken, die er benötigte, um zu der Gestalt aufzuschließen, erkannte ich diese Es war einer der Trimmer, welcher mit dem Rücken zu uns stand und einen Bogen auf jemanden im großen Raum richtete. Kostin zögerte keine Sekunde, rammte dem Mann seinen Dolch in den Rücken, stieß ihn zur Seite und stürmte dort hinein.

Ich folgte ihm, die Augen auf den sterbenden Bogenschützen geheftet. Er war eher klein, schmutzig und mit einer geflickten varisischen Weste bekleidet. Ich konnte so vieles in diesem fast unwichtigen Moment erkennen, in dem ich hinter Kostin in den Raum stürzte und meine Waffe hob, um einen angreifenden Axtschwinger zu töten. Ein fast unwichtiger Moment dahingehend, dass es der letzte des kleinen, schmutzigen Mannes war. Kostins präziser Stich hatte kaum Blut hinterlassen, dennoch lag da ein sterbender Körper, gebrochen wie ein Insekt, Beine und Arme im Schock zuckend. Er trug einen einfachen Silberring am dritten Finger seiner rechten Hand, sein Bart zeigte bereits graue Flecken. Der Kurzbogen schaute unter ihm hervor und ich erkannte, dass dieser einst eine schöne Waffe gewesen war. Der Mann hätte Kostins Cousin sein können, denn in beiden Gesichtern waren die varisischen Züge stark vertreten. Hatte er, als er erwachsen wurde, auch ein Kapenia bekommen? Fluchte er auch auf tausend verschiedene Weisen zu Desna oder zog im Planwagen durch die Wildnis? Sah er einst genau diesen letzten Moment in einer Turmkarte, die ihn mit den hohlen Augen eines Totenschädels angrinste?

Seine dunklen Augen trafen für einen Augenblick die meinen, bevor ich meinen Blick von ihm riss. Ein Mann mit einer Holzfälleraxt stürzte auf Kostins rechte Flanke zu, während dieser sich im Duell mit einem Schwertkämpfer befand, der

DIE KÖHLERGASSENTRIMMER

ihn mit Krummschwert und Tartsche bedrängte. So eine kurze Zeitspanne. In einem Moment lebt ein Mann noch, die Gänge seiner Lebensjahre reichen zurück wie ein sich windender und nicht immer klarer Pfad durch den Wald der Vergangenheit. Im nächsten Moment stirbt er, sein bevorstehender Weg verschwindet und wird von einer Dunkelheit verschluckt, durch die niemand als die Götter selbst sehen können.

Eine Sekunde, in der Taldara Meirlanel Mitleid und Schuld wegen dem fühlt, dass man durchaus Mord hätte nennen können. In der nächsten schon hebt sie die Armbrust, zielt, und versenkt einen Bolzen im Auge eines Mannes, der schon tot ist, bevor er den Boden berührt. Sie tut dies um ihren Freund zu beschützen; weil dies der Grund ist, warum sie hier ist. Weil dies von dem Weg, den sie sich ausgewählt hat, verlangt wird.

Der Raum vor uns war riesig, offensichtlich das Lagerhaus an sich. Wo einst Kisten, Fässer und Waren aus einem Dutzend Hafenstädten bis zur Decke aufgestapelt waren, gähnte nun weitläufige Leere. Die gegenüberliegende Seite war in Dunkelheit gehüllt, die Wände hallten vom Kampfslärm und den Todesschreien wider.

Vor uns bekämpften die Trimmer die in Schwarz gekleideten Neuankömmlinge und die Schlacht tobte um den mitgebrachten großen Sack, der nun am Boden lag, am heftigsten. Ein Lichtblitz am Eingang des Gebäudes zog meine Aufmerksamkeit auf sich. Aeventius feuerte mit der üblichen Eleganz arkane Geschosse aus seinen Fingerspitzen ab. Neben ihm hackte Gyrd mit grimmiger Effizienz seinen Weg durch eine Traube von Gegnern. Durch seinen ungepflegten Bart leuchtete ein Lächeln, das den gefletschten Zähnen eines feurig-roten Raubtieres glich.

Ich hakte den Spannhebel in meine Armbrust und zog ihn mit einer geschmeidigen Bewegung aus der Schulter zurück. Ein Klicken verriet mir, dass die Sehne in perfekter V-Spannung einrastete. Mein Vater war ein ziemlich begabter Bogenschütze, der selbst bei seinem Volk, wo der Umgang mit den Bogen eine weit verbreitete Kunst war und es viele Meister gab, einen gewissen Ruf besaß. Er brachte mir bei, mit dem elfischen Langbogen umzugehen, doch ich konnte mich nie für diesen begeistern. Statt dessen bevorzugte ich die intuitivere Armbrust, jene Waffe, die unter den Waldläufern von Nirmathas beliebt war, bei denen ich meine Waidmanns-Ausbildung bekommen hatte. „Die Maschine“, wie mein Vater sie verächtlich nannte. Denn sie konnte selbst ohne Training von einem dummen Menschen-Bauern mit beträchtlichem Effekt verwendet werden. Nachdem ich einen schweren, lackierten Bolzen eingelegt und die Waffe wieder in Anschlag gebracht hatte, streckte ich einen weiteren Trimmer nieder, der Kostin in die Flanke fallen wollte. Mit einer geschmeidigen Bewegung spannte ich die Waffe erneut so schnell, dass ich damit selbst einen geübten Bogenschützen in Verlegenheit gebracht hätte. Mit einem stillen Dank an meinen Vater, dessen Missbilligung mich dazu verleitet hatte, meine Fertigkeit zu perfektionieren, lud ich also nach und verschoss

einen weiter Bolzen. Meine Sehkraft war nie schärfer, mein Verstand nie konzentrierter.

„Du musst mir das mal beibringen!“ sagte plötzlich eine vertraute Stimme zu meiner Linken. Aus den Schatten erschien die grünhaarige, mädchenhafte Gestalt von Schess, deren zufällige Begegnung vor wenigen Tagen mich erst in dieses Abenteuer gestürzt hatte. Noch bevor ich etwas erwidern konnte, zischte sie an mir vorbei und fiel Kostins Gegner mit ihrem kurzen wie scharfen Schwert in den Rücken. Die beiden tauschten über den Toten hinweg eine fröhliche Begrüßung aus, dann wandten sie sich anderen Angreifern zu. Augenscheinlich war sie noch nicht in den Besitz des Zepters gelangt, welches das Zielobjekt der ganzen Aktion war. Wieso sich der einfache Diebstahl in eine Schlacht von drei Parteien gewandelt hatte, war jedoch keineswegs klar.

Die Reihen der Trimmer und Fremdlinge wurden dünner; wie es aussah, hatte unser Eingreifen beiden zum Nachteil gereicht. Gyrd und Aeventius hatten das Zentrum des Raumes übernommen, einen Pfad aus Toten und Sterbenden hinter sich lassend. Kostin und Schess bekämpften die in Schwarz gekleideten Fremden und erst jetzt bemerkte ich die



„Aeventius mag ein Snob sein, aber er versteht es zu kämpfen.“

DER ZERBROCHENE STERN

Veränderung, welche sich in der zweite Bande vollzogen hatte. Geduckt und dunkel gekleidet wie sie waren, konnte man es zunächst nur schwer ausmachen. Doch unter jeder Kapuze zuckte nun die spitze Schnauze einer Ratte - gelbe, spitze Zähne knirschten wie ein Paar stumpfe Meißel aufeinander.

„Werratten!“ schrie ich und stürzte vor, um die Entfernung zu Kostin zu verkürzen. Mordimor folgte mir knurrend und zischend auf dem Fuße, hin- und hergerissen zwischen seinem Verlangen mich zu beschützen und selbst zu kämpfen. „Lasst euch nicht von ihnen beißen!“

„Ach was!“ gab Kostin zurück, während er den Schwertstoß eines Gestaltwandlers ablenkte. Die Kreatur wurde mit jeder vergehenden Sekunde mehr zu einer Ratte, sogar während sie kämpfte. Die Gestalt duckte sich immer weiter, die Hände wurden zu Klauen und unter dem Umhang wuchs ein langer Rattenschwanz hervor. Nach einem wilden Sprung klammerte sie sich an Kostin, warf ihn nieder und begann damit, ihn mit Hinterklauen und Zähnen zu attackieren.

Ich hob die Armbrust und zielte, als ein Donnerschlag durch die Halle rollte.

„Beendet diese Fehde und gehorcht eurem Herrn und Meister!“



„Dies war also der Schatz, der Kostin nach Rätselhaften zog.“

Es war, als würden alle Impulse und jeder Instinkt in mir, die auf das Gehorchen ausgerichtet waren, wie von der Hand eines Marionettenspielers straff gezogen werden.

Meine Arme zitterten und mein Ziel verschwamm. Eine Stimme tief in mir befahl, dass ich gehorchen solle. Dies nicht zu tun, würde alles, was mir heilig war, alles was ich liebte oder schätzte, mit Füßen treten. Jede Ehre oder Respekt vor mir wären dahin. Nicht zu gehorchen wäre eine schrecklichere Sünde als das Nichtbefolgen der Wünsche des Vaters durch die Tochter, als das Belügen eines sterbenden Zwerges, damit man Zutritt zu seinem Haus erhielt. Schlimmer, als eine Kundschafterin, die mehr Zeit mit Dieben und Betrügern verbrachte, als ihren Pflichten zu folgen. Es war ein Zwang, den man nicht ignorieren konnte, nicht ignorieren durfte.

Doch genau das tat ich.

Mein Bolzen traf die Ratte in die Schulter, welche daraufhin zischend und spuckend von Kostin rollte. Dieser stand wieder auf, doch seine Lederrüstung war von den Klauen ruiniert worden.

„Ergreift diese beiden!“ Die herrische Stimme gehörte einem großen Mann in einem rostigen Plattenpanzer. Er besaß wie fast alle Piraten in Rätselhaften dunkle, wettergegerbte Haut, ganz so, als hätte er sein Leben dem Wind und der Sonne ausgesetzt verbracht. Um seinen Hals hing eine grässliche Kette aus humanoiden Ohren.

In der ganzen Halle hatte der Kampf geendet, es waren ohnehin nur meine Freunde und eine Handvoll Trimmer und Werratten übrig. Der Pirat schritt über die Toten steigend auf die Mitte der Halle zu und hielt das Zepter mit seiner linken Hand in die Höhe. Es war beeindruckend. Allein sein Besitz schien die Autorität des Mannes zu bestätigen und obgleich ich seinem Befehl nicht gehorcht hatte, bemerkte ich die dem Artefakt innewohnende Macht. Dies war also der Gegenstand, den wir dem Anführer der Trimmer stehlen wollten. Nicht irgendein magischer Tand, sondern ein Artefakt von enormer Stärke.

„Ja, Meister,“ krächzte die Ratte zu meiner Linken, während sie mit ihren Klauen meinen linken Arm ergriff. Ich versuchte mich loszureißen und schlug sie dabei unbeholfen mit der Armbrust. Ihr Fell war schwarz wie die Nacht, unter einem Auge leuchtete eine halbmondförmige, haarlose Narbe. Das Zepter zwang sie so sicher in die Dienerschaft des Anführers der Trimmer, als hätte sie noch nie etwas anderes getan. Sie schmetterte die Waffe aus meiner Hand, die klappernd zu Boden fiel.

„Tut mir leid, Tal,“ sagte Kostin daraufhin, während er meinen anderen Arm ergriff. Ich starrte ihn ungläubig an und mein Verlangen nach Widerstand schwand. Er sah irgendwie blass aus, betäubt vom Schock. Doch ich sah auch den Schmerz in seinen Augen, die Abscheu über sein eigenes Verhalten.

„Muß tun was der Mann sagt,“ flüsterte er.

„Bringt den Magier zum Schweigen,“ brüllte der Besitzer des mit Juwelen besetzten Zepters, welches schwaches Licht ausstrahlte. Augenscheinlich hatte Aeventuis dem Befehl des Artefakts ebenfalls widerstanden und ich hörte, wie er irgendwo links von mir die harten Silben eines Zaubers aussprach.

DIE KÖHLERGASSENTRIMMER

Ich wand mich im Griff der Werrate und meines Freundes, um nach dem Magier zu sehen.

Noch bevor Aeventius seine Formel beenden konnte, schlug ihm Gyrd, der ihn ohnehin schon festhielt, die Faust ins Gesicht. Dieser Hammerschlag des Nordmannes war genug, um den Zauberer zu Boden zu schicken.

Ich schrie auf und versuchte erneut, mich zu befreien, zog die Werrate und Kostin hinter mir her. Im Augenwinkel sah ich, wie Mordimor hinter der Leiche eines Trimmers hervorlugte, die Lage sondierte und wieder verschwand. Sein Anblick gab mir Hoffnung, doch die Werrate, die ich vorhin mit meinem Bolzen verletzt hatte, drehte misstrauisch den Kopf in Mordimors Richtung.

Der Anführer der Trimmer lachte, ebenso wie seine Männer, gänzlich vom vergeblichen Kampf des Magiers und der Kämpferin eingenommen.

"Oh, der ist wohl ein Freund von euch, ja? Ihr beide habt gut gekämpft, habt meine Herde arg reduziert. Doch das bedeutet nur, dass der Anteil an Schimmer nun für den Rest umso größer sein wird." Daraufhin jubelten die Männer und gröhlten seinen Namen: "Garso, Garso, Garso!"

"Ja, ja. Genug!" Garso ging hinüber zu Gyrd. Die Trimmer verstummten, während ihr Anführer den Ulfenkrieger so begutachtete, als würde er ein Pferd ansehen. "Wisst ihr, ich glaube, dass ich für Euereins das Zepter gar nicht benötige. Würde wetten, dass ihr für einen Beutel Silber alle im Raum hier abstechen würdet."

"Schess," fuhr der Anführer dann fort, drehte sich dabei zur Gnomin um und richtete das Zepter wie ein Lehnsherr auf sie. "Falls das dein richtiger Name ist? Laß das Schwert fallen und komm her."

Schess stolperte mit unnatürlich-wankendem Gang folgsam zu ihm.

"Ich habe keine Zeit, dem was hier heute Nacht geschah auf den Grund zu gehen. Doch wenn du nicht versucht hättest, *dies* hier zu stehlen," Garso's Augen traten vor Zorn hervor, während er das Zepter vor ihr schwang, "dann hätten wir niemals diesen Kampf mit Ziphras Ratten gehabt. Ich habe keine Ahnung, ob ich das je wieder auf die Reihe kriege und wie ich nun an mehr Schimmer komme. Du hast uns ruiniert!"

Garso drehte sich zu Gyrd um, grinste ihn an und tippete mit der Spitze des Zepters auf dessen Kettenhemd. "Du bringst mir den Kopf der kleinen Diebin ... und der Rest von euch bleibt wo er ist!"

Kostins Hand krallte sich tiefer in meinen Arm und ich spürte, wie sein Körper sich gegen die geistigen Fesseln auflehnte. Ich versuchte mich loszureißen, doch die Werrate gab mir einen Schlag über den Kopf, der mich in die Knie zwang.

Gyrd sah den Anführer der Trimmer mit zusammengekniffenen Augen an, das breite Ulfenschwert in der Hand. Er machte einen Schritt auf Schess zu, nahe genug, um zuzuschlagen. Die Gnomin stand still da und sah zu ihrem Freund hinauf. Neben dem Berg aus Eisen und Muskeln sah sie klein und verletzlich aus. Auf ihren Wangen erkannte ich verschwommen durch meine eigenen das Glitzern ihrer Tränen.

Gyrd hob die schartige, blutverschmierte Klinge und froh mitten in der Bewegung ein, sein Gesicht eine Maske des Schmerzes.

"Es ist n-nicht dein F-Fehler, Gyrd," flüsterte Schess.

"Tu es!" schrie Garso. Allerdings nicht laut genug, um das wilde Knurren Mordimors zu übertönen, als dieser den hocherhobenen Arm des Anführers ansprang.

Das Zepter flog aus Garso's Hand und fiel scheppernd zu Boden.

Augenblicklich herrschte das Chaos. Gyrd brüllte vor Zorn, drehte sich zu Garso um und vergrub seine Klinge in dessen Schädel. Als der Anführer zu Boden ging, sah ich wie Mordimor davonsprang, um sich aus der Reichweite des mordlusternden Nordmannes zu bringen, der wieder und wieder auf den Trimmer einschlug.

Die Werraten erholten sich sehr schnell. Neben mir wurde Kostin von jener zu Boden geworfen, die ich zuvor verwundet hatte. Die Ratte, die mich am Arm hielt, riss mich auf die Beine und ich versuchte sie mit meiner freien Hand abzuwehren. Doch sie zog mich nur zu sich heran, ihre Schnauze kaum einen Handbreit vor meinem Gesicht. Ihr heißer Atem stank nach Abwasser und rohem Fleisch.

Sie atmete meinen Geruch tief ein, ganz so, als sei ich ein baldiges Mahl. "Der Geruch haftet stark an dir. Wenn die Zeit kommt, hol' ich selbst mir deine hübschen Augen."

Ich zuckte genau in dem Moment zurück, als sie mich losließ. Während ich zu Boden stürzte, zischte sie böse und wandte sich zur Flucht. Die Ratte verschwand in den Korridor, aus dem Kostin und ich gekommen waren, wurde immer kleiner, während sie in die Dunkelheit rannte.

Als ich wieder auf die Füße gekommen war sah ich, dass alle Werraten und Trimmer geflohen waren. Kostin stand an meiner Seite, sein linker Arm bis zum Ellenbogen vom Blut der Werrate getränkt, die er zuvor getötet hatte. In der Mitte der Halle half Gyrd gerade Aeventius auf die Füße. Dessen Gesicht begann schon anzuschwellen und er riss sich vom Ulfenkrieger los, um sich auf den großen Sack zu setzen, um den wohl der eigentliche Kampf entbrannt war. Schess hockte betrübt nicht allzuweit entfernt.

Ein leichter Druck an meinem Bein verriet Mordimors Ankunft. Ich bückte mich und nahm ihn in die Arme.

"Deshalb ist das Ding also so wichtig," meinte Kostin, während er dorthin ging, wo das Zepter nach Mordimors Attacke hingefallen war. Er nahm es auf und hielt es ehrfürchtig hoch. "Überlegt mal, was der *Kapteo* damit anfangen könnte. Was *wir* damit anfangen könnten."

Aeventius sprang auf, trat den großen Sack um und deutete zornig mit einer Faust auf Kostin. "Ich werde nicht den Rest meines Lebens auf der Flucht vor einem nach Schwein stinkenden Sczarni verbringen, nur weil du es dir nicht verkneifen konntest, mit diesem Ding zu spielen. Lass es!"

Wie üblich begannen sie darüber zu streiten, doch ich hatte keine Ohren dafür. Statt dessen waren meine Augen auf die Gegenstände fixiert, die aus dem Sack gefallen waren. Der Tritt des Magiers hatte dutzende flacher, eckiger Kästchen ins Freie befördert. Und ich hatte die gleichen Kästchen schon einmal gesehen. Genau genommen, heute Nachmittag.

Ich sah sie auf dem Tisch in Gundsrics Haus. Der schiefe, zehnstrahlige Stern war derselbe, der auf jenen Elixieren prankte, die ich täglich trank. Elixiere, die mich nun aus jedem offenen Schimmer-Kästchen anstarrten.



EIN LICHT IM DUNKELN

DIE CHRONIKEN DER KUNDSCHAFTER: LICHT EINES FERNEN STERNES (4 VON 6)

Nachdem ich den Nachmittag damit verbracht hatte, durch das Heim meines ehemaligen Arbeitgebers zu schleichen und der Abend mit Blut und Magie getränkt war, wollte ich nur noch zurück zu meinem Raum im Satten Hai und den reichlich überfälligen Schlaf nachholen. Und wenn es denn keinen Schlaf gab, dann wenigstens ein wenig Stille, um darüber nachzudenken, was meine Entdeckungen im Lagerhaus der Köhlergassentrimmer zu bedeuten hatte. Werratten? Schimmer? Was hatten diese Dinge mit Gundsric zu tun? Und noch viel wichtiger: was hatten sie mit mir zu tun?

Kostin interessierte das jedoch nicht. Dies war der Höhepunkt seines großartigsten Raubzuges. Selbst wenn einiges aus dem Ruder gelaufen war, ging letztlich alles gut. Nachdem ich Mordimor auf die Jagd nach Insekten und Ungeziefer entlassen hatte, schloss ich mich der eher verhaltenen Siegesfeier meiner magnimarischen Freunde an. Die Nacht gehörte natürlich Kostin. Von den Würfelspielen und einigen Dutzend Runden Hobgoblin in der Brunnenkresse, über Lage um Lage starken Ulfen-Mets im Gestohlenen Ruder – Kostin gelang es, unsere Gesellschaft für mehrere Stunden bei Laune zu halten. Augenscheinlich nahm er unsere Stimmung nicht wahr, während er sich selbst aufs Beste amüsierte.

EIN LICHT IM DUNKELN

Gyrd war der erste der ging. Nachdem er dank Kostins Silber sehr schnell einen volltrunkenen Zustand erreicht hatte, stieß er plötzlich seinen Stuhl zurück, griff sich die Flasche korvosischen Weinbrands welche wir uns gerade teilten, und stapfte davon. Sein gemurmertes Skald verstand keiner. Schess meinte, er suche sich nun eine Prügelei oder ein Bett, je nachdem, was er eher fand. Ich vermutete, dass eine Hälfte von ihr mit ihm gehen wollte, um sicherzustellen, dass der Nordmann nicht in allzu großen Ärger geriet. Doch das Trauma, dass ihr engster Freund kurz zuvor fast dazu gezwungen worden wäre, sie umzubringen, schob einen Keil zwischen die beiden. Die nahezu unerschütterliche Gnomin blieb betäubt sitzen.

„Er hätte es nicht getan“, meinte Kostin etwas später, um ihre Stimmung aufzumuntern. „Du weißt das. Aevy sagt, dass es jemanden nicht dazu zwingen kann Dinge zu tun, die man niemals machen würde.“ Um die Worte zu unterstreichen, klopfte er gegen das mächtige Zepter. Er hatte es in einen alten Umhang gewickelt, doch ertappte ich ihn ein ums andere Mal dabei, wie er das prächtige Artefakt betrachtete. Schon allein das Material und Handwerkskunst waren unbezahlbar. Doch wenn man die Kraft andere zu beherrschen und zu befehligen hinzunahm, stieg der Wert des Zepters ins Unermessliche.

Auf diese Fähigkeit spielte Kostin während des Abends in seinem grenzenlosen Enthusiasmus ein ums andere Mal an. So schlug er vor, diverse Hehler, Geldwechsler, Wachen und dergleichen mit dem Zepter zu bearbeiten. Seine Pläne reichten vom Absurden bis hin zum nahezu Teuflischen. Vorläufig blieb das Zepter jedoch umwickelt und Kostin beschränkte sich auf Witze und Spekulationen. Dennoch er hatte seinen Spaß und da das Glück ihm heute ohnehin hold war, ignorierte er einfach die Verluste beim Glücksspiel.

„Denk' mal darüber nach, was wir mit ihm tun könnten, Aevy. Man bügelt einige Hindernisse aus dem Weg und schon ist das lange Ding eine satte Betrugsgoldmine. Ich sage, wir verschieben die Rückkehr nach Magnimar um wenigstens ein paar Wochen!“

„Sei doch nicht so ein verdammter Trottel“, zischte Aeventius. Sein Gesicht und seine Lippen waren nach Gyrd's Schlag schmerzhaft angeschwollen und verfärbten sich allmählich lila. Den ganzen Abend schon trank er vorsichtig seinen Wein nur mit einer Seite des Mundes und sagte sehr wenig, während wir Kostin von Kneipe zu Kneipe folgten. Doch diese Andeutung entzündete den früheren Unmut erneut. Er schlug mit der Hand auf den Tisch und stand auf, wobei sein halbvolleres Glas den Inhalt in einer roten Fontäne über den Tisch verteilte.

„Schließ' es in eine Truhe ein. Zumindest so lange, bis wir aus diesem Drecksloch einer Stadt verschwunden sind. Was besser bald geschieht!“

Er ignorierte Kostins Abschiedsgruß, drehte sich um und verschwand.

Meine eigenen Probleme sorgten dafür, dass auch ich heute Abend keine gute Gesellschaft war. Ich hatte Schess über meinen Schimmer-Fund bei Gundsric erzählt und sie über die Droge befragt. Letztlich sollte die Verbindung zu den Trimmern ihr einige Einblicke hinsichtlich der Herkunft und Auswirkungen verschafft haben. Doch Schess antwortete

kaum und verbrachte den Abend damit, Knoten in eine Sisalschnur zu flechten und wieder zu öffnen. So hatte ich sie noch nie zuvor gesehen. Schess hatte sichtlich an Lebhaftigkeit und Elan verloren.

„Magst'de es halt'n, Tal?“

Mit einer Hand an Gundsrics Phiole in meiner Tasche ging ich meinen Gedanken nach, beunruhigt von dem Gedanken, was sie eigentlich beinhaltete. Es war schon sehr spät und außer Schess, Kostin und mir waren nur noch etwa eine Handvoll Gäste im Schankraum des Gestohlenen Ruders. Nach seinem gefaselten Angebot blickte ich auf und sah Kostin an. Die Beine auf dem Tisch, saß er besoffen da, das Zepter ausgewickelt in seinem Schoß. Die übernachtigten Augen sahen mich anzüglich und unverhohlen an.

„Da halte ich doch lieber eine tote Ratte“, gab ich zurück.

Sein versoffenes Grinsen wurde breiter. „Ta'sh. Auf'm Schiff warst'de aber ganz Feuer und Flamme.“

Ich starrte ihn an und spürte, wie mir die Schamesröte ins Gesicht schoss. Da war er, der Grund warum ich ihm seit unserer Ankunft in Rätselhafen aus dem Weg ging. Und nun warf er es mir einfach an den Kopf. Als ob die Nacht, die wir zusammen erlebt hatten nicht mehr für ihn war, als jene, die er mit den Schankmädels und Dirnen verbrachte. Zornig sprang ich auf und stieß den Stuhl weg. Da ich mich nicht darauf verlassen konnte, meinem Ärger und auch meiner Unsicherheit Ausdruck zu verleihen, sagte ich nichts und ging davon. Ich hoffte es sah gefasster aus als ich mich fühlte, wenngleich meine beiden Gefährten ohnehin nicht in der Lage waren, dies zu bemerken.

„Tut mir L-Leid, Tazza!“ Ich drehte mich um und sah ihn mit dem Zepter unkontrolliert in meine Richtung wedeln. „Komm' z-zurück z-zu mir, meine F-Forscherkönigin!“

Wortlos verließ ich den Raum.

Die Nacht warf eine kühle Brise gegen meine heiße Haut. Eine wohlthuende Abwechslung zum Biergestank der Taverne. Ich zog die Kapuze hoch und lockerte den Dolch in seiner Scheide, bevor ich mich auf den Heimweg durch das Hafenviertel machte. Vor meiner Unterkunft würde Mordimor zweifelsohne auf mich warten. Ich schüttelte die Gedanken über das soeben Erlebte ab.

„Warte!“ piepte eine kindliche Stimme hinter mir.

Als ich mich umdrehte trottete Schess heran. „Kann ich bei dir bleiben?“ fragte sie, wobei ihre grünen Augen im Licht der Gaslaternen schimmerten.

Ich streckte meine Hand aus, Schess nahm sie und gemeinsam gingen wir davon.

Am nächsten Tag war die Gnomin glücklicherweise wieder ganz sie selbst. Sie sprudelte förmlich Informationen zu den Köhlergassentrimmern aus, deren Geschäfte mit Ziphras Werratten-Bande und über die Orte, an denen sie Schimmer verschachert hatten.

„Schimmer ist echt was Neues und das dicke alte Kroht hat nichts damit zu tun.“ Schess schlang ihren dritten eingelegten Hering herunter. Er folgte einem Brötchen, einem Klumpen geschmorten Rettichs und einer halben Blutwurst auf Schess' Teller. Nicht unbedingt das, was ich als Frühstück gewählt hätte, doch Schess verschlang alles mit Heißhunger.

Während sie über den Drogenhandel im Hafenviertel redete, gönnte ich mir lediglich einige trockene Brötchen.

„Das war nicht wirklich mein Ding, weißt du,“ fuhr sie fort, als ihr Teller leer war. Die Gnomin lehnte sich zurück und pustete lächelnd über ihrer Tasse mit schwarzem chelischen Tee. „Ich glaube nicht, dass Garso mir bei solchen Informationen wirklich vertraute. Zudem meinte er, dass die Leute nur ungern von Gnomen kaufen würden. Man weiß ja nie, was man bekommt. Was wahrscheinlich auch stimmt. Ich erinnere mich da an einen Kerl namens Sumpfwühler aus Gastelhöhl, der ziemlich groß für einen Gnom war. Der hatte eine Salbe, die *angeblich* von jedwedem Ausschlägen heilen sollte. Außer dem, den Nekromanten manchmal um ihre ...“

„Ja“, unterbrach ich sie schnell. „Das ist interessant, Schess. Aber wie schaut's aus mit Schimmer?“

„Nun ... ich kenn' da einige Orte, wo man herausbekommen könnte, wie die Ratten an das Zeug kommen. Ich glaube aber nicht, dass Garso es selbst wusste. Also vielleicht erzählen die uns dann auch nur Gerüchte. Du befürchtest, dass dieser Zwerg für den du gearbeitet hast damit zu tun hat?“

„Ich bin mir nicht sicher. Vielleicht kauft er es ja selbst oder ... nun ja, er ist ein Alchemist. Und soweit ich weiß völlig skrupellos. Und was mich besonders beunruhigt ist ...“ Ich holte die Phiole aus der Tasche und hielt sie ihr hin. Das kühle Gefühl des Glases auf meiner Haut bereitete mir Unbehagen.

Mit aufgerissenen Augen starrte Schess das schwach leuchtende Elixier an, während ich fortfuhr, ihr von meiner Zeit bei Gundsric zu berichten. Über die Geheimtür und die augenscheinliche Überwachung durch ihn. Über das Kästchen mit Schimmer, welches ich sehr nahe bei jenen Übersetzungstränken fand, die ich täglich konsumierte. Über die Nebeneffekte, welche ich unter dem Einfluss des Elixiers erlebte und mein Verlangen, selbst jetzt, wo wir miteinander sprachen, die Flüssigkeit zu trinken. Ich steckte die Phiole wieder tief in die Tasche, wo ich sie nicht so leicht erreichen konnte.

„Klingt ein wenig nach Schimmer. Aber vielleicht auch nicht. Sehen im Dunkeln, ja sicher. Du kannst ja genauso gut wie ich im Dunkeln sehen. Das andere aber, also den Lageplan eines Hauses oder ‚ne Geheimtür erkennen, von so was hab ich noch nicht gehört.“

Als der noch immer gährende Mordimor die Treppe herunterpolterte und zu uns kam, hielt Schess inne. Die beiden hatten sich letzte Nacht zusammengetan, nachdem Schess ohne große Mühen den selben Zauber angewandt hatte, den auch ich benutzte, um mit ihm zu sprechen. Wie mit den anderen Zaubern, die sie beherrschte, wusste die Gnomin nicht, wie und warum sie dies konnte. Schess erzählte, dass sie schon in frühester Jugend, als sie die Umgebung von Trillerhügel erkundete, mit den Tieren dort sprechen konnte. Mordimor stieß mich kurz an und kroch dann etwas ungeschickt auf Schess' Schoß. Sie quietschte so vergnügt wie das kleine Mädchen für das man sie halten konnte, obgleich sie doppelt so alt war wie ich. Der Schankwirt sah uns mit unverhohlener Missbilligung an.

„Hast du was gemalt?“ fragte sie plötzlich und überraschte mich damit. Ich erwiderte, dass ich nicht wüsste was sie meinte.

„Schimmerschlucker kitzeln immer etwas“, meinte sie daraufhin. Sie kraulte Mordimor hinter den Ohren, der daraufhin seine Augen zu Schlitzen des Wohlgefühls verzog. „Wenn man in eine ihrer Höhlen geht, sind die Wände vollgeschmiert. Muster, Spiralen, alles Mögliche. Manchmal auch an Häusern. Da weiß man gleich, dass es in der Nähe welche gibt.“

Schess entspannte sich, nachdem ich ihr erklärte, dass ich so etwas nie tat. Wir ließen ein paar Silberstücke auf dem Tisch zurück und machten uns zum Aufbruch bereit. Schess hatte versprochen, mit mir einige Orte aufzusuchen, wo man am ehesten Informationen bekommen konnte. Obgleich mir der Gedanke, mit Schimmer in Kontakt gekommen zu sein, noch schwer auf der Seele lag, war der Drang nach seiner Herkunft größer als die Sorge um meine Gesundheit. In mir reifte die Idee, dass wenn Gundsric die Quelle der Droge war und sein Reichtum auf ihr und nicht irgendwelchen sagenhaften unterirdischen Schätzen beruhte, man diese Information gegen ihn verwenden konnte. Information genug, um so die Berichte von Jan Lortis – oder deren Verbleib – vom Zwerg zu bekommen. Wenn ich den Heidmarks je wieder in die Augen blicken wollte, musste ich wenigstens dies wagen.

So skrupellos Unterhaltungen mit einem Drogenhändler auch sein mögen, war dies dennoch ein besserer Plan, als durch ein offenes Fenster bei Gundsric einzubrechen. Mit ein wenig Glück und den gewünschten Informationen konnte ich ihn dann betrügen, ganz so, wie er es sicher auch mit mir getan hätte.

Da Schess noch mehr auf der Zunge lag, unterbrach sie meine Gedankenspiele.

„Gut, dass du mit dem Kitzeln noch nicht angefangen hast. Da wird's nämlich hässlich. Man sagt, sobald die Schimmerschlucker damit anfangen, dauert es nicht lange, bevor sie blind werden.“

„Blind?“ Ein Eisklumpen formte sich augenblicklich in meinem Magen. „Du meinst, ich könnte mein Augenlicht verlieren?“

Schess schaute erstaunt zu mir auf. „Wie, wusstest du das nicht? Schimmerschlucker werden nicht kurzsichtig oder so. Sie krepieren. Und dann findet man sie tot, die Augen aus dem Gesicht gekratzt. Passiert ihnen allen, irgendwann. Natürlich sagt dir das keiner, wenn er dir das Zeug anbietet.“

Wir verließen das Gasthaus und wurden von der morgendlichen Hitze begrüßt. Ich konnte an nichts anderes denken, als die Worte der Werratte vom Abend zuvor. Sie versprach mir zu gegebener Zeit die Augen auszukratzen.

Und sie war sich augenscheinlich sicher, dass meine Zeit bald kommen würde.

Wir verbrachten den Morgen damit, von einem Ort zum nächsten zu gehen, ohne einen Anhaltspunkt zu finden. Viele von den Leuten, die Schess in den Bordellen, Spelunken und dergleichen des Hafenviertels aufsuchen wollte, waren spurlos verschwunden. Und die wenigen die wir fanden, waren verständlicherweise misstrauisch oder offen feindselig. An einem Ort trafen wir auf einen Laufburschen der Trimmer, der von einem Trio von Schlägern einer anderer Bande verprügelt wurde. Wir waren gerade in einem Bordell der Trimmer, das als Umschlagplatz für Schimmer bekannt war, als

EIN LICHT IM DUNKELN

wir den Lärm in der Gasse dahinter hörten. Schess zögerte keinen Moment und flüsterte einige Worte, die weit mehr Gnomisch als nach den arkanen Wörtern der Magie klangen. Mit ihnen rief sie eine sehr reale – und sehr bedrohliche – Illusion einer Wache des Herrschers hervor. Die Angreifer warfen einen Blick auf den muskulösen Mann, der langsam auf sie zukam, sowie auf seinen Morgenstern und ergriffen die Flucht. Schess kicherte, als das Trugbild der Wache nach einer rüden Geste in Richtung der Schläger wieder verschwand.

Der Kurier wusste nichts über Schimmer, doch seine Dankbarkeit war aufrichtig. Er war von einem niederen Hauptmann der Trimmer geschickt worden, um die weitere Loyalität der Bordellmutter zur Bande sicherzustellen. Die siebzigjährige Halbblingsdame hatte allerdings von Garsos Ableben in der vergangenen Nacht erfahren und war mit ihren Mädchen und allen Wertsachen verschwunden. Die Augen des Kuriers wurden groß, als Schess ihm von den Ereignissen des Vorabends berichtete, wobei sie einige belastende Informationen ausließ.

„Vergiss die Trimmer und nimm‘ das erste Schiff, das den Hafen verlässt“, riet Schess ihm. „Das Leben als Pirat ist recht unterhaltsam, wenn man den richtigen Hut hat.“ Sie warf dem verschreckten Jüngling, der kaum älter als 15 Jahre war, ihren galtischen Dreispitz zu.

„Du solltest zuvor aber das Ohr abnehmen,“ meinte ich zu ihm, als er gehen wollte. Beschämt schaute er an sich herunter. An einem Lederband um seinen Hals hing ein einzelnes Ohr. Er riss das Band ab, warf es zu Boden und bedankte sich nochmals, bevor er davon stürmte.

Wie es schien erlitten die Trimmer gerade das Schicksal eines Ameisenhaufens, dessen Königin gestorben war. Wenn es noch jemanden mit hilfreichen Informationen zu finden gab, mussten wir das schnell tun.

Und beim Herumstöbern in einem heruntergekommenen Bettenhaus in der Kiemengasse hatten wir schließlich Glück. Die Baracke war in einem wahrlich schlechten Zustand, die abblätternden Schindeln der grauen Wände verliehen ihm den Anblick eines toten Fisches, der seine Schuppen verlor. Einst war es die Heimstatt der Arbeiter eines Segelmachers, bevor diesem das Geld ausging und sein Geschäft unter dem Druck einer der Unterweltgrößen zusammenbrach.

„Ein paar Straßenverkäufer hausen hier, vielleicht ist ja noch einer da.“ Schess sah sich in dem Chaos um. Der Raum war nicht nur einfach leer, man hatte die wenige Dinge der Bewohner umher geworfen und zertreten. Die markanten Kritzeleien der Schimmersüchtigen an den Wänden zogen meine Aufmerksamkeit auf sich. Mit Holzkohle, Kreide und etwas, das verdächtig nach Blut aussah, war hier eine ganze Palette merkwürdiger Symbole zu finden. Da gab es Wirbel und abstrakte Formen, die keinem bekannten Schema folgten. Runen und Ziffern wie ich sie noch nie zuvor sah. Mit einer Ausnahme: hier und da tauchte in dem Gewirr verrückter Kunst wie eine schmutzige Konstellation jener zehnstahlige Stern auf, der jedes Kästchen mit Schimmer verzierte. Ohne das es mir bewusst war, krochen meine Finger zu Gundsrics Elixier in meinem Beutel. Ruckartig riss ich meine Hand weg.

Einige kurze Belllaute von Mordimor lenkten mich ab. Erschrocken drehte ich mich um und sah Schess mit dem Schwert in der Hand am Boden hocken. Mordimor schnüffelte und knurrte das Dielenbrett an, welches die Gnomin gerade freilegte. Als bald hatte sie den Griff zu einer versteckten Falltür entdeckt, um welche Mordimor nun aufgeregt herumtanzte. Mit einem Ruck riss sie die Klappe hoch und zum Vorschein kam eine dunkle Zuflucht unter dem Haus. Als das Licht die Kreatur traf, welche dort kauerte, jammerte diese erbärmlich auf.

„Idrek!“ rief Schess, die den dort unten hockenden Mann wohl kannte.

„Ah, du bist’s!“ schrie der Mann. „Bring mich nich‘ um!“

Er starrte Schess durch langes strähniges schwarzes Haar mit leuchtenden, rot-geränderten Augen an. Ich erkannte, dass er ebenso wie ich elfisches Blut besaß.



„Schess sorgt stets für Abwechslung.“

„Idrek, warum sollte ich dich umbringen? Schau' wie schmutzig deine Fingernägel sind.“

Ähnlich wie Mordimor es tat, legte Idrek seinen Kopf zur Seite und sah Schess verwirrt an.

„Wie wär's, wenn du mir und meiner Freundin ein paar Fragen beantwortest?“ fragte sie.

„Ich hab' denen gar nichts nicht verraten!“ wandte er. Seine Augen huschten verstohlen durchs Dunkel und er zuckte zurück, als ich näher kam. Ich hielt meine leeren Hände hoch, um ihm zu zeigen, dass ich unbewaffnet war.

Schess gab ein *tss*-Geräusch von sich und durchsuchte ihre Gürteltasche. Sofort hatte sie einen Pergamentumschlag in der Hand, den sie vor Idreks Gesicht schwenkte.

Darin war Schimmer. Ich hatte nicht gesehen, dass sie den letzte Nacht genommen hatte, was vielleicht auch nicht der Fall war. Wir hatten darüber beratschlagt, was wir mit dem Schimmer machen sollten. Letztendlich entschieden wir uns,

ihn in den Kanal außerhalb des Hauptquartiers der Trimmer zu werfen. Nicht einmal Kostin wollte es riskieren, mit so viel von dem Zeug erwischt zu werden, nachdem Schess ihnen erklärt hatte, dass das ein Todesurteil für alle wäre. Cromarcky und Kroht würden für unser Ableben dafür sorgen, je nachdem, wer schneller war. Natürlich nur dann, falls uns nicht vorher einer der anderen Schläger, Halsabschneider, Piraten oder Diebe Rätselhafens den Garaus machte.

Idrek hob eine zitternde Hand zum Umschlag, den Schess mit einem Kichern zurückzog. Sie hatte manchmal diese grausame Ader.

„Blumen brauchen Wasser, Idrek, genau wie Fische. Zuerst erzählst du uns davon, wer hier war. Was hast du ihnen erzählt?“ Dabei schüttelte sie auffällig den Umschlag mit dem Schimmer.

Idrek starrte diesen so eindringlich an, dass ich fast annahm, er würde gleich in Flammen aufgehen. Er unterdrückte einen Seufzer, bevor er antwortete.

„Hruschgak ... glaub' ich. Und ein paar andere.“

„Krohts Jungs? Haben hier ganz schön aufgeräumt. Und was hast du den großen bösen Halb-Orks erzählt?“

„Nichts! Haben mich nicht gefunden.“ Er sah Mordimor an, der den Süchtigen die ganze Zeit mit stählernem Blick fixierte.

„Aber vielleicht kommen sie zurück?“

„Mach dir keine Gedanken!“ strahlte Schess und klopfte ihm mit der flachen Seite ihrer Klinge auf den Kopf. Er zuckte zurück und kauerte sich in dem Kriechgang weiter zusammen. Seine Kleider waren nur noch bessere Lumpen.

„Du bist sicher verwirrt, denk' ich“, sagte sie und begann damit, Idrek die Geschichte vom Untergang der Köhlergasentrimmer zu erzählen. In dieser neuen Version war es jedoch Aeventius, den Schess als „den großen, dunklen Auserwählten Arodens“ darstellte, der die Bande eigenhändig vernichtete. Ihre eigenen Taten ließ sie außen vor.

„Deshalb“, schloss sie, „musst du uns sagen, wo wir Antworten über den Schimmer finden können. Vielleicht sind wir die Einzigen, die ihn noch auf die Straße bringen können, jetzt wo Garso tot ist. Und du weißt ja selbst, was sie über Gnome sagen, Idrek.“

Idrek starrte Schess ausdruckslos an, seine Augen wanderten zu dem Umschlag in ihrer Hand.

„Man sagt, dass wir nur so groß sind, wie es nötig ist. Doch das ist nur die halbe Wahrheit. Wo also ist der Ort, von dem Garso niemals sprach? Ich kenne jede Spelunke, jeden Scheinhändler und jedes Bordell, aus dem die Trimmer das Zeug verkauft haben. Doch da gibt es eins, das war das große Geheimnis und ich weiß, dass du es kennst.“

Idreks Augen begannen nach einem Fluchtweg zu suchen, doch kehrten sie stets zum Schimmer zurück. Schess begann damit, ein beliebtes Piratenlied zu summen und wippte dazu den Umschlag im Takt der Melodie.

„Garso ist weg, Idrek“, sagte ich so sanft wie ich konnte. „Und die Trimmer mit ihm. Warum also ihre Geheimnisse bewahren?“

Er schluckte schwer und nickte schließlich. „Vierzig Faden.“



„Was weiß Idrek?“

Idrek streckte einen Arm aus und griff nach dem Umschlag, doch Schess schlug ihn weg.

„Eine billige Kneipe in Plörre? Das ist nicht im Trimmer-Gebiet.“

„Siehste mal, was du weißt!“ gab Idrek zornig zurück, stand in seinem Versteck auf und schüttelte drohend einen knubbligen Finger in ihre Richtung.

„Dorthin bringen die sie. Mich auch, wenn ich nicht die richtigen Freunde auf der Straße gehabt hätte. Dorthin kommen die Schimmerschlucker, um blind und schreiend zu krepieren, wenn das Licht des Universums ihre Augen ausbrennt!“

Er stolperte auf Schess zu, die Hände zu Klauen verdreht und den Wahnsinn in den Augen. Ich konnte seinen dünnen Körper durch die wenigen Lumpen gut erkennen. Dort, eingeritzt in seine bleiche Haut und blutig an den Stellen, wo der Schorf abplatzt, war der allgegenwärtige zehnstrahlige Stern zu erkennen.

Mordimor knurrte, Schess hob ihr Schwert hoch, sprang geschickt zurück und warf Idrek dabei den Umschlag mit dem Schimmer zu.

Der Halb-Elf hielt inne und jedwede Bedrohung entwich augenblicklich aus ihm. Er brach zusammen, griff den Umschlag mit seinen knöchigen Fingern und wimmerte leise. Idreks Kopf hing herunter und sein schwarzes filziges Haar erinnerte an den Seetang, der im Hafen an den Holzpfählern hing. Die Spitzen seiner Ohren, die so den meinen ähnelten, stachen aus dem Gewirr hervor.

„Ich danke dir, Idrek“, sagte ich leise und hielt Schess an der Schulter zurück. „Ich wünschte, wir hätten mehr für dich. Eine üble Zeit kommt auf dich zu, also Sorge dafür, dass das dort eine Weile reicht.“

Als wir das Bettenhaus verließen, folgte uns Idreks heiseres Lachen. Es lief mir eiskalt den Rücken herab. Ich sah zurück und erblickte das Licht seiner beiden leuchtenden Augen in der Dunkelheit. Er nickte mir wie bei einem förmlichen Abschied – oder einem Moment der Erkenntnis? – zu und ich fragte mich, was er wohl in meinen Augen erblickt hatte.

Schess kannte jede Abkürzung und jede Gasse in Rätselhafens zwielichtigen Vierteln. Daher brauchten wir nicht lange, um am Rande von Plörre zu stehen, nicht allzu weit von Gundrics Haus. War diese Nähe wirklich nur ein Zufall?

Wenn der Alchemist wirklich am Schimmerhandel beteiligt war, würde das erklären, weshalb er in dieser schäbigen Gegend wohnte. Ich dachte zurück an meine letzte Begegnung mit ihm: War ich wirklich auf eine geheime, üble Wahrheit gestoßen? Oder nur über meine eigenen Fehlritte gestolpert? Und selbst wenn der Zwerg mit dem Schimmer zu tun und mir davon wegen seiner verquerten Forschungen gegeben hatte, brachte mich dann diese ganze Suche durch die Trimmerverstecke und Drogenhöhlen irgendwie näher an die Berichte von Jan Lortis? Hätte ich nicht auch einfach meine weiteren Verabredungen in seinem Heim einhalten sollen, um auf eine neue Chance zur heimlichen Suche zu warten.

Nein, entschied ich. Dies hier war die Geschichte, die ich für mich erwählt hatte. Ihr unnachgiebiger Drang war alles, was ich benötigte, um mir sicher zu sein, dass ich auf dem richtigen Weg war.

Das Vierzig Faden lehnte trunken am Ende einer Reihe ebenso heruntergekommener wie schiefer, dreistöckiger Häuser. Der Baustil war typisch für die ärmeren Gebiete der Stadt. Man sagte, dass es an windigen Tagen in diesen Gegend Rätselhafens so knarrte, als ob man auf einer Piratenbrigg unter vollen Segeln stand. Als wir näher kamen, entdeckten wir das schwache Flackern von Licht in den dicken billigen Glasfenstern. Wir verlangsamten unseren Schritt und bewegten uns entlang der Häuserwände, um nicht von jemandem im Vierzig Faden gesehen zu werden.

Doch es war leer.

Wir warteten ab, hielten den Kopf unten und spähten durch die Scheiben.

Jene, die auf der Straße vorbeigingen beachteten uns nicht, offenbar war dies ein für Plörre normales Verhalten. Der Schankraum des Vierzig Faden war mit kruden Bänken und Tischen zugestellt, über denen eine einzelne Laterne hing. Bessere Details konnte man durch das Glas nicht ausmachen.

„Jemand muss die Laterne entzündet haben“, sagte ich leise zu Schess. Sie nickte. Nach einigem Warten auf eine Bewegung im Innern, entschlossen wir uns schließlich hineinzugehen.

Die Tür war nicht verschlossen, doch ich hielt nicht inne, um darüber nachzudenken, warum eine Kneipe zu dieser Zeit völlig leer war. Die Tür öffnete sich nach außen und ich ging vor Mordimor und Schess in den Raum, in alle Richtungen spähend. Es war dunkel und still, die Laterne enthüllte eine grabesdicke Staubschicht auf dem gesamten Mobiliar. Allerdings erzählte der Staub auf dem Flur eine gänzlich andere Geschichte. Vielerlei Fußabdrücke und ein Mahlstrom von Schleifspuren war zu erkennen. Ich bewegte mich vorwärts, darauf bedacht der Geschichte im Staub und Schmutz zu folgen, neugierig über den sauberen Boden direkt vor mir.

Ich hörte Schess Warnruf genau in dem Moment, als mein Fuß den Mechanismus auslöste. Mit einem Knackgeräusch, das an des Brechen von Knochen erinnerte, drehte sich der Boden unter mir zur Seite. Ich suchte vergeblich am Rand des Loches nach Halt und fiel in die Dunkelheit.



EINE ÜBERFÄLLIGE VERABREDUNG

DIE CHRONIKEN DER KUNDSCHAFTER: LICHT EINES FERNEN STERNES (5 VON 6)

Du“, war alles was er sagte, während er mit blutgetränk-
ten Händen auf mich zu stampfte.

Die Werratten hatten mich bereits ergriffen, bevor ich begriff was passiert war. Sie flankierten mich auf beiden Seiten und zogen mich von dem muffigen Strohhaufen, der meinen Fall gebremst hatte. Da ich der unüberlegten Versuchung erlegen war, meinen Fall mit ausgestreckten Armen abzufangen und auf dem linken gelandet war, schmerzte er von der Hand bis zum Ellenbogen. Glücklicherweise war die Falltür nur etwa drei Meter über dem verschimmelten Strohhaufen. Wer auch immer die Falle angelegt hatte, legte Wert darauf, dass jene die hinabstürzten dies halbwegs unbeschadet überlebten.

Wo ich jetzt in Gundsrics Augen blickte, fragte ich mich allerdings, wie lange das für mich galt.

Er humpelte zu mir herüber, wobei die Zinnflasche an seinem Hals wie ein Pendel herumschwang. Sein Buckel gab ihm ein eigenwillig schiefes Aussehen. Der Keller wurde von einigen flackernden Kerzen erleuchtet, doch selbst bei diesem schlechten Licht konnte ich fast den ganzen Raum mit ungewöhnlicher Klarheit erkennen. Sicherlich die anhaltenden Effekte des Schimmers in meinem Körper. Der schmale Alkoven, in den ich gestürzt war, konnte wie eine Gefängniszelle mit einer Gittertür verschlossen werden. Jenseits davon war der Keller lang und rechteckig angelegt, der Putz schälte sich vielerorts von den Wänden und enthüllte unförmige

EINE ÜBERFÄLLIGE VERABREDUNG

Steinquader. Dort, wo er noch nicht abgefallen war, wurde der Putz von den Kritzeleien der Schimmer-Süchtigen bedeckt. Sie zogen sich vom Boden bis zur Decke hin, gleich einer detaillierten Karte aus den Händen eines wahnsinnigen Geistes.

Es waren jedoch die Körper, welche alle Aufmerksamkeit auf sich zogen. Dutzende Männer und Frauen, allesamt Menschen, waren in Haufen aufgestapelt oder lagen auf Liegen im Raum verteilt. Der schwere Gestank von Blut und Verwesung wurde von der allgemeinen Feuchtigkeit hier unten noch verstärkt. Nur schwer gelang es mir, den aufsteigenden Brechreiz in meinem Hals zu unterdrücken. Die schmutzigen Liegen zeigten Spuren langer Benutzung und ähnelten jenen, die man in den Gemeinschaftsräumen schäbiger Absteigen fand. Doch gab es weit mehr Körper als Liegen und deshalb hatte man viele der Leichen an der mir gegenüberliegenden Wand wie aufgedunsene Sandsäcke einer Uferbegrenzung aufgestapelt.

Das war der Punkt an dem ich zu schreien begann, nach Schess, Mordimor oder einem anderen Retter rief. Die Ratten an meiner Seite zogen mich inzwischen weiter hinein in diese Galerie des Todes und ich erkannte, dass um mich herum noch viel mehr der Gestaltwandler hockten.

Meine Instinkte besiegten das Wissen um die Unsinnigkeit meiner Handlung, als ich mit meinem Hacken auf den Fuß der Ratte zu meiner Rechten trat und versuchte, ihn aus dem Gleichgewicht zu stoßen. Er taumelte kurz, doch sein Schwerpunkt lag tiefer als der meine und sein Schwanz half ihm, aufrecht stehen zu bleiben. Knurrend versetzte er mir einen Schlag in den Bauch und ich ging in die Knie. Er legte eine klamme Hand über meine Kehle und zischte mir Drohungen und dunkle Versprechungen ins Ohr. Sein Atem stank erbärmlich und ich musste mich fast übergeben.

Die Ratte zu meiner Linken untersuchte meinen Körper ausgiebig und ließ sich sehr viel Zeit dabei. Als er das Langmesser unter meiner Weste fand, entriss er es der Scheide und warf es in eine Ecke. Eine gleichartige Klinge steckte in meinem Stiefel. Sie blieb unentdeckt und ich hoffte die Chance zu bekommen, den Dolch noch benutzen zu können.

Gundsric stand bedrohlich über mir, etwas nahezu greifbares wie unförmiges Böses. Sein bartloses, runzliges Gesicht zeigte ein Lächeln, die Zähne waren mit frischem, blutigem Schleim überzogen.

„Ich kann mich nicht daran erinnern, dass wir heute eine Verabredung hätten, Elf.“ Sein Lachen wurde vom Gurgeln seiner blutgefüllten Lungen schaurig untermalt. Dennoch war der scharfe chemische Geruch, der von ihm ausging, eine Erholung gegenüber dem süßlich-ekligen Gestank der Verwesung in meiner Nase.

Ich gab keine Antwort, glaubte auch nicht, dass die Klaue an meiner Kehle eine gestatten würde.

„Seht oben nach“, bellte Gundsric. „Diese Spionin hat Freunde.“ Dunkle Gestalten bewegten sich am Rande meines Gesichtsfelds und ich hörte das Geräusch von scharrenden Klauen auf den Treppenstufen.

Es war dieser Augenblick, als sich die zweite Gruppe Werratten sich entfernte, in dem mir das letzte Detail der Leichen hier im Keller bewusst wurde.

Dies waren natürlich alles Schimmerschlucker, wie man anhand der Zeichnungen an den Wänden unschwer erkannte. Doch die Körper erzählten auch den Teil ihrer Sucht weiter, welcher Schess nicht bekannt war. Jenem, bei dem es um das letztendliche Verschwinden der Abhängigen und ihrer Rückkehr als Tote ging. Tot und blind. Und hier waren sie, augenlose Gesichter mit leeren Höhlen, die dunkler als schwarz zurückstarrten.

„Geh' mit ihnen, mein Schöner.“ Gundsrics Tonfall nahm einen überraschend liebevollen Klang an. „Sieh' dir alles an.“

Ich drehte mich zu ihm, um zu sehen, mit wem er sprach. Der Zwerg sah aus, als bekäme er einen Anfall. Unter der Kleidung begann seine unförmige Schulter zu zucken, ganz so, als würde sein Buckel ein Eigenleben bekommen.

Und so war es auch. Unter seinem Wams kam eine gestaltlose fleischige Masse hervor, die aussah, als hätte man einem Geschwür Leben eingehaucht. Es zwitscherte aus einer porartigen Öffnung, entfaltete ledrige Flügel von der Farbe verbrannten Fleisches und flog den Werratten hinterher. Während ich versuchte, meinen Würgereiz unter Kontrolle zu halten, fiel mir die hartnäckig herumkreisende Fledermaus ein, die bei unserer Ankunft der Werratten am Quartier der Trimmer letzte Nacht zugegen war.

Gundsric lachte leise. „Wie es scheint, hast du den guten Carchima wohl schon gesehen? Er gab mir einen sehr detaillierten Bericht über dich, doch keinem von uns ist bis jetzt klar, für wen du eigentlich arbeitest.“

Als ich eine Antwort geben wollte und ob der zudrückenden Klaue der Ratte nur gurgelte, trat Gundsric vor und schlug mir übers Gesicht.

„Für welche Seite auch immer“, knurrte er. „Es ist mir egal! Sicherlich eher Cromarcky, oder nicht? Kroht und seine Kerle hätten für deinesgleichen wohl eine bessere Verwendung. Derzeit sind beide gleich stark und schleichen um mein Haus wie Möwen, die darauf warten, dass die Flut den Müll an Land spült. Doch nach der heutigen Nacht wird das alles unwichtig sein. Ich werde über ihre verkohlten Leichen schreiten und zusehen, wie die Stadt niederbrennt.“

Die Hand, welche mich zuvor geschlagen hatte, fasste nun mich ans Kinn. „Und das nur wegen dir“, summte er mir zu. „Ich war selbstzufrieden. Ich! Selbstzufrieden! Doch du hast mich inspiriert, hast mich dazu getrieben, so viele dieser *Insekten*“ - er deutete mit seiner blutigen Hand auf die Berge von Leichen - „wie ich konnte in der letzten Nacht zusammenzutreiben. Mich dazu getrieben, selbst hierher zu kommen und Hand anzulegen, um den letzten Schwung mit einem Mal zu erledigen.“

Gundsric griff mit einer krummen Hand in den Beutel aus Seehundfell an seiner Hüfte und zeigte mir eine Handvoll schleimiger Augäpfel, die alle von selbst leuchteten.

„Oben ist niemand, nicht einmal ihr bissiger Dachs“, zischte eine Stimme, die mir vage bekannt vorkam. Ich löste meinen Blick von Gundsrics Handfläche und den wie blutig-leuchtende, organische Perlen aussehenden Augen. Carchima flatterte unbeholfen zurück zu Gundsrics Schulter und landet dort mit einem feuchten Schmatzen. Die Werratten waren von ihrer Suche zurück, angeführt von dem vernarbenen, schwarzhaarigen Weibchen, mit dem ich im Versteck der

DER ZERBROCHENE STERN

Trimmer gekämpft hatte. Ihre Knopfaugen fixierten mich und sie leckte ihre Lippen: „Ich hol' mir jetzt die Augen dieser Elfe.“

„Nein“, sagte Gundsric kalt. Carchima zog sich mit Übelkeit erregender Gewohnheit wieder unter seine Kleidung zurück. „Ich denke, ich habe eine bessere Verwendung für sie. Zudem hat sie nie das Straßenzeug bekommen. Sie ist so rein wie ich und zudem ... hat sie mir den Weg aufgezeigt.“ Er beugte sich zu mir herab und zum ersten Mal bemerkte ich, dass seine Augen ebenso intensiv im Dunkeln leuchteten, wie die von Idrek. Wie zur Bestätigung nickte er und ich fragte mich, ob meine Augen ebenso strahlten.

„Ist das Feuer hinter deinen Augen?“ Gundsric flüsterte fast schon. Er verströmte den Gestank von Schwefel und den schwindelerregenden Geruch des Carbauxin so, als sei er selbst eine giftige Erdspalte. „Hörst du auch diesen bezaubernden Chor? So wie es mir erging vor all den Jahren? Die anderen meinten, dass ich verrückt sei. Wollten an meiner Suche nicht teilhaben. Doch ich habe weitergegraben. Weiter nach jener Stimme, jener brennenden Stimme die ein Scheiterhaufen für die Welt ist.“

Er lächelte mich mit seinen leuchtenden und suchenden Augen an, die Zähne blutverschmiert.

„Ziphras hat uns nicht hergeschickt, um die Hundesklaven eines verrückten Zwergs zu sein“, unterbrach ihn die weibliche Werratte. Sie spuckte auf eine der Leichen und zischte den anderen Ratten etwas zu. Es waren etwa ein halbes Dutzend von ihnen im Keller, alle in ihrer Mischgestalt. Auf den Hinterbeinen stehend sahen sie wie missgestaltete mannshohe Ratten aus. „Mit dieser Elfe verbindet mich eine Blutschuld. Ihre Bande hat meinesgleichen getötet und unseren Handel ruiniert. Ziphras wird mir das nicht verzeihen.“ Die markante Narbe unter ihrem Auge zuckte. „Ihr schuldet mir dieses Leben, die Blutschuld muss beglichen werden.“

Gundsric knurrte lediglich und begann zu husten. Die anderen Ratten im Keller zischten untereinander und ich spürte die Angst der beiden, die mich flankierten. Sie fragten sich wohl, wohin diese Herausforderung führen würde. Wie es schien, war es um die Loyalität der Bediensteten des Zwergs nicht gut bestellt.

Das schwarzhaarige Weibchen schlich vorsichtig auf Gundsrics Rücken zu und ich sah das Blitzen eine gebogenen Klinge in ihrer Hand. „Kein Handel mehr und keine Trimmer. Keine Käufer, denn die sind alle tot oder geflohen. Ich frage mich, wie lange Ziphras noch Geschäfte mit euch für Drogen macht, die er nicht verkaufen kann?“

Das Husten des Alchemisten war zu einem rhythmischen Glucksen geworden, das an einen zweiten Herzschlag erinnerte. Gundsric sprach nicht und drehte sich auch nicht um. Stattdessen glitt seine Hand zu dem Gürtel, den er unter seiner abgewetzten Lederschürze trug.

„Nimm die Hand von diesem Trank, Zwerg“, zischte die Ratte, während sie seinem Rücken immer näher kam.

Gundsric spuckte einen Klumpen schwarzen Schleimes aus. Die Augen auf mich fixiert, zog er blitzschnell seine Hand hervor, die nun einen Geldbeutel hielt. Die nervösen Ratten an meiner Seite spannten sich unvermittelt an, lockerten sich aber sofort wieder, als sie erkannten, wonach der

Zwerg gegriffen hatte. Dieser hob den Beutel hoch über sich und schüttete einen kleinen Schatz an Goldseglin aus, der sich klingelnd auf dem Boden verteilte. Jede Ratte im Raum sah das Gold fallen, die Reflektion deutlich in ihren Knopfaugen erkennbar.

Dann drehte er sich um und warf etwas aus seiner anderen Hand nach dem schwarzhaarigen Weibchen. Mit unheimlicher Präzision traf der Gegenstand ihr Gesicht und explodierte in einem weiß-blauen Feuerball. Ich zuckte zusammen und spürte trotz der Entfernung die Druckwelle. Die Werratte schrie auf, als das alchemistische Feuer zunächst ihr Gesicht, dann ihren ganzen Körper einhüllte. Die Ratten sprangen von ihr fort, doch einige erlitten dennoch Brandverletzungen. Sie loderte wie eine Fackel, stolperte herum und fiel dann über eine der Liegen. Ihre Begleiter starrten sie geschockt an, während sie sich auf dem Boden herumwälzte. Das weiße Schwefelfeuer klebte wie Teer an ihr.

Gundsric schrie sie an, drohte ihnen, sich zwischen dem Gold am Boden und dem brennenden Körper zu entscheiden. Der Gestank von verbranntem Fell und Fleisch füllte den Raum und der Rauch versperrte mir die Sicht. Dennoch erkannte ich, wie jemand just in diesem Moment von den Treppen kommend den Raum betrat.

Es war Gyrd, doch so wie ich ihn noch nie gesehen hatte. Seine Rüstung glänzte wie poliertes Silber, ganz im Gegensatz zu dem schmutzigen Lederharnisch, in dem er sogar schlief. Er stand aufrecht und groß da, ganz so, als sei er ein edler Krieger aus einer Saga der Ulfen. Sein Bart war sauber und geschnitten, die Haare zu schönen Zöpfen geflochten. Da gab es keine grauen Strähnen in seiner feurigen Mähne, keine Falten der Trunkenheit im Gesicht, keine Schatten unter den klaren wie stolzen Augen.

Er zog ein glitzerndes Schwert und öffnete den Mund zu einem lautlosen Schrei.

Die Werratten sahen ihn und verteilten sich im Raum, wobei eine es fertigbrachte, über das qualmende Weibchen zu fallen. Einige versteckten sich in den Schatten, andere warfen Dolche und Wurfspieße nach dem Krieger. Alle segelten ohne einen Effekt durch die Dunkelheit. Gyrd kam näher und ließ seine Klinge tödliche Kreise wirbeln.

Ich konnte über den Lärm hinweg Gundsrics Schreie und das panikerfüllte Quietschen der Ratten hören. Ihm war wie mir klargeworden, dass dieses wunderbare Abbild des legendären Kriegers mit Gylds Gestalt nicht echt, sondern eine Illusion war.

Die Klinge, die durch die Ratte zu meiner Linken stach, war allerdings sehr real.

Das Ebenbild von Gyrd verlosch. Die Ratte schrie klagend auf und brach im Todeskampf zuckend zusammen. Dann war Schess neben mir, das Schwert in der Hand. Ich vergeudete keine Zeit damit, mich über die Fähigkeit der Gnomin zu wundern, die an allen Ratten im Keller vorbeigeschliffen war. Mit meinem nun freien rechten Arm schlug ich der Ratte zu meiner Rechten ins Gesicht und traf die weiche Nase am Ende seiner Schnauze. Er knurrte verärgert und zog seine Klauen über meine Schulter und die Brust. Warmes Blut sprudelte augenblicklich aus der stechenden Wunde hervor.

EINE ÜBERFÄLLIGE VERABREDUNG

Ignoriere es, Taldara. Verdränge es. Die Worte meines Vaters hallten durch meinen Geist. *Alles wird im Kopf entschieden, nicht im Körper. Ohne diesen Fokus bist du nicht besser als dein menschliches Blut.* Ich hatte ihn stets gescholten, wenn er solche Dinge über die Menschheit sagte. Doch dann lachte er abwiegelnd und meinte, dass er mich so herausfordern und vorantreiben wolle. Allerdings hatte er recht was den Fokus anging. Und über noch viel mehr, auch wenn er so ärgerlich falsch damit lag. Manchmal fragte ich mich, ob diese Rebellion gegen ihn ohnehin sein Ziel war: meine letzte Prüfung in seiner Schule des Lebens.

Ich behielt meinen Fokus. Der Schmerz, die Panik, die Furcht – dies fühlte sich alles wie alte Erinnerungen an. Ich duckte mich unter dem nächsten Schlag der Ratte hindurch und nutzte meinen Schwung für eine Vorwärtsrolle. Dabei zog ich meinen Stiefeldoch, kam neben meinem Angreifen hoch und trieb ihm die Klinge in den Bauch. Schwarzes Blut schoss hervor. Er schlug nach mir und ich stach erneut zu. Die Ratte zuckte zurück und fiel zu Boden, seine Rattenschreie vermischten sich mit dem chaotischen Lärm im Keller.

Ich stand gerade rechtzeitig auf um zu sehen, wie Gundsríc seine Zinnflasche an die Lippen setzte und trank.

Die Ratten kamen nun auf mich und Schess zu, verdeckten dabei den Blick auf den Zwerg. Die Gnomin sprang zwischen ihnen als unglaublich agiler wie unberechenbarer Gegner umher. Ich kämpfte eher defensiv, mit bloßer Faust, dem Dolch und dem Rücken zur Wand.

Die Ratten waren völlig aufgebracht und nutzen in ihrer Mischgestalt nur ihren Klauen und Zähne zum Angriff.

„Halt sie mir vom Leib!“ schrie Schess. Ich blickte genau in dem Moment zu ihr, als sie einen Gegner mit einem Stich ins Bein zurücktrieb. Dann warf sie mir ihr Schwert zu, welches ich gerade noch mit der freien Hand fangen konnte. Im Gegenzug warf ich meinen Dolch dicht über Schess' Kopf hinweg auf eine Ratte in ihrer Nähe. Mit dem Schwert in der Rechten trat ich etwas vor und begann damit, die Gnomin zu decken.

Schess' Schwert war so leicht wie mein Dolch und so scharf wie eine Rasierklinge. Ich stach zu, trieb die Ratten zurück und ignorierte einen Schlag gegen meine Arm. Drei der Ratten waren noch übrig, wobei jene, die Schess verletzt hatte, im Hintergrund herumschlich und nach einer Möglichkeit suchte, ihre Wurfmesser einzusetzen.

Ich hieb auf unsere Gegner ein, allerdings mehr um Platz zu schaffen als sie zu verletzen. In diesem Moment wurde ich der Verwandlung gewahr, welche Gundsríc durchlaufen hatte. Er war breiter und größer geworden, unter seinen schmutzigen Kleidern kamen Muskeln zum Vorschein, die einem Shoanti-Barbaren zur Ehre gereicht hätten. Die Reste eines Trankes befleckten seine Lippen und rannen zusammen mit dem blutigen Auswurf aus seinen schwarzen Lungen sein Kinn herunter. Das wahnsinnige Licht in seinen Augen strahlte nun wie eine Laterne, hell wie ein Leuchtfeuer, hell wie ...



“Dies ist kein gewöhnlicher Vertrauter.”

Der Keller explodierte förmlich in einem vielfarbigem Licht. Ein Regenbogen aus blendender Energie. Auch wenn ich darauf vorbereitet war, sah ich für einige Momente rein gar nichts. Schess kinderhafte Hand schloss sich um mein Handgelenk und zog mich nach rechts. Die Schreie und Flüche unserer Gegner hallten in unseren Ohren.

„Los jetzt!“ Schess schrie mir ins Ohr, als ich gerade über die erste Stufe stolperte. „Geradewegs hier hinauf.“

Blind rannte ich die Stufen in eine Welt hoch, die nach Schess' farbigen Zauber so schwarz wie die Nacht schien. Wir kamen zu einem Absatz und dann in einen kleinen Raum, dessen Wände ich als schwache graue Flecken im Dunkeln ausmachte. Schess führte mich zur Tür und zog mir dabei ihr Schwert aus der Hand. Ich blinzelte und versuchte mein Augenlicht wiederzugewinnen.

Die Folgen des Zaubers vergingen rechts schnell, doch mir war noch immer so, als sei ich aus hellstem Sonnenlicht in eine dunkle Höhle getreten.

In der kleinen Halle, die wir nun betreten, schimmerte ein Licht. Mir wurde klar, dass dies die Laterne im Schankraum des Vierzig Faden war. Schnell rannten wir den Gang entlang und erreichten die staubige Eingangshalle der Taverne. Durch meine verschwommene Sicht, konnte ich die Möbel gerade noch wiedererkennen. Hinter uns kam jemand die Treppe hoch.

„Halte dich an die linke Wand“, flüsterte mir Schess zu.

DER ZERBROCHENE STERN

Wir hatten die Tür fast erreicht, als diese plötzlich aufgestoßen wurde. Sie knallte gegen die Wand und ließ die dicken Scheiben in den Fenstern klirren.

„Hruschgak!“ rief Schess fröhlich. „Und wie ich sehe hast du Idrek mitgebracht.“

Der Halb-Ork war gewiss nicht das erste Wesen, welches ich wieder mit klarem Blick sehen wollte. Fast so hochgewachsen wie Gyrd, war er etwas schlanker und kantiger als der Ulfenkrieger, doch keineswegs weniger muskulös. Er trug eine schwarze vernarbte Lederweste, in die Ringe eingenaht waren. Von den silberbeschlagenen Armschienen abgesehen war sein Oberkörper sonst unbekleidet, so das jeder die vielen blassen Narben auf seiner grünen Haut sehen konnte. Aus seinem schweineartigen Gesicht stachen eine Anzahl unförmiger wie schmutziger Fänge heraus.



“Gundsrics Tränke machen ihn keineswegs hübscher.”

Seine rechte Hand hielt eine bluttriefende Axt. Die Finger seiner linken waren in die schwarzen Haare des armen Idrek gekrallt, dessen abgeschlagenen Kopf er nun hochhielt.

„Er sagte, ich würde dich hier finden, kleiner Dieb.“ Hruschgak warf Idreks Kopf verächtlich in den Raum, wo er auf den Dielen aufschlug und mit einem widerlichen Schmatzen liegenblieb. Weitere Schläger drängten sich hinter Hruschgak in den Raum, allesamt übel aussehende Halb-Orks aus den Reihen der Geldeintreiber von Boss Kroht.

„Ich hab’ dich nie gemocht, Gnom!“

Schess wollte gerade zu einem Protest ansetzen, ihre Gefühle offenkundig wie bemerkenswerter Weise verletzt. Doch hinter uns stampfte Gundsric in den Raum.

Er ähnelte mehr einem Monster denn einem Zwerg. Sein Körper war über alle Maßen mit Muskeln bedeckt und hier und da sprossen Hörner wie aus einem Stachelhäuter hervor. Auf seiner Schulter spreizte Carchima die ledrigen Flügel und schrie laut. Die Augen des Alchemisten brannten wie die Feuer von Rätselhafens Leuchtturm.

„Ich werde jeden von euch umbringen“, sagte Gundsric mit klarer, emotionsloser Stimme.

Hruschgak lächelte und entblößte dabei sein unförmiges gelbes Gebiss.

„Gerade wollte ich genau dasselbe sagen.“

Beide Seiten griffen simultan an und Schess und ich standen genau zwischen ihnen. Hruschgak deutete einen Schlag auf mich an, doch während ich zur Seite sprang, lief er weiter auf sein eigentliches Ziel zu, Gundsric. Einer der Halb-Orks ging mit einem Morgenstern auf Schess los, doch sie manövrierte ihn geschickt über die Falltür. Mit einem überraschten Aufschrei verschwand er nach unten und stieß sich dabei den Kopf am Rand der Grube.

Eine Explosion erschütterte den Raum und warf mich auf einer Welle aus Feuer und Hitze nach vorn. Noch eine dieser alchemistischen Bomben. Ich fand mich an einer Wand wieder, Auge in Auge mit einem von Hruschgaks Schlägern. Er stach mit einem Messer nach mir und ich warf mich zur Seite. Sein wilder Rückhandschlag erwischte mich allerdings am Unterarm. Ich trug gerade keine Waffe beim mir und der messerschwingende Halb-Ork wog sicherlich doppelt so viel wie ich. Schess hatte selbst Probleme, da ein halbnackter, mit zwei Kurzäxten bewaffneter Irrer auf sie losging.

Ich hielt meine Arme ausgestreckt und hoffte darauf, meinen Angreifer am Handgelenk packen oder einen Schlag abzuwehren zu können. Die Tür war nicht allzu weit entfernt und eine geschickte Rolle würde mich an meinem Gegner vorbei ins Freie bringen.

Der Halb-Ork erkannte mein Vorhaben und grinste. Er ließ die schartige

EINE ÜBERFÄLLIGE VERABREDUNG

Klinge vor meinen Augen tanzen und leckte sich die Lippen. „Nicht keiner wird dich nur retten, Süßfleisch.“

Ein schwarz-weißer Blitz sprang durch die Tür und strafte ihn Lügen. Mordimor warf sich knurrend und jaulend auf seine Waden. Blut schoss hervor, mein Gegner schrie auf und wankte. Ich ergriff die Faust mit dem Messer mit beiden Händen und trieb ihm die Klinge durchs Auge. Er ging augenblicklich schwer zu Boden, das Messer bis Heft aus Elfenbein in seinem Gesicht steckend.

„Ich hab mir Sorgen um dich gemacht, Mord“, sagte ich. Mordimor sah mich mit seinem üblichen, bezaubernden Blick an, ungeachtet dem Blut an seiner Schnauze.

Schess hatte ihren Angreifer ebenfalls überwunden, womit der Weg für uns frei war. Die anderen Schläger hatten sich auf Gundsric und seine restlichen Ratten gestürzt. Wir flohen aus dem Haus und Schess überreichte mir eine der Äxte, die sie dem Berserker abgenommen hatte. In diesem Moment ließ eine weitere Explosion das Vierzig Faden erzittern und bließ dessen Fenster auf die Straße.

„Das nächste Mal lässt du mich zuerst reingehen, Tal“, hauchte Schess mir zu, als wir uns fast atemlos nach der Taverne umsahen. Wir waren in die Deckung einer nahen Gasse gespartet. Die schlammige Straße war mit Glassplittern überzogen, die im Licht der Abendsonne wie Eis schimmerten. Aus dem Vierzig Faden züngelten Flammen empor.

„Ich bestehe darauf, Schess. Ich glaube sogar, dass du deine Chance schon innerhalb einer Stunde bekommen wirst.“ Überrascht sah sie mich an, eine grüne Augenbraue nach oben ziehend.

Dachte ich wirklich darüber nach? Während Gundsric hier damit beschäftigt war, sich mit Krohts Schlägern herumzuprügeln - oder besser noch, dabei zu sterben - dachte ich an die sich bietende Gelegenheit zum Einbruch? Im Moment war ich erschöpft, verletzt und mit den Nerven am Ende. Das ganze Herumschleichen und Kämpfen, die Banden und ihre Fehden, das Drogengeschäft von Gundsric, der irgendeinem zerstörerischen Racheplan nachging. All das war zweitrangig für mich. Nur ein Teil der Geschichte, der aber dennoch erzählt werden musste. Vor meinem geistigen Auge konnte ich Meister Schein sehen, wie er mit dem Kopf schüttelte. War es Enttäuschung oder Belustigung? Wer konnte das schon sagen?

„Wir gehen zurück zum Haus dieses verrückten Zwergs und beenden die Sache jetzt.“ Es tat gut, dies einmal aussprechen. Es *fühlte* sich irgendwie gut an.

Schess nickte enthusiastisch und wir verbrachten ein paar Augenblicke damit, unsere Wunden zu versorgen. Die wenige Heilmagie, die ich beherrschte, schloss meinen Schnitt an der Schulter und reinigte die Wunde hoffentlich auch von jedwedem Dingen, die man mit Werratten in Verbindung brachte. Ich erzählte Schess von dem wahren Grund meiner Anstellung bei Gundsric und somit auch die ganze Wahrheit. Sie genoss jedes Detail, begeistert davon, nicht nur einen Schatz

zu stehlen, sondern auch die verlorenen Abenteuer eines berühmten Kundschafters wiederzufinden.

Gundsrics Haus war nicht allzu weit entfernt, lag nur einige schäbige Häuserblocks von der Taverne weg. Dennoch machten wir beide uns sehr vorsichtig auf den Weg, um nicht auf weitere Halb-Orks, überlebende Trimmer oder weiß Denna was zu stoßen. Wir unterbrachen unsere Tour nur kurz, als Schess einen Gemischtwarenhändler erspähte, der seinen Karren durch die Straßen schob. Für eine absurde Summe kaufte ich ihm ein Stück zerfranstes und geteertes Seil ab, während sich Schess noch ein paar stabile Nägel zulegte, die ihr, wie sie sagte, beim Klettern helfen würden. Mit einem Zwinkern rollte der Mann ein Bündel aus Ölpapier auf, woraufhin ein Set Diebeswerkzeug zum Vorschein kam. Schess lehnte jedoch ab. Augenscheinlich bediente der Händler alle Arten von Kundschaft.

Ein Teil unserer Wachsamkeit stammte von Gundsrics Behauptung, dass sein Heim von Krohts wie auch Cromarckys Leute umstellt sei. Ich wollte nicht von misstrauischen Wachen erspäht werden und schob auch die Gedanken an unseren Einstieg vorerst zur Seite. Wie Schess und ich an den Patrouillen vorbeikommen und dann zum Fenster in der dritten Etage klettern würden, welches hoffentlich noch immer unverschlossen war, musste sich zeigen. Bis dahin tat ich das, was mich die letzten Tage gelehrt hatten: immer nur einen Schritt nach dem anderen machen.

Das Haus war in der Tat umstellt, und zwar weitaus schlimmer, als ich es mir ausgemalt hatte.

Schwarzgekleidete Halb-Orks mit brutal aussehenden Waffen standen direkt neben den uniformierten Wachen Cromarckys. Gemeinsam vertrieben sie die Schaulustigen und verteilten blaue Flecke an die allzu Neugierigen. Zudem starrten sie sich gegenseitig mit den Händen an den Waffen misstrauisch an, die Zusammenarbeit war wohl doch bestenfalls nur oberflächlich. Offenbar wurde an oberster Stelle noch darüber entschieden, wer zuerst in Gundsrics Heim eindringen durfte. Bis dahin schritten die kampflustigen Wachen die Mauern ab und warteten. Schess begann vorzuschlagen, wie wir die Wachen ablenken konnten. Illusionen, Feuer, faule Fische und noch Absurderes. Doch ich hörte ihr nicht mehr zu, denn meine Aufmerksamkeit wurde von der Gestalt auf sich gezogen, welche da unbekümmert durch die Reihen der Wachen schritt. Ungläubig schüttelte ich den Kopf und fragte mich, was seine Anwesenheit zu bedeuten hatte.

Kostin Dalackz stolzierte mit und zwischen den Halb-Orks und Wachleuten herum, riss lächelnd Witze und trug in seiner Armbeuge in einem alten Umhang ein mir nur allzu gut bekanntes Zepter.

DER ZERBROCHENE STERN



KIND EINES FERNEN STERNS

DIE CHRONIKEN DER KUNDSCHAFTER LICHT EINES FERNEN STERNS (6 VON 6)

Der Lärm der Randalie draußen vorm Haus wurde lauter. Immer mehr Leute waren zusammengelaufen, eine bunte Mischung aus Gammlern, Säufern, Piraten und Tagelöhnern. Ich hatte eine Fensterlade an der Vorderseite von Gundsricks Haus leicht geöffnet und sah durch den Spalt, wie sich der Tumult langsam in Chaos verwandelte.

„Ich frage mich, ob Kostin weiß was er da tut“, murmelte ich. „Das Ding half uns, hier herein zu kommen“, gab Schess zu bedenken, während sie eine ustalavische Ikone mit Platin-Einlagen in ihre prall gefüllte Tasche steckte. Der Raum war ähnlich dem Dutzend anderer, die wir auf einer ersten Inspektion passiert hatten, seitdem wir durch das Fenster eingestiegen waren, reich an vernachlässigten Schätzen. Jenes

Fenster, welches ich gestern geöffnet hatte. Ein Gestern, welches tausend Jahre her schien.

„Aber werden wir jemals wieder raus kommen?“ Fragte ich, als ich Kostin in der Menge erspähte. Gyrd stand neben ihm, hatte wohl irgendwie in Erfahrung gebracht, dass Schess hier war. Als Kostin bei unserer Ankunft vor einer Stunde auf Schess geheimes Pfeifsignal reagiert hatte, war er noch allein gewesen. Die beiden benutzten es schon seit langem. Er schlich sich von der vereinigten Truppe aus Schlägern vom Drogenhändler Kroht und den Männern der Stadtwache des korrupten wie unantastbaren Herrschers Cromarcky weg und begrüßte uns nebst einem warmen Lächeln auch mit einer schnippischen Bemerkung über mein Aussehen.

Natürlich erzählte dies von einer aufregenden Geschichte, dreckig, zerfetzt und blutig wie meine Kleidung war. Doch

KIND EINES FERNEN STERNS

über meine geschwellenen Lippen kam kein Wort. Jedenfalls jetzt noch nicht. Ob seiner Bemerkung, die nicht mit seinem besorgten Blick im Einklang war, was mich noch mehr verstimmt, legte ich meine Hand auf Schess' Mund, als diese aufgeregt damit begann, von unserem Abenteuer zu berichten. „Was verdammt treibst du hier denn bloß, Kostin?“

Er lachte. „Ist das nicht das, was ich dich fragen sollte? Nun, ich für meinen Teil habe die Früchte unserer Arbeit zu unserem Nutzen eingesetzt.“ Er klopfte aus das Bündel an seiner Seite. Die Linien in dem alten Umhang zeichneten deutlich das Artefakt nach. Er hatte beide Enden des Bündels verknötet, mit einem Strick verbunden und trug es über einer Schulter. „Sobald ich mit dem Betrüger der Würfelspieler, dem Sichern von Krediten, dem Verkauf günstiger Schiffe, Adelstitel und so ... nun, nachdem ich mit all dem fertig war, erinnerte ich mich daran, was du über den Alchemisten gesagt hattest.“

„Was habe ich über den Alchemisten gesagt?“

Er wiederholte meine Unterhaltung mit Schess vom Vorabend, hatte augenscheinlich weitaus besser zugehört, als ich vermutete. Gundsric war ein Drogenhersteller, die Quelle des Schimmers und ich wollte mit ihm nichts mehr zu tun haben. Diese meine Worte klangen aus Kostins Mund alle sehr nachdrücklich und sicher. Als ich sie selbst sagte, war ich halb betrunken und völlig erschöpft, um meine Gesundheit besorgt und gänzlich übermannt von dem, was ich erfahren hatte. Doch gestern war das eher lautes Denken, nicht die Wiedergabe einer kalten wie harten Wahrheit.

Jedenfalls hatte Kostin aufgrund dieser kalten und harten Wahrheit gehandelt und die Informationen sowohl an Kroht, als auch an Cromarcky weitergegeben. Und zwar schneller, als Schess einen Teller voll eingelegter Heringe verschlingen konnte.

Er konnte den Ärger in meinen Augen lesen. „Sieh' mal, das Geld gehört uns. Ich habe heute morgen nach dir gesehen und du warst nicht im Satten Hai. Ich konnte dich also nicht weiter befragen und ... war besorgt. Ein wenig. Du hast gesagt, du hättest mit dem Bastard abgeschlossen und diese Typen da wollen alle seinen Kopf. Nach all dem, was er dir angetan hat, gebe ich ihnen für diesen Kopf einen Nachlass.“

„Kostin, ich muss in dieses Haus.“ sagte ich schließlich und erzählte ihm von dem nicht verriegelten Fenster auf der Rückseite und meinem privaten Grund für die Anstellung bei Gundsric.

Sein Lächeln verschwand. „Ah-ja. Verstehe. In diesem Fall ... könnten wir natürlich das Zepter benutzen, sie dazu zu bringen uns reinzulassen. Doch dann müssten wir sie auch mit ihm beschäftigen, solange wir drin sind.“ Er schritt die Gasse auf und ab, wobei er ab und an gegen das eingewickelte Zepter tippte. Hinter ihm ragte Gundsrics Haus wie ein riesiger Felsen aus wettergegerbtem Stein auf. „Gut. Ich denke, ich kann sie ablenken und alle von der Rückseite lange genug weglocken, dass du und Grünhaar hinein kommen. Sie klettert schneller als jeder den ich kenne und euer Strick da sieht auch lang genug aus.“

Es war auch genug Strick, aber nur knapp. Kostin lag mit Schess' Kletterkünsten nicht falsch und sobald die Wachen von seinem ‚kleinen Tumult‘ abgelenkt waren, erklommen wir die Wand und stiegen ins glücklicherweise noch immer unverschlossene Fenster im dritten Stock ein.

Doch weder ich noch Schess konnten den Bericht finden und so wurde aus dem Tumult allmählich ein ausgewachsener Aufruhr. Ich entdeckte Kostin am Rande der Menge, einen besorgten Ausdruck im Gesicht, was unter anderen Umständen sicher komisch gewesen wäre. Den selben Ausdruck hatte er gezeigt, als wir uns kurz zuvor trennten und Mordimor unwillig mit ihm davonzog. Kostin murmelte eine Entschuldigung für seine dummen Worte am Vorabend.

„Tu's nicht“, unterbrach ich ihn. Ich wollte keine Entschuldigung von Kostin, denn sonst wäre auch ich eine ihm gegenüber wegen meinem Verhalten in den letzten Wochen fällig. Er sah mir in die Augen und plötzlich war es wieder wie in dieser Nacht auf dem Schiff, als alle anderen unter Deck schon schliefen. Wir beide teilten uns eine Flasche chelischen Rotweins, die er aus den Klauen von Gyrd retten konnte. Rätselhaft war unsere Zukunft und ging es nach Kostins Worten auch ganz Golarion. Der Mond verwandelte das Meer zu Silber und wir sprachen nahezu so über unsere gemeinsame Kindheit, wie zwei Fremde, die ihren parallel verlaufenden Lebenswege verglichen. Und dann sprachen wir in einer anderen Sprache, jener, die keiner Worte bedurfte.

„Kalaschar der Unbesiegbare, Tödlichste Klinge von ganz Casmaron, entschuldigt sich bei niemandem“, sagte ich, legte ihm die Hand auf die Brust und schob in sanft davon. „Geh' bloß, bevor ich meine Beherrschung verlier.“

Kostin grinste und nickte mir zu. „Kalaschar macht allerdings die eine oder andere Ausnahme für die Große Tazza von Arkadien, Forscherin zu Lande wie zur See.“ Mordimor tapste zu ihm hinüber, sein Gesicht ein Spiegelbild von Kostins Besorgnis. „Pass' auf dich auf“, sagte Kostin zum Abschied, das Zepter bereits in der Hand.

„Tal, du weißt aber schon, dass du noch ziemlich viel Platz in deinem Beutel hast?“ Schess' Stimme brachte mich zurück in die Gegenwart. Ich drehte mich zu ihr um, als sie versuchte, einen scheibenförmigen mwangischen Himmelskalender unter ihre eng anliegende Lederrüstung zu schieben. Ihre Taschen und Beutel waren bereits bis zum Bersten vollgestopft. „Vielleicht können wir ja nochmal wiederkommen?“

Das laute Pochen an die Tür im Erdgeschoss war Antwort genug. Schnell durchstöberten wir weitere Räume und passierten noch mehr vergessene Prunkstücke. Wie viele Jahre und wie viel Geld mochte der Zwerg an diese Sammlung verschwendet haben, nur um sie jetzt dem Verfall preiszugeben? Wir kamen wieder zu dem Raum in der zweiten Etage, der Gundsrics Bibliothek darstellte. Die Regale waren wahllos mit Büchern und Schriftrollen vollgestopft.

Es gab noch so viel mehr im Haus zu erkunden, doch dieser Ort war zu vielversprechend, um ihn nochmals zu übergehen. Ich überflog die Titel und ignorierte die gebundenen Werke so gut es ging. Der Bericht würde wohl eine Sammlung loser oder zusammengehefteter Blätter sein, die in einem wasserdichten Behältnis steckten. So viel hatten mir die Heidmarks wenigstens beschreiben können. Ich sagte Schess wonach wir suchten und gemeinsam durchstöberten wir die Regale.

Da lag so viel, und vieles davon war so wertvoll. Ich konnte nur hoffen, das wer-auch-immer diese Sammlung später bekam, sie mit mehr Respekt behandeln würde, als der verrückte Zwerg es getan hatte.

Oftmals stolperte ich über Bücher, an denen ich selbst schon gearbeitet hatte. Die vielen Stunden, die ich in dem Raum jenseits des geheimen Ganges verbracht hatte, waren zweifelsohne gewinnbringend und aufregend gewesen. Zum ersten Mal hatte ich mich als die Gelehrte

geföhlt, die ich immer sein wollte. Jemand, der einen wirklichen Beitrag leistete. Jemand, der Zugang zu geheimen Wissen hatte.

„Öhm, Tal, du solltest dir das mal ansehen“, meinte Schess.

Ich warf einen Blick auf das Buch und wusste sofort, dass dies ein altes taldanisches Gebetsbuch war, welches ich selbst vor ein paar Tagen übersetzt und mit Anmerkungen versehen hatte. „Such' weiter Schess“, sagte ich und widmete mich einer Urne, die mit Schriftrollen vollgestopft war. „Das ist eines von meinen.“

„In diesem Fall, Tal, solltest du dir es erst recht ansehen.“

Die Tonlage ihrer Stimme ließ mir das Blut gefrieren. Ich ging hinüber und nahm ihr das Buch aus der Hand. Doch als ich sah, was dort geschrieben war und mich auch an alles erinnerte, rutsche mir das Buch aus den Fingern und fiel zu Boden.

Die Blätter verteilten sich auf dem staubigen Boden. Einige zeigten Pentameter-Verse in Taldanisch. Andere Zeichen hingegen zeigten eine Handschrift, die ich unschwer als meine eigene erkannte. Die wahnhaften Zeichnungen eines Schimmer-Süchtigen. Wirbel und Linien wie aus einem minkaiischen Sandgarten mischten sich mit kryptischen, sinnfreien Runen, die ebenso unverständlich wie jene des Enigma-Tores waren. Und überall prangte der asymmetrische zehnstrahlige Stern des Schimmersymbols.

„Wir müssen versuchen, die Zukunft außer Acht zu lassen, wenn wir unsere Geschichten erzählen. Denn geben wir sie nach den Geboten der Gegenwart wieder, formen wir unsere Schriften zu einem zweiten Akt der Entdeckung.“ Meister Scheins Worte zielten darauf ab, dass das Erzählen von Geschichten eine Kunst sei, die genauso schwer, doch auch genauso mächtig wie die artverwandte Magie ist. Er warnte vor der Gefahr, das Leben mit der Kunst, die Kunst mit der Wahrheit und die Wahrheit mit der Macht zu verwechseln. Es gäbe viele Feinheiten, die wir Eingeweihten nicht bemerkten und denen selbst altgediente Kundschafter anheim fielen.

Doch wie sollen wir einen Moment wiedergeben, der doch sofort nachdem er geschah verloren ist? Wie kann man es zu einem zweiten Akt der Entdeckung machen, wenn so viel von unserer Vergangenheit durch die Schichten der Zeit gefärbt wurde. All die vergangenen Momente, die seitdem geschahen? Ich habe all dies mit dem Ziel niedergeschrieben, zu erklären was genau ich in dem Moment fühlte, sah, wusste, fürchtete und liebte, als ich die Zeilen aufs Pergament brachte. Genau in dem Moment, als ich Gundsrics Phiole aus der Tasche zog, entkorkte und die leuchtende Substanz in einem Zug austrank.

„Taldara!“ zischte eine besorgte wie verwunderte Schess.

Ich lächelte sie an und versuchte dabei ein Vertrauen auszustrahlen, von dem ich mir nicht sicher war, dass ich es besaß. „Wir müssen das hier durchziehen, Schess. Es beenden. Ich dachte du bist diejenige, welche den Stein ins Rollen gebracht hat“, ihre Augen starrten mich verwirrt an, während ich eine

Locke ihres smaragdgrünen Haar berührte. Unglaublich hell. Unglaublich grün, wenn man es durch schimmernde Augen ansah. Ich hielt die leere Phiole hoch, die noch leicht von den Resten des Trankes leuchtete.

„Doch es war dies hier. Der Moment, an dem ich zuerst Schimmer trank hat die Geschichte in Gang gesetzt. Es wird Zeit, sie zu beenden.“

Ich bat sie mir zu folgen und wir gingen durch das Haus hinab in den Keller. In meinem Geist wurde der Weg mir nun so offenbart, als wäre dies mein eigenes Haus. Es schien, als wäre jeder Gang, jeder Raum und jedes Geheimnis mit leuchtenden Feuerbändern markiert. In meinem Kopf sah ich den Lageplan des Gebäudes, doch ich musste mich konzentrieren, denn meine Karte war weitaus größer als Gundsrics Haus. Gäbe ich der Versuchung nach, sie zu erforschen, auf den feurigen Pfaden entlangzufliegen, hätte ich wohl ganz rätselhaften erkunden können. Von seinen schiefen Mietshäusern und dem überfüllten Hafen mit den einhundert Masten, dem großen Gebäude in dessen Mitte – jener achteckigen Pyramide von Calistrias Bordelltempel. Dem brodelnden Besmaras Saufkübel, der mit dem Pulsschlag des Todes widerhallenden Arena, der geschützten wie bewachten Festungsinsel Cromarckys und den feuchten Gasminen, die über die Geheimnisse der Erde wachten und Gift in Energie umwandelten. Da war alles, die ganze Stadt, ganz Varisia und sogar ganz Golarion. Ich fürchtete, dass wenn ich meine Konzentration nur für einen Moment verlieren würde, mein Geist auf Nimmerwiedersehen entschwände.

Als wir das Obergeschoss erreichten, wurde der Lärm des Aufruhrs auf der Straße immer lauter, verstummte aber nahezu, als wir das Labor im Keller des Alchemisten betraten. Die Tür war dreifach verriegelt und Schess brach zwei ihrer Dietriche ab, während sie an den Schlössern zugange war. Die Gnomin merkte an, dass Aeventius mit seinen schlossbrechenden Zaubern hier sehr hilfreich, Kostin und Gyrd auch nicht fehl am Platze wären. Ich stimmte ihr zu, auch wenn meine Besorgnis auf einer anderen Basis beruhte, denn ich hörte Stimmen. Stimmen des Lichts.

Sie begannen als ein Flüstern, schienen der Nachhall eines wandernden Gedankens oder eines im Gedächtnis haftenden Verses zu sein. Doch als wir die Stufen hinabstiegen wurde es lauter. In dem Moment, als Schess das letzte Schloss zu Gundsrics Labor knackte, erhoben sich die Stimmen zu einem infernalischen Kreischen aus Bitten, Schreien, Gebeten und Beichten. Tausende verlorener Stimmen im Dunkeln, die einander rufen und nicht hören, allein und anonym inmitten der Menge.

„Was ist los?“ fragte Schess, als sie meinen erschütterten Blick sah.

Ich gab keine Antwort. Was hätte ich ihr auch sagen sollen? Also sammelte ich mich und schritt voran. Es war nun leuchtend hell, die Carbauxinfackeln brannten mit voller Stärke und zudem wurde ihr Licht von den Reflektorspiegeln an den Wandhalterungen zurückgeworfen. Ein Dutzend Gerüche attackierten uns, süß, sauer, chemisch, erdig, fruchtig und verwesend. Schess rümpfte die Nase ob der unangenehmen Mischung in der Luft. Nach einem Absatz kamen wir ins eigentliche Labor, ebenfalls hell erleuchtet und heißer als die Sommerluft draußen.

KIND EINES FERNEN STERNS

Der Platz und die Ausstattung hier unten hätte sicher für ein Dutzend Alchemisten gereicht. Entlang der sechseckig angeordneten Außenwände aus geglättetem Sandstein waren steinerne Arbeitsplatten angebracht, die Gundsric mit einem beeindruckenden Wirrwarr an Apparaturen überfüllt hatte. Deren Sinn und Zweck konnte ich nur erraten. Überall sah man Glasgefäße: gewundene Röhren aus denen dunkle Flüssigkeiten tropften, spezielle Glasbehälter mit feuergeschwärztem Boden und dicke, dicht verschlossene Kolben. Letztere enthielten Flüssigkeiten in allen erdenklichen Farben.

So beeindruckend der Anblick von Gundsrics alchemistischen Gerätschaften auch war, unsere Augen wurden von dem Horror in der Mitte des Raumes in Beschlag genommen.

Er hatte Tische zur Seite geschoben und beste Glasgeräte achtlos und eilig zu Boden geworfen. Auf dem Boden war eine Art Beschwörungskreis zu erkennen, dessen Ränder mit den Zeichen und Linien der Schimmervisionen übereinstimmten. Die allgegenwärtige Sternenerune prangte in seinem Zentrum. Auf den vier Spitzen innerhalb des Kreises standen gewaltige Glasbehälter, die wie Säulen aus Licht mit einer stark schimmernden Flüssigkeit gefüllt waren. Auch die Linien waren nicht mit Holzkohle gezeichnet worden. Sie brannten in einer für meine Augen fast schmerzhaften Helligkeit, so weiß wie die heißeste Stelle in einem Feuer. Sie zogen mich zu sich und ich fühlte, wie sich Druck in meinen Augen aufbaute. Das war reinsten Schimmer. Aber nicht das minderwertige Puder wie in Schess' Umschlag, ja nicht einmal die in einem Trank aufgelöste Sorte, welche mir vom Zwerg verabreicht wurde. Dies hier war rein und zugleich *fremd*.

Schließlich kam Sinn in die eigentlichen Muster. Denn sie waren keineswegs zufälliger Natur, jedenfalls nicht auf einer höheren Ebene. Die ganzen Kritzeleien an den Wänden von Rätselhafens Schimmer-Höhlen waren nur ein mattes Spiegelbild, ähnlich dem Schatten eines vergessenen Gesichts in einem Spiegel. Dies hier war eine Karte. Eine Karte und ein Wegweiser, der durch die unbekanntesten Gebiete bis in die entferntesten Ecken des Universums führte. Ich sah das, denn ich schaute mit schimmernden Augen darauf hinab. Und ich wusste es auch, denn die Muster auf dem Flur waren jene, die ich selbst gefunden und aufgezeichnet hatte, als ich so eifrig in Gundsrics Lesezimmer arbeitete.

„Was hat das zu bedeuten?“ wollte Schess leiser und ehrfürchtiger Stimme wissen.

„Das bedeutet, das er kommt“, antwortete ich, ohne nachzudenken.

Jetzt erst bemerkte ich, dass auf jeder Kreuzung der Schimmer-Linien ein hell leuchtender Augäpfel lag. Aus der Nähe erkannte man auch, dass die Glasbehälter hunderte solcher Augäpfel enthielten, eingelegt in einer konservierenden Flüssigkeit.

Im Zentrum des Kreises stand ein Becher aus feinstem grünem Glas. Ich trat in den Kreis, um ihn besser sehen zu können.

„Ich denke nicht, dass mir das hier gefällt“, flüsterte Schess. „Was sagtest du, wer soll kommen?“

„Der Leuchtende“, antwortete eine geisterhafte Stimme. Ich drehte mich um und sah die dichte Dampfwolke, welche sich im Türrahmen sammelte. Zunächst ähnelte sie nur vage einer humanoiden Gestalt, doch als sich der graue Nebel

manifestierte, erkannte ich den vom Kampf noch blutigen und versengten Körper Gundsrics.

„Das Kind des Lichts wird heute erscheinen“, hustete er durch blutverkrustete Lippen. Auf seiner Schulter zwitscherte Carchima seine Zustimmung und spannte seine ledrigen Flügel auf. „Dachtest du, mich mit einigen Wachen und einem aufgebrachtten Mob aus meinem Haus auszusperrten, ja?“ Er zog seinen Beutel aus Seehundfell von der Schulter und ließ ihn zu Boden fallen. Dort verteilte sich der makabre Inhalt. „Und dabei brauchen wir die hier garnicht mehr, jetzt wo du hier bist, Elf. Dein Erscheinen ist nahezu perfekt.“

Instinktiv wusste ich, dass er recht hatte. Gundsric benötigte einen gewissen Grad der Sättigung, ein gewisses Maß an reflektiertem Licht von all jenen, deren schimmernde Augen jene Dinge sahen, die vom Licht eines fernen Sterns beleuchtet wurden. Dies war nun hier, um mich herum. Ein Chor laut genug, um in die entlegensten Regionen von Zeit und Raum zu hallen. Das Leuchtende Kind kam und ich hörte gespannt zu, ja hörte selbst meine Stimme, die ob seiner Ankunft kreischte.

Dann vernahm ich ein anderes Geräusch. Oben gab die Tür mit hölzernem Krachen nach und zornige Schreie füllten die Eingangshalle.



„Kostin mochte das Ding ein wenig zu gern.“

DER ZERBROCHENE STERN

Schess warf sich mit ihrem Schwert Gundsric entgegen, doch der missgestaltete Vertraute des Zwergs fing sie ab. Ledrige Schwingen schlugen ihr ins Gesicht. Gundsric zögerte im Zweifel darüber, zuerst sein Haus zu verteidigen, oder mir im Beschwörungskreis gegenüber zu treten.

Unsere leuchtenden Augen trafen sich. Mit einer schnellen Bewegung griff ich mir das grüne Glas im Zentrum des Zirkels.

„Gib mir das“, brüllte der Zwerg augenblicklich, wobei er Blutstropfen versprühte. Er stolperte in den Kreis und die Welt wurde sofort heller. Ich war mir im Unklaren darüber, was ich mit dem Glas und seinem Inhalt tun sollte, trinken oder zu Boden werfen? Beides konnte katastrophale Folgen haben.

Er schloss seine Finger um mein Handgelenk. Die Kraft des Mutagens war entschwunden, wurde jedoch mit jener der Verzweiflung ersetzt. Wir stürzten zu Boden und dort wo der Schimmer mich berührte, brannte er wie heiße Asche auf meiner Haut. Während der Rangelei stieß er mir seinen Kopf gegen mein Kinn und schüttelte sich wie wild. Blutiger Geifer tropfte auf mein Gesicht und hinterließ auch dunkle Flecken

auf den weißen Linien des Kreises. Dann unterbrach eine gebieterische wie unwiderstehliche Stimme das Chaos.

„Geht weg von ihr, ihr bartlose Missgeburt.“ Das Zepter in Kostins Hand leuchtete hell. Neben ihm stand Gyrd, das Schwert in der Hand. Das Gesicht von Aeventius erkannte ich hinter den beiden, die zudem von den Randalierern wie von einer Ehrengarde flankiert wurden. Zwischen Kostins Stiefeln knurrte der vor Kampflust schnaubende Mordimor.

Gundsric gehorchte und ein hysterischer Klagelaut erklang tief in seiner Kehle. Ich stand auf, das grüne Glas noch immer in der Hand. Der verwundete Carchima flatterte von Schess weg und versteckte sich an der Rückwand des Raumes hinter den Glasgefäßen.

„Wir müssen uns überlegen, was wir mit euch anfangen, Zwerg. Wie wär's mit einer Auktion zwischen Kroht und Cromarcky?“ Hinter Kostin kicherte die Menge. Dann wandte er sich an mich. „Bist du verletzt, Tal?“

Bevor ich antworten konnte, änderte sich etwas. Gerade noch ein makelloses, juwelenbesetztes Stück Platin, färbte sich das Zepter plötzlich dunkel, dann schwarz und zerfiel schließlich in den Händen eines überraschten Kostin fast vollständig zu Staub.

Gundsric reagierte sofort. Er schnappte sich das Glas aus meiner Hand und brachte es an seine Lippen. Sowohl ich als auch Schess in seinem Rücken warfen sich auf den Zwerg. Doch er schluckte das Gebräu in einem Zug, wischte sich über die Lippen und lächelte.


Einen Augenblick später erbrach Gundsric einen Schwarm schwarzer, zorniger Hornissen.

Wie ein Sandsturm fielen sie über uns her. Ob der Insekten konnte ich rein garnichts erkennen. Sie stachen mich immer und immer wieder, eintausend Nadeln des Schmerzes. Ich hatte sie im Haar, im Hemd, in der Nase und sogar im Mund. Wie wild schlug ich um mich, tötete Dutzende, während sie meine Hände mit ihren giftigen Stacheln malträtierten.

Doch selbst das Dröhnen des Schwarms konnte den glückseligen Chor nicht übertönen, der in meinem Kopf widerhallte. Die Änderung seiner Stimmlage war Beweis genug, dass Gundsric den Trank aus dem Zentrum des Zirkels getrunken hatte. Er hatte es Den Brennenden, das Leuchtende Kind genannt. Und es näherte sich.

Irgendwo in den Tiefen des Universums antwortete eine Stimme dem Chor. Mein Körper brannte lichterloh und löste sich in vulkanheißen Winden auf. Die Welt war weiß. Weißer als weiß, besaß das Herz eines Sterns. Das Kind war hier und spielte mit den Bruchstücken meiner Erinnerungen.

Gundsric war nah und lachte ob seines Triumphs. Ich sah ihn nun, sah seine Vergangenheit so klar, als sei es meine eigene. Den Moment in weit entfernter Vergangenheit, als er jenen Stein fand, der einen mächtigen Splitter aus Sternenstaub enthielt. Als er schwer unter der Balgmaske atmend in der giftigen Dunkelheit der Gasminen arbeitete. Als seine Suche zum Wahn wurde und er einen anderen Kumpel umbrachte, der von der Entdeckung erfuhr. Wie er den Mord als Unfall tarnte. Wie der Alchemist sich mit dem Stein nachts davonschlief und heimtrug, ihn und seine Geheimnisse aufbrach und ob des so gewonnen Wissens sehr mächtig wurde. Wie er nach



„Was auch immer dieses Leuchtende Kind ist, es gehört nicht in diese Welt.“

KIND EINES FERNEN STERNS

weiteren Splittern in der Dunkelheit suchte und deshalb die versteckten Tiefen der Minen kartographierte.

Doch nie fand er einen weiteren Stein, der so hell und schrecklich zugleich war. Der Schimmer hielt ihn am Leben, ungeachtet seiner schwarzen Lunge. Und er tat noch viel mehr. Denn der Sternenstaub selbst war auch lebendig, war Teil eines Wesens, das danach strebte, sich mit ihm nach Äonen vergangener Zeit wieder zu vereinen.

Auch Gundsric strebte nach etwas, strebte nach Zerstörung. Seine Feinde sollten brennen, die Welt sollte brennen, so daß er seinen letzten blutigen Schleim daraufspucken konnte.

Das Kind antwortete dem Ruf und ich fühlte, wie wir den Weg zurückgingen, den wir gekommen waren. Irgendwo spürte ich das schmerzhaft Pochen meines Körpers, hörte den Schwarm, den Kampfslärm. Wir drifteten zurück in unsere Welt und Gundsric sang vor Freude. Ich sah es durch seine Augen, seine Vorfreude darauf, Rätselhaften und ganz Varisia in einer Brunst aus hundert Feuern brennen zu sehen. Das Kind würde es tun, ohne Rücksicht oder Gedanken. Ihm ging es nur darum, sich mit dem Sternenstaub, dem Schimmer, wieder zu vereinen.

Du musst dies nicht tun, dachte ich. Der mitleidlose Blick des Kindes traf mich. *Du kannst es ablehnen*.

Ich bot ihm meinen Geist an und es griff nach ihm. Allem. Der Gelehrten, die eine Diebin war. Der Tochter, die wiederholt Nein zu ihrem Vater gesagt und stets das Gegenteil von dem machte, was er für sie geplant hatte. Der ungehorsamen Schülerin, die den Respekt der Meister gewann, in dem sie ihrem eigenen Geist folgte. Dem kleinen Mädchen, das sich aus dem Haus der Mutter fortstahl, um mit einem halsstarrigen varisischen Jungen Schwert und Zauber zu spielen, jenem personifizierten schlechten Einfluss, der ihr bester Freund war.

Doch da waren unwiderstehliche Mächte am Werke; Regeln, die man nicht brechen konnte. Das Kind ritt auf einer Woge des Feuers und es würde kommen. Ich konnte die geplante Ankunft nun aus Gundsrics Blickwinkel erkennen, sah eines der Augen in den Behältern explodieren, ein Portal, durch welches das Leuchtende Kind trat. Und sobald es erschien wäre es gefangen, im Zirkel und unter Gundsrics Knote, zumindest so lange, wie es ihm möglich war.

Es stand kurz bevor. Ich konnte wieder fühlen wie mein Körper auf dem Zirkel aus Schimmer lag. Mein Fleisch brannte vom Sternenstaub und den Insektenstichen, ich spürte die Hornissen auf mir. In diesem letzten Moment verstand ich alles und über den stechenden Schmerz in meinem Geist hinweg offerierte ich dem Kind die Alternativen die es hatte. Seine erste und letzte Wahl in dieser, in meiner Welt.

Irgendwo im Licht trafen sich unsere Gedanken und das Kind zeigte mir auf, dass es verstanden hatte.

Ich riss meine Augen auf. Kostin war bei mir und schlug die Hornissen fort, sagte etwas, das ich nicht verstand. Ich erblickte Gundsric, der mit glühenden Augen die Glasbehälter beobachtete und auf den Moment wartete, dass einer der Augäpfel als Portal aus Feuer explodierte und seine Rache gebar. Ein blutiges Grinsen umspielte seine Lippen.

Und dann explodierte sein Schädel.

Blitzartig war alles vorbei. Ein Zucken aus Hitze und Licht, ein kurzer Anflug von Furcht im Gesicht des Alchemisten

und schließlich ein sich ausdehnender Feuerkranz aus glühendheißen Flammen, der sofort wieder in sich zusammenfiel. In diesem kurzen Moment konnte ich das Kind sehen. Seine hell-leuchtenden Augen, die mit unbändiger Neugier und Unverständnis in unsere Welt blickten. Ich fragte mich, ob das Kind mich erkannte. Ob es verstand, dass die Wahl, die ich ihm aufgezeigt hatte, in Gundsrics Auge zu manifestieren und sich damit zugleich von den Verpflichtungen des Beschwörenden zu befreien, etwas war, wofür es mir Dankbarkeit schuldete. Oder nahm es einfach an, dass alles Geschehene ohnehin Teil seiner eigenen Geschichte war?

Die Logik meiner Geschichte verlangte, dass sie hier mit der brennenden Leiche Gundsrics endete. Hier auf dem nun blanken Boden seines Labors, wo die verbrannten Hornissen wie schwarze Flocken herabrieselten. Der Schimmer war im Riss der Realitäten verschwunden und selbst die makabre Sammlung an Augäpfeln hatte ihr Licht verloren. Der Chor war verstummt, sein Dirigent tot.

Wir drängten uns aus dem Raum. Kostin warnte jeden davor, hier zu plündern, während Gyrd Schess in einer Armbeuge trug und uns zugleich einen Weg aus dem Haus mit der flachen Seite seiner Klinge freiräumte. Ohne die Macht des Zepters hörte jedoch niemand auf Kostins Worte. Gut zwei Dutzend von ihnen blieben im Haus, als wir es verließen.

Sie waren auch noch dort, als das lodernde Feuer im Labor letztlich in Kontakt mit den Carbauxin-Vorräten kam und eine Feuersturm losbrach. Das Obergeschoss von Gundsric Heim explodierte und ließ Holz, Gestein und unbezahlbare Schätze in den Himmel schießen. In meine Delirium sah die Wolke für mich wie Gundsrics Kopf aus.

„Habt ihr das Ding gesehen?“ fragte eine atemlose Schess, als Gyrd sie wieder auf die Füße stellte. „Es hat den ganzen Schimmer aufgesaugt! War das ein Stern da in dem Portal? Also das da in ... also ... im Kopf vom Zwerg? Vielleicht habt ihr's ja nicht gesehen. Hast du zu ihm gesprochen, Tal? Was hat es denn gesagt? Kann ich vielleicht mal mit ihm reden? Oder ist es für immer fort?“ Sie begann, ihr übervollen Taschen zu durchwühlen, während Mordimor aufgeregt um sie herumtanzte. Doch jeder Umschlag, den sie hervorholte und aufschlug war leer.

Aeventius blickte finster drein, während er mit der Fußspitze ein verkohltes Buch antippte. „Das ist wirklich bedauerlich. Sag' mir bitte, dass du wenigstens ein paar Bücher eingesammelt hast, bevor das Haus des Alchemisten zu Kleinholz zerlegt wurde.“

Ich fühlt mich krank und schwach. Die Tortur mit dem Leuchtenden Kind hatte mich weitaus stärker ausgelaut, als der Kampf mit dem Hornissenschwarm. Einige Plünderer zeigten sich auf der Straße, hielten sich aber vom brennenden Haus fern. Ich wankte zu Kostin hinüber. Er stand mit gesenktem Kopf da und starrte entgeistert auf das Stück erstarrter Asche in seiner Hand, den Überresten jenes Zepters, das er hatte stehlen sollen.

„Lasst uns gehen“, sagte ich zu ihm und schob meine Finger zwischen die seinen. „Morgen beginnt eine neue Geschichte.“

Die Straßen aus dem Viertel waren mit angesengten Schätzen übersät, doch keiner von uns bückte sich, um auch nur einen davon aufzusammeln.

DER ZERBROCHENE STERN

ALLIP

Eine Wolke bössartiger Schatten brodeln in der Luft. Während die Klauen der Kreatur sich aus der Dunkelheit schälen, brabbelt ihr Skelettmaul unheimlich vor sich hin.

Allip **HG 3**

EP 800

CB Mittelgroßer Untoter (Körperlos)

INI +5; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +7

Aura Gebrabbel (18 m; SG 15)

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 13 (+3 Ablenkung, +1 GE)

TP 30 (4W8+12)

REF +4, **WIL** +4, **ZÄH** +4

Immunitäten wie Untote; **Verteidigungsfähigkeiten**

Körperlos, Resistenz gegen fokussierte Energie +2

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 9 m (perfekt)

Nahkampf Körperlose Berührung +4 (1W4 WE-Schaden)

Besondere Angriffe Gebrabbel, Hauch des Wahnsinns

SPIELWERTE

ST -, **GE** 12, **KO** -, **IN** 11, **WE** 11, **CH** 16

GAB +3; **KMB** +4; **KMV** 17

Talente Blitzschnelle Reflexe, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Einschüchtern +10, Fliegen +16, Heimlichkeit +8, Wahrnehmung +7

Sprachen Aklo, Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Wahnsinn

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger, Paar oder Spuk (3-6)

Schätze Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gebrabbel (ÜF) Ein Allip murmelt unablässig und redet mit sich selbst, wodurch er einen hypnotischen Effekt verursacht. Alle geistig gesunden Kreaturen in einem Umkreis von 18 m um einen Allip müssen einen Willenswurf gegen SG 15 bestehen oder sind für 2W4 Runden fasziniert. Solange eine Kreatur fasziniert ist, kann der Allip sich ihr nähern, ohne den Effekt zu brechen. Ein Angriff des Allips beendet den Effekt jedoch. Kreaturen, denen der Rettungswurf gelingt, sind für die nächsten 24 Stunden gegen das Gebrabbel dieses Allips immun. Dies ist ein auf Schall basierender, geistesbeeinflussender Zwangeffekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Hauch des Wahnsinns (ÜF) Die Berührung eines Allips verursacht 1W4 Punkte Weisheitsschaden. Ein kritischer Treffer verursacht 1W4 Punkte Weisheitsschaden und 1 Punkt permanenten Weisheitsentzug (anstelle des doppelten Weisheitsschadens). Bei jedem erfolgreichen Angriff erhält der Allip 5 temporäre Trefferpunkte.

Wahnsinn (ÜF) Jeder, der einen Allip als Ziel für Gedankenwahrnehmung oder -kontrolle oder telepathische Fähigkeiten auswählt, gerät in direkten Kontakt mit dessen gepeinigten Geist und erleidet 1W4 Weisheitsschaden.

ASCOMOIDER

Eine unförmige Kugel aus bleichem, gelb-grünen Pilzgewebe rollt mit beunruhigender Geschwindigkeit heran und verströmt dabei Wolken stinkender Sporen.

Ascomoider **HG 5**

EP 1.600

N Große Pflanze

INI +1; **Sinne** Erschütterungssinn 18 m; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 16 (+1 GE, -1 Größe, +7 Natürlich)

TP 52 (7W8+21)

REF +3, **WIL** +2, **ZÄH** +8

Immunitäten wie Pflanzen; **Resistenzen** Elektrizität 10, Feuer 10; **SR** 10/Stichwaffen

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Hieb +8 (2W8+6)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 1,5 m

Besondere Angriffe Gift, Sporen, Trampeln (2W8+6, SG 17)

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 13, **KO** 17, **IN** -, **WE** 11, **CH** 1

GAB +5; **KMB** +10; **KMV** 21 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Verbessertes Überrennen^B

LEBENSWEISE

Umgebung Unterirdisch

Organisation Einzelgänger oder Haufen (2-8)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gift (AF) Sporen – Einatmen; **Rettungswurf** ZÄH, SG 16; **Frequenz** 1/Runde für 6 Runden; **Effekt** 1W2 ST-Schaden; **Heilung** 2 Rettungswürfe. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Sporen (AF) Ein Mal pro Runde kann ein Ascomoider als Freie Aktion einen Strahl tödlicher Sporen in einer 9-m-Linie ausstoßen. Wenn dieser Strahl auf eine feste Oberfläche trifft, wie z. B. eine Wand oder eine Kreatur, erzeugt er eine Wolke von Sporen, die einen Bereich von 3 m Radius ausfüllt. Diese Wolke hält 1 Runde lang an und löst sich dann wieder auf. Jede Kreatur in der Wolke muss einen Rettungswurf gegen SG 16 ablegen, um nicht unter Übelkeit zu leiden, solange sie in der Wolke verweilt. Wem der Rettungswurf nicht gelingt, ist außerdem dem Gift des Ascomoiden ausgesetzt (siehe oben). Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

BLEICHER FREMDER

Diese beinahe skelettierte Gestalt führt in jeder Hand eine Pistole. Ihre Kleidung ist staubig und wettergegerbt und riecht nach Verfall und Moder.

Bleicher Fremder **HG 10**

EP 9.600

NB Mittelgroßer Untoter

INI +9; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +22

Aura Furcht (3 m, SG 21)

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 19, auf dem Falschen Fuß 19 (+1

Ausweichen, +5 GE, +3 Glück, +4 Natürlich, +2 Rüstung)

TP 127 (15W8+60)

MONSTERSPIELWERTE

REF +10, WIL +13, ZÄH +9

Immunitäten wie Untote; **SR** 10/Wuchtschaden und Magie;
Verteidigungsfähigkeiten Resistenz gegen Fokussieren +4;
ZR 21

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Fernkampf Pistolen +1, +15/+15/+10/+10/+5/+5
(1W8+1/19-20/×4)

Besondere Angriffe Pistolen, Schuss des Fremden

SPIELWERTE

ST 17, **GE** 21, **KO** -, **IN** 11, **WE** 18, **CH** 18

GAB +11; **KMB** +14; **KMV** 30

Talente Ausweichen, Kampf mit zwei Waffen, Kernschuss, Präzisionsschuss, Schnelle Waffenbereitschaft, Tödliche Zielgenauigkeit, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kampf mit zwei Waffen, Verbesserter Kritischer Treffer (Pistole)

Fertigkeiten Akrobatik +13, Einschüchtern +22, Heimlichkeit +13, Klettern +11, Reiten +15, Schwimmen +8, Wahrnehmung +22

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Glück des Fremden

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger

Schätze Standard (Lederrüstung, 2 Pistolen, weitere Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Glück des Fremden (ÜF) Ein Bleicher Fremder erhält einen Glücksbonus von +3 auf seine RK. Er riskiert nie eine Fehlzündung mit einer Feuerwaffe.

Pistolen (ÜF) Ein Bleicher Fremder kämpft mit zwei Pistolen. Eine Pistole hat eine Grundreichweite von 6 m und verursacht Stich- und Wuchtschaden. Bis einer Entfernung von bis zu 6 m werden die Pistolengriffe als Berührungsangriffe ausgeführt. Die Pistolen eines Bleichen Fremden benötigen keine Kugeln oder Schießpulver, sondern laden sich automatisch auf übernatürliche Weise nach, wenn sie abgefeuert werden, so dass ein Bleicher Fremder mehrere Angriffe in einer Runden mit den Waffen ausführen kann. In den Händen eines Bleichen Fremden funktioniert jede Pistole als eine *Pistole +1*. Ein Bleicher Fremder provoziert keine Gelegenheitsangriffe, wenn er seine Pistolen im Nahkampf abfeuert. Er behandelt Pistolen als leichte Waffen hinsichtlich der Mali beim Kampf mit zwei Waffen. Weitere Regeln zu Pistolen und Feuerwaffen befinden sich in den *Pathfinder Ausbauregeln II: Kampf*.

Schuss des Fremden (AF) Als Volle Aktion kann ein Bleicher Fremder mit einer seiner Feuerwaffen sorgfältig zielen und einen einzigen, verheerenden Schuss abgeben. Dieser Schuss ist stets ein Berührungsangriff unabhängig von der Entfernung. Ein Kritischer Treffer wird automatisch bestätigt. Der Schuss verursacht stets +6W6 Schadenspunkte.

FALLENSCHLICK

Von der mörderischen Klinge dieser entsetzlichen Falle tropft eine belebte Schicht üblen braun-orangen Schleims.

Fallenschlick

HG 8

EP 4.800

N Großer Schlick (Gestaltwandler)

INI -4; **Sinne** Wahrnehmung -5

VERTEIDIGUNG

RK 10, Berührung 5, auf dem Falschen Fuß 10 (-4 GE, -1 Größe, +5 Natürlich)

TP 126 (12W8+72)

REF +0, **WIL** -1, **ZÄH** +10

Immunitäten wie Schlicke, Säure

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Klettern 6 m

Nahkampf Hieb +13 (2W6+6 plus 2W6 Säure und Ergreifen)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Würgen (2W6+6 plus 2W6 Säure)

SPIELWERTE

ST 20, **GE** 3, **KO** 22, **IN** —, **WE** 1, **CH** 1

GAB +9; **KMB** +15 (Ringkampf +19); **KMV** 21 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Fertigkeiten Klettern +13

Besondere Eigenschaften Fallengestalt, Verdichten

LEBENSWEISE

Umgebung Unterirdisch

Organisation Einzelgänger

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Fallengestalt (ÜF) Ein Fallenschlick kann in 1 Minute die Gestalt jeder Mittelgroßen oder Großen mechanischen Falle annehmen, die maximal über ein bewegliches Element verfügt (Gruben ausgenommen). Er kann diese Gestalt unbegrenzt beibehalten. Der HG der Falle muss gleich oder kleiner als der HG des Fallenschlicks sein; passende Fallen aus dem Pathfinder Grundregelwerk, S. 420-421, wären beispielsweise die Niedersausende Axt (HG 1), die Wandsense (HG 4) und der Fallende Steinblock (HG 5). In Fallengestalt nutzt der Fallenschlick seinen Angriffsbonus, funktioniert ansonsten aber wie die nachgeahmte Falle hinsichtlich Spielwerten und Schaden. Sollte eine nach Fallen suchende Kreatur den SG zum Aufspüren der Fallengestalt übertreffen, steht ihr ein Fertigkeitwurf auf Wissen (Gewölbe) gegen SG 19 zu, um die wahre Natur der Falle zu erkennen. Falls der Fallenschlick Schaden nimmt, nimmt er als Freie Aktion seine normale Gestalt an, ansonsten muss er eine Schnelle Aktion aufwenden, um sich zurück zu verwandeln.

Säure (AF) Ein Fallenschlick sondert Säure ab, welche nur Fleisch auflöst. Kreaturen aus anderen Materialien als Fleisch sind gegen diese Säure immun.

PARASIT, FÄULNISLARVENSCHWARM

Ein Übelkeit erregender Teppich aus zuckenden weißen Maden bricht hervor und kriecht in einer Welle bleichen Hungers vorwärts.

Fäulnislarvenschwarm

HG 7

EP 3.200

N Mini-Ungeziefer (Schwarm)

INI +2; **Sinne** Blindespür 9 m; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 20, auf dem Falschen Fuß 18 (+2 GE, +8 Größe)

TP 85 (10W8+40)

REF +5, **WIL** +3, **ZÄH** +11

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte, Waffenschaden; **Verteidigungsfähigkeiten** wie Schwärme

DER ZERBROCHENE STERN

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m

Nahkampf Schwarm (2W6 plus Ablenken und Parasitenbefall)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 0 m

Besondere **Angriffe** Ablenken (SG 19), Parasitenbefall

SPIELWERTE

ST 1, **GE** 15, **KO** 18, **IN** -, **WE** 10, **CH** 1

GAB +7; **KMB** -; **KMV**

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Parasitenbefall (AF) Jede lebende Kreatur, die durch einen Fäulnislarvenschwarm Schaden erleidet, muss einen Reflexwurf gegen SG 19 ablegen und wird bei Misslingen von Parasiten befallen. Eine befallene Kreatur erleidet jede Runde 1W4 Punkte KO-Schaden, während die Fäulnislarven sich durch ihr Fleisch graben und es verzehren. Dieser Schaden hält an, solange sich das Opfer im Schwarm aufhält, und er hält weitere 1W6 Runden an, nachdem es den Schwarm verlassen hat. Sollte das Opfer das Ziel eines Energieangriffs (negative Energie eingeschlossen) sein, der mindestens 5 Schadenspunkte verursacht, werden dadurch alle Fäulnislarven vernichtet, die es befallen haben. Immunität gegen Krankheiten bietet keinen Schutz gegen einen Parasitenbefall. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

FLEISCHFRESSENDER KRISTALL

Die Facetten dieser Kristallformation vibrieren und bewegen sich, als wäre sie voller Erwartungen.

Fleischfressender Kristall

HG 11

EP 12,800

N Mittelgroßer Schlick (Erde, Extraplanar)

INI -5; **Sinne** Blindsight 36 m; Wahrnehmung -5

Aura Infraschallsummen (18 m, SG 22)

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 5, auf dem Falschen Fuß 17 (-5 GE, +12 Natürlich)

TP 136 (16W8+64)

REF +0, **WIL** +0, **ZÄH** +9

Immunitäten Elektrizität, Kälte, wie Schlicke; **Resistenzen** Feuer 20; **SR** 10/-

Schwäche Empfindlichkeit gegen Schall, Spröde

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m, Klettern 3 m

Nahkampf Hieb +18 (7W8+9/18-20 plus Umschließen)

Besondere Angriffe Kristallisieren, Rasiermesserscharf, Umschließen (SG 22, 1W10 Runden, Härte 10, 10 TP)

SPIELWERTE

ST 22, **GE** 1, **KO** 18, **IN** -, **WE** 1, **CH** 1

GAB +12; **KMB** +18; **KMV** 23 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Fertigkeiten Heimlichkeit +0 (in felsiger **Umgebung** +5), Klettern +14; Volksmodifikatoren Heimlichkeit +5 (in felsiger **Umgebung** +10)

Besondere Eigenschaften Starre, Teilen (Kritischer Treffer durch Schallangriff oder Wuchtwaaffe, 15 TP)

LEBENSWEISE

Umgebung Unterirdisch (Ebene der Erde)

Organisation Einzelgänger, Kolonie (2-4) oder Formation (5-10)

Schätze Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Infraschallsummen (ÜF) Ein aktiver Fleischfressender Kristall gibt übernatürliche Schallvibrationen ab. Jede lebende Kreatur, die ihren Zug innerhalb dieser Aura beginnt, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 22 bestehen oder ist für 1 Runde betäubt. Eine Kreatur, deren Rettungswurf gelingt, ist gegen das Infraschallsummen dieses Fleischfressenden Kristalls immun für 24 Stunden. Dies ist ein geistesbeeinflussender Schalleffekt. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Kristallisieren (AF) Eine von einem Fleischfressenden Kristall umschlossene Kreatur muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 22 bestehen. Sollte einer hilflosen Kreatur dieser Rettungswurf misslingen, kristallisiert ihr Leib und versteinert. Nach 1W4 Stunden zerspringt das versteinerte Opfer und aus den Überresten entsteht ein neuer Fleischfressender Kristall. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Rasiermesserscharf (AF) Die Hieb- und Stichangriffe eines Fleischfressenden Kristalls verursachen verheerenden Hieb- und Stichschaden und bedrohen bei einem Wurf von 18-20 mit einem Kritischen Treffer. Spröde (AF) Schall- und Wuchtangriffe können einem Fleischfressenden Kristall kritische Treffer zufügen. Ein erfolgreicher Kritischer Treffer durch einen solchen Angriff veranlasst den Fleischfressenden Kristall zur Teilung, selbst wenn der Angriff keinen Schaden verursacht. Der Kristall bleibt immun gegen Präzisionsschaden (z.B. durch Hinterhältige Angriffe).

FLUTFISCH

Mehrere Tentakel wachsen aus dem Bauch dieses vieräugigen Fisches. Wasser tropft von ihnen herab. Lange Finnen ragen aus dem Rücken des Fisches.

Flutfisch

HG 5

EP 1.600

CN Mittelgroße magische Bestie (Aquatich, Extraplanar)

INI -1; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +1

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 9, auf dem Falschen Fuß 16 (-1 GE, +7 Natürlich)

TP 66 (7W10+28)

REF +4, **WIL** +5, **ZÄH** +11

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 18 m

Nahkampf Biss +11 (1W8+4), 2 Tentakel +6 (1W4+2 plus Zu-Fallbringen)

Fernkampf Wasserstrahl +7 (Berührungangriff, 1W8 plus Stoßen)

Besondere Angriffe Stoßen (Wasserstrahl, 1,50 m), Todesflut

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 7; Konzentration +9) Beliebig oft - *Wasser kontrollieren*

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 8, **KO** 19, **IN** 12, **WE** 13, **CH** 15

GAB +7; **KMB** +11; **KMV** 20 (24 gegen Zu-Fall-bringen)

MONSTERSPIELWERTE

Talente Eiserner Wille, Große Zähigkeit, Kampfreflexe, Waffenfokus (Wasserstrahl)
Fertigkeiten Schwimmen +22, Überlebenskunst +8, Wissen (Natur) +8

Sprachen Aqual, Sylvanisch

Besondere Eigenschaften Amphibie, Schlammfeld

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige aquatische oder Küstenregion

Organisation Einzelgänger

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Schlammfeld (ÜF) Ein Flutfisch kann mit einer Standard-Aktion Wasser in ihn umgebene Bereichen absondern; sofern es sich dabei um Sand, Erde oder andere Arten lockeren Bodens handelt, werden 4,50 m um den Flutfisch herum als Seichter Sumpf (*Grundregelwerk*, S. 427) behandelt. Das Wasser verbleibt solange bestehen, wie sich der Flutfisch innerhalb von 4,50 m in dessen Nähe aufhält und auch möchte, dass es bestehen bleibt. Das Schlammfeld löst sich auf, sobald der Flutfisch getötet wird oder sich aus dem Bereich entfernt.

Todesflut (ÜF) Wird ein Flutfisch getötet, explodiert er. Alle Kreaturen, die sich innerhalb von 4,50 m um den Fisch herum befinden, werden von einer Druckwelle explodierendes Wassers getroffen, die 5W6 Schadenspunkte verursacht (Rede SG 17, Schaden halbiert). Nach dieser Explosion kann mittels eines Fertigkeitwurfes auf Überlebenskunst gegen SG 25 eine seltsame Ansammlung von Organen geborgen werden. Diese satteltaschengroßen Säcke funktionieren für 2W6 Stunden wie eine *Unerschöpfliche Wasserkaraffe*, können aber nur einen „Fluss“ oder „Springbrunnen“ erzeugen. Scheitert der Wurf auf Überlebenskunst um 5 oder mehr, platzen die Säcke und fügen der mit ihr hantierenden Kreatur weitere 2W6 Schadenspunkte zu (kein Rettungswurf); dies zerstört die Organe. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Wasserstrahl (AF) Der Fernkampfangriff des Flutfisches ist ein Hochdruckwasserstrahl. Dieser Angriff hat eine Höchstreichweite von 18 m.

FUARTH

Dieser wassergetränkte Gremlin verfügt über Hummerscheren als Hände und ein beinahe hundartiges Gesicht mit flossenartigen Ohren.

Fuarth HG 1

EP 400

CB Sehr kleines Feenwesen (Aquatisch)

INI +5; Sinne Dämmsicht, Dunkelsicht 36 m; Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 14 (+1 GE, +2 Größe, +2 Natürlich)

TP 7 (1W6+4)

REF +3, WIL +3, ZÄH +1

Resistenzen Kälte 10; SR 5/Kaltes Eisen; ZR 12

Schwächen Empfindlichkeit gegen Feuer und Sonnenlicht

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Klettern 3 m, Schwimmen 9 m

Nahkampf 2 Klauen +3 (1W3-2)

Fernkampf Wurfpeil +3 (1W2-2)

Besondere Angriffe Wasser verdicken

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 1; Konzentration +0)
Beliebig oft – *Bauchreden*, *Wasser erschaffen*
1/Tag – *Schlaf* (SG 10)

SPIELWERTE

ST 7, GE 13, KO 12, IN 10, WE 13, CH 8

GAB +0; KMB -1; KMV 7

Talente Abhärtung^B, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse^B

Fertigkeiten Entfesselungskunst +5, Heimlichkeit +13, Klettern +6, Magischen Gegenstand benutzen +3, Mit Tieren umgehen +4, Schwimmen +10, Wahrnehmung +5;

Volksmodifikatoren Mit Tieren umgehen +4

Sprachen Aqual

Besondere Eigenschaften Amphibie

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige Gewässer

Organisation Einzelgänger, Paar, Haufen (3-12) oder Schule (13-20 mit 1-3 Druiden der 1.-3. Stufe, 1 Druidenanführer der 4.-6. Stufe und 2-5 Riffklauen)

Schätze Standard (6 Wurfpeile, andere Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Empfindlichkeit gegen Sonnenlicht (AF) Ein Fuarth erleidet 1 Punkt KO-Schaden jede Stunde, die er dem Sonnenlicht ausgesetzt ist. Dieser schädliche Effekt wird durch mindestens 0,30 m tiefes Wasser vereitelt.

Wasser verdicken (ÜF) Ein Mal am Tag kann ein Fuarth mit einer Standard-Aktion eine Kreatur innerhalb von 9 m mit einer dünnen Schicht zähflüssigen Wassers umgeben. Sofern dem Ziel ein Reflexwurf gegen SG 10 misslingt, ist es verstrickt und muss den Atem anhalten, um nicht zu ertrinken. Das Ziel oder eine Kreatur auf einem angrenzenden Feld können eine Volle Aktion aufwenden, um die anhaftende Flüssigkeit abzukratzen. Dies gestattet einen neuen Reflexwurf mit einem Bonus von +2, andernfalls hält der Effekt für 1W4 Minuten an. Ein Fuarth kann diese Fähigkeit selbst dann einsetzen, wenn sich kein Wasser in der Nähe befindet. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma und enthält einen Volksbonus von +1.

GIFTSCHLANGENSCHWARM

Giftige Schlangen kriechen und gleiten in einer zornigen Masse übereinander und ihre giftigen Fangzähne glitzern im Licht.

Giftschlangenschwarm HG 4

EP 1.200

N Sehr kleines Tier (Schwarm)

INI +7; Sinne Dämmsicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 14 (+3 GE, +2 Größe, +2 Natürlich)

TP 37 (5W8+15)

REF +9, WIL +2, ZÄH +7

Verteidigungsfähigkeiten wie Schwärme

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Klettern 6 m, Schwimmen 3 m

Nahkampf Schwarm (1W6 plus Ablenkung und Gift)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 0 m

Besondere Angriffe Ablenkung (SG 15)

SPIELWERTE

ST 9, GE 16, KO 17, IN 1, WE 12, CH 2

GAB +3; KMB +4; KMV 13 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

DER ZERBROCHENE STERN

Talente Blitzschnelle Reflexe, Fertigkeitfokus (Wahrnehmung), Verbesserte Initiative
Fertigkeiten Akrobatik +7 (Springen +3), Heimlichkeit +19, Klettern +15, Schwimmen +11, Wahrnehmung +13;
Volksmodifikatoren Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +4; nutzt **GE** zum Klettern und Schwimmen

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig
Organisation Einzelgänger, Nest (2-4 Schwärme) oder Knoten (5-7 Schwärme)
Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gift (AF) *Schwarm* - Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 15; **Frequenz** 1/Runde für 6 Runden; **Effekt** 1W2 KO-Schaden; **Heilung** 2 aufeinander folgende Rettungswürfe. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

GOBLINSCHLANGE

Auf diesem sehnigen Schlangenleib mit schmierig wirkenden Schuppen sitzt ein lippenloser Goblkopf mit Schlangenzähnen.

Goblinschlange **HG 1**

EP 400
CB Kleine Aberration
INI +2; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 12 (+2 GE, +1 Größe, +1 Natürlich)
TP 13 (2W8+4)
REF +2, **WIL** +4, **ZÄH** +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Graben 1,50 m, Schwimmen 6 m
Nahkampf Biss +2 (1W4+3)
Besondere Angriffe Goblinrülpser

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 15, **KO** 14, **IN** 9, **WE** 12, **CH** 13
GAB +1; **KMB** +2; **KMV** 14 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Ausfall®, Fertigkeitfokus (Bluffen)
Fertigkeiten Bluffen +6, Einschüchtern +5, Heimlichkeit +10, Wahrnehmung +5, Wissen (Lokales) +3
Sprachen Gemeinsprache, Goblinsch
Besondere Eigenschaften Schlangenempathie +7

LEBENSWEISE

Umgebung Unterirdisch oder Sümpfe
Organisation Einzelgänger, Paar oder Nest (3-12 plus 1-6 Gift schlangen)
Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Goblinrülpser (AF) Eine Goblinschlange kann alle 1W4 Runden als Standard-Aktion einen ekelerregenden Rülpser ausstoßen. Jede Kreatur in 1,50 m Umkreis muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 13 bestehen, um nicht aufgrund des Gestanks 1W6 Runden zu kränkeln. Kreaturen, deren Rettungswurf gelingt, sind für 24 Stunden gegen den Goblinrülpser dieser Goblinschlange immun. Dies ist ein Giftteffekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Schlangenempathie (AF) Diese Fähigkeit funktioniert wie die Tierempathie eines Druiden – allerdings nur bei Schlangen. Sie gestattet einer Goblinschlange, verbal

mit anderen Schlangen und schlangenartigen Reptilien zu kommunizieren und verstanden zu werden. Sie erhält einen Volksbonus auf ihren Wurf in Höhe ihrer Volkstrefferwürfel plus ihres CH-Modifikators und eines Bonus von +4.

HALB-LEICHNAM

Glitzernde Edelsteine überziehen diesen grinsenden Totenschädel, als er in die Luft auf einem Wirbel aus Staub und schimmernder Magie aufsteigt.

Halb-Leichnam **HG 14**

EP 38.400
NB Sehr kleiner Untoter
INI +7; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Wahrer Blick; Wahrnehmung +27

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 21, auf dem Falschen Fuß 21 (+1 Ausweichen, +3 GE, +2 Größe +4 Natürlich, +5 Profan)
TP 142 (15W8+75)
REF +15, **WIL** +21, **ZÄH** +14

Immunitäten Elektrizität, Kälte, Magie, Säure, Verwandlung, wie Untote; **SR** 20/—; **Verteidigungsfähigkeiten** Resistenz gegen Fokussieren +5, Wiederkehr, Unheilige Anmut

Schwächen Empfindlichkeit gegenüber Hinrichtungswachen, Schlafstarre

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 9 m (Perfekt)
Angriffsfläche 0,75 m; **Reichweite** 0 m
Besondere Angriffe Seele verschlingen
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 20; Konzentration +25) Immer – *Wahrer Blick*
Beliebig oft – *Mächtiger Fluch* (SG 21), *Telekinese* (SG 19), *Wehgeschrei der Todesfee* (20 m Radius Ausdehnung um den Halb-Leichnam herum; SG 24)

SPIELWERTE

ST 6, **GE** 17, **KO** —, **IN** 21, **WE** 20, **CH** 21
GAB +11; **KMB** +12; **KMV** 30

Talente Angriff im Vorbeifliegen®, Ausweichen, Beweglichkeit, Blitzschnelle Reflexe, Defensives Kampfttraining, Eiserner Wille, Fähigkeitsfokus (Seele verschlingen), Verbesserte Initiative, Wachsamkeit
Fertigkeiten Bluffen +20, Fliegen +23, Heimlichkeit +24, Motiv erkennen +27, Wahrnehmung +27, Wissen (Arkanes) +23, Wissen (Die Ebenen) +15, Wissen (Geschichte) +15, Wissen (Gewölbe) +20, Wissen (Religion) +18, Zauberkunde +23

Sprachen Abyssisch, Aklo, Drakonisch, Gemeinsprache, Infernalisch, Riesisch

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig
Organisation Einzelgänger
Schätze Doppelt

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Empfindlichkeit gegen Hinrichtungswaffen (AF) Waffen jeder Art mit der Eigenschaft *Hinrichtung* ignorieren die Schadensreduzierung eines Halb-Leichnam.

Immunität gegen Magie (ÜF) Ein Halb-Leichnam ist immun gegen alle Zauber und zauberähnlichen Fähigkeiten, welche Zauberresistenz erlauben. Ferner funktionieren bestimmte Zauber bei der Kreatur anders:

MONSTERSPIELWERTE

Böses bannen fügt dem Halb-Leichnam 2W6 Schadenspunkte zu, ohne dass ihm ein Rettungswurf zusteht.

Heiliger Schlag wirkt normal.

Wort der Macht: Tod, gewirkt von einem ätherischen Zauberkundigen, fügt dem Halb-Leichnam 50 Schadenspunkte zu, so ihm ein Zähigkeitswurf misslingt (der SG wird bestimmt, als würde der Zauber einen Rettungswurf gestatten).

Zerbersten fügt ihm 1W6 Schadenspunkte für jeweils zwei Zauberstufen zu (Maximum 10W6), ohne dass ihm ein Rettungswurf gestattet wäre.

Mächtiger Fluch (ZF) Diese zauberähnliche Fähigkeit funktioniert wie Fluch, kann aber einen der folgenden Effekte entfalten: -12 auf einen Attributswert; -6 auf zwei Attributswerte; Malus von -8 auf Angriffs-, Rettungs-, Attributs- und Fähigkeitswürfe; oder eine Chance von 25%, normal handeln zu können. Diese Fähigkeit wird wie ein Zauber des 6. Grades behandelt.

Schlafstarre (AF) Ein Halb-Leichnam unternimmt nichts gegen Eindringlinge, solange seine Überreste oder seine Schätze nicht gestört werden.

Seele verschlingen (ÜF) Als Standard-Aktion kann ein Halb-Leichnam über bis zu 90 m Reichweite hinweg die Seele einer lebenden Kreatur in einem von zehn besonderen, in seinen Schädel eingesetzten Edelsteinen einschließen. Sollte dem Ziel ein Zähigkeitswurf gegen SG 24 gelingen, erhält es nur zwei permanente negative Stufen. Sollte der Rettungswurf scheitern, wird die Seele des Zieles augenblicklich in einen der Edelsteine im Schädel des Halb-Leichnams gesogen. Dort bleibt sie gefangen und kann als Glänzen wahrgenommen werden, außer man bedient sich Wahren Blickes. Der seelenlose Körper verfällt und verweset so schnell, dass er in einer einzigen Runde zu Staub zerfällt. Solange die Seele der toten Kreatur im Edelstein gefangen ist, kann sie durch nichts außer direktes göttliches Eingreifen wiederbelebt werden. Edelsteine mit darin gefangenen Seelen können nach der Zerstörung des Halb-Leichnams geborgen werden. Man kann sie sodann zermalmen, um den Seelen den Weg ins Nachleben zu eröffnen, oder man kann sie anstelle der üblichen Materialkomponenten nutzen, um Körper und Seele mittels Auferstehung oder Wahrer Auferstehung wiederherzustellen. Nach 24 Stunden kann der Halb-Leichnam in seinen Edelsteinen gefangene Seelen verschlingen und dadurch pro TW der Seele 1W6 Trefferpunkte zurückerlangen. Ist dies geschehen, kann die tote Kreatur nur mittels Wunder oder Wunsch wieder ins Leben zurückgeholt werden. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma und enthält einen Bonus von +2 aufgrund des Talents Fähigkeitsfokus.

Telekinetischer Sturm (ÜF) Als besondere Anwendung seiner zauberähnlichen Fähigkeit Telekinese kann ein Halb-Leichnam seine Schätze, Staub, Knochen und andere lockeren Abfälle in der Umgebung zu einem Wirbelsturm über seinem Schädel aufpeitschen. Dieser Sturm verschleiert die Sicht wie eine Nebelwolke mit einer 6 m Ausdehnung um den Schädel des Halb-Leichnams herum. Kreaturen in diesem Sturm erleiden während des Zuges des Halb-Leichnams 12W6 Schadenspunkte (Rede SG 20, halbiert). Der Halb-Leichnam kann den Sturm durch Konzentration unbegrenzt aufrechterhalten.

Unheilige Anmut (ÜF) Ein Halb-Leichnam erhält einen Bonus auf seine Rettungswürfe und einen profanen Bonus auf seine RK in Höhe seines CH-Modifikators.

Wiederkehr (ÜF) Ein zerstörter Halb-Leichnam bildet sich nach 2W6 Tagen neu. Um ihn dauerhaft zu zerstören, muss über seine Reste innerhalb des Wirkungsbereiches von Weißen Weihwasser gegossen werden; im Anschluss muss Heiliges Wort oder Böses bannen gewirkt werden. Dem Zauberkundigen muss ein Wurf auf seine Zauberstufe gegen SG 10 + TW des Halb-Leichnames gelingen.

HIRNSCHLICK

Zwei schleimige Tentakel ragen aus den Seiten dieser zuckenden Masse hirnförmigen Schlicks.

Hirnschlick **HG 7**

EP 3.200

NB Sehr kleiner Schlick

INI +6; **Sinne** Blindsight 18 m; Wahrnehmung +11
Aura Hintergrundrauschen (3 m, SG 19)

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 19, auf dem Falschen Fuß 18 (+1 Ausweichen, +4 GE, +2 Größe, +4 Rüstung, +2 Verständnis)

TP 75 (10W8+30)

REF +9, **WIL** +6, **ZÄH** +6

Immunitäten wie Schlicke; **Verteidigungsfähigkeiten**
Entrinnen, Vorsehung

ANGRIFF

Bewegungsrate 1,50 m, Fliegen 18 m (Gut)

Nahkampf 2 Tentakel +13 Berührung (1W6 Elektrizität plus Neuralpuls)

Angriffsfläche 0,75 m; **Reichweite** 0 m

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 10; Konzentration +14)

Immer – Gedanken wahrnehmen, Magierrüstung
Beliebig oft – Monster bezaubern (SG 18), Person beherrschen (SG 19), Tier beherrschen (SG 17)

3/Tag – Erinnerungen verändern (SG 18), Magie bannen

SPIELWERTE

ST 4, **GE** 19, **KO** 16, **IN** 15, **WE** 12, **CH** 19

GAB +7; **KMB** +9; **KMV** 22 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Eiserner Wille, Verteidigungsschulung, Waffenfinesse

Fertigkeiten Bluffen +10, Diplomatie +5, Fliegen +23, Heimlichkeit +15, Motiv erkennen +11, Wahrnehmung +11

Sprachen Aklo (kann nicht sprechen); Telepathie 30 m

LEBENSWEISE

Umgebung Ruinen oder Unterirdisch

Organisation Einzelgänger, Paar, Schwarm (3–6) oder Kolonie (7–12)

Schätze Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Hintergrundrauschen (ÜF) Das unharmonische, psychische Hintergrundrauschen, welches ein Hirnschlick abgibt, macht nahe Kreaturen für 1W4 Runden benommen. Wenn eine Kreatur ihren Zug innerhalb dieser Aura beginnt, muss ihr ein Willenswurf gegen SG 19 gelingen, um diesem Effekt zu widerstehen. Unabhängig vom Erfolg kann diese Kreatur in den nächsten 24 Stunden nicht erneut von der Aura dieses Hirnschlicks betroffen werden. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

DER ZERBROCHENE STERN

Neuralpuls (ÜF) Kreaturen, die von einem Tentakel eines Hirnschlicks getroffen werden, müssen einen Zähigkeitswurf gegen SG 18 bestehen oder 1W6 Punkte IN-Schaden erleiden und sind für 1W4 Runden wankend. Jedes Mal, wenn ein Hirnschlick IN-Schaden verursacht, erlangt er 5 temporäre Trefferpunkte. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Vorsehung (ÜF) Ein Hirnschlick besitzt begrenzte seherische Gaben, welche ihm einen Verständnisbonus von +2 auf Initiativwürfe, Reflexwürfe und seine Rüstungsklasse verleihen. Hirnschlicke sind niemals überrascht und werden auch nie auf dem falschen Fuß angetroffen.

HODAG

Stacheln bedecken den Leib dieser vage reptilisch aussehenden Kreatur. Das furchterweckende Maul der Bestie ist mit messerscharfen Zähnen bestückt und ihre Augen glühen rot.

Hodag **HG 6**

EP 2.400

N Große magische Bestie

INI +2; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 17 (+2 GE, -1 Größe, +8 Natürlich)

TP 60 (8W10+16)

REF +8, **WIL** +5, **ZÄH** +8

Verteidigungsfähigkeiten Wildheit

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m; Graben 4,50 m

Nahkampf Biss +11 (1W10+4/19-20), 2 Klauen +11 (1W6+4), Schwanzschlag +11 (1W4+4)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Fortschleudern, Stachelschwanz

SPIELWERTE

ST 19, **GE** 14, **KO** 15, **IN** 7, **WE** 12, **CH** 10

GAB +8; **KMB** +13; **KMV** 25 (29 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Mehrfachangriff

Fertigkeiten Heimlichkeit +2, Klettern +10, Schwimmen +8, Wahrnehmung +7

Sprachen Gemeinsprache (kann nicht sprechen)

Besondere Eigenschaften Spurlos

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte Wälder und Marschen

Organisation Einzelgänger

Schätze Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Fortschleudern (AF) Wenn ein männlicher Hodag einen Sturmangriff über 6 m oder mehr durchführt und einen Gegner verletzt, kann er diesen mit einem speziellen Kampfmanöverwurf fortschleudern. Der Gegner muss körperlich und wenigstens eine Größenkategorie kleiner als der Hodag selbst sein. Sollte das Manöver des Hodag gelingen, wird sein Gegner 3 m in eine vom Hodag gewählte Richtung zurückgeschleudert und fällt zu Boden. Der Hodag kann seinen Gegner nur in einer geraden Linie schleudern. Falls ein Hindernis der Bewegung des Zieles

im Weg steht, erleiden sowohl die geschleuderte Kreatur wie auch das getroffene Objekt 1W6 Schadenspunkte und die Kreatur landet auf dem Feld, welches zu dem Objekt benachbart ist. Ein Hodag kann eine Kreatur auch geradewegs 3 m hoch in die Luft schleudern. Dies bewegt den Gegner nicht fort, lässt ihn aber zusätzliche 1W6 Punkte Fallschaden erleiden.

Spurlos (AF) Ein Hodag fegt mit seinem Schwanz hinter sich in einer Weise her, die seine Spuren verwischt. Der SG bei Versuchen, den Spuren eines Hodags zu folgen, ist um +10 erhöht.

Stachelschwanz (AF) Der Stachelschwanz des Hodag erlaubt der Kreatur, mit ihrem Schwanzschlag zugleich Stich- und Wuchtschaden zu verursachen. Der Schwanzschlag ist ein Primärangriff.

HÖHLENRIESE

Tierhafte Hauer ragen aus dem Kiefer dieses gebückt gehenden Riesen. Er trägt eine Rüstung aus den Knochen seiner früheren Opfer.

Höhlenriese **HG 6**

EP 2.400

CB Großer Humanoider (Riese)

INI +0; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 16 m; Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 9, auf dem Falschen Fuß 19 (-1 Größe, +6 Natürlich, +4 Rüstung)

TP 67 (9W8+27)

REF +3, **WIL** +3, **ZÄH** +9

Verteidigungsfähigkeiten Felsen fangen, Wildheit Schwächen Empfindlichkeit gegen Licht

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m (9 m in Rüstung)

Nahkampf Streitaxt +12/+7 (2W6+9/×3) oder 2 Hiebe +11 (1W8+6)

Fernkampf Felsen +6 (1W8+6)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Felsen werfen (30 m)

SPIELWERTE

ST 23, **GE** 10, **KO** 17, **IN** 6, **WE** 10, **CH** 7

GAB +6; **KMB** +13; **KMV** 23

Talente Doppelschlag, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Verbessertes Zerschmettern, Waffenfokus (Streitaxt)

Fertigkeiten Einschüchtern +7, Klettern +6, Wahrnehmung +5

Besondere Eigenschaften Axtträger

LEBENSWEISE

Umgebung Unterirdisch

Organisation Einzelgänger, Bande (2-5), Gruppe (6-8 plus 1-2 Warane), Raubzug (9-12 plus 1-4 Warane) oder Stamm (13-20 plus 30% Nichtkämpfer plus 1 Häuptling [Barbar, Kämpfer oder Waldläufer] der 3.-5. Stufe; 2-9 Warane; 1-4 Riesenkraken und 10-15 orkische, troglodytische oder zwergische Sklaven)

Schätze Standard (Streitaxt, Fellrüstung, sonstige Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Axtträger (AF) Alle Höhlenriesen sind geübt im Umgang mit Beilen, Streitäxten und Zweihändigen Äxten.

MONSTERSPIELWERTE

HÖLLENWESPENSCHWARM

Diese furchtbare, summende Wolke aus Insekten besteht aus schwarz-gelben Wespen mit hungrigen, roten Augen.

Höllenespenschwarm HG 8

EP 4.800

RB Winzige Ungeziefer (Extraplanar, Schwarm)

INI +10; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +4

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 21, auf dem Falschen Fuß 14
(+1 Ausweichen, +6 GE, +4 Größe)

TP 90 (12W8+36)

REF +10, WIL +7, ZÄH +10

Immunitäten wie Schwärme, Waffenschaden; Resistenzen
Feuer 10; SR 10/Gutes;

ANGRIFF

Bewegungsrate 1,50 m, Fliegen 12 m (Gut)

Nahkampf Schwarm (3W6 plus Ablenkung und Gift)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 0 m

Besondere Angriffe Ablenkung (SG 18), Übernahme

SPIELWERTE

ST 1, GE 22, KO 14, IN 6, WE 13, CH 9

GAB +9; KMB +11; KMV 16 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Abhärtung, Ausweichen, Eiserner Wille, Fähigkeitsfokus (Gift), Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Verbesserte Initiative,

Fertigkeiten Fliegen +25, Heimlichkeit +24, Wahrnehmung +4

Sprachen Infernalisch

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige (Hölle)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Befall (3-6)

Schätze Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gift (AF) Schwarm - Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 20; **Frequenz** 1/Runde für 6 Runden; **Effekt** 1W6 GE Schaden; **Heilung** 2 aufeinander folgende Rettungswürfe.

Übernehmen (AF) Ein Höllenespenschwarm kann den Leib einer hilflosen oder toten Kreatur betreten, indem er in ihren Mund und andere Körperöffnungen krabbelt. Die Übernahme dauert 1 Minute und das Opfer muss klein, mittelgroß oder groß sein. Der Schwarm kann den Körper jederzeit als Volle Aktion verlassen. Jeder Angriff auf den Wirt fügt dem Schwarm die Hälfte des Schadens zu, allerdings kommen die Immunitäten, Resistenzen und SR des Schwarmes zum Tragen und können den Schaden ganz oder teilweise aufheben. Wenn ein Höllenespenschwarm eine Leiche befällt, verwandelt er sie effektiv in einen Zombie der entsprechenden Größe unter der Kontrolle des Schwarmes. Sollte ein Höllenespenschwarm ein lebendes Opfer übernehmen, kann er die Effekte seines eigenen Giftes neutralisieren und die Bewegungen und Handlungen des Opfers kontrollieren, als würde er Monster beherrschen nutzen. Höllenespen fressen ein lebendes Opfer rasch auf und fügen ihm 2W4 Punkte KO-Schaden pro Stunde zu. Eine von Höllenespen befallene Kreatur ist leicht zu erkennen, da sich die herumkrabbelnden Insekten unter ihrer Haut abzeichnen. Ein Schwarm kann versuchen, den Wirt zu verkleiden, um den Befall zu verbergen; bei einem kleinen Wirt fällt ein Malus von -4 an. Krankheit kurieren oder Heilung zwingen den Höllenespenschwarm, den Wirtkörper zu verlassen.

HUNGRIGER NEBEL

Entsetzliche Gestalten bilden sich in diesem feuchten, anhaftenden, grünen Nebel, welcher ab und an mit scheinbarem Heißhunger pulsiert.

Hungriger Nebel HG 6

EP 2.400

N Riesiger Schlick

INI -3; Sinne Wahrnehmung -5

Aura Schauerliche Schwaden (3 m, SG 8)

VERTEIDIGUNG

RK 5, Berührung 5, auf dem Falschen Fuß 5 (-3 GE, -2 Größe)

TP 59 (7W8+28)

REF -1, WIL -3, ZÄH +6

Immunitäten Elektrizität, Säure, Schall, wie Schlicke; Resistenzen Kälte 10; SR 10/Magie;

Verteidigungsfähigkeiten Gasförmig, Verbundenheit mit negativer Energie

Schwächen Empfindlichkeit gegen Wind;

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 4,50 m (Perfekt)

Nahkampf Berührung +5 (6W6 negative Energie)

Angriffsfläche 4,50 m; Reichweite 4,50 m

Besondere Angriffe Umhüllender Nebel (SG 17, 3W6 negative Energie und Wankend)

SPIELWERTE

ST —, GE 4, KO 18, IN —, WE 1, CH 1

GAB +5; KMB +5; KMV 12 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige gemäßigte Zone

Organisation Einzelgänger, Paar oder Nebelbank (3-10)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Empfindlichkeit gegen Wind (AF) Ein hungriger Nebel wird als sehr kleine Kreatur behandelt hinsichtlich der Effekte, die starker Wind auf ihn hat (siehe *Grundregelwerk*, Seite 439).

Gasförmig (AF) Ein hungriger Nebel besteht aus unheimlichem Nebel. Es kann durch kleine Löcher und schmale Öffnungen sickern, aber nicht Wasser oder andere Flüssigkeiten passieren. Er hat keinen Stärkewert und kann daher auch keine Gegenstände manipulieren.

Schauerliche Schwaden (ÜF) Jede Kreatur innerhalb von 3 m Entfernung zu einem Hungrigen Nebel oder innerhalb des Nebels muss einen Willenswurf gegen SG 8 zu Beginn ihres Zuges schaffen, um nicht für 1 Runde aufgrund der im Nebel zu erahnenden Gestalten von Phantomen wankend zu sein. Dies ist ein geistesbeeinflussender Furchteffekt. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Umhüllender Nebel (AF) Ein Hungriger Nebel kann Gegner umhüllen (siehe im Anhang unter den Universellen Monsterregeln). Eine vom Nebel umhüllte Kreatur befindet sich nicht im Haltegriff und kann sich normal bewegen. Sie ist auch nicht in Gefahr zu ersticken, doch wenn sie ihren Zug vom Nebel umhüllt beginnt, ist sie wankend neben dem Schaden, den der Angriff selbst verursacht. Der SG des Rettungswurfs zum Entgehen der Umhüllung basiert auf Konstitution.

DER ZERBROCHENE STERN

INKUBUS

Die Fledermausflügel, gewundenen Hörner und Bestienbeine dieses auffinstere Weise gutaussehenden Humanoiden verraten seine dämonische Abkunft.

Inkubus **HG 6**

EP 2.400

CB Mittelgroßer Externar (Böse, Chaotisch, Dämon, Extraplanar)

INI +2; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 16 (+2 GE, +6 Natürlich)

TP 76 (8W10+32)

REF +6, **WIL** +8, **ZÄH** +10

Immunitäten Elektrizität, Gift; **Resistenzen** Feuer 10, Kälte 10, Säure 10; **SR** 10/Kaltes Eisen oder Gutes; **ZR** 17

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 15 m (Durchschnittlich)

Nahkampf Krummsäbel [Meisterarbeit] +14/+9 (1W6+5/18-20) oder 2 Hiebe +13 (1W4+5)

Besondere Angriffe Doppeltes Leid

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 8; Konzentration +13)

Immer - *Zungen*

Beliebig oft - *Einflüsterung* (SG 18), *Gedanken*

wahrnehmen (SG 17), *Mächtiges Teleportieren* (selbst plus 50 Pfund an Gegenständen), *Person bezaubern* (SG 16)

1/Tag - *Tiefe Verzweiflung* (SG 19), *Herbeizaubern* (Grad 3, 2 Schirs 40%)

SPIELWERTE

ST 20, **GE** 15, **KO** 18, **IN** 16, **WE** 15, **CH** 21

GAB +8; **KMB** +13; **KMV** 25

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Blitzschnelle Reflexe, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag

Fertigkeiten Akrobatik +6, Bluffen +16, Diplomatie +16, Einschüchtern +16, Entfesselungskunst +6, Fliegen +13, Heimlichkeit +11, Motiv erkennen +13, Wahrnehmung +13, Wissen (Die Ebenen) +14, Zauberkunde +14;

Volksmodifikatoren Einschüchtern +8, Wahrnehmung +8

Sprachen Abyssisch, Celestisch, Gemeinsprache; Telepathie 30 m, *Zungen*

Besondere Eigenschaften Gestalt wechseln (Kleiner oder mittelgroßer Humanoider; *Gestalt verändern*)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (Abyss)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Gruppe (2-8)

Schätze Standard (Krummsäbel [Meisterarbeit], weitere Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Doppeltes Leid (ÜF) Wenn ein Inkubus einen Kritischen Treffer mit einer Nahkampfwaffe oder einer natürlichen Waffe bestätigt, verursacht dieser Angriff zusätzliche +2W6 Punkte nichttödlichen Schadens und dem Ziel muss ein Zähigkeitswurf gegen SG 19 gelingen, um nicht aufgrund heftiger Schmerzen 1W6 Runden lang zu kränkeln. Mehrere Anwendungen dieser Fähigkeit verlängern die Dauer. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

KARYATIDE

Diese Marmorstatue zeigt eine Kriegerin mit fest nebeneinanderstehenden Füßen und einem steinernen Schwert. Die Statue ragt bis zur Decke, um diese abzustützen.

Karyatide **HG 3**

EP 800

N Mittelgroßes Konstrukt

INI -1; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 9, auf dem Falschen Fuß 14 (-1 GE, +5 Natürlich)

TP 36 (3W10+20)

REF +0, **WIL** +1, **ZÄH** +1

Immunitäten wie Konstrukte, Magie; **SR** 5/-;

Verteidigungsfähigkeiten Waffen zerschmettern

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Langschwert [Meisterarbeit] +8 (1W8+4/19-20)

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 9, **KO** -, **IN** -, **WE** 11, **CH** 1

GAB +3; **KMB** +7; **KMV** 16 (kann nicht entworfen werden)

Besondere Eigenschaften Statue

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger, Paar oder Kolonnade (6-11)

Schätze Standard (Langschwert [Meisterarbeit], andere Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Immunität gegen Magie (AF) Eine Karyatide ist gegen alle Zauber und Z

auberähnlichen Fähigkeiten immun, gegen die Zauberresistenz wirkt. Außerdem wirken bestimmte Zauber und Effekte bei einer Karyatide anders als normal: Der Zauber *Fels zu Schlamm verwandeln* fügt einer Karyatide 1W6 Schadenspunkte pro Zauberstufe zu, ohne dass ihr ein Rettungswurf zusteht.

Der Zauber *Schlamm in Fels verwandeln* hingegen heilt alle verlorenen Trefferpunkte.

Der Zauber *Stein zu Fleisch* verändert die Struktur der Karyatide nicht wirklich, aber er hebt ihre Schadensreduzierung und ihre Immunität gegen Magie 1 Runde lang auf.

Statue (AF) Eine Karyatide kann derart still verharren, dass sie wie eine Statue wirkt (üblicherweise eine, welche die Decke stützt, wie z. B. eine gemeißelte Säule). Mit einem Wahrnehmungswurf (SG 20) kann ein Beobachter feststellen, dass die Karyatide eine Kreatur ist. Sollte eine Karyatide aus dieser Haltung zum Angriff übergehen, erhält sie einen Bonus von +6 auf ihren Initiativwurf.

Waffen zerschmettern (AF) Wenn ein Charakter eine Karyatide mit einer Waffe trifft (magischer oder nicht magischer Art), nimmt diese Waffe 3W6 Schadenspunkte. Davon wird die Härte der Waffe abgezogen. Waffen, die auf diese Weise Schaden nehmen, der über ihre Härte hinausgeht, erhalten den Zustand Beschädigt.

KATZENVOLK

Diese geschmeidige, katzenartige Humanoiden hat einen langen Schwanz und spitze Ohren. Ihre felinen Augen funkeln voller Neugier und spitzbübischer Energie.

MONSTERSPIELWERTE

Katzenvolk

HG 1/2

EP 200

Katzenvolk Waldläuferin 1

NG Mittelgroße Humanoide (Katzenvolk)

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

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 13 (+3 GE, +3 Rüstung)

TP 12 (1W10+2)

REF +5, **WIL** +0, **ZÄH** +3

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Langschwert +3 (1W8+2/19-20)

Fernkampf Langbogen +5 (1W8/x3)

Besondere Angriffe Erzfeind (Magische Bestien +2)

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 17, **KO** 12, **IN** 8, **WE** 11, **CH** 12

GAB +1; **KMB** +3; **KMV** 16

Talente Waffenfokus (Langbogen)

Fertigkeiten Heimlichkeit +8, Klettern +5, Mit Tieren umgehen +5, Überlebenskunst +6, Wahrnehmung +2, Wissen (Natur) +3; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +2, Überlebenskunst +2, Wahrnehmung +2

Sprachen Felin, Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Katzensglück, Spurenlesen +1, Spürter, Tierempathie +2

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte oder warme Ebenen oder Wälder; Städte

Organisation Einzelgänger, Paar, Rudel (3-12 plus 1 Anführer der 3. Stufe und 1-4 Geparden oder Leoparden) oder Stamm (13-60 plus 50% Nichtkämpfer und 1 Unterhäuptling des 3. Grades auf 10 Erwachsene, 1 Häuptling der 6. Stufe plus 6-12 Geparden oder Leoparden)

Schätze NSC-Ausrüstung (Beschlagnahmte Lederrüstung, Langbogen mit 20 Pfeilen, Langschwert, sonstige Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Katzensglück (AF) Ein Angehöriger des Katzenvolkes kann ein mal am Tag bei einem Reflexwurf zwei Mal würfeln und das bessere Ergebnis behalten. Der Einsatz dieser Fähigkeit muss angekündigt werden, bevor der Wurf erfolgt.

Spürter (AF) Ein Angehöriger des Katzenvolkes erhält bei den Aktionen Rennen, Rückzug oder Sturmangriff einen Volksbonus von +3 m auf seine Bewegungsrate.

MANANANGGAL

Dieser, des Restes seines Körpers beraubte, weibliche Oberkörper flattert mit Hilfe von Fledermausschwüngen durch die Luft, während der Kopf eine hasserfüllte Grimasse voller Zähne schneidet.

Manananggal

HG 7

EP 3.200

CB Mittelgroße Untote

INI +3; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +16

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 16 (+1 Ausweichen, +3 GE, +6 Natürlich)

TP 85 (10W8+40)

REF +8, **WIL** +10, **ZÄH** +7

Immunitäten wie Untote; **SR** 10/Gutes oder Silber

Schwächen Lichtempfindlichkeit, Empfindlichkeit gegen Leichte Klingenwaffen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 30 m (Gut)

Nahkampf Biss +11 (1W8+4), 2 Klauen +12 (1W8+4 plus Ergreifen)

Besondere Angriffe Blutsaugen (1W2 KO-Schaden)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 9; Konzentration +13) Beliebig oft – *Ausbluten* (SG 14), *Erschöpfende Berührung* (SG 14), *Tanzende Lichter*

3/Tag – *Dunkelheit*, *Furcht* (SG 18), *Tiefer Schlaf* (SG 17)

SPIELWERTE

ST 19, **GE** 17, **KO** —, **IN** 12, **WE** 16, **CH** 19

GAB +7; **KMB** +11 (Ringkampf +15); **KMV** 25

Talente Angriff im Vorbeiflug, Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe, Täuscher, Waffenfokus (Klauen)

Fertigkeiten Bluffen +18, Fliegen +16, Verkleiden +21, Motiv erkennen +11, Wahrnehmung +16, Wissen (Religion) +11, Zauberkunde +6

Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Geteilt

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige Land

Organisation Einzelgänger oder Rudel (2-6)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Empfindlichkeit gegen Leichte Klingenwaffen (AF)

Leichte Klingenwaffen wie Dolche, Kamas, Kukris, Rapiere, Kurzschwerter, Sichel und Sternmesser fügen einer Manananggal den doppelten Grundscha-den zu.

Geteilt (ÜF) Tagsüber wirkt eine Manananggal wie eine lebendige Menschenfrau. Sie ist zwar eine Untote, wird aber als solche am Tag nicht erkannt. Des Nachts jedoch löst sich ihr Oberkörper als Volle Aktion nach Sonnenuntergang vom Unterkörper und erhält seine Bewegungsrate (Fliegen) und seine natürlichen Angriffe. Ober- und Unterleib teilen sich einen gemeinsamen Trefferpunktevorrat unabhängig von zwischen ihnen liegender Entfernung und sollte der hilflose Unterleib Schaden

erlangen, bemerkt die Manananggal den Angriff sofort. Da Manananggale durchaus zerstört werden können, wenn ihre unteren Körperhälften zu viel Schaden erleiden, ziehen sie es vor, ihre Unterleiber zu verbergen, wenn sie sich teilen. Eine Manananggal muss in der Stunde vor Sonnenaufgang zu ihrem Unterleib zurückkehren und sich wieder mit diesem im Rahmen einer Vollen Aktion zu verbinden. Jede Runde, die sie nach Sonnenaufgang von ihrem Unterleib getrennt verbringt, erleidet sie 1W6 Schadenspunkte, bis sie sich mit ihm verbindet oder zu Staub zerfällt.

MECHANISCHER DIENER

Dieses vierarmige, menschengroße, mechanische Konstrukt balanciert auf drei Beinen, welche seinen Leib tragen

Mechanischer Diener

HG 2

EP 600

N Mittelgroßes Konstrukt (Mechanismus)

INI +6; **Sinne** Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +0

DER ZERBROCHENE STERN

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 12 (+2 Ausweichen, +2 GE, +2 Natürlich)

TP 31 (2W10+20); Schnelle Heilung 2

REF +4, **WIL** +0, **ZÄH** +0

Immunitäten wie Konstrukte

Schwächen Empfindlichkeit gegen Elektrizität

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Hieb +6 (1W4+6) Fernkampf Netz +4 (Verstricken, GRW, S. 147)

SPIELWERTE

ST 19, **GE** 14, **KO** —, **IN** —, **WE** 11, **CH** 1

GAB +2; **KMB** +6; **KMV** 20

Talente Blitzschnelle Reflexe^B, Verbesserte Initiative^B

Besondere Eigenschaften Aufziehen, Schnelle Reaktion, Mechanismus reparieren

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger, Team (2–4) oder Schwadron (5–10)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Mechanismus reparieren (AF) Mechanische Diener sind fähig, andere mechanische Konstrukte und Mechanismen zu reparieren. Als Standard-Aktion, welche keine Gelegenheitsangriffe provoziert, kann ein Mechanischer Diener 1W10 Schadenspunkte bei sich oder einem angrenzenden Mechanismus heilen.

Netz (AF) Als Standard-Aktion kann ein Mechanischer Diener ein Netz aus seiner Schulter verschießen. Der Netzwerfer selbst kann bis zu fünf Netze fassen, ein Netz nachzuladen ist eine Standard-Aktion. Manche Mechanische Diener sind mit Meisterarbeiten oder gar magischen Netzen ausgestattet. Der hier beschriebene Mechanische Diener ist mit gewöhnlichen Netzen ausgerüstet.

MECHANISCHER SOLDAT

Durch die Öffnungen in der Rüstung dieser Metallkreatur kann man Zahnräder und Bolzen sehen. Sie trägt eine Hellebarde, als würde sie Wache stehen.

Mechanischer Soldat

HG 6

EP 2.400

N Mittelgroßes Konstrukt (Mechanismus)

INI +6; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 16 (+2 Ausweichen, +2 GE, +6 Natürlich)

TP 64 (8W10+20)

REF +6, **WIL** +2, **ZÄH** +2

Immunitäten wie Konstrukte; **SR** 5/Adamant

Schwächen Empfindlichkeit gegen Elektrizität

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Hellebarde +1,+18/+13 (1W10+13/×3)

Besondere Angriffe Einrasten

SPIELWERTE

ST 28, **GE** 15, **KO** —, **IN** —, **WE** 11, **CH** 1

GAB +8; **KMB** +17 (Entwaffnen +19); **KMV** 31 (33 gegen Entwaffnen)

Talente Blitzschnelle Reflexe^B, Verbesserte Initiative^B

Besondere Eigenschaften Bereitschaft, Effizientes Aufziehen, Schnelle Reaktion, Waffenumgang

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger, Paar, Trio, Trupp (3–8) oder Kompanie (9–12 plus 1–4 Mechanische Diener)

Schätze Standard (Hellebarde +1, sonstige Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Bereitschaft (AF) Ein Mechanischer Soldat kann sich selbst mit einer Standard-Aktion in Bereitschaft versetzen. Während dieses Zustandes kann er sich weder bewegen, noch Aktionen ausführen. Er nimmt seine Umgebung weiterhin wahr, erleidet aber einen Malus von -4 für seine Fertigkeitwürfe auf Wahrnehmung. In Bereitschaft verbrachte Zeit zählt nicht gegen die Zeit, welche der Soldat aktiv bleiben kann – sein Aufziehmechanismus läuft derweil nicht weiter. Er kann diesen Zustand mit einer Schnellen Aktion wieder verlassen; sollte er dies tun, um einen Kampf zu beginnen, erhält er einen Volksbonus von +4 auf seinen Initiativewurf.

Effizientes Aufziehen (AF) Ein Mechanischer Soldat kann nach dem Aufziehen für 2 Tage pro Trefferwürfel funktionieren.

Einrasten (AF) Mechanische Soldaten haben Hände, die speziell dafür entwickelt wurden, Waffen und Gegenstände zu ergreifen und festzuhalten. Ein Mechanischer Soldat kann als Standard-Aktion ein Kampfmanöver: Entwaffnen oder Ringkampf versuchen, ohne dabei einen

Gelegenheitsangriff zu provozieren; er erhält einen Bonus von +2 für Kampfmanöver: Entwaffnen. Ferner erhält er einen Bonus von +2 auf seine KMV, um Versuchen ihn zu entwaffnen zu widerstehen.

Waffenumgang (AF) Ein Mechanischer Soldat ist geübt im Umgang mit allen leichten Waffen und allen Kriegswaffen.

MONDBESTIE

Diese Kreatur ähnelt einem bleichen Frosch, jedoch enden ihre Hände in Klauen, sie hat keine Augen, ein breites Maul und pinke Tentakel, die ihr aus der Schnauze wachsen.

Mondbestie

HG 11

EP 12.800

CB Große Aberration

INI +7; **Sinne** Blindsight 27 m; Wahrnehmung +21

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 21 (+1 Ausweichen, +3 GE, -1 Größe, +12 Natürlich)

TP 133 (14W8+70)

REF +9, **WIL** +15, **ZÄH** +9

Immunitäten Blickangriffe, Gift, Illusionen, Kälte;

Resistenzen Elektrizität 30; **SR** 10/Hieb- oder

Stichschaden; **Verteidigungsfähigkeiten** Formlos; **ZR** 22

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m, Klettern 6 m; Luftweg

Nahkampf 2 Klauen +15 (1W6+6), 4 Tentakel +11 (1W6+3)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Zerreißen (2 Tentakel, 1W6+9 plus WE-Entzug)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 11; Konzentration +18)

Immer - Luftweg

Beliebig oft – Gedanken wahrnehmen (SG 19)

MONSTERSPIELWERTE

3/Tag – *Magie bannen, Monster bezaubern* (SG 20), *Person beherrschen* (SG 22), *Schattenbeschwörung* (SG 21), *Schattenhervorrufung* (SG 22), *Schleier* (SG 23)
1/Tag – *Arkane Spiegelung* (SG 22), *Ebenenwechsel* (nur selbst), *Mächtiges Trugbild* (SG 20), *Verwirrung* (SG 21)

SPIELWERTE

ST 22, **GE** 17, **KO** 20, **IN** 19, **WE** 18, **CH** 25

GAB +10; **KMB** +17; **KMV** 31

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Im Kampf zaubern, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Tentakel)

Fertigkeiten Diplomatie +14, Einschüchtern +24, Heimlichkeit +24, Klettern +14, Magischen Gegenstand benutzen +21, Motiv erkennen +18, Wahrnehmung +21, Wissen (Arkane) +11, Wissen (Die Ebenen) +18, Zauberkunde +21;

Volksmodifikatoren Heimlichkeit +8

Sprachen Aklo (kann nicht sprechen); Telepathie 90 m

Besondere Eigenschaften Keine Atmung, Verdichten

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige Land

Organisation Einzelgänger, Paar oder Kabale (3–5)

Schätze Doppelt

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Weisheitsentzug (ÜF) Eine Kreatur, die durch das Zerreißen einer Mondbestie Schaden erleidet, muss einen Willenswurf gegen SG 22 bestehen oder erleidet 1W4 Punkte WE-Entzug. Die Mondbestie heilt zugleich 5 Schadenspunkte pro entzogenem WE-Punkt. Sollte sie einem Ziel die komplette Weisheit entziehen (WE 0), genießt die Mondbestie die Effekte des Zaubers *Heilung*. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

MNEMOID

Diese Kreatur hat ein Maul mit einem gespaltenen Kiefer, eine kapuzenartige Wucherung, die ihren Kopf umgibt und zwei entsetzlich lange Finger an jeder Hand.

Mnemoid

HG 7

EP 3.200

N Mittelgroßer Externar (Extraplanar)

INI +4; **Sinne** Blindgespür 18 m, Dunkelsicht 18 m, Gedankengespür; Wahrnehmung +15

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 18, auf dem Falschen Fuß 15 (+4 Ablenkung, +4 GE, +1 Natürlich)

TP 76 (9W10+27)

REF +8, **WIL** +13, **ZÄH** +6

Immunitäten Visuelle Effekte; **Verteidigungsfähigkeiten** Ablenkende Persönlichkeit, Vorahnung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Biss +13 (2W6+3), 2 Klauen +12 (1W6+3)

Besondere Angriffe Gedanken verzehren

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 7; Konzentration +11)

Immer – *Gedanken wahrnehmen* (SG 16), *Magie entdecken*, *Magie lesen*

3/Tag – *Monster bezaubern* (SG 18), *Hypnotisches Muster* (SG 16), *Monster festhalten* (SG 19), *Vampirgriff* (SG 17)

1/Woche – *Ebenenwechsel* (nur bei bereitwilligen Zielen)

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 19, **KO** 16, **IN** 25, **WE** 20, **CH** 19

GAB +9; **KMB** +12; **KMV** 30

Talente Defensive Kampfweise, Eiserner Wille, Im Kampf zaubern, Kampfreflexe, Waffenfokus (Biss)

Fertigkeiten Akrobatik +12, Bluffen +14, Einschüchtern +14, Heimlichkeit +11, Magischen Gegenstand benutzen +9, Motiv erkennen +12, Schätzen +12, Wahrnehmung +15, Wissen (alle) +14

Sprachen Abyssisch, Aklo, Aqual, Celestisch, Drakonisch, Gemeinsprache, Infernalisch, Riesisch; Telepathie 30 m

Besondere Eigenschaften Gemeinschaftliches Ausspähen, Gemeinschaftsgedächtnis, Schwarmbewusstsein

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger, Paar oder Kolonie (3-12)

Schätze Doppelt

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Ablenkende Persönlichkeit (ÜF) Ein Mnemoid addiert seinen Charisma-Modifikator als Ablenkungsbonus zu seiner RK. Der Mnemoid verliert diesen Bonus, wenn es bewusstlos wird.

Gedankengespür (ÜF) Ein Mnemoid 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.

Gedanken verzehren (AF) Ein Mnemoid kann die Gedanken eines freiwilligen, hilflosen oder faszinierten Zieles mit einem Berührungsangriff verzehren. Der Zielkreatur steht ein Willenswurf gegen SG 18 zu; bei Misslingen kann der Mnemoid ihre Erinnerungen verändern wie mittels Erinnerung verändern. Dies fügt dem Ziel 1W4 Punkte IN- und WE-Schaden zu. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

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 Netzkinder 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 Rettungswurfs basiert auf Charisma und wird durch den Modifikator des Mnemoiden mit dem höchsten Charismawert in der Gruppe angepasst.

Schwarmbewusstsein (AF) Solange sich ein Mnemoid nicht weiter als 90 m von der Gruppe entfernt, wissen alle Mnemoiden um eine Gefahr, sobald ein Mitglied der Gruppe die Gefahr erkennt. Solange auch nur ein Mnemoid in einer Gruppe nicht auf dem Falschen Fuß angetroffen wird, wird keines auf dem Falschen Fuß angetroffen. Kein Mnemoid in einer Gruppe gilt als in die Zange genommen, außer dieser Zustand trifft auf alle zu.

MONDNAGA

Schneeweißes Haar rahmt das schöne Gesicht dieser schlangengeleibigen Frau ein und ihre schwarzen Schuppen funkeln hypnotisch.

Mondnaga

HG 6

EP 2.400

CN Große Aberration

INI +4; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +14

DER ZERBROCHENE STERN

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 15 (+4 GE, -1 Größe, +6 Natürlich)

TP 68 (8W8+32)

REF +8, **WIL** +9, **ZÄH** +6

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Biss +7 (2W6+3 plus Gift)

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

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +3W6, Hypnose

Bekannte Zauber (ZS 5th; Konzentration +8)

2. (5/Tag) – *Sengender Strahl, Unsichtbarkeit*

1. (7/Tag) – *Magisches Geschoss, Person bezaubern* (SG 14), *Schneller Rückzug, Schwächestrah* (SG 14)

0. (beliebig oft) – *Kältestrah*, *Magie entdecken, Magierhand, Öffnen/Schließen, Untote schwächen, Zaubertrick*

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 19, **KO** 18, **IN** 13, **WE** 16, **CH** 17

GAB +6; **KMB** +9; **KMV** 24 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe, Fertigkeitfokus (Heimlichkeit), Im Kampf zaubern, Materialkomponentenlos zaubern⁸

Fertigkeiten Bluffen +7, Diplomatie +7, Heimlichkeit +14, Wahrnehmung +14, Wissen (Arkane) +5, Wissen (Natur) +9, Zauberkunde +8

Sprachen Aklo, Gemeinsprache

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige Land

Organisation Einzelgänger oder Nest (2-4)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gift (AF) Biss – Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 18; **Frequenz** 1/Runde für 6 Runden; **Effekt** 1W3 KO- und 1 WE-Schaden; **Heilung** 1 Rettungswurf

Hypnose (ÜF) Eine Mondnaga kann als Standard Aktion einmal am Tag ihre Schuppen dem Licht des Mondes gleich schimmern und glänzen lassen, indem sie ihren Körper wiegt und windet. Alle Kreaturen innerhalb von 9 m müssen einen Willenswurf gegen SG 17 ablegen, um nicht fasziniert zu werden. Die Mondnaga kann den Faszinieren-Effekt aufrechterhalten, solange sie sich konzentriert. Faszinierte Kreaturen folgen der Mondnaga, solange sie den Effekt durch Konzentration aufrechterhält. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Zauber Eine Mondnaga wirkt Zauber wie ein Hexenmeister der 5. Stufe.

NUCKELAVEE

Diese hautlose Kreatur ähnelt einem Pferd und seinem humanoïden Reiter, die zu einem einzigen, entsetzlichen Wesen aus Zorn und Leid verschmolzen sind.

Nuckelavee

HG 9

EP 6.400

NB Großes Feenwesen (Aquatisch)

INI +7; **Sinne** Dämmerlicht; Wahrnehmung +17

Aura Unheimliche Ausstrahlung (9 m; SG 20)

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 17, auf dem Falschen Fuß 15 (+1 Ausweichen, +7 GE, -1 Größe, +6 Natürlich)

TP 104 (11W6+66)

REF +16, **WIL** +10, **ZÄH** +9

Immunitäten Gift, Krankheit; **SR** 10/Kaltes Eisen

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m, Schwimmen 15 m

Nahkampf Langschwert [Meisterarbeit] +11 (1W8+9/19-20), Biss +10 (1W8+6 plus Krankheit), 2 Hufe +5 (1W6+3 plus Krankheit)

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

Besondere Angriffe Odemwaffe (9 m-Kegel, 10W6 Schaden plus Krankheit, Reflexwurf SG 21 halbiert, alle 1W4 Runden), Trampeln (1W6+7, SG 20)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 9; Konzentration +14) 3/Tag – *Pflanzen schrumpfen, Verhüllender Nebel, Wasser kontrollieren*

SPIELWERTE

ST 22, **GE** 24, **KO** 22, **IN** 13, **WE** 17, **CH** 21

GAB +5; **KMB** +12; **KMV** 30 (34 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Blitzschnelle Reflexe, Schnell wie der Blitz, Schnell wie der Wind, Tänzeler Angriff

Fertigkeiten Akrobatik +21 (Springen +29), Einschüchtern +16, Entfesselungskunst +21, Heimlichkeit +17, Schwimmen +28, Wahrnehmung +17, Wissen (Natur) +15

Sprachen Aklo, Gemeinsprache, Sylvanisch

Besondere Eigenschaften Amphibie, Kleinere Waffen

LEBENSWEISE

Umgebung Kalte Sümpfe und Küstenbereiche

Organisation Einzelgänger

Schätze Standard (Langschwert [Meisterarbeit] und andere Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Krankheit (ÜF) *Leichenblässe*: Kontakt; **Rettungswurf**

Zähigkeit, SG 21; **Inkubationszeit** Sofort; **Frequenz** 1/Tag; **Effekt** 1W4 KO-Schaden und Ziel ist erschöpft;

Heilung 2 aufeinander folgende Rettungswürfe. Tiere erleiden einen Malus von -2 auf ihre Rettungswürfe gegen diese Krankheit. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Odemwaffe (ÜF) Die Odemwaffe eines Nuckelavee ist ein Kegel verdorrender Fäule, welcher bei lebenden Kreaturen schmerzhaften Ausschlag, Krämpfe und Blutungen verursacht. Dieser Schaden umgeht Energieresistenz und Schadensreduzierung. Pflanzen im Wirkungsbereich, die keine Kreaturen sind, sind betroffen, als unterlägen sie Dürre. Jede Kreatur, deren Reflexwurf gegen die Odemwaffe misslingt, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 21 ablegen, um sich nicht mit Leichenblässe (s.o. unter Krankheit) anzustecken. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

ÖDLANDDRAKA

Hörner ragen aus dem in einem Schnabel auslaufenden Kopf dieses kräftigen Drachen und Dornen bedecken seine Schuppenhaut sogar an den geflügelten Armen.

Ödlanddraka

HG 9

EP 6.400

CB Großer Drache (Erde)

INI +7; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +14

MONSTERSPIELWERTE

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 20 (+3 GE, -1 Größe, +11 Natürlich)

TP 126 (11W12+55)

REF +10, **WIL** +8, **ZÄH** +12

Immunitäten Lähmung, Schlaf; **Resistenzen** Säure 30

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m (Durchschnittlich), Klettern 6 m

Nahkampf Biss +18 (2W8+10/19-20 plus Blutung), Schwanzschlag +12 (1W10+3 plus Zu-Fall-bringen)

Angriffsfläche 3 m; *Reichweite* 3 m

Besondere Angriffe Anhaftende Säure, Anspringen, Blutung (1W6), Grausamer Biss

SPIELWERTE

ST 25, **GE** 17, **KO** 20, **IN** 8, **WE** 12, **CH** 11

GAB +11; **KMB** +19; **KMV** 32

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Heftiger Angriff, Kritischer Treffer-Fokus, Kritischer Treffer (Blutend), Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Biss)

Fertigkeiten Einschüchtern +12, Fliegen +14, Heimlichkeit +12, Klettern +15, Motiv erkennen +11, Überlebenskunst +13, Wahrnehmung +14

Sprachen Drakonisch

Besondere Eigenschaften Geschwindigkeitsschub

LEBENSWEISE

Umgebung Warme Berge oder Hügel

Organisation Einzelgänger, Paar oder Schlägertrupp (3-12)

Schätze Standard

BESONDERE EIGENSCHAFTEN

Anhaftende Säure (ÜF) Als Standard-Aktion kann ein Ödlanddraka alle 1W6+1 Runden einen Ball ätzender Gase ausatmen, der beim Aufschlag zu einer Wolke explodiert. Dieser Angriff hat eine Reichweite von 18 m und verursacht bei allen Kreaturen in einer Ausbreitung von 4,50 m Radius 5W10 Punkte Säureschaden. Ferner wird jede Kreatur, die durch diesen Angriff Schaden erleidet, betroffen, als unterläge sie Verlangsamung. Ein Reflexwurf gegen SG 20 halbiert den Schaden und hebt den verlangsamenden Effekt auf. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Geschwindigkeitsschub (AF) Ein Ödlanddraka kann drei Mal am Tag als Schnelle Aktion auf seine drakonische Abstammung zugreifen, um sich einen Stärke- und Geschwindigkeitsschub zu geben, welcher ihm gestattet, in dieser Runde eine zusätzliche Bewegungsaktion auszuführen.

Grausamer Biss (AF) Ein Ödlanddraka addiert das 1 ½-fache seines ST-Modifikators auf den Schaden seines Bissangriffes und bedroht bei einem Wurf von 19-20 mit einem Kritischen Treffer.

PHANTOMPILZ

Teile des dreibeinigen Leibes dieses Pilzmonsters scheinen ständig zu verblassen und wieder zu erscheinen. Über seine gesamte Vorderseite zieht sich ein großes, klaffendes Maul.

Phantompilz

HG 3

EP 800

N Mittelgroße Pflanze

INI +0; **Sinne** Blindsight 9 m, Dämmerlicht,

Erschütterungssinn 18 m; Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 15 (+5 Natürlich)

TP 30 (4W8+12)

REF +1, **WIL** +1, **ZÄH** +7

Immunitäten wie Pflanzen; **Verteidigungsfähigkeiten**

Phantomfleisch

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Klettern 6 m

Nahkampf Biss +5 (2W6+3)

SPIELWERTE

ST 15, **GE** 10, **KO** 16, **IN** 2, **WE** 11, **CH** 9

GAB +3; **KMB** +5; **KMV** 15 (17 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Fertigkeitfokus (Heimlichkeit), Fertigkeitfokus

(Wahrnehmung)

Fertigkeiten Heimlichkeit +7, Klettern +10, Wahrnehmung

+10; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +4

LEBENSWEISE

Umgebung Unterirdisch

Organisation Einzelgänger oder Hain (2-5)

Schätze Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Phantomfleisch (ÜF) Als Bewegungsaktion kann ein Phantompilz sich unsichtbar machen, als würde er Mächtige Unsichtbarkeit auf ZS 4 einsetzen. Einen Augenblick nachdem die Kreatur unsichtbar angegriffen hat, erscheint sie kurz als eine halbdurchsichtige Version ihrer selbst, so dass jeder Beobachter, der Sicht auf den Phantompilz hat, seine Position zum Zeitpunkt des Angriffes bestimmen kann (sollte die Kreatur sich nach dem Angriff wegbewegen, nutzt dieses Wissen aber wenig). Ein Gegner kann eine Aktion vorbereiten, um den Phantompilz anzugreifen, wenn dieser erscheint; in diesem Fall besitzt die Kreatur nur Tarnung statt Unsichtbarkeit (20% Chance zu verfehlen). Der Pilz kann sich als Bewegungsaktion vollständig sichtbar machen, bleibt aber normalerweise durchgehend unsichtbar. Sollte er in unsichtbarem Zustand getötet werden, wird er nach 1W4 Minuten sichtbar.

PUKWUDGIE

Die finstere, nach Tod und Fäulnis stinkende Kreatur sieht wie eine Mischung aus Mensch und Stachelschwein aus.

Pukwudgie

HG 7

EP 3.200

NB Kleiner monströser Humanoider (Gestaltwandler)

INI +4; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Gutes entdecken, Magie entdecken, Totenwache; Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 15

(+1 Ausweichen, +4 GE, +1 Größe, +4 Natürlich)

TP 85 (9W10+36)

REF +10, **WIL** +10, **ZÄH** +7

Immunitäten Gift

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 2 Klauen +14 (1W4+2 plus Gift)

Fernkampf 2 Stacheln +14 (1W4+2 plus Gift)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +3W6, Untote Brut

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 10; Konzentration +14)

Immer – Gutes entdecken, Magie entdecken, Totenwache

Beliebig oft – Flamme erzeugen, Untote befehligen (SG 16)

DER ZERBROCHENE STERN

3/Tag - *Erschrecken* (SG 16), *Schwächestrahle* (SG 15), *Tote beleben*, *Totenglocke* (SG 16), *Unsichtbarkeit*
1/Tag - *Unauffindbarkeit* (SG 17)

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 18, **KO** 19, **IN** 15, **WE** 14, **CH** 19

GAB +9; **KMB** +10; **KMV** 25

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Eiserner Wille, Waffenfinesse, Waffenfokus (Stacheln)

Fertigkeiten Bluffen +10, Heilkunde +10, Heimlichkeit +16, Wahrnehmung +13, Wissen (Arkane) +11, Wissen (Religion) +11, Zauberkunde +11

Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch, Infernalisch

Besondere Eigenschaften Gestalt wechseln (Stachelschwein, Bestiengestalt II)

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte Berge, Hügel oder Wälder

Organisation Einzelgänger, Paar oder Kult (3-10)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gift (ÜF) *Stachel* - Verwundung; **Rettenwurf** Zähigkeit, SG 18; **Frequenz** 1/Runde für 6 Runden; **Effekt** 1W3 KO-Schaden; **Heilung** 2 aufeinander folgende Rettungswürfe. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Stacheln (AF) Ein Pukwudgie kann zwei seiner Stacheln als Standard-Aktion im Rahmen eines Fernkampfangriffes abschießen. Diese Stacheln haben eine Grundreichweite von 12 m. Jede Kreatur, die ein Pukwudgie mit leichten oder einhändigen Nahkampfwaffen, natürlichen Waffen oder waffenlosen Schlägen angreift, erleidet 1W3 Punkte Stichschaden. Jede Kreatur, die mit einem Pukwudgie in den Ringkampf verwickelt ist, erleidet jede Runde dabei 2W4 Punkte Stichschaden. Jeder, der durch die Stacheln Schaden nimmt, wird zudem dem Gift des Pukwudgies ausgesetzt.

Untote Brut (ÜF) Eine durch das Gift eines Pukwudgies getötete Kreatur erhebt sich binnen 24 Stunden als Zombie. Auf diese Weise erschaffene Untote unterstehen nicht sofort der Kontrolle eines Pukwudgies, erhalten aber einen Malus von -4 auf ihre Rettungswürfe gegen die zauberähnliche Fähigkeit Untote kontrollieren eines Pukwudgies.

RIESENFÄULNISLARVE

Diese zuckende, bleiche Made hat die Maße eines großen Hundes. Ein rundes Maul mit vier Kiefern zuckt und schnappt an einem Ende des zuckenden Leibes.

Riesenfäulnislarve

HG 3

EP 800

N Kleines Ungeziefer

INI +1; **Sinne** Blindgespür 9 m; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 14 (+1 GE, +1 Größe, +3 Natürlich)

TP 34 (4W8+16)

REF +2, **WIL** +1, **ZÄH** +8

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Biss +6 (1W6+3 plus Ergreifen und Gift)

Besondere Angriffe Ergreifen (Mittelgroß), Nagen

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 12, **KO** 18, **IN** -, **WE** 10, **CH** 1

GAB +3; **KMB** +4 (Ringkampf +8); **KMV** 15

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger, Paar oder Nest (3-8)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gift (AF) *Biss* - Verwundung, **Rettenwurf** Zähigkeit, SG 16; **Frequenz** 1/Runde für 5 Runden; **Effekt** 1W3 ST-Schaden; **Heilung** 1 Rettungswurf.

Nagen (AF) Eine Riesenfäulnislarve, die sich im Ringkampf mit einem Gegner befindet und sich dazu entscheidet, dem Gegner mit einem weiteren Ringkampfwurf Schaden zuzufügen, verursacht das Doppelte ihres normalen Schadens (2W6+6 für die meisten Riesenfäulnislarven). Außerdem injizieren sie ihrem Opfer bei jedem weiteren erfolgreichen Ringkampfwurf eine weitere Dosis ihres Giftes.

RIESENKRABBENSPINNE

Die bleichen, gelben Beine dieser hundegroßen Spinne ragen seitlich heraus und verleihen ihr eine sehr markante Haltung.

Riesenkrahbbspinne

HG 1/2

EP 200

N Kleines Ungeziefer

INI +2; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m; Wahrnehmung +4

VERTEIDIGUNG

RK 13, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 11 (+2 GE, +1 Größe)

TP 11 (2W8+2)

REF +2, **WIL** +0, **ZÄH** +4

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Klettern 6 m

Nahkampf Biss +2 (1W4 plus Gift)

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 15, **KO** 12, **IN** -, **WE** 10, **CH** 2

GAB +1; **KMB** +0; **KMV** 12 (24 gegen Zu-Fall-bringen)

Fertigkeiten Akrobatik +10, Heimlichkeit +10 (bewegungslos +25), Klettern +24, Wahrnehmung +4; **Volksmodifikatoren** Akrobatik +8, Klettern +16, Heimlichkeit +4 (bewegungslos +15), Wahrnehmung +4

Besondere Eigenschaften Tarnung

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte oder warme Wälder

Organisation Einzelgänger, Paar oder Kolonie (3-10)

Schätze Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gift (AF) *Biss* - Verwundung; **Rettenwurf** Zähigkeit, SG 14 (enthält Volksbonus von +2); **Frequenz** 1/Runde für 4 Runden; **Effekt** 1W2 ST-Schaden; **Heilung** 1 Rettungswurf

SCHATTENMASTIFF

Dieser muskulöse Hund hat ein Maul voller scharfer Zähne und ein tintenschwarzes Fell, welches das umliegende Licht beinahe aufzusaugen scheint.

MONSTERSPIELWERTE

Schattenmastiff

HG 5

EP 1.600

NB Mittelgroßer Externar (Böse, Extraplanar)

INI +6; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 16 (+2 GE, +6 Natürlich)

TP 51 (6W10+18)

REF +7, **WIL** +5, **ZÄH** +8

Verteidigungsfähigkeiten Mit Schatten verschmelzen

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m

Nahkampf Biss +10 (1W8+6 plus Zu-Fall-bringen), Schwanzschlag +5 (1W6+3)

Besondere Angriffe Bellen

SPIELWERTE

ST 19, **GE** 15, **KO** 17, **IN** 4, **WE** 12, **CH** 13

GAB +6; **KMB** +10; **KMV** 22 (26 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Heimlichkeit +11, Überlebenskunst +10, Wahrnehmung +10

Sprachen Gemeinsprache (kann nicht sprechen)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger, Paar oder Meute (3-8)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Bellen (ÜF) Wenn ein Schattenmastiff heult oder bellt, müssen alle Kreaturen außer bösen Externaren innerhalb einer 90 m-Ausbreitung einen Willenswurf gegen SG 16 bestehen oder sie verfallen für 1W4 Runden lang in Panik. Eine Kreatur, die ihren Rettungswurf schafft, kann 24 Stunden lang nicht mehr vom Bellen dieses Schattenmastiffs beeinflusst werden. Dies ist ein auf Schall basierender geistesbeeinflussender Furchteffekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Mit Schatten verschmelzen (ÜF) In allen Lichtverhältnissen außer Tageslicht kann ein Schattenmastiff in den Schatten verschwinden und so vollständige Deckung (50% Fehlschlagchance) erhalten. Künstliche Beleuchtung, selbst durch Zauber wie *Licht* oder *Dauerhafte Flamme*, hebt diese Fähigkeit nicht auf, der Zauber *Tageslicht* dagegen schon. Ein Schattenmastiff kann diese Fähigkeit als Freie Aktion aufheben oder fortsetzen.

SCHWARZER MANN

Dieser schlaksige, langzahnige Humanoide trägt einen langen dunklen Mantel und einen Zylinder. Ihn umgibt eine fast greifbare Aura des Schreckens.

Schwarzer Mann

HG 10

EP 9.600

NB Mittelgroßes Feenwesen

INI +9; **Sinne** Dämmerlicht; Wahrnehmung +23

Aura Tiefste Furcht (9 m, SG 25)

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 23, auf dem Falschen Fuß 17 (+7 Ablenkung, +1 Ausweichen, +5 GE)

TP 93 (17W6+34); Furchtbare Wiederkehr 5

REF +15, **WIL** +13, **ZÄH** +9

SR 15/Kaltes Eisen; **ZR** 21

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 2 Klauen +13 (1W8+8/19-20)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +6W6, Wachsende Furcht

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 10; Konzentration +17)

Immer – *Gedanken wahrnehmen, Zungen*

Beliebig oft – *Dunkelheit, Einflüsterung* (SG 20),

Gasförmige Gestalt, Geisterhaftes Geräusch (SG 17),

Unsichtbarkeit

3/Tag – *Person festhalten* (SG 20), schnelles *Mörderisches*

Phantom (SG 21), *Tiefe Verzweiflung* (SG 21)

1/Tag – *Albtraum* (SG 22)

SPIELWERTE

ST 12, **GE** 21, **KO** 14, **IN** 15, **WE** 16, **CH** 25

GAB +8; **KMB** +9; **KMV** 32

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Fertigkeitssfokus (Heimlichkeit), Große Zähigkeit, Schnelle zauberähnliche Fähigkeit (Mörderisches Phantom), Tänzender Angriff, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Klaue), Waffenfinesse

Fertigkeiten Bluffen +27, Diplomatie +20, Einschüchtern +28, Entfesselungskunst +18, Heimlichkeit +35, Mechanismus ausschalten +15, Motiv erkennen +23, Wahrnehmung +23, Wissen (Lokales) +16, Zauberkunde +12;

Volksmodifikatoren Einschüchtern +4, Heimlichkeit +4

Sprachen Aklo, Gemeinsprache; Zungen

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger

Schätze Doppelt

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Entsetzliche Wiederkehr (ÜF) Ein Schwarzer Mann erhält Schnelle Heilung 5, solange eine Kreatur innerhalb seiner Furchtaura an einem Furchteffekt leidet; eingeschlossen Furchteffekte, welche die Aura selbst erzeugt.

Tiefste Furcht (ÜF) Ein Schwarzer Mann ist in eine 9 m-Furchtaura gehüllt. Diese Aura manifestiert sich als wabernder Nebel von Bildern, welche die tiefsten Ängste des Betrachters widerspiegeln. Wenn eine Kreatur ihren Zug erstmals innerhalb der Aura beendet, muss ihr ein Willenswurf gegen SG 25 gelingen, um nicht für ihre weitere Verweildauer in der Aura erschüttert zu sein. Sollte der Rettungswurf gelingen, ist die Kreatur für 24 Stunden gegen die Aura immun. Dies ist ein Furchteffekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Wachsende Furcht (ÜF) Sollte ein Schwarzer Mann einen Kritischer Treffer mit einer seiner Klauen bestätigen oder mit einer Klaue hinterhältigen Schaden verursachen und das Ziel gegenwärtig unter einem Furchteffekt leiden, wird der Effekt automatisch um einen Schritt verstärkt (Erschüttert wird zu Verängstigt, Verängstigt zu Panisch und Panische Kreaturen kauern sich vor Furcht hin). Ein Willenswurf gegen SG 25 hebt diese Verschlechterung auf. Ferner zwingt ein Kritischer Treffer durch die Klaue des Schwarzen Mannes jedes Ziel, dem der Rettungswurf gegen die Furchtaura der Kreatur gelungen ist, diesen zu wiederholen, selbst wenn noch keine 24 Stunden um sind. Dies ist ein Furchteffekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

DER ZERBROCHENE STERN

TERRAKOTTA-SOLDAT

Diese perfekt geformte, lebensgroße und detailreiche Tonstatue hat einen entschlossenen Gesichtsausdruck und trägt in jeder Hand ein Schwert.

Terrakotta-Soldat HG 6

EP 2.400

N Mittelgroßes Konstrukt

INI +7; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 16 (+3 GE, +6 Natürlich)

TP 64 (8W10+20)

REF +5, **WIL** +2, **ZÄH** +2

Immunitäten wie Konstrukte, Feuer; **SR** 5/Wuchtschaden; **ZR** 17

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Langschwert +10/+5 (1W8+3/19-20), Kurzschwert +10 (1W6+1/19-20) oder 2 Hiebe +11 (1W6+3)

Besondere Angriffe Koordinierter Kampf, Waffen der Schärfe

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 16, **KO** —, **IN** 1, **WE** 11, **CH** 1

GAB +8; **KMB** +11; **KMV** 24

Talente Kampf mit zwei Waffen, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Kurzschwert, Langschwert)

Fertigkeiten Wahrnehmung +8

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger, Trupp (3-12) oder Armee (13+)

Schätze Gelegentlich (Kurzschwert, Langschwert, weitere Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Koordinierter Kampf (AF) Wenn ein Terrakotta-Soldat sich angrenzend zu einem anderen Terrakotta-Soldaten befindet, erhält er einen Ausweichenbonus von +2 auf seine RK und einen Bonus von +2 auf Angriffs-, Schadens- und Rettungswürfe.

Waffen der Schärfe (ÜF) Nach der ersten Kampfrunde, an welcher sich ein Terrakotta-Soldat beteiligt hat, erhalten seine Waffen automatisch die Vorzüge der Waffeneigenschaft Schärfe (ZS 6) bis zum Ende des Kampfes.

TUPILAQ

Diese kleine humanoide Gestalt besteht aus geschnitzten Knochen. Wenn sie sich bewegt, gibt sie mahrende und klappernde Geräusche von sich.

Tupilaq HG 7

EP 3.200

N Kleines Konstrukt

INI +4; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 16 (+4 GE, +1 Größe, +5 Natürlich)

TP 59 (9W10+10)

REF +7, **WIL** +3 **ZÄH** +3

Immunitäten wie Konstrukte; **SR** 10/Wuchtschaden

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 18 m

Nahkampf Biss +15 (1W8+10/19-20 plus Ergreifen), 2 Klauen +15 (1W4+5)

Besondere Angriffe Ziel suchen, Schneidende Kiefer

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 7; Konzentration +4)

3/Tag – Unsichtbarkeit

SPIELWERTE

ST 21, **GE** 18, **KO** —, **IN** —, **WE** 11, **CH** 5

GAB +9; **KMB** +13 (Ringkampf +17); **KMV** 27

Fertigkeiten Schwimmen +13

Besondere Eigenschaften Schnitzmagie

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Schneidende Kiefer (AF) Alle Tupilaqi werden mit übergroßen Kiefern hergestellt, die in der Lage sind zu zerreißen und zu zerren. Ein Tupilaq addiert bei einem Bissangriff seinen doppelten ST-Modifikator und bedroht mit einem Kritischen Treffer bei einem Wurf von 19-20. Ein Tupilaq wird bei allen Kampfmanöverwürfen (Ringkampf) als große Kreatur behandelt, um einen Gegner im Ringkampf zu bewegen.

Schnitzmagie (ZF) Wenn ein Tupilaq erschaffen wird, kann sein Erschaffer einen ihm bekannten Zauber des maximal zweiten Grades, der keine Materialkomponenten benötigt, in Form umfangreicher Schnitzarbeiten auf dem Tupilaq niederschreiben. Der Tupilaq kann diesen Zauber als zauberähnliche Fähigkeit drei Mal am Tag mit ZS 7 einsetzen. Der Erschaffer des Tupilaq kann später einen anderen Zauber in den Tupilaq einschreiben, welcher den bisherigen ersetzt. Dies erfordert 24 Arbeitsstunden und Materialkosten in Höhe von 500 GM. Der hier aufgeführte Tupilaq verwendet *Unsichtbarkeit*. *Austilgen* zerstört den niedergeschriebenen Zauber, sofern dem Tupilaq ein Zähigkeitswurf misslingt. Sollte ein eingeschnitzter Zauber entfernt werden, verliert der Tupilaq die entsprechende zauberähnliche Fähigkeit und sucht seinen Erschaffer auf, um ihn anzugreifen und zu töten; in diesem Fall wird der Erschaffer zum Gegenstand seiner Fähigkeit Ziel suchen. Sollte der Erschaffer des Tupilaq bereits tot sein, sucht dieser stattdessen die nächste lebende Kreatur und greift sie sofort an; er mordet sodann weiter, bis er schließlich zerstört wird.

Ziel suchen (ÜF) Der Erschaffer eines Tupilaq kann als Standard Aktion einen Blutstropfen, eine Haarlocke oder ein anderes Körperteil einer Kreatur in das Maul des Tupilaq stecken. Der Tupilaq weiß ab diesem Augenblick, in welcher Richtung sich die Kreatur aufhält, und erhält einen Verständnisbonus von +20 für alle Fertigungswürfe auf Wahrnehmung zum Aufspüren der Kreatur. Einem Tupilaq kann erst dann ein neues Ziel zugewiesen werden, wenn das alte tot ist.

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.

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. Schwab.

Abyssal Larva from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author Scott Greene.

Adherer from the Tome of Horrors, Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Guy Shearer.

Animal Lord from the Tome of Horrors, Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

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.

Atomic from the Tome of Horrors, Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; 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

Axe Beak from the Tome of Horrors, Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Basidiron 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.

Carbuncle from the Tome of Horrors, Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene, based on original material by Albie Fiore.

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.

Crystallin from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene.

Daemon, 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.

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.

Demodand, Shaggy from the Tome of Horrors, Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Demodand, Slimy from the Tome of Horrors, Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Demodand, Tarry from the Tome of Horrors, Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; 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, Nupperbo 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.

Dire Corby from the Tome of Horrors, Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Jeff Wyndham.

Disenchanter from the Tome of Horrors, Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Roger Musson.

Dragon, Faerie from the Tome of Horrors, Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Brian Jaeger and Gary Gygax.

Flail Snail from the Tome of Horrors, Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Simon Tilbrook.

Fumph from the Tome of Horrors, Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Ian McDowell and Douglas

Naismith.

Foo Creature from the Tome of Horrors, Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Huecava from the Tome of Horrors, Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Underworld Oracle.

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.

Jackalwere from the Tome of Horrors, Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Kamadan from the Tome of Horrors, Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Nick Louth.

Kech from the Tome of Horrors, Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

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.

Marid from the Tome of Horrors III. © 2005, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene.

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.

Wolf-In-Sheep's-Clothing from the Tome of Horrors, Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; 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 #62: "Curse of the Lady's Light" Web Supplement © 2012, Paizo Inc.; Author: Mike Shel. Deutsche Ausgabe: *Der Zerbrochene Stern – Im Schatten der Grauen Jungfer – Web-erweiterung* © 2013 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 Alptrausms* 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.

Pathfinder Roleplaying Game Bestiary 3. © 2011, Paizo Inc.; Authors Jesse Benner, Jason Bulmahn, Adam Daigle, James Jacobs, Michael Kenway, Rob McCreary, Patrick Renie, Chris Sims, F. Wesley Schneider, James L. Sutter, and Russ Taylor, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams. Deutsche Ausgabe *Pathfinder Monsterhandbuch III* © 2013 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

Deutsche Ausgabe *Der Zerbrochene Stern-Sonderband* © 2019 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

MEHR MATERIAL FÜR DEN ZERBROCHENEN STERN!

Dieser Sonderband wurde über das Runenherrscher-Crowd-funding realisiert!

Er enthält die Kurzgeschichte „Das Licht eines Fernen Sterns“, Zusatzmaterial zu Kapitel 2 der Kampagne und als Referenzmaterial die Spielwerte der in der Kampagne auftauchenden Monster aus dem *Monsterhandbuch III*.



www.ulisses-spiele.de



www.pathfinder-rpg.de



Artikelnummer: US53104