Pathfinder®
Abenteuerpfad™

Die Rückkehr der Runenherrscher

DIE RÜCKKEHR DER RUNENHERRSCHER

IMPRESSUM

Development Leads · James Jacobs und Ron Lundeen
Cover Artist · Ekaterina Burmak
Authors · Adam Daigle, Amanda Hamon Kunz, with Jason Keeley, Richard Pett, Mike Shel und Greg A. Vaughan with Dan Cascone, John Compton, Eleanor Ferron, Andrew D. Geels, Gregory Hanigan, James Jacobs, Mikko Kallio, Jason Keeley, Mike Kimmel, Nathan King, Lyz Liddell, Luis Loza, Jacob W. Michaels, Mark Moreland, Patchen Mortimer, Andrew Mullen, Conor J. Owens, David Schwartz und Jeffrey Swank
Interior Artists · Biagio d'Alessandro, Alexandur Alexandrov, Rogier van de Beek, Yanis Cardin, Felipe Escobar, Cynthia F.G., Jorge Fares, Shen Fei, David Franco Campos, Miguel Regodón Harkness, Joel Holtzman, Oksana Kerro, Katerina Kirillova, Ksenia Kozhevnikova, William Liu, Valeria Lutfullina, Will O'Brien, Nikolai Ostertag, Emiliano Petrozzi, Roberto Pitturru, Maichol Quinto, Bryan Sola, Firat Solhan, Anthony Star, Andrea Tentori Montalto, und Allison Theus

Cartographer · Matthias Rothenaicher
Creative Directors · James Jacobs, Robert G. McCreary, und Sarah E. Robinson
Director of Game Design · Jason Bulmahn
Managing Developers · Adam Daigle und Amanda Hamon Kunz
Organized Play Lead Developer · John Compton
Developers · Eleanor Ferron, Crystal Frasier, Jason Keeley, Luis Loza, Ron Lundeen, Joe Pasini, Michael Sayre, Chris Sims, und Linda Zayas-Palmer
Starfinder Design Lead · Owen K.C. Stephens
Starfinder Society Developer · Thurston Hillman
Senior Designer · Stephen Radney-MacFarland
Designers · Logan Bonner und Mark Seifter

Managing Editor · Judy Bauer
Senior Editor · Christopher Carey
Editors · James Case, Simone Dietzler, Leo Glass, Avi Kool, Lyz Liddell, Adrian Ng, Lacy Pellazar, Christopher Rowe, und Jason Tondro
Art Director · Sonja Morris
Senior Graphic Designers · Emily Crowell und Adam Vick
Franchise Manager · Mark Moreland

Project Manager · Gabriel Waluconis
Publisher · Erik Mona
Paizo CEO · Lisa Stevens

Chief Operations Officer · Jeffrey Alvarez
Chief Financial Officer · John Parrish
Chief Technical Officer · Vic Wertz
Director of Sales · Pierce Watters
Sales Associate · Cosmo Eisele
Vice President of Marketing & Licensing · Jim Butler
Marketing Manager · Dan Tharp
Licensing Manager · Glenn Elliott
Public Relations Manager · Aaron Shanks
Organized Play Manager · Tonya Woldridge
Accountant · Christopher Caldwell
Data Entry Clerk · B. Scott Keim
Director of Technology · Raimi Kong
Web Production Manager · Chris Lambertz
Senior Software Developer · Gary Teter
Webstore Coordinator · Rick Kunz
Customer Service Team · Sharaya Copas, Katina Davis, Sara Marie, Samantha Phelan, und Diego Valdez

Warehouse Team · Laura Wilkes Carey, Will Chase, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand, und Kevin Underwood
Website Team · Brian Bauman, Robert Brandenburg, Whitney Chatterjee, Lissa Guillet, Erik Keith, und Andrew White

Deutsche Fassung · Ulisses Spiele GmbH
Originaltitel · *Pathfinder Adventure Path #133: Secrets of Roderic's Cove; #134: It Came from Hollow Mountain; #135: Runeplague; #136: Temple of the Peacock Spirit; #137: The City Outside of Time; #138: Rise of New Thassilon*
Übersetzung · Fabian Fehrs, Günther Kronenberg, Anne-Janine Naujoks-Sprengel, Stefan Rademacher und Ulrich-Alexander Schmidt
Lektorat und Korrektorat · Fabian Fehrs, Mara Felske, Tom Ganz, Ole Gerlach, Thorsten Naujoks, Anne-Janine Naujoks-Sprengel, Maik Siegmund-Malcherek, Klaus Singvogel
Layout · Nadine Hoffmann

Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr. : US53102PDF

Paizo Inc.
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** #133: Secrets of Roderic's Cove; #134: It Came from Hollow Mountain; #135: Runeplague; #136: Temple of the Peacock Spirit; #137: The City Outside of Time; #138: Rise of New Thassilon* © 2019, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, Pathfinder Society, Starfinder, and the Starfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Adventures, Pathfinder Battles, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Cards, Pathfinder Combat Pad, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Legends, Pathfinder Map Pack, Pathfinder Module, Pathfinder Pawns, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Tales, Return of the Runelords, Starfinder Adventure Path, Starfinder Combat Pad, Starfinder Flip-Mat, Starfinder Pawns, Starfinder Roleplaying Game, and Starfinder Society are trademarks of Paizo Inc.

Inhalt

KAMPAGNENÜBERBLICK 4
von James Jacobs

KAPITEL 1: DIE GEHEIMNISSE VON RODERICKSBUCHT 6
von Adam Daigle

KAPITEL 2: ES KAM AUS DEM HOHLBERG 63
von Mike Shel

KAPITEL 3: DIE RUNENPEST 119
von Richard Pett

KAPITEL 4: IM TEMPEL DES PFAUENGEISTES 174
von Jason Keeley

KAPITEL 5: DIE STADT JENSEITS DER ZEIT 230
von Amanda Hamon Kunz

KAPITEL 6: NEU-THASSILON 286
von Greg A. Vaughan

FORTSETZUNG DER KAMPAGNE 350
von James Jacobs

ANHANG 1: NSC-GALERIE 354
von Adam Daigle, Amanda Hamon Kunz, Jason Keeley, Richard Pett, Mike Shel und Greg A. Vaughan

ANHANG 2: DIE GESCHICHTE DER RUNENHERRSCHER 392
von James Jacobs

ANHANG 3: DIE RITUALE DER RUNENHERRSCHER 398
von James Jacobs und Luis Loza

ANHANG 4: THASSILONISCHE ARTEFAKTE 404
von Mikko Kallio

ANHANG 5: WAFFEN DER SÜNDEN 410

ANHANG 6: BESTIARIUM 414
von Dan Cascone, John Compton, Andrew D. Geels, Amanda Hamon Kunz, Mikko Kallio, Jason Keeley, Mike Kimmel, Nathan King, Lyz Liddell, Luis Loza, Jacob W. Michaels, Mark Moreland, Andrew Mullen, Conor J. Owens, Richard Pett, David Schwartz, Mike Shel und Jeffrey Swank

QUELLENVERWEISE

Auf die folgenden Bände wird mit den folgenden Abkürzungen verwiesen:

Monsterhandbuch I-VI	*MHB I-VI*	*Ausbauregeln VIII: Intrigen*	*ABR VIII*
Grundregelwerk	*GRW*	*Ausbauregeln IX: Horror*	*ABR IX*
Expertenregeln	*EXP*	*Ausbauregeln X: Wildnis*	*ABR X*
Ausbauregeln: Magie	*ABR*	*Ausbauregeln XI: Multiversum*	*ABR XI*
Ausbauregeln II: Kampf	*ABR II*	*Ausrüstungskompendium*	*ARK*
Ausbauregeln III: Völker	*ABR III*	*Buch der Verdammten*	*BdV*
Ausbauregeln V: Legenden	*ABR V*	*Götter von Golarion*	*GvG*
Ausbauregeln VI: Klassen	*ABR VI*	*Weltenband der Inneren See*	*WBIS*
Ausbauregeln VII: Okkultes	*ABR VII*		

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

KAMPAGNENÜBERBLICK

Achtung! Diese Doppelseite enthält Informationen zu Hintergrund und Verlauf des Abenteuerpfades Die Rückkehr der Runenherrscher. Falls du als Spieler an dieser Kampagne teilnehmen willst, könnte dir ein Weiterlesen den Spielspaß verderben.

Als Runenherrscher Karzoug in den Tiefen seines *Runenbrunnens* erwachte, war eine mächtige Heldengruppe erforderlich, um ihn aufzuhalten und das Land Varisia vor dem tyrannischen Magier zu verteidigen. Armeen aus Riesen, feuerspeiende Drachen, fremdartige Kreaturen aus Albtraumreichen und die sieben Todessünden selbst waren nur Beispiele für die Prüfungen, mit denen es die Helden zu tun bekamen. Letztendlich aber wurde Karzoug niedergestreckt. Er war jedoch nur einer von sieben Runenherrschern – und seit seiner Beinahe-Rückkehr sind auch die anderen erwacht. Manche, wie Runenherrscherin Sorschen, gingen es weise und subtil an und beobachteten ruhig nach ihrem Erwachen. Andere erwachten zu rasch und handelten zu schnell, so dass die Runenherrscher Krune und Zutha besiegt wurden, ehe sie ihre vollen Kräfte zurückerlangen konnten.

Nun aber erwachen die restlichen Angehörigen der einstigen Herrscherkaste des untergegangenen Thassilons praktisch gleichzeitig, beginnend mit Alaznist, der Runenherrscherin des Zorns. Diese ermordete Xanderghul, den mächtigsten unter den Runenherrschern, wodurch eine Reihe potentiell verheerender Ereignisse in Gang gesetzt wurde, gegen die im Vergleich Karzougs Erwachen nur ein Kindermärchen ist. Damals erhaschte Golarion nur einen winzigen und kurzen Hinweis auf die wahre Macht dieser uralten Magier. Um die Rückkehr der Runenherrscher zu vereiteln, muss eine neue Heldengruppe sich der Herausforderung stellen.

Dieser Abschnitt fasst die sechs Kapitel des anschließenden Abenteuerpfades zusammen. Eine umfassendere Präsentation der Ereignisse im Vorfeld der Kampagne findest du im Hintergrundartikel „Die Geschichte der Runenherrscher“ in diesem Band.

Ein Blick zurück

Ein ungewöhnlicher Aspekt dieses Abenteuerpfades besteht darin, dass er im Gegensatz zu den meisten anderen davon ausgeht, dass die Ereignisse verschiedener anderer Geschichten bereits stattgefunden haben:

Das Erwachen der Runenherrscher

Eine Heldengruppe hat die vergessene Stadt Xin-Schalast entdeckt, sich Karzoug gestellt und ihn getötet. Sollte Karzoug in deiner Kampagne noch am Leben sein, so ermordet Alaznist ihn, ehe sie sodann mit Xanderghul weitermacht.

Der Fluch des Scharlachroten Thrones

Königin Ileosas Regierungszeit ist gekommen und gegangen. Auch wenn Korvosa am Rand des Unterganges gestanden hat, konnte sich der Stadtstaat seitdem stabilisieren. Neolandus Kalepopolis hat wieder den Posten des Seneschalls von Schloss Korvosa inne; da Ileosa keinen Thronerben hinterlassen hat, oblag es dem Seneschall, den neuen Herrscher zu bestimmen, was von einigen Turbulenzen begleitet wurde. Letztendlich wurde Cressida Hofer, die Befehlshaberin der Stadtwache, zur Königin gekrönt. Da der Herrscher von Korvosa in diesem Abenteuerpfad keine wichtige Rolle spielt, kann natürlich in deiner Kampagne auch jemand anders die Stadt regieren.

Der Zerschmetterte Stern

Als die Insel Xin vom Meeresgrund aufstieg, verheerte ein Tsunami die Verlorene Küste, wobei Magnimar den meisten Schaden erlitt. Mittels mächtiger Magie halfen die Helden dieses Abenteuerpfades beim Wiederaufbau, allerdings hat die Stadt sich gerade jetzt erst von der Katastrophe erholt. Die rätselhaften Ruinen von Xin sind größtenteils immer noch unerkundet und werden von Seefahrern gemieden, welche die seltsamen Kreaturen fürchten, die in den Gewässern rund um die neue Insel gesichtet wurden.

Roman: Herr der Runen

Im Laufe der Romanhandlung erwacht Runenherrscher Zutha kurz, ehe sein Seelengefäß wieder geteilt wird.

Society-Szenario #4-26: Die Rune des Erwachens

Runenherrscher Krune wurde von Lissalas Kult aus seiner Seelenfalle gerettet, nur um von einer Gruppe Helden der Gesellschaft der Kundschafter besiegt zu werden. Mit Beginn dieses Abenteuerpfades ist Krune bereits tot, allerdings will der Kult des Yamasoth eine *Schriftrolle: Wahre Auferstehung* besorgen, um ihn ins Leben zurückzubringen und ihm im Gegenzug Beschwörungsgeheimnisse abzupressen. Diese sollen ihnen helfen, die Verwandelnde Plage über Varisia zu verbreiten.

Frühere SC

Die Rückkehr der Runenherrscher konzentriert sich auf eine brandneue Heldengruppe, lässt aber nicht außer Acht, dass frühere Helden noch in der Region relevant sind. Manche dieser einstigen SC sind im Ruhestand, verstorben oder anderweitig auf Golarion oder gar den Ebenen unterwegs, doch einige sind noch in Varisia aktiv. In diesem Abenteuerpfad werden sie als die „Sihedronhelden“ bezeichnet. Bestimme zusammen mit deinen Spielern, wer diese Helden sind – Tipps für diese Entscheidung findest du im Spielerleitfaden.

Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht; Stufe 1-4

von Adam Daigle

Als zwei rivalisierende Banden auf den Straßen von Rodericksbucht aufeinandertreffen, wird eine neue Heldengruppe in die Ereignisse verwickelt. Im Bund mit einer bekümmerten Priesterin der Himmlischen Herrscherin Aschava entdecken die Helden, dass die Geschehnisse mit dem Erwachen der Runenherrscher in Verbindung stehen, deren Einfluss im Land bereits wächst.

Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg; Stufe 5-7

von Mike Shel

Bewaffnet mit einem der *Sieben Sündenschwerter* reisen die SC nach Süden nach Magnimar, um den Sihedronrat – die dortigen Experten zu Thassilon – über das Erwachen

der Runenherrscher zu informieren. Der Rat weiß bereits davon, ist aber besorgt, da die von ihnen ausgeschickte Heldengruppe verschwunden ist, welche heimlich ermitteln sollte. In der Hoffnung, eine Panik vereiteln zu können, bittet der Rat die SC um Stillschweigen und schickt sie zum Hohlberg zwecks Ermittlungen, was dort vorgeht.

Kapitel 3: Die Runenpest; Stufe 8-11

von Richard Pett

Die SC verfügen über Beweise für die Rückkehr der Runenherrscher und befinden sich nun in einem Wettlauf mit der Zeit, um mehrere gefährliche Gruppen aufzuhalten, die in Varisia Chaos stiften sollen. Die SC müssen die vier größten Städte Varisias aufsuchen – Magnimar, Rätselhafen, Kaer Maga und Korvosa -, um die Agenten Xanderghuls (der Kult des Pfauengeistes), Alaznists (Kultanhänger des Qlippothherrschers Yamasoth) und Zuthas (der Wispernde Pfad und andere, welche Zuthas Seelengefäß, das *Fraßbuch*, wiedervereinen wollen) zu besiegen.

Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes; Stufe 12-14

von Jason Keeley

Die SC erfahren von Runenherrscherin Sorschen, dass Runenherrscher Xanderghul aus dem Schlaf erwacht ist. Allerdings ist der einst mächtigste unter den Runenherrschern aus unbekannten Gründen stark geschwächt. Die SC müssen Xanderghul aufspüren und vollenden, was Alaznist begonnen hat. Sie spüren ihn schließlich in einem abgelegenen Tempel im Kodargebirge auf und erfahren, dass Xanderghul mehr als nur ein Runenherrscher ist – er ist zudem der Pfauengeist, so dass die SC es mit einem gefallenen Gott zu tun bekommen.

Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit; Stufe 15-17

von Amanda Hamon Kunz

Nach dem Sieg über Xanderghul erfahren die SC, dass Alaznist hinter den jüngsten Problemen steckt und sie Thassilon in der Region zwischen Varisia und den Nationen im Norden wieder aufbaut. Schlimmer noch, sie nutzt ein Artefakt, das *Äonenzepter*, um die Vergangenheit zu schädigen und zusätzliche Macht zu erlangen, indem sie die Magie wichtiger Ereignisse der Geschichte Thassilons in ihren *Runenbrunnen* umlenkt. Um die Schäden an der Geschichte zu reparieren und Alaznist zu besiegen, benötigen die Helden das *Sihedron*, das sich im Kristalldom von Crystilan befindet. Sie nutzen ein mächtiges Ritual, um über die Schattenebene in die im Zeitstrom feststeckende Stadt zu gelangen. Dort müssen sie das *Sihedron* aufspüren, andere in der Stadt gefangene Helden befreien und entscheiden, ob Runenherrscherin Belimarius eine potentielle Verbündete darstellt oder niedergestreckt werden muss.

Kapitel 6: Neu-Thassilon; Stufen 18-20

von Greg A. Vaughan

Gerüstet mit dem *Sihedron* sind die SC bereit, durch das Enigma-Tor zu gehen und die Vergangenheit zu reparieren. Jedoch müssen sie zuerst Karzougs Geist auf dem Beinacker davon überzeugen, sie zu lehren, wie man das Enigma-Tor aktiviert. Diese Geheimnisse erlauben den SC, die Stadt Stethelos in der Dimension der Zeit zu erreichen; von dort aus können sie Duplikate ihrer selbst in die ferne Vergangenheit schicken, um die Schäden am Zeitstrom zu heilen, die Alaznist verursacht hat. Ist dies getan und Alaznist dadurch geschwächt, können die SC zum Hohlberg zum letzten Gefecht zurückkehren

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Die Geheimnisse von Rodericksbucht

Teil 1: Hochköchelnde Spannungen 8
Eigentlich hatten die Helden auf eine ruhige Zeit in Rodericksbucht gehofft, doch dann kommt es zu Kämpfen zwischen rivalisierenden Banden. Je mehr die SC über den Ort erfahren, umso mehr scheinen hinter jeder Tür Spannungen zu warten.

Teil 2: Rodericks Wrack 16
Die SC besuchen die Ruine des Hauses des Gründers von Rodericksbucht, um herauszufinden, ob sie seinen Geist zur Ruhe legen können.

Teil 3: In den Flegelwald 26
Die SC ermitteln in einem Entführungsfall und stoßen auf Hinweise zu einem uralten thassilonischen Gewölbe inmitten eines kalten Krieges zwischen verfeindeten Fronten.

Teil 4: Niederschmetternder Stolz 42
Nachdem die SC erfahren haben, dass die exzentrische Gelehrte Corstela Rostrata teilweise hinter den Problemen des Ortes steckt, erkunden sie das Pfauenhaus, um der Sache auf den Grund zu gehen.

Teil 5: Besänftigter Zorn 53
Die Entdeckung eines geheimen Bandenverstecks unter Rodericksbucht führt die SC in eine Konfrontation mit einem Monster aus der Zeit des untergegangenen Thassilons und zu der Entdeckung, dass die Runenherrscher erwachen!

Aufstiegsübersicht

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

1 Die SC beginnen die Kampagne auf der 1. Stufe.

2 Ehe die SC in den Flegelwald aufbrechen, sollten sie die 2. Stufe erreicht haben.

3 Die SC sollten die 3. Stufe erreicht haben, bevor sie Alaznists Rüstkammer erkunden.

4 Die SC sollten die 4. Stufe erreicht haben, ehe sie sich mit dem Pfauenhaus oder der Unternadel befassen.

Zum Ende des 1. Kapitels sollten die Charaktere auf halbem Wege zur 5. Stufe sein.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

ABENTEUER-HINTERGRUND

Während die Runenherrscherin Alaznist in den letzten Jahrhunderten des Reiches Thassilons zu mehr und mehr Macht gelangte, ließ sie eine Reihe von Verteidigungstürmen entlang der Grenze ihrer Nation zum Land des Runenherrschers Karzoug errichten. Die meisten dieser *Höllensturmnadeln* wurden im Rahmen des Erdenfalls zusammen mit Thassilon zerstört und versanken wie die meisten Ländereien Alaznists im Meer. Heute sind die oberirdischen Teile eines dieser Türme nur noch ein schwach erkennbarer Ring aus größtenteils überwucherten Fundamenten, um die herum das Hafenstädtchen Rodericksbucht erbaut wurde.

Nachdem der Edle Aurek Roderick Rodericksbucht gegründet hatte, überließ er die Stadtplanung seinen Beratern, so dass er selbst das Umland auf der Suche nach vergessenen Schätzen und Abenteuern erkunden konnte. Beides fand er in einer uralten thassilonischen Ruine südöstlich des Ortes, wo er ein mächtiges magisches Schwert entdeckte, dass er bis zum Tag seines Todes verbarg. Dabei erfuhr er aber nie, dass es sich um *Baraket* handelte, das legendäre *Schwert des Hochmuts*.

Nicht das Abenteuer beendete das Leben des Edlen Roderick, sondern die Piraten aus Rätselhafen. Rodericksbucht überstand aber den Verlust seines Gründers und genoss bis zum Jahre 4708 AK Frieden – dann aber wurde aufgedeckt, dass Jess Goldärmel, die Hafengouverneurin zu dieser Zeit, geheime Verbindungen zu den Piraten von Rätselhafen unterhielt. In Ungnade gefallen und mit Verhaftung bedroht, floh Jess mit ihrer Tochter nach Rätselhafen und lebte dort unter dem Schutz desselben Syndikats, das Rodericksbucht ausgebeutet hatte – sicher vor Rache, aber gezwungen, fern ihrer einstigen Heimat zu leben. Ihre Tochter Jana vergab ihr nie, dass sie ihre Heimat hatte verlassen müssen; und während sie in Rätselhafen aufwuchs, arbeitete sie subtil gegen dieselben Kriminellen, auf deren Schutz sich ihre Mutter verließ. Jana wollte nur fort aus Rätselhafen, daher richtete sich all ihr Denken auf den Gelderwerb – als Folge erhielt sie von den anderen Ehrlosen, mit denen sie unterwegs war, den Spitznamen „Gold“.

Im Laufe der Jahre seit Jess‘ Verbannung beruhigten sich die Dinge in Rodericksbucht wieder. Die Ortsoberhäupter wechselten und Räuber und Goblins belästigten weiterhin die Reisenden, nur um wieder und wieder von durchreisenden Abenteurern niedergestreckt zu werden. In diesen Ort zog Corstela Rostrata, eine zugleich reiche und exzentrische Gelehrte auf der Suche nach Informationen zur lange zurückliegenden Geschichte der Region. Sie ließ ein Herrenhaus errichten und nannte es das Pfauenhaus; viele Gerüchte kursierten unter den Bewohnern von Rodericksbucht, doch niemand konnte verhehlen, dass sie Geld und Arbeit in das Städtchen brachte und die Wirtschaft auf willkommene Weise stärkte. Ihr Interesse an der Geschichte entfachte auch die Vorstellungskraft verschiedener Bewohner des Ortes. Als das Pfauenhaus nördlich des Städtchens fertiggestellt war, gründete sie mit anderen gleichgesinnten Gelehrten den Orden der Pracht. Als Corstela von einem ihrer Anhänger das Gerücht vernahm, dass der Ortsgründer selbst eine alte thassilonische Ruine erkundet hätte, war sie davon fasziniert. Noch in derselben Nacht suchte sie heimlich das verlassene Zuhause des Edlen Roderick auf und stieß auf mehr, als sie sich in ihren kühnsten Träumen gewagt hätte vorzustellen: das *Schwert des Hochmuts*!

In Rätselhafen fiel Jess Goldärmel derweil einem unglücklichen Unfall im Hafen zum Opfer. Ihre Tochter Jana betrauerte ihre Mutter nicht und blieb auch nicht lange genug in der Stadt, um Nachforschungen anzustellen oder nach Rache zu suchen. Stattdessen nahm sie ihre Ersparnisse und all die Notizen, die sie im Laufe von 10 Jahren zu den Machenschaften der kriminellen Verbündeten ihrer Mutter angefertigt hatte, und schmuggelte sich auf ein Boot gen Rodericksbucht. Ihr Geld genügte nicht zum Erwerb eines Hauses, so dass Jana gezwungen war, im einzigen Gasthaus des Städtchens, dem Gasthaus 'Am Bach', zu bleiben. Eines Tages schlief sie nach einem Gelage im Lagerraum des Gasthauses ihren Rausch aus und stieß dort im magischen Kühlraum auf eine Geheimtür. Hinter dieser lag ein Tunnel in einen unterirdischen, bislang von niemandem entdeckten Komplex. Jana schloss mit der Betreiberin der Herberge, Galina, einen Handel: Diese gestattete ihr die Mitnutzung des Lagerraumes für 15 Goldstücke im Monat und nickte nur, als Jana zur Bedingung machte, dass Galina keine Fragen stellen möge.

Jana hatte nun ein geheimes Versteck und machte sich daran, Anhänger zu sammeln. Dank ihrer Erfahrungen in Rätselhafen wusste sie, wie man die Unzufriedenen erkannte und jene, die sich mühten, ihren Lebensunterhalt zusammenzukratzen. Solche Leute rekrutierte sie für ihre Bande. Inspiriert von den vielen thassilonischen Symbolen des Zorns, mit denen ihr Versteck geschmückt war, taufte sie ihre Bande die Gehörnten Reißzähne und übernahm das uralte Symbol als ihr Wappen. Sie wusste nicht, dass es sich bei dieser unterirdischen Anlage um den unterirdischen Teil einer *Höllensturmnadel* handelte. In dieser Unternadel lief alles bestens, bis vor einigen Monaten über ein Portal aus dem fernen Hohlberg die Sündenbrut Mozamer eintraf. Die Sündenbrut riss das Kommando über die bunt zusammengewürfelte Bande an sich, bot ihnen an, neue Kampftechniken zu lehren, und versprach ihnen Macht und Einfluss, sowie sie an Alaznists Seite saßen. Jana war alles andere als begeistert davon, ihre Bande einem Monster zu überlassen, doch ihre Treue gegenüber Rodericksbucht hielt sie davon ab, ihren Unmut kundzutun, bis ihr einfiel, was sie tun könnte.

Als Corstela bemerkte, dass Jana und ihre Leute die Thassilonische Rune des Zorns auf der Kleidung trugen, sucht sie Jana auf und bombardierte sie mit Fragen, was sie über das Symbol wusste und wo sie es gesehen hatte. Jana hielt aber den Mund, was Corstela ihr übelnahm. In den folgenden Monaten flammten die Feindseligkeiten zwischen den Gehörnten Reißzähnen und dem Orden der Pracht auf. Schließlich kochte die Situation derart über, dass man sich verabredete, es eines Nachts im Kreis mit den Fäusten auszutragen.

Während der Prügelei verspürte Corstela, wie plötzlich überwältigender Stolz ihre Seele erfüllte – ein Stolz, der den Gedanken nicht ertrug, dass eine andere Gruppe in ihr Territorium eindrang, und dann auch noch eine, welche derart frech die Rune des Zorns präsentierte! Dabei

bemerkte sie weder, wie sie das teilweise unsichtbare *Schwert des Hochmutes* zog, noch dass sie den ihr nächsten Gehörnten Reißzahn damit angriff. Der Hieb mit der unsichtbaren Klinge traf genau ins Schwarze und als das Rapier die Kehle des Zieles durchbohrte, schoss ein Kraftschub durch das erwachte Artefakt. Alle Gehörnten Reißzähne waren plötzlich von geisterhaftem, grauem Licht umgeben und sahen sich von schattenhaften Bestien und Albtraumkreaturen angegriffen. Einen Augenblick später fielen fünf weitere Bandenmitglieder vor Angst tot um. Als das *Schwert des Hochmutes* wieder in den Dämmerzustand verfiel, starrte Corstela mit geweiteten Augen auf das Gemetzel. Sie und ihre eigenen fünf Anhänger flohen und ließen die Leichen der sechs Gehörnten Reißzähne zurück.

Erst später begann Corstela damit, eine Theorie aufzustellen, was geschehen war. Sie glaubt nun, dass Xanderghul, der Runenherrscher des Hochmuts erwacht sein muss – wenn auch nur für einen Augenblick -, um *Baraket* mit seinem Stolz zu erfüllen. Seitdem macht sie sich immer mehr Sorgen, da der Drang, das *Schwert des Hochmutes* mit sich zu führen, an ihr nagt wie eine unbefriedigte Sucht. Sollte sie wieder in eine entsprechende Lage kommen, weiß sie nicht, ob sie stark genug ist, *Baraket* nicht erneut zur Verteidigung zu nutzen. – Und was wäre, wenn dies den Runenherrscher Xanderghul dann endgültig aus seinem Schlummer erwachen ließe?

TEIL 1: HOCHKÖCHELNDE SPANNUNGEN

Die Ereignisse des Abenteuerpfades Die Rückkehr der Runenherrscher beginnen in Rodericksbucht zu einer Zeit, in der das ansonsten ruhige Städtchen von einem eskalierenden Konflikt zwischen rivalisierenden Banden bedroht wird. Es ist schon zu einem tödlichen Zusammenstoß gekommen und die Einheimischen befürchten (zu Recht), dass die aktuelle Stille nur die Ruhe vor dem Sturm sei und alsbald mehr Gewalt die Straßen heimsuchen werde.

Zu Beginn dieses Kapitels sollten die SC sich bereits im Ort aufhalten. Egal ob sie dort geborene Einheimische, neu Hinzugezogene oder Reisende auf Arbeitssuche sind, sie sollten nicht nur begierig sein, Abenteurerkarrieren zu beginnen, sondern zudem auch persönliche und wichtige Gründe dafür haben, dass Rodericksbucht ein relativ friedlicher und sicherer Ort bleibt oder Verbindungen zu einem der wichtigen NSC der Region besitzen. Wenn sich die Lage in Rodericksbucht verschlechtert, wird niemand die SC bitten einzugreifen und zu helfen – sie werden von sich aus entscheiden müssen, sich um das Wohlergehen des Ortes zu kümmern. Die SC sollten einander zudem bereits kennen. Sie müssen nicht die besten Freunde sein, sollten aber Gemeinsamkeiten besitzen, welche sie zusammenbringen; möglicherweise sind sie miteinander verwandt, gehören derselben Religion oder Organisation an oder stammen aus demselben Heimatort.

Der *Leitfaden* hilft den Spielern bei der Charaktererschaffung und bereitet sie zugleich auf die allgemeinen Themen des Abenteuerpfades vor. Im Idealfall sollte ihr Wunsch, Rodericksbucht zu beschützen, schnell zu einem Verlangen heranwachsen, ganz Varisia zu beschützen. Mit einigen Ausnahmen enthält die Kampagne kaum „Auftraggeber“, die den SC Missionen geben, um die Handlung am Laufen zu halten. Sollten deine Spieler aber diesen Spielstil bevorzugen, solltest du die Kampagne entsprechend anpassen – im ersten Kapitel stellt die NSC Audrahni eine exzellente Kandidatin für die Auftraggeberin einer Abenteurergruppe dar.

Die Spieler sollten ihre Gründe bereits ausgearbeitet haben, warum sie als Gruppe vor Ort sind. Möglicherweise möchtest du ihnen vor Einsetzen der Handlung aber Gelegenheit geben, sich in Rodericksbucht umzusehen, untereinander und mit Einheimischen Rollenspiel zu betreiben, ein paar letzte Einkäufe zu tätigen oder sogar erste Ermittlungen zu dem verheerenden Kampf zu erledigen, der vor einigen Nächten auf dem Marktplatz ausgefochten wurde. Rodericksbucht liegt am nördlichsten Ende der Verlorenen Küste Varisias und an der Mündung des Chavali.

Ereignis 1. Kampf auf dem Kreismarkt

Die erste Begegnung im Rahmen dieses Kapitels spielt im Kreis von Rodericksbucht, dem Marktplatz im Herzen des Ortes, wo zahlreiche Einheimische zusammenkommen, um überschüssige Ernte- und andere Erzeugnisse zum Verkauf und Tausch anzubieten. Solltest du einen Grund benötigen, um die SC in den Kreis zu locken, erwähne die Möglichkeit, dort Ausrüstung für sich oder ihre Gefährten zu Schnäppchenpreisen erwerben zu können – siehe z.B. die Tabelle im *Spielerleitfaden*.

Wie jede Woche hält sich der einheimische seltsame Kauz Bimmer „Opossum“ Couts auf dem Kreismarkt auf, wo er nahe dem alten Brunnen am Ostrand des Kreises Tassen mit „Opossumpunsch“ von seinem Holzkarren verkauft. Als der Nachmittag zur Neige geht, kommt bei seinem Karren eine Gruppe aus fünf Männern und Frauen zusammen, um Punsch zu trinken und sich zu unterhalten. Lass die SC Fertigkeitswürfe für Motiv erkennen und Wahrnehmung ablegen. Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 15 kann ein SC einen Teil der Unterhaltung mithören – die fünf betrauern mehrere Freunde, die dem Massaker in der letzten Woche zum Opfer gefallen sind. Außerdem bemerkt der SC einen grob aufgenähten Flicken mit dem Abbild eines Mundes, aus dem gezackte Fangzähne ragen. Ein SC kann dies mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) gegen SG 10 als Zeichen der Bande der Gehörnten Reißzähne identifizieren. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes oder Geschichte) gegen SG 20 kann man es aber auch als die Thassilonische Rune des Zornes identifizieren. Ein Fertigkeitswurf für Motiv erkennen gegen SG 15 lässt einen SC eine Gruppe aus fünf anderen zwielichtigen Gestalten bemerken, welche sich mit angespannten Gesichtszügen einen Weg durch die Menge bahnen; keiner dieser fünf scheint bewaffnet zu sein, es wirkt aber auch nicht so, als hätten sie freundliche Absichten.

Als sich die Kunde vom spätnächtlichen Kampf auf dem Kreis in der letzten Woche zwischen den Gehörnten Reißzähnen und dem Orden der Pracht verbreitete, hörte dies auch eine Räuberbande, die sich selbst die Straßenwächter nennt. Einer dieser Banditen, Viega Vancaskerkin, hat fünf seiner Kameraden heimlich

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

aufgestachelt, in den Ort zu gehen und für Ärger zu sorgen. Man hofft, die Verluste der Gehörnten Reißzähne nutzen zu können, um selbst besser in der Region Fuß fassen zu können, allerdings unterschätzen die Straßenwächter die Entschlossenheit der Gehörnten Reißzähne. Sollte einer der SC die Lage bemerken, so lass die SC ihre Initiative auswürfeln; rolle selbst ebenfalls einige W20, als würdest du selbst die Initiative auswürfeln, dann frage die Spieler in der Initiativereihenfolge, was sie tun wollen. Sollten die SC deeskalierend eingreifen wollen, können sie versuchen, die Banden mittels Diplomatie oder Einschüchtern beruhigen zu wollen; gelingt ein Wurf gegen SG 20, so halten die Angehörigen beider Banden inne. Dies ist eine Volle Aktion, die nur von einem SC ausgeführt werden kann, andere SC können die Handlung Jemand anderem helfen aber nutzen, um den handelnden SC zu unterstützen. Schließlich aber brüllt einer der Räuber eine Beleidigung in die Runde: „Wir Straßenwächter waren zuerst hier und wir werden auch die letzten sein!“

Egal was die SC tun, wird hier kein Kampf ausbrechen, da der Geist des Edlen Roderick die wachsende Gewaltbereitschaft im Ort wahrgenommen hat. Ehe der erste Schlag geführt wird, manifestiert sich der Geist mitten im Ort zwischen den SC und den Bandenangehörigen. Roderick erscheint als verschwommene Gestalt eines leuchtenden, durchscheinenden Humanoiden, als würde man ihn umgeben von schlammigem Wasser erblicken. Mit donnernder Stimme, die zugleich wie das Gurgeln eines Ertrinkenden klingt, heult der Geist auf: „**Nein! Meine Bucht! Nein!**“, ehe er sein Unheimliches Stöhnen ausstößt. Jedem SC steht ein Willenswurf gegen SG 19 zu; bei Misslingen erhält er für 2W4 Runden den Zustand Panisch. Die Räuber, Bandenmitglieder und sonstige Leute in der Nähe fliehen panisch aus dem Kreis. Rodericks Geist verblasst derweil, da er all seine Kraft durch diese Manifestation fern seines Heimes verbraucht hat.

Binnen Minuten treffen Angehörige der Stadtwache ein, um die Lage zu klären. Beachte, dass die SC nicht mit dem Gesetz in Konflikt gebracht werden sollen – statt die SC als Unruhestifter zu beschuldigen, danken ihnen die Wachen daher für ihren Einsatz.

Belohnung: Sollten die SC den Kampf verhindern können, so belohne sie mit 400 EP.

Ereignis 2: Audrahnis Bemühungen

Sofort nach dem Erscheinen des Edlen Roderick, vielleicht noch vor Ankunft der Wachen, werden die SC von Audrahni angesprochen, einer verdrießlichen Elfe und einstigen Klerikerin Aschavas. Audrahnis Beziehung zu den SC hängt davon ab, welche Kampagnenwesenszüge die Spieler gewählt haben. Sollte kein SC aufgrund eines Wesenszuges bereits mit ihr bekannt sein, genügt ein Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) gegen SG 19, um die ungewöhnlich mürrische wirkende Elfe als die Friedhofswächterin von Rodericksbucht zu erkennen.

Audrahni war zu Beginn der Handlung auf dem Weg zum Kreismarkt gewesen und ist zwar beunruhigt, aber nicht überrascht, von der Manifestation des Edlen Roderick zu hören. Sollte sie bereits wenigstens einen SC kennen, kommt sie auf die Gruppe zu und bittet um einen Bericht. Sollte sie keinen der SC kennen, erkennt sie in ihnen trotzdem potentielle Helfer und stellt sich ihnen vor. In beiden Fällen bietet sie ihnen an, sie im Gasthaus Am Bach zum Abendessen einzuladen. Audrahni spricht nach dem Essen an, was ihr Sorgen bereitet. Du kannst das gemeinsame Abendessen nutzen, um die SC Rollenspiel betreiben und mit Audrahni über andere Themen reden zu lassen.

Während die Gruppe sich nach dem Essen bei Getränken ausruht, bringt Audrahni das Problem der jüngsten Sorgen von Rodericksbucht auf:

„Ich danke euch nochmals, dass ihr euch die Zeit genommen habt, um mit mir zu sprechen. Ihr scheint mir fähige Leute zu sein – bestimmt nicht die Sorte, welche damit zufrieden ist, ihr Leben in einem kleinen Ort wie Rodericksbucht zu verbringen. Das meine ich nicht als Beleidigung, ganz im Gegenteil. Die Konfrontation, zu der es eben beinahe gekommen wäre, ist nicht die erste in jüngerer Vergangenheit... sicherlich habt ihr von dem Massaker gehört, dass sich letzte Woche zugetragen hat? Etwas Seltsames geht in Rodericksbucht vor und jemand sollte sich damit befassen, was es ist. Ich hoffe, dass ihr euch dieser Herausforderung stellt.“

Das Abenteuer geht davon aus, dass keiner der SC bei dem Massaker zugegen war, wohl aber davon gehört hat. Audrahni weiß, dass es einen großen Kampf zwischen zwei lokalen Gruppen gegeben hat, bei dem ein halbes Dutzend Tote zurückgeblieben ist, deren Todesursache rätselhaft und übernatürlich scheint. Ihre Hauptsorge gilt aber dem Auftauchen des Edlen Roderick. Sie erinnert sich daran, dass der Geist sich das letzte Mal vor 10 Jahren im Ort im Rahmen von Ereignissen manifestiert hat, die in einem Aufstand gipfelten. Rodericksbuchts frühere Hafengouverneurin, Jess Goldärmel, wurde damals aus der Stadt gejagt, nachdem enthüllt worden war, dass sie Gelder der Stadt für zwielichtige Interessen in Rätselhafen abgezweigt hatte.

Audrahni glaubt, dass der Edle Roderick ruhelos wird, wenn seine geliebte Bucht in Gefahr ist, aber nicht, dass er selbst der Grund dieser Gefahren wäre. Sie ahnt, dass der Gründer des Ortes nur dann seine wohlverdiente Ruhe finden kann, wenn Rodericksbucht ein sicherer Ort für seine Bewohner ist. – Hierzu muss aber zuerst herausgefunden werden, welche Art von Bedrohung in den Schatten wächst. Sie hat sich selbst bereits ein wenig umgehört, gibt aber unumwunden zu, dass sie nicht sonderlich gut darin ist, Leute zum Reden zu bringen oder Subtilitäten zu bemerken. Daher schlägt sie vor, dass SC vielleicht nach Informationen suchen sollten. Hinsichtlich Rodericks Geist meint Audrahni, dass man sich wohl Rodericks altes Zuhause ansehen sollte, ein verlassenes Gebäude außerhalb des Ortes, das auch als Rodericks Wrack bezeichnet wird, rät dabei aber zur Vorsicht.

Wenn die Unterhaltung verebbt, wiederholt Audrahni, dass sie hofft, dass die SC die Helden sind, welche Rodericksbucht in ihren Augen braucht. Sie ist sich sicher, dass etwas Furchtbares im Gange sei und der Geist zur Ruhe gelegt werden könnte, wenn der Ort gerettet wird.

AUDRAHNI **HG 4**
EP 1.200
TP 36 (siehe Seite 354)

Ewige Ruhe

Audrahni möchte Rodericksbucht Frieden bringen und den Edlen Roderick zur Ruhe legen. Wie die SC das Städtchen für seine Bewohner zu einem sichereren Ort machen, liegt ganz bei ihnen, doch wenn sie bestimmte Ziele erreichen, erhalten sie dafür Siegpunkte. Um den Edlen Roderick zur Ruhe zu legen, benötigen sie wenigstens 20 Siegpunkte und müssen das *Sündenschwert* unter ihre Kontrolle bringen, das sich gegenwärtig noch im Besitz Corstelas im Pfauenhaus befindet.

Ermittlungen

Auch wenn jeder die Opfer des Zusammenstoßes zwischen den Gehörnten Reißzähnen und dem Orden der Pracht vor einer Woche gesehen hat – ein halbes Dutzend Leichen auf dem Marktplatz lässt sich kaum ignorieren -, weiß nur Corstela, dass das *Schwert des Hochmutes* der Grund des Massakers gewesen ist. Audrahni möchte, dass die SC zum Massaker Ermittlungen anstellen, herumfragen und Informationen sammeln, um zu bestimmen, ob etwas Gefährliches hinter den Kulissen am Werk ist. Sie kann den SC zwei wichtige Hinweise geben: Informationen zu den sechs Toten und den Namen der ersten Person am Tatort, Ladia Kelstrop.

Die Leichen

Die sechs Opfer sind längst bestattet, da Audrahni aber dies erledigt hat, kann sie den SC einige Informationen zu ihnen geben. Es waren sechs Menschen und allesamt Einheimische, die keine unmittelbaren Verwandten mehr hatten. Zwei hatten als Fallensteller gearbeitet, der dritte als Fischer, die restlichen hatten keine feste Arbeit besessen. Neben dem Umstand, dass sie am selben Ort zur selben Zeit gestorben sind, trugen alle dieselbe Rune auf der Kleidung. Diese wurde von Audrahni als die alte Thassilonische Rune des Zorns identifiziert; da eine der neuen Banden in Rodericksbucht dieses Symbol verwendet, gehörten sie wohl alle den Gehörnten Reißzähnen an.

Nur bei einer Leiche war die Todesursache klar zu erkennen – eine Stichwunde an der Kehle, die wohl von einem Rapier oder einer ähnlich dünnen Klinge stammte. Die anderen fünf trugen keine äußerlichen Verletzungen, jedoch waren ihre Gesichtszüge in blankem Schrecken erstarrt, so dass Audrahni glaubt, sie wären vor Angst gestorben.

Die Autoritäten

Möglicherweise wollen die SC im Rahmen ihrer Untersuchungen die Stadtoberen besuchen. In diesem Fall führen ihre Ermittlungen sie zum Rathaus, wo Hafengouverneurin **Larenza Thort** (NG Menschliche Expertin 5) residiert. Larenza ist freundlich, aber stark beschäftigt und vergibt nur Termine, wenn sie glaubt, dass es die Zeit auch wert ist. Sie weiß sehr viel über die Geschichte des Ortes und dass etwas für Probleme sorgt. Der Ort bedeutet ihr sehr viel, ihr übervoller Terminplan hält sie aber davon ab, eine aktivere Rolle bei den Ermittlungen zu übernehmen. Sie verweist darauf, dass einige Stadtwachen im Flegelwald vermisst werden, welche nach zwei wohl von Goblins entführten Zwergen gesucht hatten. Deshalb und angesichts der wachsenden Spannungen im Ort will sie keine weiteren Wachen in den gefährlichen Wald oder in Spukhäuser entsenden. Abhängig von dem Eindruck, den die SC machen, könnte sie sie zu weiteren Ermittlungen ermutigen und so motivieren. Ebenso könnten sie eine (von dir erdachte) Belohnung anbieten, wenn die SC herausfinden, was vor sich geht.

Herumfragen

Jeder weiß, dass die sechs Toten der letzten Woche der Bande der Gehörnten Reißzähne angehört haben. Ältere Bewohner von Rodericksbucht schütteln die Köpfe und erklären abwertend „Das kommt dabei heraus, wenn man arrogant ist!“. Allerdings hält niemand im Ort die Gehörnten Reißzähne für gewalttätig. Die meisten glauben, dass Mörder aus Rätselhafen die Gehörnten Reißzähne aus dem Hinterhalt überfallen hätten, so dass viele verlangen, dass Hafengouverneurin Thort von Rätselhafen die Herausgabe der Täter fordern solle. Andere glauben an übernatürliche Geschehnisse – dass der „Alte Edle Roderick“ sich aus dem Grab erhoben hätte und aus irgendeinem Grund mit dem Ort unzufrieden sei; diese Leute verweisen auf das Gerücht, dass die Opfer aus Angst gestorben seien, und vermuten, sie hätten vielleicht Rodericks Wrack auf irgendeine Weise entweiht. Natürlich unterstreicht die Manifestation des Geistes zu Beginn der Handlung diese Sorgen noch mehr.

Die Gehörnten Reißzähne

Die Existenz der Gehörnten Reißzähne ist kein Geheimnis in Rodericksbucht und auch die SC sollten zu Beginn der Kampagne von der Bande wissen. Ein Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) gegen SG 12 genügt, um zu wissen, dass die Angehörigen der Gehörnten Reißzähne frustrierte Arbeiter und notleidende Individuen aus der Unterschicht sind, welche in Rodericksbucht nach einem besseren Leben suchen – sie sind gewissermaßen eine inoffizielle und grobkantige Arbeitergilde. Gelingt der Fertigkeitswurf gegen SG 22, weiß der Charakter, dass Jana „Gold“ Goldärmel die Anführerin der Gruppe ist. Kein Mitglied der Gehörnten Reißzähne weiß um die wahre Bedeutung ihres genutzten Symbols, nur dass die Anführerin sich von alten Wandreliefs hat inspirieren lassen.

Nachdem die Gehörnten Reißzähne nun schon an zwei Zwischenfällen im Städtchen beteiligt gewesen sind, weist Jana sie an, sich bedeckt zu halten. Sie weiß, dass weitere Kämpfe nur für mehr Aufmerksamkeit sorgen, und hätte ganz gern, wenn die Aufmerksamkeit eher eine der

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

anderen Banden beträfe, die ihre Gruppe derzeit belästigt. Gegenwärtig tragen die Gehörnten Reißzähne ihre Symbole nicht öffentlich und behaupten, nichts von der Gruppe zu wissen, sollte man sie fragen. Kein Gehörnter Reißzahn, dem die SC im Ort begegnen (mit Ausnahme von Jana), gehört dem Inneren Kreis an oder weiß vom Geheimversteck unter dem Ort.

Sollten die SC erfahren, dass Jana die Anführerin der Gehörnten Reißzähne ist, können sie sie aufsuchen und befragen. Jana hält sich normalerweise im Gasthaus Am Bach auf. Wenn die SC sie konfrontieren, mustert sie sie einschätzend von oben bis unten und kommt zu dem Schluss, dass sie solche kräftigen Leute in ihrer Bande brauchen könnte. Sie zögert aber, da sie weiß, dass Mozamer sie für sich beanspruchen würde. Mozamer ist ihr nicht nur unsympathisch, sie fürchtet die Sündenbrut auch und möchte nicht aufdecken, was unter dem Ort vor sich geht. Sollte sie nach den Gehörnten Reißzähnen gefragt werden, behauptet sie, dass diese nichts getan hätten, was die gegen sie erfolgte Gewalt im Geringsten begründen könnte.

Falls die SC sie um Informationen bedrängen, versucht Jana dies auszunutzen, um die SC gegen eine andere Bande aufzustacheln. Sie schlägt vor, dass die SC die Straßenwächter suchen sollten, da diese für den Ärger verantwortlich seien, der zum Erscheinen des Geistes von Roderick geführt habe. Ebenso könnte Jana die SC auf den Orden der Pracht ansetzen. Jana verspricht den SC 10 GM pro Woche, wenn sie zustimmen, die anderen Banden aufzusuchen und sich vorzunehmen. So hofft sie, die SC und ihre Gegner zu beschäftigen. Sollten die SC ihr Vertrauen gewinnen, könnte sie sie sogar bitten, ihr gegen Mozamer zu helfen (siehe Teil 5 dieses Kapitels).

Der Orden der Pracht

Wie im Fall der Gehörnten Reißzähne ist auch der Orden der Pracht kein Geheimnis und wissen die SC um seine Existenz. Es gibt aber anfänglich keine Hinweise auf seine Beteiligung. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) gegen SG 12 weiß ein SC, dass das Hauptquartier des Ordens das Pfauenhaus ein Stück nördlich von Rodericksbucht ist, und dass es sich um eine Gruppe vom Gelehrten handelt, die an der varisischen Geschichte interessiert sind. Der Orden wurde noch nie mit offener Gewalt in Verbindung gebracht und vertritt nach außen die Ansicht, dass jemand aus Rätselhafen oder dem Flegelwald das Massaker zu verantworten hätte. Gegenwärtig haben sich seine Mitglieder in die Sicherheit des Pfauenhauses zurückgezogen und hoffen, dass die Straßen von Rodericksbucht bald wieder sicher sind.

Corstela Rostrata ist als die Besitzerin des Pfauenhauses und Gründerin des Ordens bekannt, hat in letzter Zeit ihr Zuhause aber kaum verlassen. Die meisten Bewohner von Rodericksbucht betrachten den Orden als Gruppe seltsamer Exzentriker, die aber weitestgehend harmlos sind. Mehr zum Pfauenhaus findest du in Teil 4.

Die Straßenwächter

Sollte ein SC darüber nachdenken, welche anderen Banden noch bekannterweise in der Region operieren, erinnert er sich mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) gegen SG 18 an eine Räuberbande, die angeblich im Flegelwald lebt. Diese sogenannten Straßenwächter verlassen den Wald nur selten und pressen Reisenden dort zuweilen „Wegzoll“ ab. Sie sind seit langem ein Dorn im Fleisch der Händler und Reisenden, machen aber traditionell um Rodericksbucht einen weiten Bogen. Entsprechend ist es wahrlich ungewöhnlich, dass sie in den Ort gekommen sind und Streit gesucht haben.

Zeugin: Ladia Kelstrop

Die meisten Bewohner von Rodericksbucht halten wenig davon Gerüchte zu verbreiten. Doch wenigstens eine Person möchte mit ihrem Wissen nicht hinter dem Berg halten. Allerdings kam **Ladia Kelstrop** (NG Menschliche Bürgerliche 3) erst auf den Kreis, als alles schon gelaufen war. Audrahni schickt die SC zu Ladia mit dem Hinweis, dass diese höchstwahrscheinlich in ihrem Geschäft, „Kelstrops Räucherei“ zu finden sei.

Die SC können Ladia in ihrem Räucherhaus am frühen Morgen, zum Mittag und am späten Nachmittag antreffen, wenn sie die Temperatur der Feuer überprüft und ihre Angestellten anweist, das Fleisch zu wenden oder Kohlen nachzulegen. Sie ist durchaus bereit, über das Ereignis zu sprechen, kann jeden der Toten identifizieren und Einzelheiten zu ihrem Äußeren geben (allerdings auch nicht mehr als Audrahni, welche die Toten ja bestattet hat). Sie weiß aber nicht, was den Konflikt ausgelöst hat.

Wie sie eifrig berichtet, stand sie in den meisten Nächten spät auf, um nach den Feuern zu sehen. Auf dem Weg sah sie mehrere Leute vom Kreis aus nach Norden fliehen. Als sie zum Kreis eilte und den Fliehenden nachrief, sie sollten stehenbleiben, stolperte sie beinahe über die Toten – sechs Leichen lagern auf dem Boden ausgebreitet. Also begann sie sofort Alarm zu schlagen, damit die Anwohner aufwachten und halfen und die Augen nach den Übeltätern offenhielten. Ladia bedauert, aufgrund der Dunkelheit keinen der Flüchtenden erkannt zu haben, und kann nur wiederholen, dass sie nach Norden gelaufen seien. Aus diesem Grund vermutet sie, dass es keine Schläger aus Rätselhafen waren, schließlich wären Piraten doch sicher nach Süden zum Hafen und ihrem Schiff gelaufen.

Während die SC mit Ladia sprechen, können sie einen Fertigkeitswurf für Motiv erkennen ablegen, um zu bemerken, dass sie vielleicht etwas zurückhält. Haken die SC nach, gibt sie noch eine Information preis. Sollten die SC besonders respektvoll oder freundlich auftreten und ihre Einstellung mit einem Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 12 von Freundlich zu Hilfsbereit verbessern, enthüllt sie diesen letzten Informationsbrocken ebenfalls: Sie hat einen jungen Burschen, Kynae Fromperton, am Kreis herumlungern gesehen, als sie nach Hilfe rief. Kynae war aber verschwunden, als weitere Leute eintrafen. Ladia

glaubt nicht, dass er mit dem Massaker zu tun hat, da er nur ein Kind ist, und möchte auch nicht, dass er Ärger bekommt, dennoch könnte er etwas gesehen haben.

Belohnung: Sollten die SC Ladia dazu bringen, ihnen von Kynae zu erzählen, so belohne sie mit 600 EP.

Zeuge: Kynae Fromperton

Kynae Fromperton (CG Junger Menschlicher Bürgerlicher 1) ist der Sohn des lokalen Trunkenboldes und wichtigster Zeuge der eine Woche zurückliegenden Ereignisse. Dies herauszufinden, könnte aber Zeit und einiges an Beinarbeit erfordern. Die SC können von Ladia erfahren, dass Kynae anwesend gewesen ist, sofern diese sie als vertrauenswürdig einstuft, andernfalls erfahren sie erst von Kolton (siehe Ereignis 5), dass Kynae mehr wissen könnte. Sollten die SC bei ihren Ermittlungen besonders gründlich vorgehen, könntest du sie aber belohnen, indem du jemand anderen sie auf Kynae aufmerksam machen lässt.

LADIA

Kynae hat kein glückliches Elternhaus, ist aber für sein Alter sehr schlau und verbringt seine Zeit mit Lesen in der Brombeerbäckerei, deren Betreiberin den frühreifen Buben nur zu gern umsorgt.

In der Nacht des Massakers hatte Kynae sich aus dem Haus geschlichen, um seinem betrunkenen, prügelnden Vater aus dem Weg zu gehen, doch was er in jener Nacht auf dem Kreis erblicken musste, ließ ihn wünschen, daheim geblieben zu sein.

Kynae ist ein dürrer Junge mit Schmutz im Gesicht und abgetragener, zerschlissener Kleidung, der sich kaum zuhause aufhält, sondern sich lieber im Ort herumtreibt. Schon viele Bewohner von Rodericksbucht haben ihn bei Tagesanbruch in ihren Schuppen oder Scheunen schlafend vorgefunden oder festgestellt, dass er etwas Essen gestohlen hat. Im Ort würde man Kynaes Vater gern fortjagen, doch da er zweifelsohne den Jungen mitnehmen würde, lässt man ihn gewähren. Wenn die SC nach Kynae suchen, schickt man sie zur Brombeerbäckerei.

Bei der ersten Begegnung ist Kynae Gleichgültig eingestellt. Ihn über die fragliche Nacht zum Reden zu bringen zählt als „Gefährliche Hilfeleistung“, da Kynae Angst vor den Folgen hat, sei es dass sein Vater ihn verprügelt oder dass die „Geister“, welche die Gehörnten Reißzähne getötet haben, ihn als nächstes holen werden; der SG des Fertigkeitswurfes für Diplomatie ist daher 25. Die SC sollten sich am besten zunächst mit ihm anfreunden und sein Vertrauen erlangen.

Ist dies geschafft, berichtet Kynae, dass er spät nachts hatte angeln gehen wollen (eigentlich war er auf der Suche nach einem Schlafplatz gewesen, nachdem ein Hafenarbeiter ihn von seiner ersten Wahl fortgejagt hatte). Da hätte er Stimmen vom Kreis her gehört und sich neugierig hin geschlichen. Hinter einer Regentonne versteckt konnte er sehen, wie zwei Gruppen stritten – Mitglieder der Gehörnten Reißzähne und des Ordens der Pracht, wobei es zu dunkel und neblig gewesen war, um Gesichter zu erkennen. Eine Frau des Ordens bezichtigte die Gehörnten Reißzähne zornig, die Rune eines Runenherrschers unerlaubt zu nutzen oder so ähnlich. Einer der Reißzähne antwortete mit einer Beleidigung, woraufhin sie sich noch mehr aufregte, und dann wurde alles wirklich seltsam.

Kynae meint, dass die Frau ein Rapier gezogen hätte, nur war es zerbrochen, da er keine Klinge sehen konnte, nur einen protzigen Korbgriff. Doch als die Frau damit nach dem Gehörnten Reißzahn stieß, riss plötzlich dessen Kehle auf und Blut spritzte in alle Richtungen. Doch das war nicht das Schlimmste, weiß Kynae mit aufgerissenen Augen zu berichten. „Dinge kamen aus dem Nebel. Geister. Monster. Schlimmeres. Sie wirbelten durch die Luft und die Gehörnten Reißzähne fielen einer nach dem anderen tot zu Boden! Als ich bemerkte, dass einer der Geister in meine Richtung sah, da dachte ich, dass es irgendwie aussah wie mein Vater… und da nahm ich die Beine in die Hand und rannte… bitte, erzählt es ihm nicht!“ fügt er nervös hinzu.

Auch wenn die Gestalten, welche die Gehörnten Reißzähne angegriffen haben, echt waren, irrt sich Kynae mit seiner Einschätzung, dass es Geister gewesen seien. Vielmehr waren es Manifestationen der Fähigkeit des *Schwertes des Hochmutes*, auf Gegner *Unheimliches Schicksal* zu wirken. Kynae hatte sich außerhalb des Wirkungsbereiches des Zauber befunden, doch seine genaue Beschreibung des Angriffes und seiner Effektes gestattet einem SC, einen Fertigkeitswurf für Zauberkunde gegen SG 24 abzulegen und bei Erfolg den gewirkten Zauber zu erkennen. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes oder Geschichte) gegen SG 25 kann das klingenlose Rapier als *Baraket* identifiziert werden. Auch wenn die SC wohl diese Würfe (noch) nicht schaffen dürften, könnten ihnen im Verlauf des Kapitels andere Personen oder Hilfsmittel begegnen, die es ermöglichen.

Entwicklung: Sollte aus irgendeinem Grund im Verlauf des Kapitels Kynaes Vater aus dem Leben des Jungen verschwinden, wären mehr als ein Dutzend Bewohner des Ortes bereit, Kynae aufzunehmen und an Kindes statt großzuziehen.

Belohnung: Sofern die SC sich mit Kynae anfreunden und seine wertvollen Informationen erfahren, erhalten sie 1.200 EP. Sollten sie zudem einen Weg finden, Kynaes Leben zu verbessern, erhalten sie weitere 600 EP.

Weitere Ereignisse

Wann und in welcher Reihenfolge die folgenden Ereignisse eintreten, ist dir überlassen. Bringe sie ein, wie sie am besten zu deiner Kampagne passen. Die ersten beiden Ereignisse (**Ereignis 3** und **4**) können sogar mehrfach eintreten.

Ereignis 3: Heimgesuchtes Städtchen (HG variiert)

Diese Spukereignisse sind Nebeneffekte des unruhigen Geistes des Edlen Roderick und manifestieren sich zu zufälligen Zeiten an zufälligen Orten in Rodericksbucht.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Sollten die SC mit Bewohnern des Ortes sprechen und sie nach den jüngsten Ereignissen fragen, berichten viele von Begegnungen mit diesen Spukereignissen. Dies kann ein Mal oder auch mehrfach im Laufe des Kapitels eintreten. Wähle dabei eine der folgenden Spukerscheinungen passend zur Stufe der SC, die möglichst maximalen Unterhaltungswert für das Spiel besitzt:

KALTER FLECK **HG 1**
EP 400
TP 2 ABR IX

Dieser Spuk repräsentiert den Tod des Edlen Roderick und seiner Familie im kalten Wasser des Varisischen Golfes. Wenn ein SC diesen Spuk erlebt, glaubt er, kurz in eisiges Wasser getaucht zu werden, jedoch wird er nicht nass.

GEISTERHAFTE SCHREIE **HG 2**
EP 600
TP 4 ABR IX

Dieser Spuk ruft die furchtbaren Schreie der Familie des Edlen Roderick beim Ertrinken in die Gegenwart samt seines eigenen Weinens und Stöhnens, da er sie nicht retten konnte.

UNHEIMLICHER NEBEL **HG 3**
EP 800
TP 13 ABR IX

Nebel ist in diesem Teil Varisias häufig, doch seit der Geist des Edlen Roderick aktiv ist, ist der Nebel hier gefährlich. Er manifestiert sich in Rodericksbucht in Formen, die man mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Geschichte) gegen SG 15 als geisterhafte Versionen des Edlen selbst erkennen kann.

VERSPÄTETE ANKUNFT **HG 5**
EP 1.600
TP 22 ABR IX

Dieser Spuk repräsentiert die Unfähigkeit des Edlen Roderick seine Familie zu retten und die Schuld, die er verspürt, sie an jedem furchtbaren Tag auf einen Segelausflug mitgenommen zu haben. Die sich manifestierenden Gestalten können mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Geschichte) gegen SG 15 als Geisterversionen der Ehefrau und der Kinder des Edlen Roderick erkannt werden.

Ereignis 4: Strassenmonster (HG variiert)

Dieses Ereignis kann zu einem beliebigen Zeitpunkt während Kapitel 1 und beliebig oft eintreten, um z.B. die Ermittlungen mit Kampfgeschehen aufzulockern und die Spieler zu beschäftigen. Das Ereignis sollte erstmals eintreten, ehe die SC sich entscheiden, Rodericks Wrack aufzusuchen. Es dient als Vorschau auf die Gefahren, welche Mozamer in der Unternadel auf Eindringlinge hetzen kann.

Dieses Ereignis kann überall im Ort stattfinden und sollte nur nachts oder unmittelbar vor Sonnenaufgang stattfinden. Wie die Spukerscheinungen kann auch dieses Ereignis im Rahmen des 1. Kapitels mehrfach eintreten.

Kreaturen: Wenn die SC eines Abends oder Nachts im Ort unterwegs sind, begegnen sie einer oder mehreren entsetzlich mutierten Monstrositäten – Fleischbruten. Die Monster sind nicht sonderlich klug und kommen nur aus dem Brunnen an der Ostseite des Kreises an die Oberfläche, um für Ärger zu sorgen, wovon Mozamer noch nichts weiß.

Wenn die SC an Erfahrung und Stufen gewinnen, sollten sie auf größere Gruppen an Fleischbruten stoßen – zwei sind eine HG 3-Begegnung, drei eine HG 4-Begegnung. Solltest du die SC später über den Unterwasserzugang in die Unternadel locken wollen, so lass sie beobachten, wie eine Gruppe Fleischbruten aus dem Brunnen klettert.

FLEISCHBRUT DES ZORNES **HG 1**
EP je **400**
TP je 13 MHB IV

Belohnung: Wenn die SC eine Fleischbrut-Begegnung erfolgreich hinter sich bringen, erhalten sie jedes Mal 1 Siegpunkt (maximal aber 3 Siegpunkte).

Ereignis 5: Der Charmante Vagabund

Es sollte nicht lange dauern, bis die SC die Aufmerksamkeit eines der farbenfroheren Einheimischen von Rodericksbucht erlangen – eines seltsam charmanten Herumtreibers namens **Kolton Harrismor Bruderherz** (CG Menschlicher Schurke 3/Waldläufer 1). Wahrscheinlich wird Kolton die SC aufsuchen, sobald er hört, dass sie den Ort wieder zu einem sicheren Platz machen wollen. Er selbst hat dem Abenteuer abgeschworen und hasst Gewalt mittlerweile, weiß aber auch, dass es manchmal keinen anderen Weg gibt. Du kannst Kolton auftreten lassen, wenn die SC bei ihren Ermittlungen feststecken und Hilfe brauchen könnten.

Kolton kam vor 5 Jahren nach Rodericksbucht und ist geblieben, auch wenn die meisten ihn als Schinderblattsüchtigen abtun. Er liebt das ungebundene Leben ohne Heim und Herd und betrachtet die Natur als sein wahres Zuhause, so dass er oft anderen sagt: „Wie kann ich obdachlos sein, wenn ich doch Varisia habe." Und so braucht er als einziges Dach nur die Äste einer großen Tanne oder einen Felsüberhang und als Bett nur weiches Moos. Wenn das Wetter zu arg ist, schläft er aber auch in Schuppen und Scheunen, verweigert aber ein Lager in einem normalen Wohnhaus.

Wenn du Kolton als Stichwort- und Hinweisgeber einführst, gibt er zu, dass er mitbekommen habe, dass die SC sich im Ort wegen des Kampfes umhören, und enthüllt, dass er einen Teil davon gesehen hat. In der Schlussphase des tödlichen Kampfes vor einer Woche im Kreis sah er „Kultisten" (wie er sie nennt) des Ordens der Pracht nach Norden fliehen, wobei Ladia, die Kultanführerin ihnen nachbrüllte, sie sollten zurückkommen. Er hat auch gesehen, wie Kynae sich vom Ort des Geschehens fortgeschlichen hat, so dass er die SC an den Jungen verweisen könnte, sofern sie versprechen, zu ihm nett zu sein.

Außerdem hat Kolton noch ein eigenes Gesprächsthema, das er aufwirft: die vermissten Zwerge (**siehe Ereignis 6**). Er weiß natürlich, dass man sich leicht in der Region verirren kann und dass im Flegelwald und im Chavali Monster auf

Reisende lauern. Ebenso weiß er, dass andere ihn meisten als verrückten oder berauschten Süchtigen einstufen, und nutzt dies zu seinem Vorteil, um direkte und persönliche Fragen zu stellen. Daher spricht er mit den SC gerade lange genug, um sie einzuschätzen, ehe er sie bittet, bei der Suche nach den vermissten Zwergen zu helfen.

Ereignis 6: Entführt!

Dieses Ereignis tritt ein, nachdem die SC dabei gesehen wurden, wie sie anderen im Ort geholfen haben. Kolton, Audrahni oder ein einheimischer Waffenhändler könnten sich an die SC wenden, aber auch viele andere Einheimische wissen um die Lage. Du solltest aber warten, bis die SC wenigstens die 2. Stufe erreicht haben, ehe du ihnen diese Mission gibst, da sie sie in gefährliches Gelände führt.

Vor einigen Tagen brach eine vierköpfige Zwergengruppe aus den Eisengipfeln gen Westen auf, um eine Ladung Waffen und Rüstungen zu Lyndwyn Suvasa in Rodericksbucht zu bringen. Ihr Weg führte sie über den Schwarzlichtfluss bei Rabenmoor und dann am Rand des Flegelwaldes entlang zum Südufer des Chavali. Die Zwerge hatten schon früher ihre Begegnungen mit der Räuberbande der Straßenwächter gemacht, betrachteten deren Forderungen aber nur als eine Art „Wegzoll". Daher bezahlten sie die recht geringe Forderung der Banditen. Mit Goblins dagegen hatten sie niemals Probleme gehabt.

Von den Vieren trafen nur zwei abgekämpft, erschöpft und voller Sorgen in Rodericksbucht ein. Dabei handelte es sich um **Galdsbredtha Morgmon** (RN Zwergische Expertin 3), eine fähige Waffenschmiedin, welche stets ihre alle paar Wochen erfolgenden Lieferungen begleitet, um die Gesellschaft Lyndwyns zu genießen, sowie ihren Diener, **Fordren Kulsoth** (RN Zwergischer Experte 1). Beide sind normalerweise nervenstark, mussten aber ihren Wagen zurücklassen und die Nacht und fast einen ganzen Tag durchmarschieren, um Rodericksbucht zu erreichen, nachdem eine Gruppe besonders blutrünstiger Goblins das Lager überfallen und ihren Wagenlenker und seine Frau entführt und in den Wald verschleppt hatte.

Die beiden sind sehr um die entführten Zwerge besorgt. Sie haben sich an die städtische Miliz um Hilfe gewandt. Laranza Thort hat die Goblins anhand der Beschreibung – auffällige Lippenpiercings – als Angehörige des Stammes der Dornenmäuler erkannt. Diese Gruppe hat zwar schon für kleineren Ärger gesorgt, doch nie etwas derart Freches wie die Entführung von Reisenden. Thort hat vor 2 Tagen eine Gruppe Wachen in den Flegelwald entsandt, um die Goblins zu stellen, jedoch sind diese Wachen noch nicht zurückgekehrt (sie sind dem Wegeschreck in Bereich **C** zum Opfer gefallen). Da Thort zögert, noch mehr Wachen in den Wald zu schicken, machen sich die beiden Zwerge natürlich immer größere Sorgen. Sie haben bereits eine Botschaft nach Hause geschickt, wissen aber, dass Hilfe mehr als eine Woche braucht, um einzutreffen. Mittlerweile bitten sie jeden um Hilfe, der ihnen zuzuhören bereit ist. Kolton hat ihnen versprochen, die Augen offenzuhalten. Sollten die SC Kolton treffen, ehe Galdsbretha und Fordren ihren Weg kreuzen, informiert er sie über das Problem – möglicherweise hören sie so erstmals von der Entführung.

Sollten die SC ihre Hilfe zusagen, erhalten sie von Kolton die Position des Lagers der Dornenmäuler am Westhang eines bewaldeten Hügels im Flegelwald (Bereich **D**). Falls die SC Kolton auffordern, sie zu begleiten, wird er leichenblass. Er will nichts mehr mit Goblins zu tun haben – nie wieder.

Ereignis 7: Ein Abend mit Herrn Kotzbrocken (HG 4)

Zu dieser Begegnung kann es jederzeit kommen, wenn die SC im Ort unterwegs sind; idealerweise sollten die SC schon von ihm gehört oder sich ein paar Tage in Rodericksbucht aufgehalten haben. Da Herr Kotzbrocken sich recht leicht aus einem Kampf absetzen kann, könnte er zu einem wiederkehrenden Ärgernis im 1. Kapitel werden. Dabei sollte er mehr nervend als hochgefährlich dargestellt werden – schließlich zieht er es vor, seine Opfer bis aufs Blut zu nerven, statt ihnen wirklich wehzutun!

Kreaturen: Herr Kotzbrocken, auch bekannt als Kim Kotzbeutel, ist ein Grimpel-Gremlin, der seit einigen Monaten allen im Ort lästig ist. Trotz mehrerer Versuche ist es bisher niemandem gelungen, ihn zu vertreiben. Er verhöhnt Kinder, die zu nahe an seinen Verstecken spielen, welche meistens in der Höhe liegen, z.B. Baumgipfeln, nahe Schornsteinköpfen oder unter Vordächern. Wenn die Kinder dann seiner Stimme folgen, übergibt er sich auf sie, was sie schreiend davonlaufen lässt. Doch Kinder sind nicht seine einzigen Opfer. Er verhöhnt Leute auf den Straßen und bricht immer wieder ins Lager des Gasthauses Am Bach ein, um dort Bier und andere alkoholische Getränke zu stehlen – er leert die Flaschen und lässt sie dann über den Ort verstreut liegen. Nach derartigen Saufzügen ist er umso unleidlicher.

Schmutziges graues Fell bedeckt die kleine Kreatur in einem wirren Mischmasch aus langen, dicken Strähnen und nackten, kahlen Flecken, wo man ihre rosige, schuppige Haut sehen kann. Im Fell hängen Klumpen aus verkrustetem Erbrochenem, vor allem um den Mund herum. Sein runder Bauch ragt unter einer ranzigen Lederweste hervor und einige okkulte Talismane und andere Schmuckstücke hängen an Kordeln um seinen Hals. Um die Hüfte trägt er ein Stück geflochtenes Seil wie einen Gürtel, an diesem hängen ein Säckchen mit Steinen und seine Diebeswerkzeuge.

Selbst wenn die SC nicht selbst nach Herrn Kotzbrocken suchen, erlangen sie irgendwann seine Aufmerksamkeit. Er kann überall im Ort zuschlagen, bevorzugt aber Plätze, an denen Nahrung und Getränke verkauft oder serviert werden, da der Gremlin von Abfällen und Resten lebt, wenn er nichts stehlen kann. Außer Herr Kotzbrocken hat auf jemanden nachtragenden Hass, greift er nicht ohne Provokation an. Meistens beleidigt er seine Opfer

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

zuerst mit vulgären und verächtlichen Erklärungen zu ihrem Äußeren, fehlendem gesellschaftlichen Status, Impotenz oder behauptet, dass ihre Eltern oder Familien sie sicher nie gemocht haben – all dies tut er, um andere zu provozieren. Wird er daraufhin angegriffen, sieht er sich zur Verteidigung berechtigt und erbricht sich entweder auf seine Opfer oder wirft ihnen Steine an die Köpfe – oder beides. Sollte jemand ihm zu nahe kommen, versucht er, davonzuhuschen und sich zu verstecken. Da er oft den Höhenvorteil hat, verschafft ihm dies ein paar Runden, muss man doch zuerst zu ihm hinaufklettern.

Herr Kotzbrocken kann gefährlich werden, wenn man ihn in die Ecke treibt, doch ansonsten will er die Leute nur beleidigen und beschämen. Wird er angegriffen, flieht er lieber und versteckt sich, sollte er glauben, dass seine Opfer ihn erwischen könnten. Er ist mehr ein Störenfried als ein direkter Gegner. Wirklichen Schaden kann er nur mit seinem Hinterhältigen Angriff verursachen. Da er aber schwer zu treffen ist und über einige Trefferpunkte verfügt, dürfte er für Charaktere der 1. Stufe kein einfacher Gegner sein. Du kannst Herrn Kotzbrocken bei einigen kurzen Begegnungen nutzen, um die SC zu frustrieren, so dass es weitaus befriedigender für sie ist, wenn sie ihn letztendlich aus dem Verkehr ziehen. Ebenso könnten sie sich erst später im Verlauf des 1. Kapitels mit ihm befassen – oder ihn ignorieren und dem Ort das Problem überlassen.

HERR KOTZBROCKEN **HG 4**

EP 1.200

Grimpel[MHB IV]-Schurke 5

CN Sehr kleines Feenwesen

INI +4; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 17, auf dem Falschen Fuß 12 (+1 Ausweichen, +4 GE, +2 Größe)

TP 30 (6 TW; 1W6+5W8+5)

REF +10, **WIL** +4, **ZÄH** +1

SR 2/Kaltes Eisen; **Verteidigungsfähigkeiten** Entrinnen, Fallengespür +1, Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 6 m (unbeholfen), Klettern 6 m

Nahkampf Biss +9 (1W3–4)

Fernkampf Fels +10 (1W2–4)

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

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +3W6, Stinkendes Erbrechen

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 1; Konzentration +1)

Beliebig oft — *Zaubertrick*

3/Tag — *Magierhand*, *Öffnen/Schließen* (SG 10), *Schmieren*

SPIELWERTE

ST 3, **GE** 18, **KO** 10, **IN** 12, **WE** 13, **CH** 10

GAB +3; **KMB** +5; **KMV** 12

Talente Ausweichen, Fähigkeitsfokus (Stinkendes Erbrechen), Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit), Kernschuss, Waffenfinesse[B], Waffenfokus (Fels)

Fertigkeiten Akrobatik +13 (Springen +9), Bluffen +9, Diplomatie +9, Fingerfertigkeit +13, Fliegen +4, Heimlichkeit +24, Klettern +16, Mechanismus ausschalten +17, Motiv erkennen +10, Schwimmen +8, Wahrnehmung +10, Wissen (Lokales) +5

Sprachen Finsterländisch, Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Fallen finden +2, Gremlinläuse, Schurkentricks (Kampfkniff, Waffentraining),

Ausrüstung *Schwächerer Talisman der Hilfreichen Winde*[ABR VII], *Schwächerer Talisman der Bewegungsfreiheit*[ABR VII], *Schwächerer Talisman des Kampfmutes*[ABR VII], Gürteltasche, Diebeswerkzeug [Meisterarbeit], Sack mit Steinen (17)

Belohnung: Der Sieg über Herrn Kotzbrocken bringt den SC 2 Siegespunkte.

HERR KOTZBROCKEN

TEIL 2: RODERICKS WRACK

Als der Edle Aurek Roderick bei der Erkundung der nördlichsten Winkel der Verloren Küste diese Bucht erreichte, verliebte er sich in den Ort mit dem kühlen Fluss, welcher sich durch den prächtigen immergrünen Wald wand. Nachdem er Rodericksbucht gegründet und bestimmt hatte, wo die Hafenanlagen in den Fluss hinausragen sollten, entschied er sich, sein eigenes Haus leicht außerhalb des Ortes hinter der nächsten Flussbiegung zu errichten, wo der Fluss in den Varisischen Golf mündete. Der Bauplatz war schlecht vom offenen Wasser aus zu erkennen, verfügte aber über einen wunderbaren Anlegeplatz. Der Edle beschäftigte einige der ersten Siedler, die sich in der Region niederließen, um sein Haus zu erreichten, welche das Projekt weit vor dem Zeitplan vollendeten, während an den Häusern im Ort selbst noch gebaut wurde.

Sobald sich genug Familien niedergelassen hatten und es schien, als würde Rodericksbucht den ersten Winter überstehen, war der Edle vom Schutz seiner Stadt wie besessen – jeden Tag fuhr er mit dem Morgengrauen hinaus, um die Mündung des Chavali zu patrouillieren und nach Gefahren für jene Ausschau zu halten, die ihm an diesen abgelegenen Ort gefolgt waren. Während dieser Zeit gedieh Rätselhafen und fürchtete man in Rodericksbucht, von diesem Hafen der Gesetzlosen in den Schatten gestellt zu werden.

Roderick teilte das Schicksal vieler Seeleute, da er auf dem Meer starb, allerdings sank sein Boot mit seiner ganzen Familie an Bord. Bei der Rückkehr von einem Tag auf See wurden der Edle und seine Angehörigen von einer Gruppe Piraten aus Rätselhafen angegriffen, denen Roderick im vorherigen Jahr große Unannehmlichkeiten bereitet hatte. Roderick hätte sich selbst retten können, opferte sich aber – vergeblich -, um seine Familie zu retten. Er scheiterte und seine Leiche wurde zusammen mit denen von Frau und Kindern ironischerweise neben dem Anleger hinter seinem Haus angespült. Seitdem geht sein rastloser Geist in der Region um und will das Städtchen beschützen, welches seinen Namen trägt, wenn auch nicht immer die dort Lebenden.

Audrahnis Bitte

In der Anfangsphase des Kapitels bittet Audrahni irgendwann die SC um Hilfe bei einer Sache, die sie schon seit Jahren beschäftigt: Sie erzählt den SC vom früheren Haus des Ortsgründers, welches von den Einheimischen aufgrund seines verlassenen und verfallenen Zustandes Rodericks Wrack genannt wird. Es mag gut sein, dass dort Hinweise zu finden sind, warum Rodericks Geist keinen Frieden findet, allerdings steht das Haus im Ruf, dass es dort spuke. Dies und der Respekt für den Gründer sorgen dafür, dass im Laufe der Jahre kaum jemand das Haus betreten hat.

Audrahni zögert zu enthüllen, dass sie das Wrack zwar einige Male besucht, aber niemals betreten hat. Ihr verlorener Glaube macht sie besonders verletzlich gegenüber unruhigen Geister und ihre Schande, in Magnimar einen ihrer Feinde zu solch einem Schicksal verdammt zu haben, nagt seit Jahren an ihrer Seele. Sie möchte helfen, Rodericks Geist zur Ruhe zu legen, und hofft, selbst so ein wenig Frieden zu finden. Allerdings sorgt sie sich, dass der Geist ihren fehlenden Glauben spüren und ihr Zögern und fehlendes Selbstbewusstsein gegen sie einsetzen könnte. Daher behauptet sie den SC gegenüber, nur eine einfache Totengräberin und Friedhofshüterin zu sein, welche sich kaum einem Geist stellen könne. Sie erklärt aber auch, von ihrem Vorgänger ein paar machtvolle Gegenstände geerbt zu haben, welche sie den SC überlässt, sofern diese sich bereiterklärten, Rodericks Wrack zu untersuchen. Dabei handelt es sich um ihren eigenen *Stab: Leichte Wunden heilen* (13 Ladungen) und einen Seidenbeutel mit 6 Phiolen Heiliges Wasser. Sie warnt die SC, dass Roderick sehr gefährlich sein könnte, so er wirklich in seinem Haus spuke, und weist sie darauf hin, dass der *Stab* den untoten Geist verletzen könne, so wie er Lebende heilt. Sie erinnert die SC auch daran, dass diese in erster Linie das Wrack erkunden und nach Hinweisen suchen sollen, wie man den Geist zur Ruhe legen könnte, statt sich ihm direkt zu stellen. Die SC sollten nicht zögern, aus dem Gebäude zu fliehen, wenn die Lage zu riskant wird – es ist schließlich besser, zu fliehen, sich neu zu sammeln und es erneut zu versuchen, statt zu sterben!

A. Rodericks Wrack

Dieses zweigeschossige Gebäude wurde von einem Tischler und Architekten aus Magnimar geplant und aus einheimischen Pinienholz erbaut. Ursprünglich war es ein Beispiel für die harte Arbeit und den Einfallsreichtum, für den die Bewohner von Rodericksbucht bekannt sind, allerdings hat der Zahn der Zeit an dem vernachlässigten, unbewohnten Gebäude genagt, so dass es zusammengesackt und teilweise ins Wasser gerutscht ist. Moos wächst auf dem Dach und fleckenweise an den Wänden. Schwarzer Schimmel voller Feuchtigkeitsblasen bedeckt von beiden Seiten die Fenster, so dass man nicht hineinsehen kann.

Die meisten Bewohner von Rodericksbucht kümmern sich nicht um das Haus – nur wenn im Ort seltsame Dinge geschehen, kommt das Gespräch auf den Edlen Roderick und gibt man seinem umherspukenden Geist die Schuld. Die lokale Jugend kommt allerdings als Mutprobe hierher – schon seit langem gilt es als Beweis von Tapferkeit, in das Haus zu gehen und etwas von dort mitzunehmen. Zahlreiche Kinder sind schon im Rahmen eines Übergangsritus in das alternde Haus geschlichen, um eine angelaufene Gabel, ein von Schimmel überzogenes Buch oder einen verrotteten Teppich zu ergreifen und so zu beweisen, dass sie im Haus gewesen sind. Roderick ist aber nur aktiv, wenn etwas Rodericksbucht bedroht, so dass viele Jugendliche in seinem Haus nichts Bösartigeres als das allgegenwärtige Ungeziefer gesehen haben, welches dort haust.

Das Holzgebäude steht auf Pfeilern, die tief ins Erdreich getrieben wurden. Allerdings hat der Fluss im Laufe der Jahre leicht seinen Lauf verändert aufgrund von Überschwemmungen und sich näher an diese Grundpfeiler heranbewegt. Da das Haus leer steht, ist es ein Brutplatz für Ungeziefer und andere opportunistische Kreaturen. Der gefährlichste Bewohner von Rodericks Wrack ist aber der Geist des Edlen Roderick selbst. Roderick kann nicht ruhen, da er sich dem Städtchen gegenüber als Beschützer in der Pflicht sieht. Kommt es dort zu emotionsgeladenen Ereignissen, kehrt sein ruheloser Geist zurück.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

A1. Außenbereich (HG 1)

Nähert man sich dem Haus, erkennt man sofort, dass Rodericks Wrack wirklich eine Bruchbude ist. Das Haus neigt sich erkennbar in Richtung des Wassers und eine Ecke hängt eigentlich schon im Fluss. Die Bretter der Wände haben sich verzogen und von den Nägeln gelöst, so dass sie sich abschälen wie die Rinde eines alten Baumes. Die Vordertür hängt schief in den Angeln. Das Summen von Insekten, Knirschen der Äste der Bäume und Plätschern des Flusses erfüllt die feuchte Luft.

Kreaturen: Verschiedenste Arten kleiner Käfer schwirren und kriechen durch das hohe Gras; die größte Gefahr außerhalb des Hauses geht aber von zwei Blutmücken aus, welche unter der vorderen Veranda (Bereich **A2**) nisten. Sobald die hungrigen Kreaturen die SC hören oder riechen, schwärmen sie aus und greifen an. Jede Blutmücke greift dabei einen anderen Gegner an und hackt hungrig mit ihrem Saugrüssel auf ihr Ziel ein, um warmes Blut zu naschen. Die Kreaturen kämpfen, bis sie getötet wurden oder sie gesättigt sind.

BLUTMÜCKEN (2) **HG 1/2**
EP je **200**
TP je 5 (*MHB*, S. 33)

Schatz: Neben der ersten Stufe der vorderen Veranda liegt ein silbernes Medaillon (Wert 50 GM) im Matsch. Vor langer Zeit hat ein junger Mann es hier fallen lassen, als ihn bei der Mutprobe der Mut verließ und er panisch aus dem Familienzimmer (Bereich **A9**) floh. Im Medaillon befindet sich das Bild einer jungen Frau; es gehört Julit Freson (siehe Seite 29), der mittlerweile Befehlshaber der Miliz von Rodericksbucht ist.

Belohnung: Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) gegen SG 15 identifiziert man die dargestellte Frau als Carali Freson; Carali ist bereits verstorben, doch ihr Sohn, Julit, wäre für die Rückgabe des Medaillons überaus dankbar und würde die SC zu sich zum Abendessen einladen. Außerdem würden die SC für die Rückgabe 400 EP erhalten.

A2. Vordere Veranda (HG 1/4)

Die moosbedeckten Planken der Veranda sind mit Wasser vollgesogen und halb verrottet. Die Vordertür steht angelehnt.

Gefahr: Die nachgebenden Bretter knarren unheimlich unter den Füßen der SC, da das Holz sich an den Nägeln reibt. Jeder Mittelgroße SC, welcher die Veranda betritt, muss einen Reflexwurf gegen SG 11 ablegen; bei Misslingen bricht er durch eines der verrotteten Bretter. Die Planke bricht zudem auch noch in einem ungünstigen Winkel, so dass Fuß und Knöchel des fraglichen SC schmerzhaft verdreht werden – ein betroffener SC erleidet 1W6 Punkte Nichttödlichen Schaden und seine Bewegungsrate wird für 1 Stunde um 1,50 m reduziert (letzteres endet vorzeitig, sollte er magische Heilung erhalten). Sollte ein SC im Vorfeld die Bretter ins Auge fassen und einen erfolgreichen

Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 ablegen, erkennt er die Gefahr, so dass die SC nur vorsichtig treten und ausschließlich jene Bretter belasten müssen, die ihr Gewicht noch tragen, um dieser Gefahr zu entgehen.

Belohnung: Wenn die SC erstmals mit dieser eher geringen Gefahr zu tun bekommen, erhalten sie 100 EP.

A3. Hauptkorridor

In diesem 1,50 m breiten Flur riecht es nach Feuchtigkeit. Eine Treppe führt nach oben, hinter der Treppe macht der Gang einen scharfen Knick nach Norden.

Dieser Flur führt von der Vordertür aus nach Osten und biegt dann im rechten Winkel nach Norden ab. Die wacklige Treppe führt in den ersten Stock (Bereich **A10**). Unter der Treppe befindet sich ein kleiner Wandschrank mit zusammengebrochenen Regalen und fauligen Leinentüchern (Bereich **A3a**).

A4. Wohnzimmer (HG 1)

Aus diesem schimmligen Zimmer führen Türen im Norden und im Osten hinaus. Der Boden neigt sich nach Süden und die äußerste Zimmerecke liegt praktisch bereits im Fluss, der draußen vorbeifließt. Im Norden und Osten ist die Zimmerdecke aufgerissen, auch der Boden weist Löcher auf. In der nordwestlichen Ecke lehnt ein kleiner Schreibtisch mit heraushängenden Schubladen.

Roderick hat in diesem Zimmer Zeit mit seiner Familie verbracht, sich hier aber auch um geschäftliche Angelegenheiten gekümmert. In seinem Schreibtisch verwahrte er viele Unterlagen, wobei die wichtigsten oben im Kartenraum (Bereich **A17**) lagerten.

Kreaturen: Zwischen den Stelzen, auf denen das Haus steht, haust ein Dutzend Riesenschaben. Diese werden natürlich aufmerksam, wenn sich jemand im Haus über ihnen bewegt. Durch das Loch im Boden können die Schaben ins Haus gelangen, wobei sie die feuchte, dunkle Deckung darunter aber deutlich bevorzugen. Wenn die SC den Raum betreten, klettern zwei hundegroße Schaben aus dem Loch, um anzugreifen. Die geistlosen Insekten sind ausgehungert und kämpfen bis zum Tod.

RIESENSCHABEN (2) **HG 1/2**
EP je **200**
TP je 8 (*MHB II*, S. 219)

Schatz: In der Schublade des Schreibtisches befinden sich nur ein ausgetrocknetes Tintenfässchen und ein paar unbrauchbare Federkiele. An der Unterseite der Schublade klebt in einer Schimmelschicht ein Stück Papier. Es ist ausgefranst an den Rändern, als wären Teile abgerissen worden; es zeigt ein „X“ in der Mitte eines Waldes und die Buchstaben „SH“, kurz für „Steinhaus“. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Geographie) gegen SG 12 kann ein SC das Papier als Teil einer immer noch handelsüblichen Karte des nahen Flegelwaldes identifizieren. Alternativ können Bewohner von Rodericksbucht die Karte erkennen. Mehr zum Steinhaus findest du in Teil 3.

Entwicklung: Sollten die SC diesen Bereich länger als eine halbe Stunde verlassen, erwartet sie bei ihrer Rückkehr ein weiteres Paar Riesenschaben. Insgesamt leben 12 Riesenschaben unter dem Haus, welche hochkommen, bis alle getötet wurden. Du kannst die Anzahl der Schaben pro Begegnung variieren, allerdings sind es schreckhafte Kreaturen, welche meistens zu zweit unterwegs sind.

A5. Esszimmer (HG 1)

In der Nordwand des Raumes führen zwei Türen hinaus, dazu kommt eine weitere in der Westwand. Ein meisterlich gefertigter Tisch steht unter den von Schimmel überzogenen Fenstern der Süd- und der Südostwand. Sieht man von Schimmel und Moos ab, scheint der Esstisch im Vergleich zum Rest des Hauses in einem makellosen Zustand zu sein.

In diesem Raum nahmen die Rodericks ihre Mahlzeiten ein. Ihr Tisch stand unter den Doppelfenstern mit Ausblick auf den Fluss. Der Edle Roderick saß an einem Ende, seine Gemahlin Andella am anderen und zwischen ihnen ihre drei Kinder Jevon, Markela und Teschen auf einer langen Bank.

Den Tisch hat ein fähiger Schreiner gefertigt, der mit Roderick aus Magnimar gekommen war. Das Meisterwerk hat bisher den Unbillen der Zeit und der Elemente widerstanden. In der Ecke liegt ein edler, aber aufgequollener Geschirrschrank; er ist nach vorn gestürzt, so dass seine Rückwand nach oben zeigt. Der Schrank kann mit einem Stärkewurf gegen SG 10 aufgebrochen werden; alternativ kann er auch auf die Seite gedreht werden, sofern jemand 80 Pfd. stemmen kann.

Kreaturen: Wenn die SC den Raum betreten, strömen hunderte Spinnen unter den zerbrochenen Dielen hervor und greifen alle lebenden Kreaturen an.

SPINNENSCHWARM **HG 1**
EP 400
TP 9 (*MHB*, S. 244)

Schatz: Das meiste Geschirr und Porzellan in diesem Schrank ist zerbrochen, als er umfiel. Ein SC, der sich das Innere des Schrankes näher ansieht, stößt auf silberne Serviertabletts im Gesamtwert von 70 GM, eine silberne Kanne im Wert von 35 GM und sechs Kupferbecher im Gesamtwert von 15 GM.

A6. Hinterer Korridor (HG 2)

Eine Tür zum Raum unterhalb der Treppe ist vernagelt. Der Knauf ist abgebrochen und ein stählerner Dorn wurde in das frühere Schlüsselloch geschlagen.

Die Tür zum Wandschrank (Bereich **A6a**) wurde mit Brettern vernagelt und das Schloss sabotiert. Da das Holz aber teilweise verrottet ist, lässt es sich leichter aufbrechen (Härte 3, 6 TP, Gegenstand zerschmettern SG 13).

Spukerscheinung: Dieser Spuk entstand, als sich der Geist des Edlen Roderick hier erstmals manifestierte. Er repräsentiert die im kalten Wasser des Varisischen Golfes ertrinkende Familie. Nachdem er beinahe eine Gruppe Jugendlicher ertränkt hatte, die sich im Rahmen einer Mutprobe in das Haus gewagt hatten, haben Bewohner von Rodericksbucht den Wandschrank verrammelt, um weiteres Unglück zu verhindern.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

ERTRINKENDE FAMILIE **HG 2**

EP 600

CB Angekettete[ABR VII], anhaltende, langsame Spukerscheinung (1,50 m x 1,50 m Wandschrank)

Zauberstufe 2

Bemerken Wahrnehmung SG 15 (um Wasserrauschen hinter der Tür zu vernehmen)

TP 9; **Auslöser** Speziell (siehe unten); **Rücksetzer** 1 Tag

Effekt Öffnet eine Kreatur die Tür zum Wandschrank, löst dies den Spuk aus. Der Wandschrank scheint gänzlich mit Wasser gefüllt, welches sich belebt und herausströmt, um alle Kreaturen vor dem Wandschrank einzuhüllen; der Effekt manifestiert sich als *Wasserkugel*[EXP] für 2 Runden (REF, SG 14, keine Wirkung).

Zerstörung Wird der Geist des Edlen Roderick zur ewigen Ruhe gelegt, zerstört dies diese Spukerscheinung.

Schatz: Wenn der Spuk ausgelöst wird, schwemmt das Wasser alle Trümmer aus dem Schrank – darunter auch ein Paar *Federleichte Schuhe*[ARK].

A7. Hintere Veranda (HG 3)

Diese zerstörte Veranda hängt etwa 1,20 m schief über dem Boden. Dielenbretter fehlen und von dem einstigen Bootsanleger sind nur noch ein paar Pfosten und Bretter übrig.

Mittelgroße oder größere Kreaturen können die Veranda nicht gefahrlos betreten, da sie schief und nicht mehr mit dem Haus verbunden ist. Wer sich schneller als mit halber Bewegungsrate fortbewegt, riskiert einzubrechen (REF, SG 11, keine Wirkung). Am Südende riskiert man sogar einen Sturz in den Fluss.

Kreaturen: Unter der flussseitigen Veranda lauern zwei Riffklauen. Hören diese Schritte über sich, stoßen sie einen der verrotteten Tragpfeiler um; als Folge kippt die Veranda vollständig nach unten und stürzen Kreaturen darauf ins Wasser (REF, SG 12, keine Wirkung). Wer nicht zur Seite springen kann, landet im brusttiefen Wasser; dieser Sturz verursacht keinen Schaden. Allerdings versuchen die Riffklauen, ins Wasser gefallene SC zu packen und unter Wasser zu ziehen.

RIFFKLAUEN (2) **HG 1**

EP je **400**

TP je 13 (*MHB II*, S. 214)

A8. Küche (HG 2)

Ein widerlich süßlicher Geruch hängt in der ansonsten schalen Luft. Schimmel und Pilze wachsen an der Nordwand und ein zusammengebrochener Tisch liegt auf dem Boden. An der Westwand befinden sich eine Tür und ein steinerner Herd, dessen Tür leicht offensteht.

Kreaturen: Seit kurzem lebt ein Gartenschlick in diesem Raum, welcher sämtliches hier zuvor lebendes Ungeziefer bereits verputzt hat. Wenn die SC eintreten, ist der Schlick zwischen all den Pilzen und Schimmeln in der Nordhälfte des Raumes erst zu bemerken, wenn er zum Angriff übergeht.

GARTENSCHLICK **HG 2**

EP 600

TP 19 (*MHB III*, S. 100)

A9. Familienzimmer (HG 3)

Ein schimmliges Sofa steht an der Südwand dieses Raum. Vor den von Schimmel überzogenen Fenstern stehen einstmals bequeme Stühle.

Spukerscheinung: Roderick hat seine Familie vergöttert und so viel Zeit mit ihr verbracht, wie er konnte. Oft saßen sie in diesem Raum zusammen, um zu lesen und einfache Spiele zu spielen. Im Winter saß man unter Decken dicht zusammen auf dem Sofa und erzählte Geschichten.

GEISTERFAMILIE **HG 3**

EP 800

NB Spukerscheinung (4,50 m-Radius)

Zauberstufe 3

Bemerken Wahrnehmung SG 18 (um Kinderlachen zu hören)

TP 6; **Auslöser** Nähe; **Rücksetzer** 1 Stunde

Effekt Die SC erhalten eine Vision von Rodericks Familie. Ein Kind sitzt auf Rodericks Schoss und die beiden anderen auf dem Boden vor ihm, während er ihnen vorliest. Rodericks Gemahlin Andella sitzt auf einem Stuhl und näht. Wird die Spukerscheinung ausgelöst, wandelt sich die Szene zu einer Schreckensvision, da sich die Haut der Menschen in schattigen Flocken auflöst und die Knochen darunter freigelegt werden. Roderick wendet sich den SC zu, deutet anklagend auf sie und ruft röchelnd: „Verschwindet!“ Alle Kreaturen im Wirkungsbereich werden von *Furcht auslösen* betroffen (WIL, SG 12).

Zerstörung Dieser Spuk besteht fort, solange der Geist des Edlen Roderick besteht.

A10. Oberer Korridor

Zwei Treppen führen nach unten ins Erdgeschoss (nach Bereich **A3** und **A6**). Nach Norden, Westen und Süden gehen jeweils zwei Türen ab; in der Ostwand befindet sich eine halb offenstehende Tür.

A11. Schlafzimmer des Hausherrn (HG 9)

Eine verschimmelte Matratze liegt in einem zusammengesackten Holzrahmen zwischen zusammengebrochenen Nachttischchen. Die Schubladen eines Schrankes in der Nordwestecke wurden herausgerissen und ihr Inhalt – schimmelverkrustete und von Tieren angefressene Kleidungsstücke - über den Boden verteilt. Neben einer langen, schmalen, umgestürzten Holztruhe wurde ein Loch in den Boden gehackt.

Dies war einst Rodericks und Andellas Schlafzimmer. Mittlerweile haben Tiere die Bettwäsche zerlegt und nur besudelte Stofffetzen hinterlassen. Neben Kleidungsstücken findet man nichts im oder nahe dem Schrank. Die meisten interessanten Dinge wurden längst weggeschleppt. Die letzte Besucherin des Hauses war Corstella Rostrata, welche den mächtigsten Gegenstand gefunden hat, den der Edle Roderick zu Lebzeiten besessen hatte – das inaktive *Schwert des Hochmutes*.

Kreaturen: Wenn die SC erstmals diesen Raum betreten, manifestiert sich der Edle Roderick vor ihnen – siehe **Ereignis 8** auf Seite 22.

Schatz: Die Holztruhe enthielt früher das Schwert. Sie ist eine Meisterarbeit und innen mit Blei ausgekleidet. Am Deckel ist eine Plakette befestigt, in welche das Wort „Baraket“ eingraviert ist. Die Truhe verfügt über zwei komplexe Schlösser (Mechanismus ausschalten, SG 30), die einrasten, wenn der Deckel geschlossen wird. Corstela fand das Behältnis unter den Dielen des Schlafzimmers versteckt und hatte ziemliche Mühe mit den Schlössern; der Anblick von *Baraket* überwältigte sie dann derart, dass sie nicht die Schlüssel bemerkte, welche mit klebrigem Harz im Deckel angebracht waren. Diese Schlüssel sind Duplikate jener, die Roderick stets mit sich geführt hatte, und können zum Öffnen und Schließen der Truhe verwendet werden. Die hochwertige Truhe besitzt einen Verkaufswert von 350 GM. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Geschichte) gegen SG 25 erinnert sich ein SC, dass „Baraket“ der Name des legendären *Schwertes des Hochmutes* ist.

A12. Kinderzimmer (HG 4)

Die Überreste einer aus Weidenästen geflochtenen Wiege lehnen an der Wand zwischen zwei zerbrochenen Fenstern. In der Ecke steht ein Tischchen in ähnlichem Zustand.

Dies war das Zimmer des jüngsten Kindes des Rodericks. Wie das restliche Haus steht es seit dem Tod der Familie verlassen.

Kreaturen: Während Rodericks Geist im Haus und in Rodericksbucht umgeht, hat die Stärke seiner Trauer und Rastlosigkeit auch andere Untote angelockt. Einer dieser Untoten ist ein Dachbodenflüsterer, welcher aber nicht aus dem Tod eines der Kinder hervorgegangen ist,

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

da diese geliebt und umsorgt gewesen waren. Stattdessen kam er einige Monate nach dem Tod der Familie aus dem Städtchen ins Haus.

Der Dachbodenflüsterer trägt die zerlumpten Reste eines Hasenkostümes, wobei sein Hundeschädel aus dem kapuzenartigen Kopf des zerstörten Kostüms hervorragt. Um den Hals trägt er eine Kette aus mit Buchstaben beschrifteten Holzklötzchen. Die unheimliche Kreatur zieht zudem an einem schmutzigen, verknoteten Seil eine Holzente mit Rädern hinter sich her.

Wenn die SC eintreten, hat sich der Dachbodenflüsterer hinter der Wiege versteckt. Er greift an, wenn die SC sich der Wiege nähern, aktiviert dann seine Aura des Schluchzens und setzt seine Fähigkeit Atem rauben gegen dasselbe Ziel ein, um es kampfunfähig zu machen. Der Dachbodenflüsterer kämpft verspielt bis zur Zerstörung; er verfolgt Fliehende nicht über die Türschwelle hinweg.

DACHBODENFLÜSTERER **HG 4**
EP 1.200
TP 45 (*MHB II*, S. 49)

A13. Arbeitszimmer (HG 2)

Ein einfacher Schreibtisch steht an der Nordwand. Ein paar Bretter der Wandverkleidung haben sich gelöst und liegen draußen auf dem Boden. In der Mitte des Raumes hat sich eine schimmlige Pfütze ausgebreitet und von einem Riss in der Decke aus breitet sich Feuchtigkeit aus.

Kreaturen: Nachdem einige der Riesenschaben, die das Haus befallen haben, gestorben waren, erhoben sie sich wieder als untote Exoskelette. Drei dieser Kreaturen klammern sich hier an die Wände und greifen eintretende SC an.

RIESENSCHABEN-EXOSKELETT (3) **HG 1/2**
EP je **200**
TP je 12 (*MHB VI*, S. 94)

A14. Kinderzimmer (HG 2)

An der Südwand dieses Raumes liegen die Reste eines zerfallenen Etagenbettes. Eine Holztruhe mit Spielzeug wurde umgeworfen, so dass sich schimmlige Stofftiere, Holzklötze und anderes Spielzeug über den Boden ergossen haben.

Dies war das Zimmer der beiden älteren Kinder des Edlen Roderick.

Kreaturen: Wie die untoten Schaben in Bereich **A13**, wurden auch einige der im Haus lebenden Riesentausendfüßler als Untote wiederbelebt. Diese Tausendfüßler-Exoskelette winden sich durch die Trümmer des Bettes. Wenn die SC eintreten, gehen die Untoten zum Angriff über.

RIESENTAUSENDFÜSSLER-EXOSKELETT (3) **HG 1/2**
EP je **200**
Riesentausendfüßler-Exoskelette (*MHB*, S. 247, *MHB VI*, S. 94)
NB Mittelgroßer Untoter
INI +2; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG
RK 14, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 12 (+2 GE, +2 Natürlich)
TP je 11 (2W8+3)
REF +2, **WIL** +3, **ZÄH** +0
Immunitäten wie Untote; **SR** 5/Wuchtschaden

ANGRIFF
Bewegungsrate 12 m, Klettern 12 m
Nahkampf Biss +1 (1W6)

SPIELWERTE
ST 11, **GE** 15, **KO** —, **IN** —, **WE** 10, **CH** 10
GAB +1; **KMB** +1; **KMV** 13 (kann nicht zu Fall gebracht werden)
Talente Abhärtung[B]
Fertigkeiten Klettern +8
Besondere Eigenschaften Aufplatzen (SG 11)

A15. Empfangszimmer (HG 2)

Das Leder der beiden hohen Lehnstühle in diesem Raum scheint noch weitestgehend intakt, allerdings liegt die Polsterung über den Boden verstreut unter ihnen. Auch Glasscherben bedecken den Boden. Ein niedriger Tisch liegt auf der Seite neben den Schubladen eines Schränkchens. Der Luftzug durch das zerbrochene Fenster lässt die verschimmelten Vorhänge wehen. An der Wand hängt schief das Gemälde eines Segelschiffes auf dem Meer, jedoch zieht sich ein langer Riss durch die Leinwand.

Wenn der Edle Roderick nicht bei der Arbeit war oder sich um seine Familie kümmerte, ruhte er sich in diesem Raum bei einem Becher Wein aus, während er in einem der Stühle saß und auf den Fluss hinausblickte oder die Bilder an den Wänden bewunderte und von einem anderen Leben träumte, in dem er als Kommandant eine Armada befehligte oder als Admiral in der Marine einer mächtigen Nation diente. Er empfing auch immer wieder Besucher hier, mit denen er wichtige Dinge besprach. Irgendwie meinte er, in diesem Raum klarer denken zu können, so dass er oft auch nur in seinem bequemen Lederstuhl saß und Probleme durchdachte.

Kreaturen: Viele Jugendliche, die im Rahmen ihrer Mutproben in Rodericks Wrack die Nacht verbringen, haben den Bewohner dieses Raumes bereits mit dem Geist des Hausherrn verwechselt. Ähnlich wie der Dachbodenflüsterer wurde aber auch ein Poltergeist von den hiesigen spirituellen Energien ins Haus gelockt; obwohl er im ganzen Haus umgehen könnte, hält er sich meistens in diesem Raum auf. Er beobachtet Eindringlinge zunächst und wartet, bis sie sich entspannen und in ihrer Achtsamkeit nachlassen, ehe er angreift. Der Poltergeist spürt den seltsamen Drang, diesen Raum beschützen zu müssen, und greift an, sobald sich jemand länger als 5 Minuten hier aufhält oder sich auf einem der Lederstühle niederlässt. Zunächst setzt er seine Fähigkeit Furchtsäer ein, um Eindringlinge hinauszujagen. Gelingt dies nicht, schleudert er Trümmer wie z.B. Tischbeine, Glasscherben oder das Bild an der Wand nach ihnen. Sollte ein SC weniger als 75 Pfund wiegen, versucht der Poltergeist, ihn durch das Fenster zu werfen (3,60 m-Sturz, 1W6 Punkte Sturzschaden, 1W4 Punkte Stichschaden durch Scherben).

POLTERGEIST **HG 2**
EP 600
TP 16 (*MHB II*, S. 190)

Schatz: Der Edle Roderick besaß eine edle Kristallkaraffe, in der er Whiskey oder Rum verwahrte, allerdings hat der Poltergeist sie längst zerstört. Der Kristallstöpsel der Karaffe hat allerdings überlebt, ist aber unter einen der Lederstühle gerollt (Wert 95 GM; Wahrnehmung SG 20).

A16. Nähzimmer (HG 3)

Durchhängende Regale, die sich zum Teil aus ihren Verankerungen gelöst haben, ziehen sich an den Wänden dieses Raumes entlang. Auf den Regalböden liegen Garn- und Fadenspulen, Schachteln mit Nadeln, modrige Stoffstücke, verschimmelte Tuchballen und diverse Scheren. Auf einem Arbeitstisch an der Nordwand liegt eine runde Schachtel mit verdrecktem Garn und in der Ecke lehnt schief eine Kleiderpuppe.

Die Gemahlin des Edlen Roderick war eine fleißige Schneiderin und in der Region wohlbekannt für ihre Schnittmuster und die Haltbarkeit ihrer Arbeiten. In diesem Raum verbrachte sie Stunden mit der Arbeit an Kleidungsstücken, die sie im Ort und sogar überregional verkaufte. Zu Festtagen machte sie Überstunden, um die Nachfrage an Festtagskleidern und -anzügen decken zu können. In den Anfangstagen von Rodericksbucht verfügte jeder Einwohner über wenigstens ein Kleidungsstück, das von Andella liebevoll gefertigt worden war.

Spukerscheinung: Vielleicht ist der Spuk in diesem Raum ein Nachhall ihrer harten Arbeit und ihres Fleißes, vielleicht ist er aus Andellas Frust über ihren Tod entsprungen, jedenfalls sucht ein Splitter ihres Geistes diesen Raum heim, der einst ihr ganzer Stolz gewesen ist.

AUFBRAUSENDE SCHNEIDERIN **HG 3**
EP 800
CB Anhaltende Spukerscheinung (6 m-Radius)
Zauberstufe 4
Bemerken Wahrnehmung SG 15 (um leises Schluchzen zu hören und zu bemerken, dass die Gegenstände im Raum vibrieren)
TP 18; **Auslöser** Auslöser; **Rücksetzer** 1 Tag
Effekt Wird dieser Spuk ausgelöst, erwachen die Gegenstände im Raum zum Leben und fliegen chaotisch umher, wobei sie nach jedem im Wirkungsbereich schlagen und ihn zu verstricken versuchen. Nähnadeln rasen im Geschwader umher und Scheren schlagen gefährlich um sich. Stoffstreifen wickeln sich um Köpfe und Fäden und Garne bilden stetig wachsende Netze. Kreaturen im Wirkungsbereich erleiden 2W4 Punkte Hieb- und Stichschaden für 4 Runden, solange sie den Wirkungsbereich nicht verlassen. Ferner muss jeder Kreatur im Wirkungsbereich ein Reflexwurf gegen SG 16 gelingen; bei einem Fehlschlag erhält sie entweder den Zustand Blind oder Verstrickt (bestimme dies zufällig mit einer Wahrscheinlichkeit von jeweils 50%) aufgrund der Stoffstreifen und Fäden, die um sie herumwirbeln.
Zerstörung Findet der Edle Roderick seine Ruhe, verblasst auch diese Spukerscheinung.

Schatz: Die Garnschachtel besitzt einen doppelten Boden (Wahrnehmung, SG 20); in dem Geheimfach liegen neun Goldbarren (Wert je 200 GM).

A17. Kartenzimmer (HG 9)

Farbig nicht zu den sonstigen, schimmelüberzogenen Wänden passende Rechtecke deuten an, dass früher viele Rahmen an den Wänden gehangen haben. Zwischen den Trümmern eines Schreibtisches liegen Stifte und Pinsel, sowie ein Tintenfässchen mit silbernem Deckel.

Der Edle Roderick war nicht nur ein mutiger Mann gewesen, der Siedler zu neuen Weiden geführt und als Freibeuter Piraten auf dem Varisischen Golf bekämpft hatte, sondern auch ein fähiger Kartograf. Er hat zahlreiche Karten des Golfes und der in ihn mündenden Flüsse gezeichnet, deren Kopien auch heute noch gehandelt werden. Sollten die SC nach den Originalen suchen, werden sie hier nichts finden, da der Hafengouverneur kurz nach Rodericks Tod die bekannterweise besten Karten der Bucht und ihrer Umgebung zusammen mit den übrigen geholt hat. Diese Karten ruhen nun in den Archiven des Rathauses, wie ein Fertigkeitswurf für Wissen (Geschichte oder Lokales) gegen SG 15 oder auch Audrahni verraten kann.

Kreaturen: Der Geist des Edlen Roderick manifestiert sich, wenn die SC zum ersten Mal diesen Raum betreten – siehe **Ereignis 8**.

Ereignis 8: Der Geist des Edlen Roderick (HG 9)

Der Geist des Edlen Roderick wird nur aktiv, wenn der Ort bedroht wird. Er möchte Leute von hinreichender Macht darüber in Kenntnis setzen, dass das Artefakt *Baraket* nicht mehr in seinem thassilonischen Gewölbe im Flegelwald ruht, sondern jene beeinflussen könnte, welche Rodericksbucht Übel wollen. Ebenso möchte er mitteilen, dass das Städtchen von bösen Mächten aus dem Hohlberg bedroht wird und dass diese finsteren Einflüsse drei verschiedene Banden zu einem brutalen Konflikt auf den Straßen antreiben. Der Geist kann sich zwar überall in Rodericks Wrack manifestieren, ruht aber in der Regel körperlos im Wasser und Schlamm unter dem verrotteten Anleger, wo vor langer Zeit seine Leiche angetrieben wurde und wieder versunken ist. Da der Geist immer lange ruht und in seiner eigenen Vergangenheit gefangen ist, versteht er nicht wirklich, wie viel Zeit seit seinem Tod vergangen ist. Entsprechend ist er in einer Schleife aus Tragödie und Verlust gefangen.

Beachte, dass der Geist zwar ein mächtiger Gegner ist, aber Eindringlinge in sein Haus nicht töten will. Rodericks ruheloser Geist ist extrem emotional, aber nicht böse oder sonderlich gewalttätig. Wird er von Eindringlingen belästigt, genervt oder frustriert, versucht er, sie zu verjagen, statt sie zu verletzen, außer die Eindringlinge zeigen dem Heim seiner Familie keinen Respekt oder kommen aus scheinbaren egoistischen oder bösen Gründen. In diesen Fällen ist der Geist unnachgiebig, wird aber wahrscheinlich immer noch niemanden töten.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Die SC sollten dem Geist bei der Erkundung des Hauses wenigstens zwei Mal begegnen. Er manifestiert sich am wahrscheinlichsten, wenn die SC das Schlafzimmer (Bereich **A11**) oder den Kartenraum (Bereich **A17**) betreten, wobei du dies nach Belieben ändern kannst.

Erste Begegnung: Wenn die SC dem Edlen Roderick erstmals begegnen, ist der ruhelose Geist noch verwirrt und erzürnt, dass schon wieder jemand sein Zuhause durchstöbert. Er möchte doch nur sein Leben bewahren, mit seinen imaginären Kindern spielen und seiner ebenso imaginären Gemahlin süße Worte zuflüstern. Dringt jemand in diese Selbsttäuschung ein, rüttelt dies an Rodericks fragilem Geisteszustand und schlägt er um sich, um diese Stimmen zum Schweigen zu bringen und jene auszuschalten, welche seine Wahrnehmung der Realität bedrohen.

In unheimlicher Verhöhnung der Schwerkraft zieht sich Roderick durchnässt und aufgequollen aus den Bodendielen und spricht mit hohler Stimme.

„Die Bucht. Das Steinhaus im Wald. Die Handschuhe. Rettet sie. Meine Karte. Der Schlüssel."

Sollten die SC Roderick Fragen stellen, so wiederholt er seine Worte nur, wird aber jedes Mal etwas frustrierter und zorniger. In dieser ersten Manifestation ist Roderick völlig unzugänglich und zerfließt nach ein paar Runden.

Zweite Begegnung: Bei der zweiten Begegnung mit den SC ist Rodericks Verstand um einiges klarer und hat der Geist erkannt, dass die SC vielleicht gekommen sind, um zu helfen. Wenn er sich manifestiert, sagte er müde und schleppend das Folgende:

„Meine Karte. Sie haben meine Karte mitgenommen. Sie enthält den Schlüssel. Für das Gewölbe. *Baraket* wird sie unter Kontrolle bekommen. Es wird euch alle kontrollieren! Ich hätte die Handschuhe nehmen sollen, doch ich bin geflohen. Ich war ein Feigling. Ihr müsst tapfer sein. Ihr müsst bestehen, wo ich versagte. Das Gewölbe. Sie liegen immer noch im Gewölbe. Ihr müsst meine Bucht retten. Rettet. Meine. Bucht."

Der Edle Roderick versucht nicht, die SC zu verschrecken oder ihnen Schaden zuzufügen, wenn er sich dieses Mal manifestiert, allerdings verteidigt er sich, sollte er angegriffen werden. Er wiederholt seine Worte mehrfach und nennt die SC wenigstens ein Mal „Helden der Bucht", ehe er wieder im Boden verschwindet.

Du kannst den Geist alternativ auch lange genug bleiben lassen für ein kurzes Gespräch, bei dem er ein paar Fragen nach bestem Willen beantwortet. Leider sind seine Antworten aber zu verwirrt, kryptisch oder einfach zu kurz, um genaue Einzelheiten weiterzugeben. Sie sollten die SC aber bestärken, seine Karte zu suchen und nach „einem Steinhaus im Wald" Ausschau zu halten.

Die rätselhaften und verwirrten Worte des Geistes beziehen sich auf eine große Gefahr für Rodericksbucht und Varisia selbst. „Das Steinhaus im Wald" bezieht sich auf den Flegelwald, das Steinhaus und Alaznists Rüstkammer darunter, während „Meine Karte" die SC auffordern soll, die Hinweise auf der Karte im Stadtarchiv zu suchen, die zum Betreten des Gewölbes nötig sind. Sprechen die SC mit Audrahni darüber erinnert dies die ernste Elfe daran, dass Aurek Roderick ein fähiger Kartograf gewesen war, dessen Karten der Region nun im Rathaus zu finden sind (alternativ kann sich dies ein SC mit einem Fertigkeitswurf für Wissen [Geschichte oder Lokales] gegen SG 15 ins Gedächtnis rufen).

Besuchen die SC das Rathaus, um Rodericks Karte zu inspizieren, stoßen sie auf einer Erhöhung im Flegelwald ein paar Kilometer südöstlich von Rodericksbucht auf einen kleinen Stern mit sieben Spitzen – die Sihedronrune. Diese Markierung zeigt den genauen Ort des Gewölbes, in dem Roderick das *Schwert des Hochmutes* gefunden hat. Er hat auch die Kombination der Runen in die Spitzen des Sihedrons eingezeichnet, die zum Öffnen der Gewölbetür (siehe Bereich **F14**) erforderlich ist. Diese Runen sind mit den sieben Todsünden assoziiert, wie jeder Gelehrte zu Thassilon sicher ahnt, allerdings ist ihre Ausrichtung ungewöhnlich, da jede in eine andere und unübliche Richtung rotiert wurde. Bringt man die Symbole auf der Gewölbetür in Bereich **F14** in dieselben Ausrichtungen, öffnet dies die Tür. Man gestattet den SC nicht, die Karte mitzunehmen – sie können sich aber eine Kopie der Kombination anfertigen.

Weitere Begegnungen: Sollten die SC die Hinweise nicht entziffern können, so lasst den Edlen Roderick bei späteren Begegnungen klarer auftreten. Letztendlich sollten die SC aber motiviert werden, das thassilonische Gewölbe im Flegelwald aufzusuchen und dort nach weiteren Antworten zu suchen. Notfalls kann Audrahni die Hinweise für die SC interpretieren und zusammensetzen.

DER EDLE AUREK RODERICK **HG 9**

EP 6.400

Menschlicher Geister-Schurke 5/Waldläufer 3 (*MHB*, S. 122)

CN Mittelgroßer Untoter (Körperlos, Mensch, Verbesserter Humanoider)

INI +7; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +19

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 19, auf dem Falschen Fuß 15 (+5 Ablenkung, +1 Ausweichen, +3 GE)

TP 94 (8 TW; 5W8+3W10+51)

REF +10, **WIL** +2, **ZÄH** +9

Immunitäten wie Untote;

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallengespür +1, Körperlos, Reflexbewegung, Resistenz gegen Fokussieren +4, Wiederkehr

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 9 m (perfekt)

Nahkampf Verderbende Berührung +9 (9W6)

Besondere Angriffe Erzfeind (Menschen +2), Hinterhältiger Angriff +3W6, Kampfstil (Kampf mit zwei Waffen), Unheimliches Stöhnen (SG 19)

TAKTIK

Im Kampf Sollten die SC Roderick angreifen, setzt er seine Fähigkeit Letzter Atemzug gegen den größten und stärksten SC oder den ein, der sich im Wrack als am aggressivsten gezeigt hat. Danach setzt er

diese Fähigkeit gegen die übrigen SC ein, bis der erste bewusstlos wird. Sollten die SC diesem Angriff widerstehen oder ihm ernsthaften Schaden zufügen können, setzt er sein Unheimliches Stöhnen ein, um sie zur Flucht zu zwingen. Sobald ein SC bewusstlos wird oder die SC fliehen, zieht er selbst sich durch den Boden in den Schlamm unter dem Haus zurück, bis ihn wieder etwas weckt, und hofft, dass die Eindringlinge nach seinem Angriff aus dem Haus fliehen. Roderick will niemanden verletzen und setzt seine Verderbende Berührung selbst dann nicht ein, wenn die SC ihm Schaden zufügen sollten.

Moral Roderick will nur die SC als Beschützer der Bucht rekrutieren, wie oben beschrieben.

SPIELWERTE

ST —, **GE** 16, **KO** —, **IN** 14, **WE** 10, **CH** 20

GAB +6; **KMB** +9; **KMV** 25

Talente Abhärtung, Ausdauer, Ausweichen, Fertigkeitsfokus (Beruf [Seefahrer]), Fertigkeitsfokus (Mechanismus ausschalten), Kampf mit zwei Waffen, Verbesserte Initiative, Verteidigung mit zwei Waffen, Waffenfinesse, Waffenfokus (Rapier)

Fertigkeiten Akrobatik +14, Beruf (Seefahrer) +14, Bluffen +16, Diplomatie +16, Fliegen +11, Handwerk (Kartenzeichnen) +11, Heimlichkeit +11, Klettern +14, Mechanismus ausschalten +17, Motiv erkennen +7, Schwimmen +9, Überlebenskunst +6, Wahrnehmung +19, Wissen (Lokales) +9, Wissen (Natur) +9

Sprachen Elfisch, Gemeinsprache, Varisisch

Besondere Eigenschaften Bevorzugtes Gelände (Wasser +2), Fallen finden +2, Schurkentricks (Schurkenfinesse, Waffentraining), Spuren lesen +1, Tierempathie +8

BESONDERE FÄHIGKEITEN

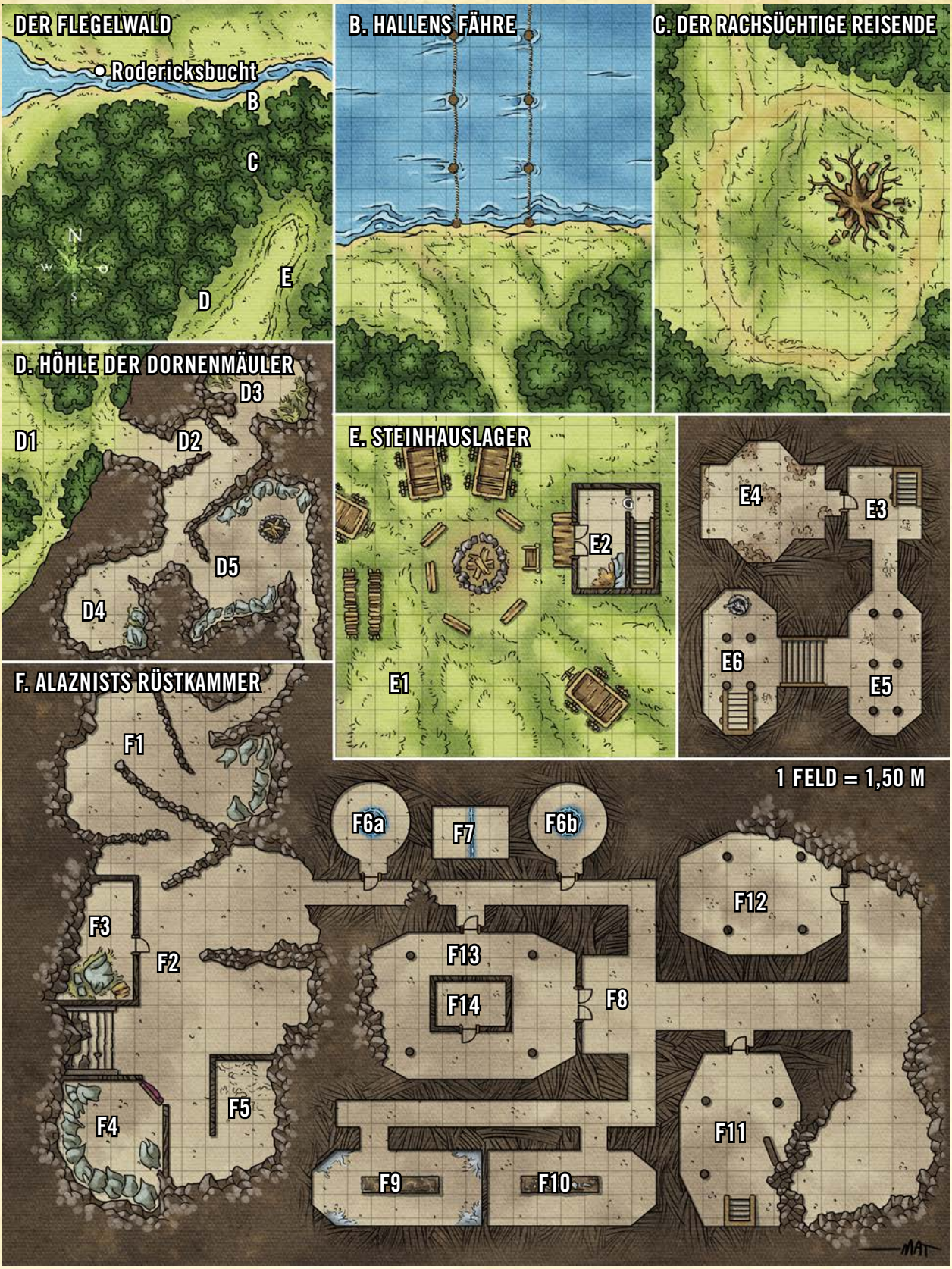
Letzter Atemzug (ÜF) Roderick ertrank im Varisischen Golf. Mit dieser besonderen Fähigkeit kann sein Geist bei seinen Zielen sein eigenes Ableben nachstellen und sie zwingen, seinen Schmerz und Verlust zu erfahren. Die Reichweite beträgt 9 m. Einem Ziel steht ein Zähigkeitswurf gegen SG 16 zu; unabhängig vom Ausgang ist es danach gegen weitere Anwendungen dieser Fähigkeit für 24 Stunden immun. Misslingt einem Ziel der Rettungswurf, erhält es für 1 Runde den Zustand Wankend, während sich seine Lungen mit Wasser füllen. In der Folgerunde muss das Ziel einen weiteren Zähigkeitswurf gegen denselben SG ablegen; bei Misslingen kann es 1 Runde lang nur eine einzelne Bewegungsaktion ausführen. In der dritten Runde erfolgt ein dritter Zähigkeitswurf; misslingt auch dieser, erhält das Ziel den Zustand Bewusstlos und 2W6 Schadenspunkte. Dieser Schaden kann das Ziel aber nie unter 0 TP reduzieren. Diese Fähigkeit wirkt nur bei lebenden Kreaturen, welche Luft atmen müssen. Luft anhalten hilft nicht gegen den Effekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Belohnung: Sobald die SC die Existenz und Position der im Flegelwald verborgenen thassilonischen Ruinen entdecken und den Code der Gewölbetür entziffern, erhalten sie 1.600 EP.

Sollten die SC die Herausforderung des Geistes akzeptieren und dem Edlen Roderick mitteilen, dass sie helfen werden, erhalten sie dafür 2 Siegpunkte.

Sollte es den SC gelingen, den Geist zu besiegen, erhalten sie dafür keine Erfahrungspunkte (auch nicht, wenn sie fliehen oder von ihm überwältigt werden). Nur wenn sie ihn zur Ruhe legen, verdienen sie sich die 6.400 EP für den Sieg. Wie dies erreicht werden kann, findest du im „Abschluss des Abenteuers“.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium



TEIL 3: IN DEN FLEGELWALD

Dem Geist des Edlen Roderick fällt es schwer, zu den Lebenden zu sprechen. Bei ihrer Erkundung von Rodericks Wrack sollten die SC aber erkennen, dass er nur Rodericksbucht beschützen will. Etwas an den aktuellen Ereignissen hat den rastlosen Geist in noch größere Unruhe versetzt – die beste Spur, die die SC besitzen, führt sie nach Süden in den Flegelwald. Egal ob sie Rodericks Karte mit dem markierten thassilonischen Gewölbe gefunden oder von entführten Zwergen gehört haben, die SC sollten hinreichend motiviert sein, im Flegelwald der Sache auf den Grund zu gehen. Der Hauptfokus dieses Teils des 1. Kapitels liegt auf Alaznists Gewölbe, allerdings bekommen es die SC unterwegs mit noch anderen Gefahren zu tun.

Rodericksbucht liegt am Nordufer des Chavali, während der Flegelwald bis ans Südufer heranreicht. Der Chavali ist in diesem Bereich etwa 300 Meter breit, weshalb Schwimmen wohl nicht die beste Option darstellt. Die SC können sich für 2 GM mit einem Boot übersetzen lassen oder knapp siebeneinhalb Kilometer flussaufwärts wandern, wo sich eine Brücke im Bau befindet und ein Einheimischer für nur ein paar Kupfermünzen einen Fährdienst anbietet. Sollten die SC diese kostengünstigere Route wählen, so mach mit Begegnungsbereich **B** weiter.

Die Suche nach dem Gewölbe

Als der Edle Roderick die Region und das Hinterland von Rodericksbucht erkundete, stieß er auf eines von Alaznists vielen Gewölben. Obwohl er es nur ein Mal betrat, fand er dort das *Schwert des Hochmutes*. Dank Hartnäckigkeit und Glück stieß Roderick auf die Methode zum Öffnen des Gewölbes. Später markierte er das Gewölbe auf einer seiner Karten und notierte dort auch die Kombination für die Tür; diese Karte befindet sich mittlerweile im Rathaus. Rodericks Geist will anderen vermitteln, dass von den uralten thassilonischen Ruinen der Höllensturmnadel unter der Rodericksbucht Gefahr für den Ort und ganz Varisia ausgeht! Er kann dies aber nicht direkt mitteilen, sondern setzt die SC auf den Weg, den er selbst beschritten hat. Es gibt zwei Wege in das thassilonische Gewölbe: Der eine führt durch den Bau des Goblinstammes der Dornenmäuler (Bereich **D**), der andere durch die oberirdischen Reste der Ruine, welche die Straßenwächter als Lagerplatz verwenden (Bereich **E**).

Jeder Weg führt in das Gewölbe, welchen die SC wählen, liegt an ihnen.

B. Hallens Fähre

Knapp siebeneinhalb Kilometer flussaufwärts wird der Chavali auf einer kurzen Strecke relativ seicht. Eine Doppelreihe ungleicher Holzpfeiler ragt hier aus dem Wasser. Eigentlich sollte hier eine Brücke erreichtet werden, die an die nach Süden am Rand des Flegelwaldes entlangführende Straße anknüpfen sollte. Seit Einschlagen der Pfeiler ruht das Projekt aber. Die Einheimischen wollen die Anbindung an die Straße aber nicht aufgeben, so dass eine Bewohnerin der Bucht einen Fährdienst eingerichtet hat – zwischen den Brückenpfeilern sind Seile gespannt, an denen eine Barke entlangfährt.

Kreaturen: Hallen Rosker (N Alte Menschliche Bürgerliche 4) aus Rodericksbucht bietet hier schon seit einigen Jahren Fährdienste an. Während ihrer Jugend hat sie hart auf einem lokalen Bauernhof gearbeitet; mittlerweile fällt ihr das Gehen schwer, jedoch verfügt ihr Oberkörper über genug Stärke, um die kleine Barke an den Seilen zwischen den Pfeilern entlangzuziehen. Die Seile verlaufen durch Eisenringe, die an den Pfeilern befestigt wurden, so dass Hallen sie auf den Flussboden senken kann, damit sich andere Boote und Wasserfahrzeuge nicht darin verfangen während sie gerade nicht in Gebrauch sind.

Hallen Rosker verlangt 4 KM pro Überfahrt – wenig, aber sie braucht nicht viel zum Leben. Sollten die SC ihr mitteilen, dass sie über den Fluss wollen, um nach den vermissten Zwergen oder den vermissten Wachen zu suchen, verzichtet sie gänzlich auf die Gebühr. Sie lebt in einer kleinen Hütte am Nordufer und braucht fast eine Stunde, um von dort zu ihrer Barke zu gelangen. Sollten die SC tagsüber an der Fähre ankommen, sitzt Hallen in einem bequemen Stuhl am Ufer, den Kolton ihr aus dem Ort hergetragen hat. Ihre kleine Barke ist an einem kleinen Anleger vertäut.

Hallen ist gesprächig und redet eine Menge, während sie die SC über den Fluss bringt. Sie ist auch sehr neugierig und teilt den SC die lokalen Gerüchte mit. Sofern die SC sie nicht um Stillschweigen bitten, erzählt sie später ihren Bekannten im Ort, was sie von den SC erfährt – abhängig davon, wie die SC mit dieser Situation umgehen, mag es sein, dass es sie später heimsucht, abhängig davon, mit wem sie sich angefreundet haben.

Trotz Hallens Geschwätzigkeit können die SC im Gegenzug auch von ihr Informationen erfahren. Sollte sie erfahren, dass die SC nach dem entführten Zwergen suchen, berichtet sie ihnen, dass es im Flegelwald Räuber, Goblins und Monster gibt. „Ihr habt die freie Wahl, was am schlimmsten ist davon. Die Räuber lassen die Leute wenigstens meistens am Leben. Bei Goblins ist das nie sicher und die Monster… naja… das kann so und so enden."

Ereignis 9. Die Straßenwächter (HG 5)

Hallen benötigt eine gute Stunde, um von ihrer Hütte zum Flussufer zu kommen. Über den Fluss schafft sie ihre Barke dagegen binnen 10 Minuten. Als sich die Barke dem Südufer nähert, flucht die Schifferin leise, treten doch gerade zwei lächelnde Männer und eine schlanke Frau aus dem Wald. Letztere wirft beiläufig eine Münze in die Luft und fängt sie wieder auf. „Straßenwächter", murmelt Hallen. „Gebt ihnen, was sie wollen, und sie lassen euch ziehen. Die Frau ist Viega Vancaskerkin. Die ist recht übel, gebt ihr keinen Grund wütend zu werden."

Kreaturen: Die dreiköpfige Gruppe der Straßenwächter besteht aus zwei Räubern und ihrer Anführerin, einer listigen Kriminellen namens Viega Vancaskerkin. Das ist nicht ihr Geburtsname, welchen sie nie nennt. Viega verließ ihr Zuhause, nachdem ihre Mutter ihren Vater wegen ihres Onkels verlassen hatte. Sie ist zwar nicht die Anführerin der Bande selbst, wartet aber nur auf den Tag, an dem sie das Sagen haben wird. Die aktuelle Räuberhauptfrau ist eine alte Mystikerin namens Schwarzdrossel; obwohl Viega gern selbst Räuberhauptfrau wäre, ist sie keine Mörderin, sondern wartet lieber ab, dass die Natur ihren Gang nimmt. Leider tut Schwarzdrossel ihr nicht den Gefallen, friedlich im Schlaf zu sterben. Viega wird daher

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

langsam ungeduldig; gegen Schwarzdrossels Wunsch hat sie daher Weisung gegeben, in Rodericksbucht für Unruhe zu sorgen. Außerdem lässt sie die Räuber öfter ausrücken, um den „Wegzoll“ einzutreiben. Viegas Plan B besteht darin, genug Geld zu horten, um sich die Loyalität der anderen Straßenwächter zu erkaufen und dann nach Rodericksbucht umzuziehen und dort eine „ganz ehrliche“ Diebesgilde zu gründen. Und wenn sie dann genug Mittel und Macht besitzt, will sie sich ihren Onkel Saul Vancaskerkin in Rätselhafen vornehmen. Dieser hat zwar seinen Ruf und sein Vermögen an eine Gruppe Helden verloren, die er hatte betrügen wollen, dennoch giert Viega nach seinem Platz in Rätselhafen. Obwohl Viega Sauls Nichte ist, hat sie weniger Interesse am ebenso zwielichtigen Erbe ihres Vaters, zumal dieser mittlerweile in einen kleinen Ort auf der Insel Kortos lebt. Da Saul alles verloren hat, will Viega das zertrümmerte Imperium ihrer Familie wieder aufbauen. Natürlich hat sie dazu noch nicht einmal den ersten Schritt getan und ist es noch ein sehr langer Weg. Sie hofft aber auf die Unterstützung der SC, welche ihr doch einen Teil des benötigten Geldes „leihen“ könnten…

Wenn die SC anlanden, tritt Viega keck und grinsend aus dem Wald und nickt Hallen zu; die alte Frau verzieht verächtlich das Gesicht und macht eine rüde Geste, allerdings hat sie auch schon ihren monatlichen Schutzzoll entrichtet. Während die SC aus dem Boot klettern und Hallen die Fähre auf die Rückfahrt vorbereitet, flüstert sie den SC nochmal ihre Warnung zu: „Bezahlt und es gibt keinen Ärger.“

Viega begrüßt die SC, als wären sie alte Freunde, und heißt sie „im schönen Flegelwald“ willkommen. Dann beweint sie schauspielernd, wie teuer es doch sei, den gefährlichen Wald zu patrouillieren und die Wege frei von Abfällen zu halten und die Bäume und Büsche zu beschneiden. Während ihre grinsenden Begleiter zwischen Viega und die SC treten, erklärt Viega, dass es sie zwar schmerze, um „Almosen“ zu bitten, sie aber eine „Spende“ von 10 GM von jedem der SC zu schätzen wissen. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) gegen SG 15 erkennt ein SC, dass dies für Abenteurer ein geringer Betrag sein mag, die Straßenwächter normalerweise aber nur ein Zwanzigstel dessen verlangen. Hallen schnappt überrascht nach Atem, als sie die Forderung hört, sagt aber ansonsten nichts, sondern beeilt sich, aufs Wasser zurückzukommen, ehe Viega vielleicht auf die Idee kommt, auch ihr Gold abzupressen.

Sollten die SC eine Zahlung verweigern, nickt Viega ihren Schlägern zu, welche sogleich losmarschieren, um das Geld einzutreiben. Sollten sie bezahlen, dankt sie ihnen und fragt sie nach ihren Angelegenheiten im Flegelwald. Falls die SC es ihr nicht erzählen, zuckt sie mit den Schultern und weist sie auf einen „guten Lagerplatz“ gleich im Süden hin, um die SC in die Klauen des Wegeschrecks zu schicken. Falls die SC ihr sagen, sie würden das Steinhaus suchen, schickt Viega sie stattdessen mit genauen Anweisungen zum Goblinbau.

VIEGA VANCASKERKIN **HG 4**

EP 1.200

Menschliche Bardin 5

CN Mittelgroße Humanoide (Mensch)

INI +2; **Sinne** Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 13 (+1 Ausweichen, +2 GE, +3 Rüstung)

TP 41 (5W8+15)

REF +8, **WIL** +3, **ZÄH** +3; +4 gegen Bardenauftritt, schall- und sprachabhängige Effekte

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Rapier +5 (1W6/18–20)

Fernkampf Dolch +5 (1W4/19–20)

Besondere Angriffe Bardenauftritt 15 Runden/Tag (Ablenken, Bannlied, Faszinieren [SG 15], Lied des Erfolges +2, Lied des Mutes +2)

Bekannte Bardenzauber (ZS 5; Konzentration +8)

2. (3/Tag) — *Geräuschexplosion* (SG 15), *Monsterbenommenheit* (SG 15), *Unsichtbarkeit*
1. (5/Tag) — *Leichte Wunden heilen*, *Schlaf* (SG 14), *Schmieren*, *Selbstverkleidung*
0. (beliebig oft) — *Ausbessern*, *Benommenheit* (SG 13), *Botschaft*, *Geisterhaftes Geräusch* (SG 13), *Schlaflied* (SG 13), *Zaubertrick*

TAKTIK

Im Kampf Viega beginnt einen Kampf mit ihrem Bardenauftritt und setzt Liedes des Mutes für sich und ihre Verbündeten ein. Dann bleibt sie im Hintergrund, um die anderen mit Zaubern zu unterstützen, beginnend mit *Monsterbenommenheit*. *Schlaf* hebt sie sich nach Möglichkeit für einen Moment auf, zu dem sie die ganze Gruppe erwischt. Sollte Viega in den Nahkampf verwickelt werden, achtet sie darauf, Gegner mit ihren Verbündeten in die Zange zu nehmen; sie bevorzugt aber den Fernkampf und den Einsatz von Magie. Sollten sie und die Straßenwächter die SC besiegen, nehmen sie ihnen alle Wertsachen ab, lassen sie aber am Leben; in diesem Fall kehrt Hallen über den Fluss zurück und hilft den SC, wieder auf die Beine zu kommen.

Moral Sollten die SC die beiden Straßenwächter besiegen oder Viega unter 20 TP reduziert werden, erkennt sie, dass sie sich übernommen hat. In diesem Fall ruft sie: „Es tut mir leid! Hier, nehmt meine magische Münze, aber lasst mich in Ruhe!“ Dann wirft sie ihre Kupfermünze auf den Boden. Die Münze ist nicht magisch, soll aber die SC einen Moment ablenken, damit sie fliehen kann. So es ihr möglich ist, wirkt sie *Unsichtbarkeit* auf sich selbst.

SPIELWERTE

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

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

Talente Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe, Nachwirkende Darbietung[EXP], Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +10, Auftreten (Gesang) +11, Fingerfertigkeit +10, Heimlichkeit +10, Schwimmen +5, Wahrnehmung +7, Wissen (Adel) +7, Wissen (Baukunst) +7, Wissen (Geographie) +7, Wissen (Geschichte) +7, Wissen (Lokales) +11, Wissen (Natur) +7

Sprachen Gemeinsprache, Varisisch

Besondere Eigenschaften Bardenwissen +2, Gelehrter 1/Tag, Vielseitiger Auftritt (Gesang)

Ausrüstung *Lederrüstung +1*, Dolche (4), Rapier, Blauer Glückshut (*Pufferkappe*[ARK]), Gürteltasche, Perlen (5, Wert je 50 GM), 32 GM, Glücksmünze (1 Kupfermünze)

STRASSENWÄCHTER (2) **HG 1/2**

EP je **200**

Taschendiebe (*SLHB*, S. 280)

TP je 5

TAKTIK

Im Kampf Diese Straßenwächter wissen, dass sie gegen die Regeln der Bande verstoßen, indem sie Viega auf diese Weise helfen, andererseits sind sie auch davon überzeugt, dass sie bald schon eine neue Anführerin haben werden. Traditionell wollen sie niemanden töten, da ihnen klar ist, dass dies ein todsicherer Weg ist, sich mit den lokalen Gesetzeshütern anzulegen.

Moral Diese Schläger wollen Viega beeindrucken, daher ziehen sie sich nicht zurück, solange sie lebt und bei ihnen ist. Sollte Viega besiegt werden oder fliehen, ergreifen auch die Straßenwächter die Flucht oder ergeben sich.

Entwicklung: Viegas weitere Rolle in dieser Kampagne ist nicht festgelegt – vielleicht wird sie von den SC besiegt, vielleicht lässt sie sie mit erleichterten Geldbeuteln zurück und geht ihrer Wege. Sie kehrt jedenfalls nicht zum Steinhaus zurück, um sich den Straßenwächtern dort anzuschließen. Sollte sie aus dem Kampf fliehen, taucht sie in Rodericksbucht in einem Versteck unter und nährt ihren Groll. Sollten die SC ihren Wegzoll entrichten, gibt sie jedem ihrer Begleiter 2 GM, damit sie schweigen, und verspricht ihnen, sie auch bei künftigen Raubzügen mitzunehmen; dann kehrt sie nach Rodericksbucht zurück, um ihre Beute an einem Ort deiner Wahl zu verstecken. Wenn du es wünschst, könnte Viega zu einer wiederkehrenden Widersacherin werden, welche den SC folgt und hofft, den Rahm ihrer Heldentaten absahnen zu können

Sollten die SC Viega dagegen lebend gefangen nehmen, ihr aber Gnade gewähren, wendet sie sich von ihrer Bande ab und erzählt den SC alles, was sie über die Region weiß, darunter die Position der Höhle der Dornenmäuler, die gefährliche Lichtung des Wegeschrecks und Einzelheiten zu den oberirdischen Verteidigungen des Steinhauses. Sie kennt die Bereiche **E3–E6** des Gewölbes, hält diese Kammern aber für unheimlich und hat entsprechend nicht viel Zeit dort verbracht. Sie kann die SC vor dem in Bereich **E4** eingesperrten unsichtbaren Monster und der Glyphe in Bereich **E6** warnen, ansonsten aber nur Vermutungen anstellen, was tiefer im Gewölbe sein könnte. Sie kann den SC mitteilen, dass die Bande aus nicht ganz zwei Dutzend Straßenwächtern besteht, auch wenn die Mitgliederzahl leicht schwankt. Die meisten befassen sich mit der Erkundung der Gewölbekammern unter dem Kommando des stellvertretenden Räuberhauptmannes, eines zwergischen Alchemisten namens Dolland. Viega kann auch berichten, dass Dollands Lehrling Charlise vor einiger Zeit von einer Falle getötet wurde, aber als eine Art Geist zurückgekommen ist und immer noch mit den Straßenwächtern marschiert. Schlussendlich warnt sie die SC, dass die Anführerin der Bande eine unheimliche alte Frau namens Schwarzdrossel ist, welche über seltsame mystische Kräfte verfügt.

Sollten die SC stattdessen einen der Straßenwächter lebend gefangen nehmen, erzählt dieser ihnen von Mutter Schwarzdrossel und den oberirdischen Verteidigungen. Allerdings sind Viegas Begleiter beides Neuzugänge, die noch nicht selbst im Gewölbe waren und auch von Dolland nur dem Namen nach gehört haben – eingeschlossen Gerüchte, dass sein Lehrling ein Geist sei.

C. Der Rachsüchtige Reisende (HG 4)

Durch den Flegelwald zieht sich ein Netz aus Trampel- und Wildwechselpfaden, aber keine Straßen. Sollten die SC von der Fähre aus direkt nach Süden gehen – wie es Rodericks Karte nahelegt – stehen die Chancen gut, dass sie auf eine große Lichtung stoßen, in der eine einzelne, abgestorbene Eiche aufragt. Auch Viega könnte sie an diesen Ort lotsen.

Die Ränder dieser Lichtung sind ungewöhnlich, sind sie doch frei von Unterholz, gepflegt und mit Kies bestreut, als hätte hier jemand einen ringförmigen Weg angelegt. Im Zentrum der Lichtung steht eine große, tote Eiche; an einem der unteren Äste hängt etwas Funkelndes – vielleicht ein Amulett. Nahe den Wurzeln des Baumes liegen drei recht frische, verstümmelte Leichen in der Kleidung der Stadtwache von Rodericksbucht.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Kreaturen: Auf dieser Lichtung geht ein untotes Monster um – eines der allerersten Opfer der Straßenwächter und ein Grund dafür, dass ihre Anführerin, Mutter Schwarzdrossel, den Räubern verboten hat, Leute umzubringen. Diese Kreatur ist ein Wegeschreck, welcher bei einem Überfall durch die Hand eines der Straßenwächter eine tödliche Wunde erlitt, in den Wald floh und auf der Lichtung verstarb. Sie entfernt sich nie weit vom Ort ihres Ablebens. Niemand kennt den Namen der armen Seele und die Straßenwächter sprechen heute nur noch vom „Rachsüchtigen Reisenden". Sie unterhalten und pflegen die einfache Straße rund um die Lichtung, um den Wegeschreck auf ihr festzuhalten, haben aber den Befehlen Mutter Schwarzdrossels folgend nie versucht, ihn zu töten. Die Räuberhauptfrau will das Ding als ständige Erinnerung erhalten, welche Folgen ein Mord haben kann.

Der Rachsüchtige Reisende verfolgt niemanden über den Kreis der Straße hinweg, doch sobald jemand diese Barriere überschreitet, erhebt er sich zwischen den Wurzeln der alten Eiche und schlurft zum Angriff auf die Eindringlinge zu. Er kämpft bis zur Zerstörung oder bis er keine Ziele zum Angreifen mehr hat.

DER RACHSÜCHTIGE REISENDE **HG 3**
EP 800
Wegeschreck (*MHB IV*, S 275)
TP 25

Schatz: Das silberne Amulett am Ast gehörte einst dem Rachsüchtigen Reisenden. Gemäß Mutter Schwarzdrossels Anweisungen haben die Straßenwächter es als Friedensangebot an den Wegeschreck hier aufgehängt. Es handelt sich um ein Heiliges Symbol Desnas, welches zudem als *Geisthütermedaillon*[ARK] verzaubert wurde.

Die Leichen sind die Überreste jener drei Stadtwachen, welche in den Flegelwaald geschickt wurden, um die entführten Zwerge zu suchen. Sie wurden aber vom Wegeschreck getötet, da ihre Waffen dessen Schadensreduzierung nicht überwinden konnten. Jede Leiche trägt noch immer ein Kettenhemd, einen Leichten Stahlschild und einen Kurzbogen mit 10 Pfeilen und einen Geldbeutel mit 5 GM. Bringen die SC die Leichen nach Rodericksbucht zurück, bringt ihnen dies den tränenreichen Dank von Hauptmann Julit Freson ein, welcher die Gruppe mit 300 GM belohnt.

Entwicklung: Normalerweise erheben sich die Opfer eines Wegeschrecks selbst als Wegeschrecken, doch da die Leichen der Wachen in Sichtweite der Ringstraße verblieben, blieb ihnen dies noch erspart. Allerdings dürfte es selbst bei aller Eile bis zum Morgen dauern, ehe die Leichen auf dem Friedhof von Rodericksbucht beigesetzt werden. Du kannst bestimmen, dass die Toten sich als Wegeschrecken erheben, sollten sie unbestattet und außer Sicht zu einer Straße bleiben. Ein Charakter kann diese Gefahr mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 18 erkennen. Würfle auch für Audrahni, sowie sie von den Leichen erfährt, da sie mit vielen Formen des Untodes vertraut ist.

Belohnung: Belohne die SC mit 1.200 EP und 2 Siegpunkten, wenn sie die Leichen in den Ort zurückbringen.

D. Der Bau der Dornenmäuler

Die Dornenmäuler haben ihren Namen von dem Brauch, ihre Lippen mit allerlei Dingen zu durchstechen. In den meisten Fällen schaffen sie es sogar, dass sich diese Wunden nicht *zu sehr* infizieren. Seit Generationen lebt der Stamm in diesen Höhlen. Nachdem ihr vorheriger Häuptling einem Missverständnis mit einer hungrigen Riesenschlange zum Opfer gefallen war, hatte der tapfere und ruhmreiche Häuptling Backenzahn das Kommando übernommen und ein uraltes Tabu hinsichtlich des Betretens der tieferliegenden Höhlen aufgehoben. Häuptling Backenzahn ist ein durch und durch neiderfüllter Goblin; als seine Goblins ihm berichteten, dass sich auf der anderen Seite des Hügels eine Gruppe Lulatsche (d.h. größer-als-Goblins-geratene Nichtgoblins) breitgemacht hatten und nun die dortige Ruine durchstöberten, war er voll des Neides auf die glorreichen Schätze, welche die Straßenwächter zweifelsohne dort fanden.

Also brach er mit dem Tabu (wozu er erstmal ein paar ängstliche Goblins windelweich prügelte) und befahl seinen Untertanen, gefälligst die Tunnel nach unten freizuräumen. Nun sind Goblins in der Regel schlechte Bergleute und die Dornenmäuler machen da keine Ausnahme. Einstürze zerschmetterten Knochen und Schädel und Häuptling Backenzahn musste seine Pläne überdenken. Er wusste, dass Zwerge großartige Bergleute sind und eine kleine Gruppe regelmäßig am Rand des Flegelwaldes entlang reiste, daher schickte er einige Goblins aus, um die Reisenden einzufangen. Seine großartige Idee lautete, die Zwerge zu versklaven und sie die Tunnel freiräumen zu lassen, die zum sicherlich prallgefüllten Schatzgewölbe führten. Allerdings sind die entführten Zwerge Fuhrleute und auch keine fähigeren Bergleute als Goblins. Diese furchtbare Entwicklung hat Backenzahns Pläne endgültig ins Chaos gestürzt. Seit Tagen sind die Dornenmäuler untereinander am Zanken und Streiten und fliegen zuweilen auch schon die Fäuste, während der Stamm dem Häuptling langsam entgleitet. Zum Pech der SC eint aber nichts einen Goblinstamm besser als die Chance, seine Heimat gegen mit Schätzen beladene Abenteurer zu verteidigen!

Der Zugang zur Höhle der Dornenmäuler liegt am Westhang desselben kleinen Hügels im Flegelwald, auf dem sich auch das Steinhaus befindet. Prächtige, stachlige Brombeerranken bedecken alle Oberflächen und verhüllen den dunklen Höhleneingang, so dass man ihn aus der Ferne nicht entdecken kann. Der schale Gestank von Goblinschweiß und aus dem Höhleneingang aufsteigender Rauch machen es dann doch wieder leicht, Bereich **D1** zu finden.

Die Höhlen sind dunkel mit Ausnahme von Bereich **D5**, wo die Goblins ihr rauchendes Kochfeuer am Brennen halten. Der Höhlenboden ist von Abfall bedeckt, wobei das meiste an den feuchten Wänden liegt. Die klamme Luft in der Höhle riecht nach Tieren, Dung, Schweiß und Nahrung in verschiedenen Fäulnis- und Verwesungsgraden.

D1. Eingang (HG 1/2)

Dicke Brombeerranken wachsen hier und schlängeln sich einen Hang hinauf. Zwischen den Dornenranken steigen Rauchwolken aus einem Höhleneingang.

Kreaturen: Die Dornenmäuler haben hier nicht rund um die Uhr Wachen postiert. Zum Sonnenauf- und -untergang hocken zwei Goblins jeweils ein paar Stunden hinter dem Rankenvorhang, doch zu anderen Tageszeiten besteht nur eine Wahrscheinlichkeit von 30 %, hier über Wachen zu stolpern. Sollten Wachen anwesend sein und die SC nahen sehen, so verstecken sie sich in den Büschen zu beiden Seiten des Einganges und warten, bis die SC nahe genug heran sind, ohne dass Bäume und anderes die Schussbahn versperrt, ehe sie den Beschuss eröffnen. Wird ein Goblin auf die Hälfte seiner Trefferpunkte reduziert, flieht er in die Höhle, um die anderen zu warnen.

GOBLINS (2) HG 1/3
EP je **135**
Goblin-Krieger 1 (*MHB*, S. 128)
TP je 6

D2. Bewachter Eingang (HG 3)

Die Decke dieser Höhle ist unangenehm niedrig mit gerade 1,20 m Deckenhöhe. Zwei 0,60 m hohe Mauern aus aufgehäuften Felsen, zerbrochenen Brettern und Ziegeln unterteilen die große Höhle in kleinere Bereiche. Es stinkt nach Rauch, Schweiß und schlimmerem.

Die niedrige Höhlendecke verleiht hier Goblins und Kreaturen ähnlicher Größe einen Vorteil. Kreaturen der Größenkategorie Mittelgroß oder größer müssen stark gebückt gehen oder sich in der Hocke vorwärtsbewegen und werden behandelt, als würden sie sich hindurchzwängen. Die kleinen Mauern aus Stein und sonstigen Dingen dienen hier und anderswo den Goblins als Deckung. Um über eine solche Mauer zu klettern, ist ein Fertigkeitswurf für Klettern gegen SG 10 nötig – scheitert dieser Wurf um 5 oder mehr, stürzt die Mauer um (Goblins sind sehr bescheidene Baumeister). In diesem Fall wird das fragliche Feld zu Schwierigem Gelände und erhält der Kletternde neben 1W3 Schadenspunkten den Zustand Liegend.

Kreaturen: Zwei Goblins wachen hier zu jeder Zeit. Sollten sie überwältigt und unter 8 TP reduziert werden, geben sie schrille Pfiffe von sich, um die Goblinhunde aus Bereich **D3** zu rufen, damit sie ihren Rückzug weiter in die Höhlen hinein decken.

GOBLIN-SCHLEICHER (2) HG 1
EP je **400**
Goblin-Schurke 2 (*MKO*, S. 107)
TP je 16

D3. Goblinhundezwinger (HG 3)

Die schale Luft in dieser dunklen Felsenhöhle stinkt nach Tier.

Kreaturen: Die beiden Goblinhunde des Stammes hausen in dieser Höhle. Sie wurden von Nachtauge ausgebildet, der besten Tiermeisterin der Dornenmäuler. Piniennadeln und Stofffetzen dienen den Kreaturen als Betten. Sie sind gut trainiert und greifen nur auf Befehl an oder wenn Nichtgoblins ihren Bau betreten.

GOBLINHUNDE (2) HG 1
EP je **400**
TP je 9 (*MHB*, S. 129)

D4. Nachtauges Höhle (HG 3)

Diese Höhle durchmisst etwa 4,50 m. Ein Durchlass im Norden führt in eine größere Kammer, wird aber teilweise von einer niedrigen Verteidigungsmauer versperrt. Haufen aus schmutzigen Lumpen und Piniennadeln bilden eine große Lagerstätte an der Südwand.

Kreaturen: Die meisten Dornenmäuler sind zwar tiefer in das Höhlensystem gezogen, doch die Tiermeisterin Nachtauge ist in dieser Kammer nahe der Oberfläche und ihren Goblinhunden verblieben. Nachtauge kennt den Flegelwald wie ihren Handrücken. Ihre Mutter war die erste Goblinin des Stammes gewesen, die Goblinhunde trainiert hatte, und sie ist in ihre Fußstapfen getreten, nachdem eine der örtlichen Harpyien ihre Mutter getötet hatte. Nachtauge behauptet, ihr unheimliches blaues Auge könne nachts doppelt so weit sehen wie am Tag – dies ist zwar eine Lüge, aber die anderen Dornenmäuler glauben es.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Nachtauge hat sich noch keinen Tiergefährten gewählt, hofft aber, schon bald die nötigen ruhmreichen Voraussetzungen für einen Goblinhund zu erfüllen.

NACHTAUGE **HG 3**

EP 800
Goblin-Waldläuferin 4 (*MHB*, S. 128)
NB Kleine Humanoide (Goblinoider)
INI +5; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +14

VERTEIDIGUNG
RK 20, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 17 (+3 GE, +1 Größe, +6 Rüstung)
TP 30 (4W10+4)
REF +9, **WIL** +3, **ZÄH** +4

ANGRIFF
Bewegungsrate 1,50 m
Nahkampf Hundsschnitter +5 (1W4/19–20)
Fernkampf Langbogen [Meisterarbeit] +11 (1W6/×3)
Besondere Angriffe Erzfeind (Menschen +2), Kampfstil (Bogenschießen)
Vorbereitete Waldläuferzauber (ZS 1; Konzentration +3)
1. — *Durchschlagende Geschosse*[EXP]

TAKTIK
Im Kampf Nachtauge wirkt *Durchschlagende Geschosse* in der ersten Kampfrunde und beschießt Gegner danach aus der Deckung einer Mauer.
Moral Nachtauge will ihre Goblinhunde beschützen und verfällt in einen wahren Berserkerrausch, sollte sie beobachten, wie ein SC einem der Goblinhunde Schaden zufügt – sie kämpft dann bis zum Tod. Andernfalls hält sie nur die Stellung, bis die anderen Goblins nach Bereich **D5** entkommen sind; dann pfeift sie, damit die Goblinhunde auch ihr dorthin folgen.

SPIELWERTE
ST 11, **GE** 20, **KO** 10, **IN** 8, **WE** 14, **CH** 10
GAB +4; **KMB** +3; **KMV** 18
Talente Ausdauer, Kernschuss, Präzisionsschuss, Schnelles Schießen
Fertigkeiten Heimlichkeit +13, Mit Tieren umgehen +7, Reiten +12, Überlebenskunst +9, Wahrnehmung +14, Wissen (Gewölbe) +3, Wissen (Natur) +3, Zauberkunde +3
Sprachen Goblinisch
Besondere Eigenschaften Bevorzugtes Gelände (Wald +2), Spuren lesen +2, Tierempathie +4
Ausrüstung Kleine Brustplatte, Kleiner Hundsschnitter[ARK], Kleiner Langbogen [Meisterarbeit] mit 20 Pfeilen, *Adleraugen*, Beutel mit rissigen Edelsteinen (Gesamtwert 46 GM)

D5. Wachlager (HG 3)

Ein kleines Feuer wirft flackernde Schatten an die Wände dieser ovalen Höhle, während ein Rauchschleier unter der Decke hängt. Der Zugang im Westen ist teilweise durch eine halbhohe Mauer aus Felsen und anderen Dingen blockiert. Nach Osten geht ein Tunnel ab, welcher dann nach Süden abbiegt. An den Wänden liegen mehrere Lumpenberge.

Der im Osten abgehende Tunnel windet sich etwa 30 m nach Süden, ehe er in Bereich **F1** mündet.

Kreaturen: Goblins auf Wachdienst und jene ohne Schlafplatz in der großen Höhle unten verbringen hier ihre Zeit. Hier wird auch hauptsächlich für den Stamm gekocht, so dass ein halbes Dutzend metallener Bratspieße gegen die Steine lehnt, welche einen Ring um das Kochfeuer bilden. Auf Anweisung des Häuptlings ist dies auch die letzte Verteidigungslinie – von den hier untergebrachten Goblins wird erwartet, dass sie bis zum Tod kämpfen, um den Bau des Stammes zu verteidigen. Gegenwärtig ruhen hier zwei Goblins, welche die nächste Wachschicht in Bereich **D2** haben, vier weitere schlafen auf den dreckigen Lagern, außer sie wurden bereits vom Kampflärm aufgeweckt.

GOBLINS (6) **HG 1/3**

EP je **135**
Goblin-Krieger 1 (*MHB*, S. 128)
TP je 6

STRASSENWÄCHTER

E. Das Lager am Steinhaus

Unter einem bewaldeten Hügel im Flegelwald befindet sich südöstlich von Rodericksbucht verborgen ein Überbleibsel des untergegangenen Thassilon in Form einer mehrerer Rüstkammern, welche Runenherrscherin Alaznist entlang der Grenze ihrer Provinz hat anlegen lassen. Der Großteil des Komplexes liegt unterirdisch, nur eine einzelne Struktur erhebt sich oberirdisch am Osthang des Hügels. Dieses gedrungene Steingebäude gehörte einst zu mehreren Gebäuden, die über Alaznists versteckter Rüstkammer errichtet worden waren. Nun dient es seit einigen Monaten den Straßenwächtern als Lager.

Das Räuberlager ist zwar im dichten Wald verborgen, aber nicht schwer zu finden, wenn man danach sucht. Die Furchen von Wagenrädern im Waldboden zeigen den Weg, welchen die Räuber zu ihrem Lager nehmen. Im Laufe der Jahre haben hier schon die unterschiedlichsten Leutchen gehaust, nun hat sich die alte Räuberhauptfrau Mutter Schwarzdrossel mit ihren Straßenwächtern hier niedergelassen, welche Reisende im Flegelwald und an den Rändern des Waldes ausnehmen und „Spenden“ eintreiben.

Wie viele Räuber sich im Lager aufhalten variiert, da immer wieder Grüppchen kommen und gehen. Als die Straßenwächter auf diese Ruinen und die Reste der Feuerstätten früherer Bewohner gestoßen waren, hatte Mutter Schwarzdrossels Stellvertreter, ein Zwerg mit Interesse an Thassilon, die Räuberhauptfrau überredet, hier für ein paar Monate ein festes Lager aufzuschlagen, um die Ruinen erkunden zu können.

E1. Lager der Straßenwächter (HG 2)

Auf einer Lichtung am sanften Hang dieses Hügels erstreckt sich ein Lagerplatz. Ein uraltes Steingebäude und vier klapprige Wagen stehen auf der Lichtung. Zwischen den halbkreisförmig angeordneten Wagen wächst hohes Gras, als wären sie schon lange nicht mehr fortbewegt worden. Im Zentrum des gedachten Kreises befindet sich eine breite Feuerstelle, um welche mehrere dicke Stämme als Sitzmöglichkeiten angeordnet sind.

Kreaturen: Wenn die SC eintreffen, hocken drei Räuber am Feuer und unterhalten sich lachend, während sie Hasen an langen Metallgabeln rösten. Sowie die Banditen die SC bemerken, ist aber Schluss mit Lustig und werden sie todernst. Die Straßenwächter stehen auf, die Hände auf den Griffen ihrer Waffen, und verlangen, die Namen der SC zu erfahren und was diese in ihrem Lager wollen. Egal was die SC antworten, die Räuber fordern sie auf zu verschwinden, „wenn sie den nächsten Tag noch erleben wollen“. Sollten die SC nicht den Rückzug in den Wald antreten, kommen die Räuber bedrohlich mit langsamen Schritten auf sie zu. Kommt es soweit, dass zwei Räuber einen SC in die Zange nehmen können, greifen sie augenblicklich an – in ihren Augen gilt das Gebot niemanden zu töten nicht, wenn das Lager verteidigt werden muss!

STRASSENWÄCHTER (3) **HG 1/2**

EP je **200**

Beutelschneider (*NKO*, S. 164)

TP je 10

TAKTIK

Im Kampf Die Straßenwächter versuchen, Gegner in die Zange zu nehmen. Sollte der Kampf nahe der Feuerstelle stattfinden, kann ein Straßenwächter als Bewegungsaktion eine der Röstgabeln aus den heißen Kohlen fischen und als Improvisierte Waffe verwenden (1W6 Punkte Stichschaden plus 1 Punkt Feuerschaden).

Moral Fällt der erste Straßenwächter, kämpfen die anderen fortan defensiv und ziehen sich zum Eingang des Steinhauses zurück, um Mutter Schwarzdrossel zu Hilfe zu rufen.

Schatz: Sollten die SC die Wagen durchsuchen, stoßen sie auf einige Wertsachen – Kleidungsstücke, Handelsgüter und dergleichen, welche Händlern und Reisenden entwendet wurden, im Gesamtwert von 500 GM. Dazu kommen eine Holzschachtel mit 24 Süßwasserperlen (Wert je 10 GM), die goldene Statuette eines Lindwurms (Wert 120 GM), eine Ritterrüstung, ein *Öl: Magische Waffe*, eine *Schriftrolle: Sprachen verstehen* und ein *Zauberstab: Glitzerstaub* (9 Ladungen).

E2. Das Steinhaus (HG 3)

Dieser Steinraum ist bis auf ein paar Decken in der Ecke neben einer Kerze in einem silbernen Kerzenhalter kahl. Neben der Kerze sind ein paar Bücher gestapelt. Die Reste einer Treppe haben wohl einst in einen ersten Stock geführt, wobei die Öffnung in der Decke mit einer Reetmatte verschlossen wurde, um die Elemente draußen zu halten.

Das namensgebende Steinhaus steht hier seit über 10.000 Jahren. Einst war es unter der Erde vergraben gewesen und hatte nur einen geheimen Eingang nach draußen. Jahrtausende der Erosion haben die oberen Bereiche jedoch freigelegt. Um die Geheimtür in der nordöstlichen Ecke zu bemerken, ist ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 erforderlich. Dahinter liegt eine Treppe, welche abwärts in die Dunkelheit führt. An einem Haken an der Rückwand der Tür hängt eine (gegenwärtig nicht brennende) Laterne.

Kreaturen: Sofern Mutter Schwarzdrossel nichts von dem Kampf draußen bemerkt hat, liegt sie auf ihren Decken und liest bei Kerzenlicht. Sie besitzt draußen einen eigenen Wagen, zieht aber die Sicherheit des Gebäudes vor und bleibt in der Nähe des geheimen Zuganges zu den unteren Räumen. Sollte sie von draußen Kampflärm hören, bereitet sie sich vor, indem sie ihre Zauber wirkt und dann im Eingang auf die SC wartet.

Sollten die SC Schwarzdrossel zum Reden bringen, zögert sie zunächst und gibt ihnen keine verwertbaren Informationen. Sollten die SC ihr mit dem Tod drohen, erzählt sie den SC, was diese ihrer Ansicht nach wohl hören wollen, erwähnt dabei aber die Geheimtür oder den Komplex unter dem Hügel mit keinem Wort. Sollten die SC auf der Suche nach den entführten Zwergen hergekommen sein, erklärt sie wahrheitsgemäß, davon nichts zu wissen. Sollten die SC nach etwas suchen, um Rodericks rastlosem Geist seine Ruhe zu verschaffen, wird sie leicht nervös, da sie glaubt, die SC wüssten von dem Gewölbe. In diesem Fall erzählt sie ihnen, sie hätte von einer Höhle auf der anderen Seite des Hügels gehört, welche wohl in eine unterirdische Kammer führe. Dies stimmt nicht, aber sie möchte die SC ermutigen, sie am Leben zu lassen und das Lager zu verlassen. Sollte sie gefragt werden, ob Corstela dieses Lager besucht hat, täuscht sie Unwissenheit vor, bis ihr die Frau umfangreich beschrieben wurde; erst dann gibt Mutter Schwarzdrossel zu, sie getroffen und mit ihr gesprochen zu haben. Die alte

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Frau fügt hinzu, dass Corstela vor einigen Wochen zum Lager gekommen sei, man sie aber fortgeschickt habe, und erklärt: „Diese Frau hatte mehr Verstand als ich."

MUTTER SCHWARZDROSSEL **HG 3**

EP 800

Ehrwürdige Menschliche Mystikerin[EXP] 5
NB Mittelgroße Humanoide (Mensch)
INI –2; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 15 (+2 Ablenkung, –2 GE, +1 Natürlich, +4 Rüstung)
TP 31 (5W8+5)
REF –1, **WIL** +7, **ZÄH** +0

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Dolch aus Kaltem Eisen [Meisterarbeit] +1 (1W4–3/19–20)
Bekannte Mystikerzauber (ZS 5; Konzentration +9)
2. (5/Tag) — *Geräuschexplosion* (SG 16), *Hypnotisches Muster* (SG 17), *Mittelschwere Wunden heilen*, *Person festhalten* (SG 17)
1. (7/Tag) — *Entropieschild*, *Heiligtum* (SG 15), *Leichte Wunden heilen*, *Schild des Glaubens*, *Segnen*, *Sprühende Farben* (SG 16)
0. (beliebig oft) — *Göttliche Führung*, *Licht*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Stabilisieren*, *Wasser erschaffen*
Mysterium Himmel

TAKTIK

Vor dem Kampf Mutter Schwarzdrossel wirkt *Entropieschild* und *Schild des Glaubens*.
Im Kampf Mutter Schwarzdrossel wirkt *Sprühende Farben*, sobald sie mehrere SC damit erwischen kann, und versucht, gefährlich wirkende SC mittels *Person festhalten* aus dem Verkehr zu ziehen. Sollten die Straßenwächter draußen sich zum Steinhaus zurückziehen und um Hilfe rufen, öffnet sie die Tür ein Stück und wirkt *Segnen*, um ihre Verbündeten zu unterstützen, ehe sie heraustritt, um ihnen zu helfen.
Moral Sollte Mutter Schwarzdrossel in die Enge getrieben werden und dem Tode nahe sein, wirkt sie *Heiligtum* und versucht, die Treppe hinab zu fliehen, um sich dort mit dem Rest ihrer Bande zu treffen. Sollte ihr dies nicht gelingen, kämpft sie bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 4, **GE** 7, **KO** 9, **IN** 11, **WE** 17, **CH** 18
GAB +3; **KMB** +0; **KMV** 8
Talente Abhärtung, Im Kampf zaubern, Zauberfokus (Illusionsmagie), Zauberfokus (Verzauberungsmagie)
Fertigkeiten Diplomatie +11, Motiv erkennen +10, Wahrnehmung +11, Wissen (Arkanes) +7, Wissen (Die Ebenen) +4, Wissen (Geschichte) +4, Wissen (Religion) +4, Zauberkunde +8
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Mystikerfluch (Getrübte Sicht), Offenbarungen (Beeindruckende Darbietung, Interstellare Leere)
Kampfausrüstung *Zauberstab: Leichte Wunden heilen* (29 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** Kettenhemd, Dolch aus Kaltem Eisen [Meisterarbeit], *Amulett der Natürlichen Rüstung +1*, Zauberkomponentenbeutel, 60 PM, 6 GM

Schatz: Der silberne Kerzenhalter ist leicht angelaufen, könnte geputzt aber 15 GM einbringen. Neben der Kerze sind drei Bücher gestapelt: Das erste ist eine Sammlung varisischer Fabeln mit zerschlissenem Einband und auseinanderfallender Bindung. Das zweite ist ein illustriertes, in rotes Leder gebundenes Handbuch zu Pflanzen und ihren medizinischen Anwendungsmöglichkeiten samt Rezepten für Salben, Tinkturen und Tee, die aus diesen Pflanzen hergestellt werden können; wird dieser Band als Referenz vor einem Fertigkeitswurf für Heilkunde verwendet, verleiht er einen Bonus von +1 auf den Wurf. Das dritte Buch ist ein dicker Wälzer mit hölzernem Einbanddeckel und roter Seide über der Bindung. Es enthält zwei Dutzend unzüchtige Geschichten samt Illustrationen auf Holzschnitten. Zusammen besitzen die Bücher einen Wert von 50 GM.

MUTTER SCHWARZDROSSEL

E3. Unteres Ende der Treppe

Auf dem Boden steht eine Laterne. Eine Tür nach Westen ist mit sechs standfesten Pinienbrettern verrammelt, die mit dicken Eisennägeln am steinernen Türrahmen befestigt wurden. Vor der Tür steht eine silberne Untertasse, neben der einige Brotkrumen liegen. In der Südwand befindet sich ein Torbogen.

Die von Bereich **E2** hinabführende Treppe überwindet fast 24 m Höhenunterschied in mehreren Absätzen.

E4. Verbarrikadierter Raum (HG 2)

Die SC können mit einem Stärkewurf gegen SG 11 die Bretter lösen.

Die Decke dieses Raumes ist teilweise eingestürzt – ein Riss führt von der nordwestlichen Ecke der Decke bis hinauf zur Oberfläche.

Kreaturen: Als die Straßenwächter auf das Gewölbe unter dem Steinhaus stießen, betraten sie auch diesen Raum und trafen auf seinen unsichtbaren Bewohner. Nachdem einige neugierige Räuber seinem mächtigen Biss zum Opfer gefallen waren, flohen die anderen. Während die unsichtbare Kreatur drinnen sich nährte, verrammelten sie die Tür und schworen, niemals wieder hinein zu gehen.

Bei dem unsichtbaren Monster handelt es sich um einen Phantompilz, welcher im Laufe der Jahre derart gewachsen ist, dass er nicht mehr durch den Riss an die Oberfläche zurückkehren kann. Da er sich von jenem Ungeziefer ernähren muss, dass durch den Riss in den Raum gelangt, greift er hungrig jeden an, der den Raum betritt. Er ist aber vor Hunger derart geschwächt, dass er einen Malus von -2 auf Angriffs-, Rettungs- und Schadenswürfe erhält und weniger Trefferpunkte besitzt als normal.

AUSGEHUNGERTER PHANTOMPILZ HG 2
EP 600
TP 20 (*MHB III*, S. 197)

Schatz: In der Ecke des Raumes steht ein kleiner Behälter, welcher von einem permanenten *Unsichtbarkeit*-Effekt und dem Zauber *Magische Aura* betroffen ist, so dass er keine Magie ausstrahlt. Der Behälter ist zudem verschlossen (Mechanismus ausschalten SG 20; SG 35, solange die kleine Kiste unsichtbar ist) und der Schlüssel ist seit langem verschwunden; die SC können den Behälter zerschmettern (Härte 5, 8 TP, Gegenstand zerschmettern SG 14). Der Behälter enthält ein *Schwächeres Metamagisches Zauberzepter: Zauber verstärken*, fünf Beutelchen mit Diamantstaub (Wert jeweils 500 GM), sieben kleine Platinbrocken (Wert je 1.000 GM) und *Schriftrollen* mit folgenden Zaubern: *Blitz*, *Brüllen*, *Feuerball*, *Feuerwerk*, *Glitzerstaub*, *Magie bannen*, *Magierrüstung*, *Sengender Strahl*, *Tageslicht*, *Unauffälliger Diener* und *Zerbersten*.

E5. Säulengang

Dieser neun Meter lange Säulengang hat schon bessere Tage gesehen, ist aber noch in überraschend gutem Zustand. Ein paar Risse verunstalten den Marmorboden und die Wände, doch die sechs glatten Säulen, welche die Decke tragen, sind in einem makellosen Zustand.

Entwicklung: Normalerweise ist dieser Raum leer, doch sollten die SC eine Menge Lärm machen, z.B. wenn sie die Bretter vor Bereich **E4** eintreten oder gegen den Phantompilz dort kämpfen, verbergen sich zwei der Straßenwächter aus Bereich **E6** hinter zwei Säulen und greifen die SC aus dem Hinterhalt an, wenn sie den Raum durchqueren.

E6. Zugang zum Gewölbe (HG 3)

Neben einer weiter nach unten führenden Treppe steht eine Laterne. Gegenüber der Treppe, an der Nordwand, befindet sich eine Statue aus rotem Stein. Diese stellt eine Frau mit wildem Haar und verächtlichem Gesichtsausdruck dar, welche die geballte Faust dem Betrachter entgegenreckt. Vier glatte Säulen tragen die rissige Decke.

Von hier führt eine Treppe abwärts nach Bereich **F12**. Die Statue der zornigen Frau stellt Alaznist, die Runenherrscherin des Zornes dar. Man kann sie mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Geschichte) gegen SG 25 identifizieren. Einst konnte Alaznist die Statue aus der Ferne beleben, um das Kommen und Gehen hier zu überwachen, allerdings hat sie schon lange das Interesse an diesem Ort verloren. Die Statue strahlt immer noch schwache Erkenntnismagie aus. Mit einem Fertigkeitswurf für Zauberkunde gegen SG 20 kann ein SC erkennen, dass die Statue früher wohl als Sensor für Beobachtungen aus der Ferne fungiert hat.

Kreaturen: Vier Straßenwächter halten in diesem Raum Wache und spielen Karten um kleine Beträge, während sie die Zeit bis zur Wachablösung totschlagen. Sollten sie aus Bereich **E3** Lärm hören, legen sich zwei von ihnen in einen Hinterhalt in Bereich **E5**, während die beiden übrigen sich vor der Treppe postieren.

STRASSENWÄCHTER (4) HG 1/2
EP je **200**
Beutelschneider (*NKO*, S. 164)
TP je 10

Schatz: Neben der Laterne liegen Spielkarten und ein paar Häuflein mit Kupfermünzen (insgesamt 138 KM).

F. Alaznists Rüstkammer

Tief unter dem Flegelwald verborgen liegt dieser frühere Teil einer Rüstkammer von Alaznists Grenzwache. Der Großteil der Einrichtung ist dem Erdenfall und seinen Folgen zum Opfer gefallen und der Zahn der Zeit hat vom Rest hauptsächlich Ruinen hinterlassen.

Die Deckenhöhe im Westteil des Höhlensystems beträgt 4,50 m und die Luft scheint dort unten kühler zu sein. Zwischen natürlichen Höhlenwänden wurden vor uralter Zeit künstliche Mauern hochgezogen, welche bis in die Höhlendecke reichen. Auch wenn dieser Bereich im Grunde eine einzige große Höhle ist, wird sie in mehrere Begegnungsbereiche unterteilt; außer die SC gehen extrem leise und verstohlen vor oder finden einen diplomatischen Ansatz, um die Situation zu lösen, besteht eine hohe Wahrscheinlichkeit, dass sie es mit mehreren Wellen zorniger Goblins zu tun bekommen.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

F1. Der Spießrutenlauf (HG 3)

Der Tunnel weitet sich zu einer viel größeren Höhle mit einer Höhe von gut 4,50 m. Die Luft ist kühl und weniger gestankbelastet. Mehrere lange, niedrige Mauern aus Steinbrocken machen die Höhle zu einer Art Irrgarten. Im Süden scheinen zerstörte Gebäude in die Höhlenwände gebaut worden zu sein.

Kreaturen: Sechs Goblins stehen hier Wache. Neben ihren normalen Waffen verfügen sie zudem über Phiolen mit Alchemistenfeuer, die sie nur zu gern einmal einsetzen würden.

GOBLINS (6) **HG 1/3**

EP je **135**
TP je 6 (*MHB*, S. 128)
Kampfausrüstung Alchemistenfeuer (3)

F2. Hauptkammer (HG 4)

Diese große Kammer ist die Sammelstelle und das Hauptlager der Dornenmäuler bei ihrem Vorstoß in Alaznists Rüstkammer. Erst vor kurzem konnten sie das Geröll in den Tunneln, die in das Gewölbe führen, soweit beseitigen, dass sie in Bereich **F6a** vorstoßen konnten.

Kreaturen: Die Goblinschlange Sesseleck, welche Häuptling Backenzahn berät, hat ihr Nest auf den Stufen an der Westseite der Kammer angelegt. Von hier aus behält sie die arbeitenden Goblins und die Gefangenen in Bereich **F5** im Auge. Sollten die SC in diesen Bereich vorstoßen, schlängelt sie in Deckung der Mauern davon und verbirgt sich vor den SC, bis sich ihr eine Gelegenheit zum Zuschlagen bietet. Ansonsten bleibt sie versteckt, bis die SC zu den in Bereich **F5** gefangenen Zwergen gelangen.

SSESSELECK **HG 4**

EP 1.200
Goblinschlangen-Hexenmeisterin 4 (*MHB III*, S. 106)
CB Kleine Aberration
INI +4; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +9

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 12 (+4 GE, +1 Größe, +1 Natürlich)
TP 39 (6 TW; 4W6+2W8+16)
REF +5, **WIL** +9, **ZÄH** +3

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Graben 1,50 m, Schwimmen 6 m
Nahkampf Biss +6 (1W4+3)
Besondere Angriffe Goblinrülpser, Schlangenzahn
Zauberähnliche Blutlinienfähigkeiten (ZS 4; Konzentration +8)
Beliebig oft — Schlangenfreund
Bekannte Hexenmeisterzauber (ZS 4; Konzentration +8)
2. (4/Tag) — *Sengender Strahl*
1. (7/Tag) — *Hypnose* (SG 15), *Magierrüstung*, *Magisches Geschoss*, *Person bezaubern* (SG 15)
0. (beliebig oft) — *Geisterhaftes Geräusch* (SG 14), *Kältestrahl*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Magierhand*, *Untote schwächen*
Blutlinie Schlangenblutlinie

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 19, **KO** 14, **IN** 11, **WE** 14, **CH** 18
GAB +3; **KMB** +4; **KMV** 18 (kann nicht zu Fall gebracht werden)
Talente Ausfallschritt, Fähigkeitsfokus (Goblinrülpser), Fertigkeitsfokus (Bluffen), Im Kampf zaubern, Komponentenlos zaubern
Fertigkeiten Bluffen +12, Einschüchtern +8, Heimlichkeit +15, Schwimmen +10, Wahrnehmung +9, Wissen (Arkanes) +7, Wissen (Lokales) +4
Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch
Besondere Eigenschaften Tierempathie +10
Ausrüstung *Ionenstein (Hellblauer Rhomboid)*

F3. Gemach des Häuptlings (HG 4)

Uralte Mauern zu drei Seiten bilden die Unterkunft von Häuptling Backenzahn, dem Anführer der Dornenmäuler. Hier trifft sich der Häuptling auch mit seinen beiden Stellvertretern, der Goblinschlange Ssesseleck und der Goblinhexe Stummelzahn.

HÄUPTLING BACKENZAHN

SIEG ÜBER DIE STRASSENWÄCHTER

Von den drei Banden in diesem Kapitel sind die Straßenwächter die einzige mit mehreren Anführern. Sollten die SC alle drei Anführer (Viega Vancaskerkin, Mutter Schwarzdrossel und Dolland Reggelore) gefangen nehmen, läutern oder töten, lösen sich die Straßenwächter rasch auf. Dies bringt den SC 1.200 EP und 4 Siegpunkte.

Kreaturen: Backenzahn, der neue Häuptling der Dornenmäuler, trägt zwei besondere Lippenpiercings: zwei Hundereißzähne sind wie Stoßzähne durch seine Lippen gestoßen. Diese stolzen Trophäen hat er kurz vor seiner Thronbesteigung erlangt. Außer Häuptling Backenzahn wurde über Eindringlinge informiert, lümmelt er in seinem Raum herum und nascht geröstete Bananenschnecken. Andernfalls greift er zu seinen Waffen und eilt in die Schlacht, um seinen Stamm zu verteidigen und seine „wertvollen" Gefangenen an der Flucht zu hindern.

HÄUPTLING BACKENZAHN **HG 4**

EP 1,200
Goblin-Kleriker des Zarongel 5 (*MHB*, S. 128)
NB Kleiner Humanoider (Goblinoider)
INI +3; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +3

VERTEIDIGUNG
RK 19, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 17 (+2 GE, +1 Größe, +6 Rüstung)
TP 41 (5W8+15)
REF +4, **WIL** +7, **ZÄH** +5

ANGRIFF
Bewegungsrate 12 m (9 m in Rüstung)
Nahkampf *Aufflammender Hundsschnitter +1*, +8 (1W4+2/19–20 plus 1W6 Feuer)
Besondere Angriffe Negative Energie fokussieren 2/Tag (SG 11, 3W6)
Zauberähnliche Domänenfähigkeiten (ZS 5; Konzentration +8)
6/Tag — Feuerpfeil (1W6+2 Feuer)
Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 5; Konzentration +8)
3. — *Feuerball*[D] (SG 16), *Fluch* (SG 16), *Magie bannen*
2. — *Flammen erzeugen*[D], *Mittelschwere Wunden heilen* (2), *Waffe des Glaubens*
1. — *Befehl* (SG 14), *Brennende Hände*[D] (SG 14), *Göttliche Gunst*, *Schild des Glaubens*, *Schutz vor Gutem*
0. (beliebig oft) — *Göttliche Führung*, *Magie entdecken*, *Resistenz*, *Wasser erzeugen*
D Domänenzauber; **Domänen** Feuer, Reisen

SPIELWERTE
ST 12, **GE** 16, **KO** 13, **IN** 8, **WE** 16, **CH** 8
GAB +3; **KMB** +3; **KMV** 16
Talente Abhärtung, Im Kampf zaubern, Waffenfinesse
Fertigkeiten Heimlichkeit +11, Reiten +3, Wahrnehmung +3, Wissen (Arkanes) +3, Wissen (Religion) +3, Zauberkunde +4
Sprachen Goblinisch
Besondere Eigenschaften Flinke Füße (6/Tag)
Ausrüstung Kleines Kettenhemd [Meisterarbeit], Kleiner *Aufflammender Hundsschnitter*[ABR III] *+1*, eisernes Heiliges Symbol des Zarongel, Zauberkomponentenbeutel

Schatz: Backenzahn verwahrt die Schätze des Stammes in einer eingebeulten, schimmelbedeckten Truhe nahe seinem Schlafplatz. Die Truhe ist nicht verschlossen und enthält drei Goldbarren (Wert je 50 GM, Gewicht je 1 Pfd.), sowie mehrere Dutzend kleine Edelsteine im Gesamtwert von 496 GM.

Belohnung: Sollten die SC Häuptling Backenzahn besiegen, löst sich der Stamm der Dornenmäuler alsbald auf. Dies verschafft den SC 2 Siegpunkte.

F4. Schlafkammer

Entlang der Wände dieser Kammer liegen Dutzende schimmlige und verlauste Decken und Felle; ein schäbiger Vorhang trennt diesen Bereich von der Hauptkammer ab.

Hier schlafen viele Mitglieder des Dornenmäulerstammes, insbesondere jene, die irgendetwas zu sagen haben. Sollten die SC es schaffen, lautlos in die Höhle zu gelangen, finden sie hier die meisten der ansonsten in der Höhle postierten Goblins schlafend vor; andernfalls ist dieser schmutzige Raum leer.

F5. Glorreicher Kerker (HG 4)

Bröcklige Wände teilen hier zusammen mit den Felswänden der Höhle einen Teil der Haupthöhle ab. Mit einem stabilen Metallnagel wurden Ketten an der Wand befestigt.

Kreaturen: Zwei ausgezehrte Zwerge sitzen zusammengesackt an der Wand, ihre Hände sind über ihren Köpfen angekettet. Dies sind die vermissten Fuhrleute, nach denen die SC vielleicht suchen.

Häuptling Backenzahn vertraut kaum einem seiner Untertanen mit der großen Ausnahme von Stummelzahn – wobei dies hauptsächlich daran liegt, dass er Angst vor ihr hat. Stummelzahn, deren krumme Zähne schon teilweise weggefault sind, ist eine schlaue, wenn auch desillusionierte Goblinfrau. Obwohl sie ihren Stammbaum über Generationen von Dornenmäulern zurückverfolgen kann, wird sie von den meisten anderen Goblins gemieden, weil sie kulturelle Tabus missachtet. Viele Dornenmäuler misstrauen ihr und glauben, sie wäre verflucht oder ähnliches, wissen aber zugleich, dass der Häuptling die seltsame Goblinin schätzt. Gegenwärtig ist es Stummelzahns Aufgabe, die gefangenen Zwerge zu bewachen. Da sie zudem die Gemeinsprache beherrscht, soll sie ihnen Informationen zu Baukunst und Bergbau entreißen, was eine sehr frustrierende Aufgabe ist, da die Fuhrleute von beidem keine Ahnung haben.

STUMMELZAHN **HG 5**

EP 1.600
Goblin-Froschsprecherin (*MKO*, S. 110)
TP 36

Entwicklung: Die Zwerge sind halbverhungert und verängstigt, ansonsten aber unverletzt. Kaggie Schiefertritt und ihr Gatte Toagus sind den SC für jede Hilfe dankbar. Beide sind Krieger der 1. Stufe; verwende die Spielwerte für Rekruten (*NKO*, S. 266), sollte es nötig sein, sie haben aber keine Rüstung, Waffen oder anderen Gegenstände außer der zerfetzten Kleidung, die sie tragen.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Belohnung: Wenn die SC die Zwerge retten und sicher nach Rodericksbucht zurückkehren, erhalten sie 1.200 EP und 2 Siegpunkte.

F6. Empfangskammern

In der Mitte des Raumes wurde in den Boden ein von arkanen Runen umgebener, anderthalb Meter durchmessender Kreis gemeißelt.

Als die Goblins auf Bereich **F6a** stießen, machten die Schriftzeichen auf dem Boden sie extrem nervös. Sie brauchten mehrere Tage, um den erforderlichen Mut aufzubringen, eine der ihren zu bedrängen, bis sie in den Ring trat – und sofort verschwand. Die Goblins gehen davon aus, dass die Worte sie gefressen hätten, und haben daher seitdem keinen Fuß mehr in den Runenkreis gesetzt.

Die Runen sind Teil eines Transportsystems, das Benutzer in die westliche Hälfte von Bereich **F7** bringt. Bereich **F6b** ähnelt diesem Raum, der dortige Runenkreis teleportiert Benutzer aber in die östliche Hälfte von Bereich **F7**.

F7. Konferenzraum (HG 1/3)

Die Wände dieses rechteckigen Raumes bestehen aus weißem Marmor. An der West- und der Ostwand befindet sich jeweils ein Ring aus Runen.

In diesem Konferenzraum konnten zwei zerstrittene Gruppen sicher zusammenkommen und über Lösungen diskutieren, ohne physische Angriffe befürchten zu müssen. Jeweils eine Person trat in eine der Portalkammern im Westen und Osten und nutzte dann den Runenkreis, um in diese Kammer gebracht zu werden. Der leere Raum wird durch eine *Energiewand* (ZS 20) geteilt. Jedes Wort, das in einer Hälfte des Raumes gesprochen wird, wird in der anderen wiederholt und in die Muttersprache der Person in der anderen Hälfte übersetzt. Die *Energiewand* war früher permanent, durch die vielen tausend Jahre wurde aber die magische Matrix des Effektes geschwächt; sie besitzt nur noch Härte 4 und 20 TP und sollte ein Angriff ihre Härte durchdringen, erzittert und flackert die Wand und scheint kurz vor dem Zusammenbruch zu stehen.

Die Kammer lässt nur insgesamt vier Personen hinein, zwei auf jeder Seite. Befinden sich in einer Raumhälfte bereits zwei lebende Personen, stellt der entsprechende Teleportationskreis die Tätigkeit ein, bis wenigstens eine Person die Raumhälfte verlassen hat oder tot ist. Kreaturen im Raum stehen unter den Effekten von *Zone der Wahrheit* und *Schutz vor Chaos*. Es gibt stets atembare Luft, allerdings müssen Kreaturen im Raum immer noch Schlafen, Essen und Trinken. Um die Kammer zu verlassen, muss ein Charakter nur den jeweiligen Runenkreis berühren, um in die passende Empfangskammer zurückgebracht zu werden (die Runen im Westen führen nach Bereich **F6a**, die östlichen nach Bereich **F6b**).

Kreaturen: Eine einsame Goblinin namens Munkel sitzt einsam und verlassen in der Westhälfte des Raumes, nachdem sie in den Runenkreis gedrängt wurde. Ihre Furcht vor Schriftzeichen ist seit ihrer Teleportation nur gewachsen, so dass sie Angst hat, die Runen an der Wand zu berühren. Dies und der Umstand, dass sie nicht imstande ist, selbst eine defekte *Energiewand* zu durchbrechen, sorgen dafür, dass sie seit Tagen in diesem Raum festsitzt. Munkel ist fast verhungert und fällt auf die Knie und bettelt um ihr Leben und Nahrung (vorzugsweise Essiggurken). Bei den Straßenwächtern, die ein paar Mal in der anderen Raumhälfte aufgetaucht sind, hat diese Taktik leider nicht funktioniert. Da sie gesehen hat, dass die anderen Lulatsche die Runen berührt haben, kann sie den SC einen entsprechenden Tipp geben, wie sie selbst entkommen könnten. Munkel dagegen hat noch nicht versucht, die Runen zu berühren, da sie fürchtet, sie könnte an einen noch schlimmeren Ort geschickt werden.

GOBLIN **HG 1/3**
EP 135
TP 6 (*MHB*, S. 128)

F8. Wachposten (HG 3)

Am westlichen Ende dieses breiten Korridors befindet sich eine Doppeltür. Seitengänge gehen nach Norden, Osten und Süden ab.

Kreaturen: Vier Straßenwächter treiben sich hier nahe der Doppeltür herum. Sie sollen sicherstellen, dass Dolland nicht bei der Arbeit in der Gewölbekammer dahinter gestört wird. Sollten sie Kampflärm oder Hilferufe in der Nähe hören, hämmert einer von ihnen in einem verabredeten Rhythmus gegen die Tür, um Dolland von potentiellen Problemen in Kenntnis zu setzen. Dann setzen sich alle vier in Bewegung, um den Geräuschen nachzugehen.

STRASSENWÄCHTER (4) **HG 1/2**
EP je **200**
Beutelschneider (*NKO*, S. 164)
TP je 10

F9. Fallengesicherter Konferenzraum (HG 5)

In dieser rechteckigen Kammer steht ein Marmortisch. In der südöstlichen Ecke steht eine kleine Kiste. Spinnweben füllen einen Teil des Raumes, der Boden ist von Staub und Trümmern bedeckt.

Fallen: Dieser Raum enthält drei Fallen, welche der Zahnradgeist Charlise (siehe Bereich **F12**) erschaffen hat. Dolland hat diese Fallen bisher nicht entschärft, da die Straßenwächter nie diesen Raum betreten. Die Giftpfeile werden ausgelöst, wenn eine Kreatur das erste Feld des Rauminneren betritt. Die Wandsense wird ausgelöst, wenn eine Kreatur in die südöstliche Ecke tritt, um die Kiste zu inspizieren. Die *Brennende Hände*-Falle wird ausgelöst, wenn jemand die südwestliche Ecke des Raumes betritt. Die Kiste hat früher Wertsachen enthalten, wurde aber von den Straßenwächtern längst geplündert (ihr Inhalt befindet sich nun in Bereich **F10**).

GIFTPFEILE **HG 1**
EP 400
Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 20; **Mechanismus ausschalten** SG 20
EFFEKT
Auslöser Berührung; **Rücksetzer** Keiner
Effekt Fernkampfangriff +10 (1W3 plus Grünblutöl)

BRENNENDE HÄNDE **HG 2**

EP 600

Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 26; Mechanismus ausschalten SG 26

EFFEKT

Auslöser Nähe (Alarm); **Rücksetzer** Keiner

Effekt Zaubereffekt (*Brennende Hände*, 2W4 Feuerschaden; REF, SG 11, halbiert); mehrere Ziele (alle Ziele in einem 4,50 m-Kegel)

WANDSENSE **HG 3**

EP 800

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

EFFEKT

Auslöser Ort; **Rücksetzer** Automatischer Rücksetzer

Effekt Nahkampfangriff +20 (2W4+6/×4)

F10. Dollands Labor

In der Mitte dieses Raumes steht ein Marmortisch, auf dem alchemistische Ausrüstungsgegenstände, Papierbögen, Tränke und ein scheinbar uralter Schienenpanzer stehen und liegen. In der östlichen Nische liegt ein Schlafsack.

Dolland nächtigt seit einigen Tagen in diesem Raum und nutzt den Tisch nicht nur zur Arbeit an seinen alchemistischen Schöpfungen, sondern auch für seine Aufzeichnungen hinsichtlich seiner Entschlüsselungsversuche der Rätseltür zum Gewölbe und der Muster, nach denen sein früherer Lehrling ihre Fallen aufbaut. Wer seine Notizen überfliegt, versteht seine Beziehung zum Zahnradgeist (siehe Bereich **F12**) und erhält eine Aufstellung der Fallen in Bereich **F9**.

Schatz: Während seiner Zeit hier unten hat Dolland einige Tränke gebraut und in beschriftete Phiolen abgefüllt; folgendes ist hier zu finden: je ein *Trank: Bärenstärke*, *Dunkelsicht*, *Feuerspeien*[EXP], *Katzenhafte Anmut*, *Person verkleinern*, *Rindenhaut*, *Schutz vor Pfeilen* und *Unsichtbarkeit*. Hinzu kommen Schätze, die Dolland in der Kiste in Bereich **F9** gefunden hat (wie man seinen Unterlagen entnehmen kann): ein *Schienenpanzer +1*, ein Cestus [Meisterarbeit] und eine *Schriftrolle: Schutz vor Bösem*.

F11. Zugang vom Steinhaus (HG 3)

Drei Marmorsäulen tragen noch die Decke dieses grob achteckigen Raumes, doch eine vierte ist anscheinend schon vor einer Ewigkeit in der südöstlichen Ecke umgestürzt und bildet nun einen Geröllhaufen, welcher teilweise eine höhlenartige Kammer im Osten blockiert. Im Süden führt eine Treppe nach oben.

Die Treppe führt im Zickzack über zwei Absätze fast 24 m aufwärts nach Bereich **E6**.

Kreaturen: Vier Straßenwächter lungern in diesem Raum herum und unterhalten sich. Dank dieser Ablenkung erhalten sie einen Malus von -4 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung, um heranschleichende SC zu bemerken, solange kein Alarm gegeben wurde.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

STRASSENWÄCHTER (4) **HG 1/2**
EP je **200**
Beutelschneider (*NKO*, S. 164)
TP je 10

F12. Charlises Grab (HG 5)

Die Nordwand dieses Raumes scheint erst kürzlich eingestürzt zu sein, so dass der nackte Fels freiliegt. Vier dicke Säulen tragen die 4,50 m hohe Decke und vereiteln wahrscheinlich, dass noch mehr einstürzt.

Zu dem Einsturz kam es kurz nachdem die Straßenwächter mit der Erkundung des Gewölbes begonnen hatten. Dabei starb Dollands Lehrling Charlise. Ihre Leiche liegt immer noch unter den Trümmern.

Kreaturen: Der wohl unberechenbarste Verbündete der Straßenwächter ist der Zahnradgeist Charlise. Dollands frühere Schülerin war die erste Straßenwächterin, welche im Gewölbe verstarb, nachdem sie eine Falle ausgelöst hatte, die einen Teil dieses Raumes zum Einsturz brachte. Sie erhob sich wieder als Zahnradgeist und sieht in den Straßenwächtern immer noch Verbündete, auch wenn ihre Neigung zum Stellen von Fallen zunächst für Probleme gesorgt hat. Dolland kümmert sich um das Entschärfen störender Fallen, beseitigt aber nicht alle, da er gelernt hat, dass dann Charlise zornig wird und anderen – zum Teil tödliche – Streiche spielt. Dolland ist zudem der einzige, der mit der unglückseligen Diebin kommunizieren kann aufgrund ihrer besonderen Beziehung. Allerdings kann sie sich nicht mehr klar und zusammenhängend an ihr früheres Leben erinnern. Dolland vermutet, von ihr erfahren zu können, wie die Gewölbetür geöffnet wird, wenn er nur ihre Verwirrung verringern und ihre Neigung zu Wutausbrüchen und Gewalt mindern könnte. Bekäme er das Gewölbe geöffnet, würde ihm dies innerhalb der Bande zu größerem Ansehen verhelfen, als er gegenwärtig als fähigster Fallenentschärfer der Gruppe genießt.

CHARLISE **HG 5**
EP 1.600
Zahnradgeist (*MHB IV*, S. 285)
TP 52

Schatz: Die Straßenwächter haben Charlises Überreste noch nicht ausgegraben, um sie vielleicht richtig zu bestatten. Da sie mehrere magische Gegenstände bei sich hatte, kann man die Leiche mittels *Magie entdecken* aufspüren. Das Ausgraben erfordert eine halbe Stunde. Die Leiche trägt ein Paar *Elfenstiefel* und einen *Federfallring*. Ferner hängt an ihrem Gürtel ein Beutel mit 44 GM. Ihre restliche Ausrüstung wurde zerstört.

Belohnung: Um Charlise dauerhaft zur Ruhe zu legen, müssen alle ihre Fallen in diesem Komplex deaktiviert werden. Dann müssen ihre Überreste mit Heiligem Wasser in einem Bereich, der mittels *Weihen* gesegnet ist, gesalbt werden. Gegenwärtig liegt dies wahrscheinlich außerhalb der Möglichkeiten der SC, doch sollten sie jetzt oder später einen Weg finden, so belohne sie mit 1.600 EP für die gute Tat.

F13. Gewölberundgang (HG 4)

Dieser Raum scheint nur ein Korridor zu sein, der um einen Raum von 4,50 m x 3 m herumführt. Eine Tür führt nach Norden, eine Doppeltür nach Osten hinaus. Am Westende ist der Korridor eingestürzt. Der Raum in der Mitte weist an der Südwand eine Tür aus Stein auf, in welche ein siebenzackiger Stern eingraviert wurde. An jeder der sieben Spitzen befindet sich ein runder Türknauf.

Die Wände des zentralen Raumes bestehen aus 0,90 m dickem, bearbeitetem Stein, wobei das Mauerwerk zudem magisch verstärkt wurde. Ähnliches gilt für die Steintür (Härte 16, 120 TP, Gegenstand zerschmettern SG 48). Die Tür verfügt über ein kompliziertes Kombinationsschloss. Um die Tür zu öffnen, muss man jede der sieben Runen der sieben Schulen der Thassilonischen Magie in die korrekte Position drehen – dies öffnet die Tür lautlos; die Tür bleibt dann 1 Stunde geöffnet und schließt und verriegelt sich automatisch nach Ablauf dieser Zeit. Das Schloss kann außer mit der korrekten Kombination mit sieben aufeinanderfolgenden Fertigkeitswürfen für Mechanismus ausschalten gegen SG 34 geknackt werden, was sieben Minuten ununterbrochene Arbeit erfordert und leicht außerhalb von Dollands Können liegt (und wahrscheinlich auch den SC nicht möglich ist, während es Aurik Roderick vor Jahren gerade so gelungen ist).

Dolland ist seit einiger Zeit dabei, systematisch jede mögliche Kombination auszuprobieren, was angesichts fünf möglicher Positionen bei jeder der sieben Runen sehr frustrierend ist (bei insgesamt 78.125 Möglichkeiten). Selbst wenn Dolland 12 Stunden am Tag durchgehend probieren würde, würde er satte 3 Monate benötigen, um alle Kombinationen zu testen – natürlich hofft er, möglichst früher die richtige Kombination zu finden, jedoch wächst sein Frust mit jedem Fehlschlag.

Sofern die SC die Kombination für das Schloss auf Rodericks Landkarte (siehe Seite 22) gefunden haben, kann ein SC das Schloss mit 7 Bewegungsaktionen, also in 4 Runden, öffnen.

Kreaturen: Dolland Reggelore ist einer der beiden Unterführer der Straßenwächter; die andere Stellvertreterin von Mutter Schwarzdrossel ist Viega Vancaskerkin. Die beiden verstehen sich nicht sonderlich gut und haben daher inoffiziell die Aufgabenbereiche untereinander aufgeteilt, um bloß nicht zusammenarbeiten zu müssen. Während Dolland sich auf die Arbeit hier unten konzentriert, kümmert sich Viega oben um die Räuberei.

Die Straßenwächter haben zwar bisher kaum Beute im Gewölbe gefunden, allerdings ist Dolland auf Hinweise dafür gestoßen, dass der Komplex früher voller Schätze gewesen ist. Der Zwerg setzt alle Hoffnung darauf, dass die Hauptkammer immer noch mit Reichtümern gefüllt ist. Die Rätseltür zehrt aber sehr an seinen Nerven. Er führt genaue Notizen über jede bereits versuchte Kombination, konnte aber bisher seine Theorie über den Schatz dahinter nicht beweisen. Er ignoriert Warn- und Alarmrufe, während er stur weiterarbeitet. Sollte er aber von Eindringlingen gestört werden, lässt er seinen Frust an ihnen aus und greift zornig an.

Die Straßenwächter wissen nicht, dass Dolland im Grunde ein Doppelagent ist: Seit Jahren schon interessiert er sich für thassilonische Relikte und ist besonders von den wenigen Informationen und Splittern an Wissen über eine rätselhafte, uralte Sekte fasziniert, welche den Pfauengeist verehrt. Sein Interesse an dieser alten Religion ist zwar nie in Glauben ausgeartet, er hat es dennoch stets geheim gehalten. Bei seinem letzten Besuch von Rodericksbucht, wo er neues, hochwertiges Diebeswerkzeug erstehen wollte, fiel ihm aber ein Angehöriger des Ordens der Pracht auf – oder besser der Umstand, dass dessen Kleidung teilweise an einen Priester des Pfauengeistes erinnerte. Neugierig ging Dolland das Risiko ein, die Anführerin des Ordens zu kontaktieren. Corstela empfing ihn freudig. Als sie erfuhr, dass die Straßenwächter ein thassilonisches Gewölbe untersuchten, hieß sie ihn als Mitglied in ihrer Gruppe willkommen. Dolland versprach ihr, alles Interessante aus dem Gewölbe zu schmuggeln, während Corstela ihm im Gegenzug einen Platz im Pfauenhaus zusagte – der Zwerg muss nur noch den von Corstela erhaltenen *Nimmervollen Beutel* mit den wertvollsten tragbaren Gegenständen aus der Schatzkammer hinter der Rätseltür füllen…

DOLLAND REGGELORE **HG 4**

EP 1.200

Zwergischer Alchemist[EXP] 5

NB Mittelgroßer Humanoider (Zwerg)

INI +1; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 16 (+1 GE, +2 Natürlich, +4 Rüstung)

TP 46 (5W8+20)

REF +5, **WIL** +1, **ZÄH** +6; +6 gegen Gifte, +2 gegen Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten

Verteidigungsfähigkeiten Verteidigungsschulung

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Kurzschwert [Meisterarbeit] +1 (1W6+1/19–20)

Fernkampf Säurebombe +5 (3W6+3 Säure) oder Bombe +5 (3W6+3 Feuer)

Besondere Angriffe Bombe 8/Tag (3W6+3 Feuer, SG 15), Hass

Vorbereitete Alchemistenextrakte (ZS 5; Konzentration +8)

2. — *Feuer speien*[EXP] (SG 15), *Mittelschwere Wunden heilen*, *Unsichtbarkeit*

1. — *Auge des Bombenwerfers*[EXP], *Leichte Wunden heilen* (3x), *Schild*

TAKTIK

Im Kampf Dolland kämpft defensiv. In der ersten Kampfrunde trinkt er seinen *Extrakt: Schild*, in der zweite den *Extrakt: Feuer speien*, während er sich zu Verbündeten durchzukämpfen versucht. Sollte er unter 16 TP reduziert werden, trinkt er seinen *Extrakt: Unsichtbarkeit* und versucht dann, sich zurückzuziehen, um sich zu heilen, Verbündete zu sammeln und neu zu gruppieren. Sollte er keine Verbündeten finden, gibt er auf und flieht zu Corstela im Pfauenhaus.

Moral Sollte Dolland unter 8 TP reduziert werden, lässt er seine Waffe fallen, bettelt um Gnade und verspricht, den SC im Gegenzug für sein Leben alles zu erzählen, was sie wissen wollen. Allerdings versucht er, bei erster Gelegenheit zu fliehen und zum Pfauenhaus zu entkommen.

SPIELWERTE

ST 13, **GE** 12, **KO** 14, **IN** 16, **WE** 10, **CH** 12

GAB +3; **KMB** +4; **KMV** 15 (19 gegen Ansturm oder Zu-Fall-Bringen)

Talente Abhärtung, Improvisierter Fernkampf, Trank brauen, Waffenfinesse

Fertigkeiten Handwerk (Alchemie) +11 (Alchemistische Gegenstände herstellen +16), Fingerfertigkeit +9, Magischen Gegenstand benutzen +9, Mechanismus ausschalten +11, Motiv erkennen +1, Wahrnehmung +8, Wissen (Arkanes) +7, Wissen (Geschichte) +4, Wissen (Gewölbe) +4, Wissen (Lokales) +4, Zauberkunde +11

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch, Thassilonisch, Varisisch, Zwergisch

Besondere Eigenschaften Alchemie (Alchemistische Gegenstände herstellen +5), Entdeckungen (Präzisionsbombe [3 Felder], Säurebombe), Gift einsetzen, Mutagen (+4/–2, +2 Natürliche Rüstung, 50 Minuten), Schnelles Vergiften

Kampfausrüstung Gegengift (2), Säure (3), Blauer Ginster (3), Terinavwurzel (2); **Sonstige Ausrüstung** *Beschlagene Lederrüstung +1*, Kurzschwert [Meisterarbeit], Formelbuch, Diebeswerkzeug [Meisterarbeit], *Nimmervoller Beutel* Typ I (enthält einen kurzen Brief von Corstela [siehe Spielerunterlage auf Seite 41] und ein silbernes, edelsteinverziertes Heiliges Symbol des Pfauengeistes im Wert von 150 GM), 35 GM

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Dolland,
Ich warte voller Spannung auf deine Rückkehr und die Wunder, welche du mir aus dem Schatzgewölbe mitbringst. Sobald du ins Pfauenhaus zurückgekehrt bist, musst du dir keine Gedanken wegen der Rache der anderen Straßenwächter machen, da du hier bestens geschützt sein wirst. Die magische Tasche ist mein Geschenk an dich. Viel Glück beim Knacken der Rätseltür – ich werde aber auch unter meinen Kontakten in Magnimar nach alternativen Lösungsansätzen herumfragen. Ferner besteht die Möglichkeit, dass ich eine Hacke aus Adamant besorge, sofern mein Kontakt in Rätselhafen ihr Wort hält. In jedem Fall sehen wir uns bald wieder!
– C.

F14. Alaznists Schatzkammer

Wird die Rätseltür zu diesem Bereich geöffnet, wallt dunkler, undurchsichtiger Nebel in der Türöffnung (ein Effekt des permanenten *Des Magiers Privates Heiligtum* dahinter), so dass die SC durchaus zögern könnten, ehe sie eintreten.

Die Wände dieser Kammer sind mit glattem, weißem Marmor verkleidet, in welchen spiralartige, sanft leuchtende Runen gemeißelt wurden. Auch Boden und Decke weisen diese Runen auf. In der Mitte des Raumes steht eine elegante, aber leere Vitrine aus Rotholz, in welcher einst wohl ein Schwert präsentiert wurde. An der Westwand steht eine eiserne Truhe. Alles im Raum ist von einer feinen Ascheschicht überzogen.

Als Thassilons Ende nahte, setzte Alaznist mehrere waghalsige Pläne in Gang, um einen Vorteil zu erlangen, wenn sie später das Auge des Zorns im Hohlberg wieder verließ. Unter anderem versuchte sie, an die *Sündenschwerter* der anderen Runenherrscher zu gelangen und diese zu verbergen, allerdings fiel ihr nur eines in die Hände, ehe sie gezwungen war, die Flucht vor dem Erdenfall anzutreten. Dabei handelte es sich um das *Schwert des Hochmutes*. Alaznist ließ eine gute Fälschung zurück und verbarg *Baraket* in diesem Gewölbe, dessen Wände mit mächtiger Magie aufgeladen wurden, um sicherzustellen, dass das Schwert nicht magisch aufgespürt wurde. Als es Aurik Roderick auf beeindruckende Weise gelang, die Gewölbetür zu öffnen, hatte er keine Ahnung, was für einen Schatz er gefunden hatte. Als er aber *Baraket* von seinem Ruheplatz nahm, aktivierte er eine Falle, welche die Kammer mit Feuer füllte. Roderick floh halbtot mit dem Schwert in der Hand aus dem Gewölbe, litt noch wochenlang unter Albträumen, wie knapp er dem Tod entronnen war, und kehrte daher nie wieder hierher zurück.

Da Alaznist keine Bannzauber wirken konnte, musste sie auf einen *Wunsch* für den *Des Magiers Privates Heiligtum*-Effekt (ZS 20) zurückgreifen, welchen sie sodann permanent gemacht hat. Obwohl die Runen und die Ascheschicht unheilschwanger wirken, sind sie nun weitestgehend harmlos, da die Falle ja ausgelöst und nicht zurückgesetzt wurde. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes) gegen SG 20 kann man nach Studium der Runen diese als Teil einer Flammenexplosion-Falle erkennen; diese muss repariert werden, ehe sie sich zurücksetzt, wobei die Runen wieder unsichtbar werden.

Am Fuß der Waffenvitrine befindet sich eine Plakette, in welche ein einziges Wort auf Thassilonisch graviert ist: „Baraket“.

Schatz: *Baraket* befindet sich zwar nicht mehr in dieser Kammer, doch in der Eisentruhe lagert noch ein wertvoller Schatz. Die Truhe ist nicht verschlossen und auch nicht mit einer Falle gesichert. Drinnen befindet sich ein verrottetes, einst edles rotes Samtkissen, auf dem ein Paar verzierter Panzerhandschuhe aus Noqual, einem seltenen, hochgradig antimagischen Sternenmetall, und Lederriemen. Metall und Leder tragen hunderte schwach leuchtende thassilonische Runen. Diese *Runenschutzhandschuhe* sind ein Artefakt, welches Alaznist in der Anfangszeit ihrer Herrschaft dem Runenherrscher Zarve, einem früheren Runenherrscher des Neids, gestohlen hat. Sie ermöglichen den Umgang mit gefährlichen intelligenten Waffen wie *Baraket*, ohne dass diese den Träger zu manipulieren vermögen.

RUNENSCHUTZHANDSCHUHE		**NORMALES ARTEFAKT**
AUSRÜSTUNGSPLATZ Hände	**ZS** 20	**Gewicht** 2 Pfd.
AURA Starke Bannmagie		

Ein Paar *Runenschutzhandschuhe* helfen dem Träger, dem Einfluss intelligenter magischer Gegenstände zu widerstehen. Der Träger weiß dies sofort, wenn er die Handschuhe anlegt. Getragen unterdrücken sie alle magischen Eigenschaften einer einzelnen gehaltenen intelligenten Waffe. Sie besitzen keine Wirkung auf nichtintelligente magische Waffen oder intelligente magische Gegenstände, die keine Waffen sind. *Runenschutzhandschuhe* erschweren dem Träger das Wirken von Zaubern (allgemeine Zauberpatzerchance von 10%, nicht nur arkane Zauber). Diese Patzerchance ist nicht kumulativ mit Zauberpatzerchancen durch andere getragene Gegenstände.

ZERSTÖRUNG

Taucht der Träger der Handschuhe diese in das Becken der Runenschmiede, wo sie vor Jahrtausenden erschaffen wurden, und schlägt ein anderer Charakter, welcher unter der Kontrolle einer intelligenten Waffe von diametral zum Träger entgegengesetzter Gesinnung steht, mit dieser Waffe gegen die Handschuhe, so zerstört dies die Handschuhe samt der Hände ihres Träger. Fehlende Hände können mittels *Regeneration* oder ähnlichen Effekten wiederhergestellt werden.

TEIL 4: NIEDERSCHMETTERNDER STOLZ

Als Corstela mit dem Bau des Pfauenhauses begann und jene Interessierten um sich sammelte, die später den Orden der Pracht bilden sollten, veranstaltete sie informelle, private Zusammenkünfte, wo kleine Gruppen in Roderichsbucht sich über Philosophie, Geschichte und die Künste unterhalten konnten. Bei diesen Treffen wurde auch die Idee vom Orden der Pracht geboren. Einige der ersten regelmäßigen Teilnehmer von Corstelas Zusammenkünften zählen nun zu den ranghöchsten Mitgliedern des Ordens.

Im Verlauf der Handlung des 1. Kapitels sollten die SC erfahren, dass der Orden für die toten Gehörnten Reißzähne verantwortlich sind, welche starben, als *Baraket* kurz zum Leben erwachte. Sie könnten zudem ahnen, dass Corstela die Waffe an sich genommen hat und gefährliche Pläne verfolgt. Möglicherweise erfahren sie dies schon relativ frühzeitig, sollten sie den jungen Kynae früher als erwartet aufspüren und sich mit ihm anfreunden. In diesem Fall könnten die SC sich zuerst zum Pfauenhaus begeben, ohne über die nötige Macht und Erfahrung für die hiesigen Begegnungen zu verfügen. Falls die SC einen Kampf am oder im Pfauenhaus beginnen, ehe sie wenigstens die 3. Stufe (oder möglichst die 4. Stufe) erreicht haben, wird der Orden der Pracht sie wohl nicht ernst nehmen; sollten die SC dann die Flucht ergreifen, werden sie verhöhnt und beleidigt, nach dem ersten gescheiterten Angriff aber nicht verfolgt.

G. Das Pfauenhaus

Einst standen an dieser Stelle drei einzelne Häuser, doch nachdem Corstela alle drei im ersten Jahr während ihres Aufenthalts im Städtchen erworben hatte, heuerte sie Baumeister und Arbeiter an, welche die drei Gebäude zu einem ausgedehnten Herrenhaus verbanden. Das resultierende Gebäude besitzt einen verwirrenden Grundriss, so dass jemand sich dort schwer zurechtfinden könnte, der einen traditionellen Baustil erwartet. Ebenso kann es zu dynamischen Kämpfen mit Gegnern aus mehreren Richtungen kommen oder Gegnern, welche sich aus dem Kampf lösen, um sich in eine vorteilhaftere Position zu bringen. Jemanden durch dieses Haus zu verfolgen, mag recht herausfordernd sein.

Tagsüber werden die Räume im Pfauenhaus vom Sonnenlicht erhellt. Zum Lesen oder falls jemand zusätzliches Licht benötigt, gibt es zahlreiche Öllampen, die über das ganze Gebäude verteilt sind. Nachts hängen diese Lampen an Haken an den Wänden. Die Deckenhöhe beträgt 3,60 m. Die Bewohner halten sich weitestgehend an einen geregelten Tagesablauf, so dass tagsüber die Aktivität am höchsten ist. Allerdings sind ein paar Leute auch spät nachts noch wach. Da Dutzende unter einem Dach leben, herrscht in den verschiedenen Bereichen ein reges Kommen und Gehen. Die Begegnungsbereiche führen schätzungsweise auf, wen oder wie viele Gegner man unter idealen Umständen wo antreffen kann. Du kannst diese Dynamik beibehalten, indem du die Angehörigen des Ordens sich durch das Pfauenhaus bewegen lässt. Alternativ kannst du es auch einfach halten und den SC Begegnungen entgegenwerfen, wenn du es für den Handlungsverlauf als geboten erachtest.

Die Innentüren können nur abgeschlossen werden, wo es entsprechend vermerkt ist. Die Außentüren können abgeschlossen werden, stehen tagsüber aber offen, sofern nicht anders angegeben. Eine verschlossene Tür kann mit einem Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 30 oder einem Hausschlüssel geöffnet werden – Ausfertigungen dieser Schlüssel führen alle Philosophen des Ordens und jene NSC mit sich, bei denen es angegeben ist.

Gewalt und ihre Folgen

Kämpfe mit den gewaltbereiteren Gehörnten Reißzähnen in ihrem Versteck in der Unternadel werden von den Bürgern von Rodericksbucht wahrscheinlich nicht bemerkt. Und selbst wenn es Zeugen solcher Kämpfe gibt, gehen die meisten davon aus, dass die Gehörnten Reißzähne diese selbst provoziert haben. – Dies ist aber beim Orden der Pracht nicht der Fall. Die Einheimischen betrachten die Ordensmitglieder zwar als Exzentriker und zuweilen auch als etwas unheimlich, jedoch sind sie noch nie öffentlich auffällig geworden, so dass man sie für weitestgehend harmlos hält. Sollte sich also die Kunde verbreiten, dass die SC das Pfauenhaus belagern, werden sich die Bewohner des Städtchens sorgen, dass ihre sogenannten „Helden“ möglicherweise nur eine andere Bande von brutalen Schlägern sein könnten. Falls die SC ihr Ziel im Pfauenhaus heimlich oder in einem Durchgang ohne mehrere (und wahrscheinlich stetig auffälligere) Anläufe erreichen, wird die Gewalt dabei ihren Ruf wohl nicht schädigen. Sollte sich aber verbreiten, dass die SC einen harmlosen (wenn auch seltsamen) „Kult merkwürdiger Gelehrter“ angreifen, wird die effektive Anzahl ihrer Siegpunkte halbiert. Die SC können diesen Malus beseitigen, indem sie beweisen, dass der Orden der Pracht von Beginn an finstere Ziele verfolgt hat, z.B. indem sie Corstelas Zusammenarbeit mit dem Cambion Kantulin oder ihre Beteiligung am Massaker an den Gehörnten Reißzähnen enthüllen.

Die Ordenshierarchie

Der Orden der Pracht besteht aus drei Ebenen der Hierarchie. Ganz unten stehen die Initianten, Neulinge, bei denen es sich im Grunde nur um Gelehrte mit Interesse an der Geschichte handelt, die die Weisheit des Ordens erlangen möchten. Initianten fungieren als die Schüler des Ordens und sind zum Lernen im Pfauenhaus; ironischerweise wissen sie nicht um die wahren Ziele oder den Zweck des Ordens. Im Pfauenhaus halten sich 18 Initianten auf.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

INITIANT DES ORDENS **HG 1**

EP je **400**

Männlicher oder weiblicher Menschlicher Bürgerlicher 2/Experte 1

RN Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +1; **Sinne** Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 12, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 10 (+1 Ausweichen, +1 GE)

TP je 13 (3 TW; 2W6+1W8+2)

REF +1, **WIL** +1, **ZÄH** +0

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Waffenloser Schlag +2 (1W3+1)

TAKTIK

Im Kampf Initianten meiden den Kampf, wenn möglich, und greifen nur an, wenn es ihnen ein Philosoph oder der Anführer ihrer jeweiligen Gruppe befiehlt. Andernfalls versuchen sie, sich kauernd zu verstecken oder zu fliehen.

Moral Ein Initiant flieht aus dem Kampf, sollte er unter 4 TP reduziert werden.

SPIELWERTE

ST 12, **GE** 13, **KO** 11, **IN** 10, **WE** 8, **CH** 11

GAB +1; **KMB** +2; **KMV** 14

Talente Ausweichen, Verbesserter Waffenloser Schlag, Wachsamkeit

Fertigkeiten Beruf (ein beliebiger) +3, Bluffen +5, Diplomatie +5, Handwerk (ein beliebiges) +2, Heilkunde +3, Heimlichkeit +3, Motiv erkennen +3, Wahrnehmung +6

Sprachen Gemeinsprache

Die nächsthöhere Ebene der Ordenshierarchie sind die Philosophen. Die Individuen wurden vollständig in den Orden eingeführt – sie kennen Corstelas Ziele und stehen völlig hinter ihnen, wissen aber nicht von ihrem Cambionberater. Die Philosophen dienen dem Orden als Lehrer, Forscher und Vollstrecker. Sie sollen die Studien der Initianten anleiten und die diversen Bücher, Schriftrollen und Aufzeichnungen nach weiteren Hinweisen zum Vermächtnis Thassilons durchgehen, welche Corstela im Laufe der Jahre angehäuft hat. Außerdem sollen sie wichtige Werke kopieren und als die Wachen und Verteidiger des Herrenhauses fungieren. Im Gegensatz zu den Initianten zögern die Philosophen nicht, mit den SC zu kämpfen. Insgesamt halten sich acht Philosophen im Pfauenhaus auf.

PHILOSOPH DES ORDENS **HG 3**

EP 800

Männlicher oder weiblicher Menschlicher Mönch 4

RN Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +6; **Sinne** Wahrnehmung +9

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 13 (+1 Ausweichen, +2 GE, +1 Mönch, +2 WE)

TP 29 (4W8+8)

REF +6, **WIL** +6, **ZÄH** +5; +2 gegen Bezauberung

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Waffenloser Schlag +6 (1W8+3) oder Waffenloser Schlaghagel +5/+5 (1W8+3)

Besondere Angriffe Betäubender Schlag (4/Tag, SG 16), Schlaghagel

TAKTIK

Im Kampf So es ihm möglich ist, greift ein Philosoph zuerst mit einem Betäubenden Schlag an, da er seinen Gegner lieber schnell ausschalten will, statt einen langen Kampf zu führen. Die Philosophen wollen Eindringlinge nur töten, wenn sie keine andere Wahl haben. Sie verfolgen niemandem, der vom Grundstück des Herrenhauses flieht.

Moral Philosophen kämpfen bei der Verteidigung des Pfauenhauses bis zum Tod.

SPIELWERTE

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

GAB +3; **KMB** +7; **KMV** 22

Talente Ausweichen, Betäubender Schlag, Fähigkeitsfokus (Betäubender Schlag), Geschosse abwehren, Kampfreflexe, Verbesserte Initiative, Verbesserter Waffenloser Schlag

Fertigkeiten Akrobatik +9 (Springen +13), Diplomatie +3, Einschüchtern +6, Heimlichkeit +9, Wahrnehmung +9

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften *Ki*-Vorrat (4 Punkte, magisch), Manövertraining, Schnelle Bewegung, Sturz abbremsen 6 m

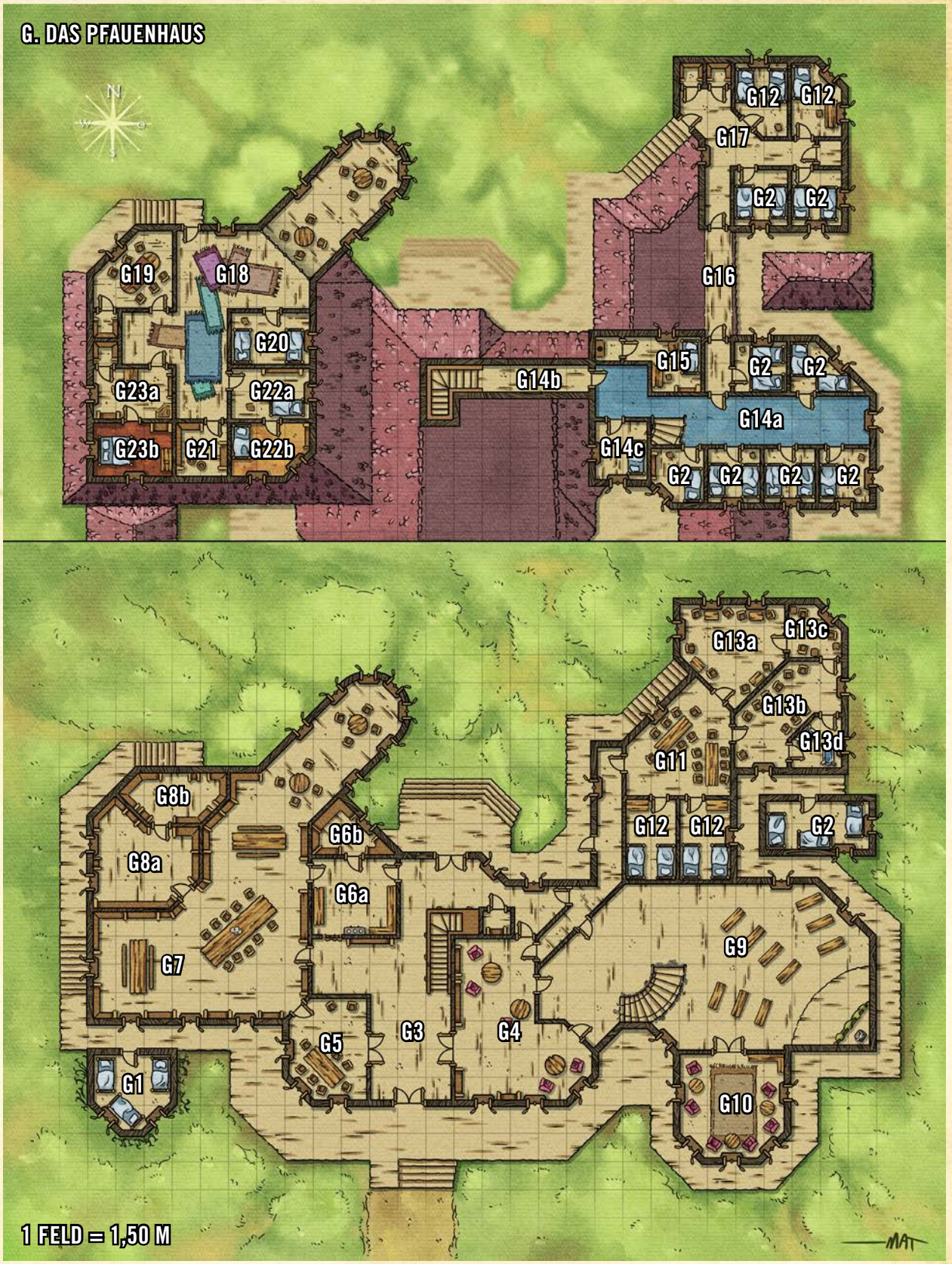
Ausrüstung *Schwächerer Talisman der Bewegungsfreiheit*[ABR VII], *Schwächerer Talisman der Pfeilabwehr*[ABR VII], *Schwächerer Talisman des Kampfesmutes*[ABR VII]

Die Führungsschicht des Ordens schließlich ist die kleinste Hierarchieebene und besteht nur aus den drei Anführern: dem Cambionberater Kantulin, Rektor Alden Tilaresk und Corstela selbst. Kantulin hält sich stets in Bereich **G22** auf, außer Corstela zieht sich nach oben zurück und ruft ihn als Leibwächter zu sich nach Bereich **G23**. Auch Rektor Tilaresk verlässt nur selten seine Unterkunft und hält sich sogar im Alarmfall wahrscheinlich in Bereich **G15** auf und widmet sich einem Projekt, sofern er eine Vorlesung in Bereich **G9** hält oder dort an einem Ritual teilnimmt.

Von den dreien ist Corstela die beweglichste. Sollten die SC eintreffen, während in Bereich **G9** eine Vorlesung stattfindet, hält sie sich dort auf. Ansonsten befindet sie sich tagsüber entweder im Gespräch mit einigen Philosophen in Bereich **G10** oder in Bereich **G22**. Nachts zieht sie sich in ihr Gemach (Bereich **G23**) zurück, um zu studieren oder zu schlafen. Sobald sie aber weiß, dass die SC hinter ihr oder *Baraket* her sind, vergisst sie Anstand und Routine. Letztendlich priorisiert sie ihr eigenes Überleben, andererseits verletzen Eindringlinge ihren Stolz, so dass sie jeden auslöschen möchte, der es gewagt hat, ihr Heim uneingeladen zu betreten. Kommt es im Pfauenhaus zu Kämpfen und bemerkt Corstela dies, zieht sie sich in ihren Raum zurück, um ihre Ausrüstung zu holen, dann pirscht sie *Baraket* in Händen durch das Herrenhaus auf der Suche nach den SC.

Die Suche nach dem Schwert des Hochmutes

Von den Angehörigen des Ordens der Pracht wissen nur zwei, dass Corstela das *Schwert des Hochmutes* führt – ihr Cambiongehilfe Kantulin und Rektor Tilaresk. Ferner wissen jene fünf Philosophen des Ordens, die in der Nacht des Massakers bei Corstela gewesen sind, dass ihre Anführerin ein seltsames Schwert mit unsichtbarer Klinge führt, welches „zornige Geister freisetzen“ kann. Sie haben aber keine Ahnung von der wahren Natur des Rapiers. Natürlich haben sich nach dem Massaker Geschichten über das Geschehen im Orden verbreitet, so dass mittlerweile alle Philosophen davon gehört haben.


G. DAS PFAUENHAUS
N
G12
G12
G17
G2
G2
G19
G18
G16
G20
G15
G2
G2
G23a
G22a
G14b
G14a
G23b
G21
G22b
G14c
G2
G2
G2
G2
G13a
G13c
G13b
G13d
G11
G8b
G6b
G12
G12
G2
G8a
G6a
G9
G7
G3
G4
G5
G1
G10
1 FELD = 1,50 M
MAT

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Die meisten haben sich geeinigt, den Mund zu halten. Auch wenn sie hinsichtlich Corstelas wahren Motiven nervös sind, reden sie über *Baraket*, das Massaker oder ein magisches Rapier mit unsichtbarer Klinge nur unter magischem Zwang oder wenn sie Hilfsbereit gestimmt und überzeugt werden können, gefährliche Unterstützung zu geben – in letzterem Fall bestehen sie aber darauf, dass es Selbstverteidigung gewesen wäre, egal wie schwach das klingt.

Sollten die SC die Initianten über das *Schwert des Hochmutes* befragen, haben die rangniedrigen Mitglieder keine Ahnung. Natürlich haben auch sie von den Todesfällen auf dem Kreis gehört, sind aber ahnungslos, dass Corstela direkt verantwortlich war.

G1. Südlicher Schuppen (HG 4)

Dieser kleine Schuppen ist über das Vordach mit dem Haupthaus verbunden, welches rings um das Gebäude verläuft. Dunkle Dornenranken haben ihn auf allen Seiten überwuchert.

Beim Bau des Pfauenhauses wurde dieses Gebäude als letztes hinzugefügt, als Corstela erkannte, dass sie mehr Platz für ihre wachsende Gemeinde benötigte. In dem Schuppen haben eine Zeitlang drei Initianten gewohnt, doch dann kam es zu einer Tragödie. Nun spukt der einzige Bewohner des Schuppens auf dem Gelände rund um das Herrenhaus.

Zu Corstelas ersten Schülern gehörte das Pärchen Cornena und Lavera, welche zusammen mit einem dritten Initianten namens Alvah hier einquartiert wurden. Dummerweise entwickelte Lavera starke Zuneigung zu Alvah und die Beziehung zwischen Cornena und Lavera zerbrach. Als Cornena die Affäre entdeckte, verfiel sie in gefährliche Selbstverachtung und beging letztendlich in dem kleinen Gebäude Selbstmord. Die anderen Initianten mieden den Schuppen fortan. Corstela war zunächst frustriert, doch da es noch genug Wohnraum im Haus gab, verzichtete sie darauf, andere hier einzuquartieren, so dass das Gebäude leersteht – glaubt sie jedenfalls.

Kreaturen: Aus Cornenas Leiche brach ein verbittertes, von Selbsthass erfülltes Monster, grub sich aus ihrem Grab frei und kroch hierher zurück, um in jenem Raum zu lauern, wo sie sich das Leben genommen hatte. Diese grausige Kreatur ist ein Liebeskummer. Normalerweise bleibt dieser zurückgezogen in den dunklen, wirren Grenzen dieser verlassenen Unterkunft. Wenn der Liebeskummer nicht in Depressionen versunken ist, streift er über das Gelände und durch das Gebäude, indem er die Wände hinaufklettert und in die Räume der Akolyten und Schüler eindringt, wo er die Kultanhänger sodann quält. Bisher fällt es den wenigen Kultisten, welche das Ding erspähen konnten, schwer, die anderen davon zu überzeugen, dass eine „widerliche, blutige Spinne von der Größe einer Katze“ sich im Pfauenhaus herumtreibt. Der Liebeskummer hängt sehr an diesem Bereich und verteidigt den Raum gnadenlos, sollte jemand hereinkommen. Der Untote kämpft bis zur Zerstörung.

LIEBESKUMMER **HG 4**
EP 1.200
TP 37 (*MHB VI*, S. 153)

G2. Unterkünfte der Initianten (HG variiert)

Schmale Feldbetten stehen entlang der Wände dieses Raumes. Unter jedem Bett steht eine kleine, einfache Truhe.

Kreaturen: Nachts schlafen die Initianten des Ordens hier in ihren Betten. Tagsüber kümmern sie sich um ihre Pflichten anderswo im Pfauenhaus und diese Räume sind leer. Die Truhen enthalten nur persönliche Dinge von geringerem Wert.

INITIANTEN DES ORDENS (2 ODER 3) **HG 1**
EP je **400**
TP je 13 (siehe Seite 43)

G3. Hauptkorridor (HG 3)

An den Wänden dieses breiten Flures hängen varisische Landschaftsgemälde. Jeweils eine Doppeltür im Norden und Süden führt nach draußen, während einige weitere Türen tiefer ins Gebäudeinnere abgehen. Eine polierte Holztreppe führt in den ersten Stock hinauf.

Die nach oben führende breite Treppe, aus auf Hochglanz poliertem, dunklem Holz macht eine Biegung nach rechts und endet vor den Schlafräumen im ersten Stock (Bereich **G14b**). Der Wandschrank unter der Treppe enthält Eimer, Putzlumpen, Besen und andere Reinigungsutensilien zur Gebäudepflege.

Kreaturen: In der Südtür sitzt ein wachsamer Philosoph des Ordens der Pracht rund um die Uhr, sieht man davon ab, dass er alle halbe Stunde ein Mal diesen Korridor patrouilliert, indem er von der Vordertür zur Hintertür schlendert. Die Wache ist nicht an Besuchern interessiert und greift nur auf Gewalt zurück, sollte jemand in das Pfauenhaus einbrechen oder sich nach einer entsprechenden Aufforderung weigern zu gehen. Ein Charakter kann den anfänglich Gleichgültigen Wachhabenden mit einem Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 19 dazu bringen, Corstela eine Nachricht zu bringen oder für sie um eine Audienz bei der Ordensanführerin zu bitten. In diesem Fall fordert er die SC auf, im Empfangsraum (Bereich **G5**) zu warten, während er Corstela aufsucht. Ob sie einem Treffen mit den SC zustimmt, obliegt dir; weitere Details findest du unter Bereich **G5**.

PHILOSOPH DES ORDENS **HG 3**
EP 800
TP 29 (siehe Seite 43)

G4. Salon (HG 5 oder 3)

Bequeme Stühle und niedrige Tische stehen über diesen Wohnraum verteilt. An den Wänden stehen einige Bücherregale.

Corstela und Alden nutzen diesen Raum für informelle Treffen, wo die Eingeladenen sich über Philosophie, Geschichte und Kunst unterhalten. Oft sind Leute aus Rodericksbucht dabei, welche noch nicht zum Orden gehören. Während der Debatten serviert Corstela Essen, Wein und Spirituosen, von denen vieles normalerweise in einem kleinen Ort niemand zu Gesicht bekommt. Sie hofft, indem sie den Einheimischen zeigt, dass Bildung zu

den feineren Dingen des Lebens führen kann, noch mehr Leute von ihrer Philosophie überzeugen zu können, dass die Bewohner Varisias ihren rechtmäßigen Platz an der Macht einnehmen sollen.

Kreaturen: Wenn die SC eintreffen, halten sich zwei Initianten und ein Philosoph in diesem Raum auf und diskutieren darüber, was sich wohl in Crystilan befinden möge, einer uralten Stadt unter einem Kristalldom. Sollten die SC uneingeladen kommen, geben sie Alarm; der Philosoph greift an und befiehlt den beiden Initianten, ihm im Kampf beizustehen.

Nachts hält sich hier nur ein Philosoph auf und lies bei Kerzenlicht, wobei das Licht unter der Tür hindurchscheint. Sollte der Philosoph in Bereich **G3** um Unterstützung rufen, reagieren die Ordensmitglieder in diesem Raum als erste.

PHILOSOPH DES ORDENS **HG 3**
EP 800
TP 29 (siehe Seite 43)

INITIANTEN DES ORDENS (2) **HG 1**
EP je **400**
TP je 13 (siehe Seite 43)

G5. Empfangszimmer

In der südwestlichen Ecke dieses Raumes stehen ein eleganter Tisch und mehrere Stühle, von denen einer bequemer und edler gefertigt ist als die anderen. Zwei gewöhnliche Stühle stehen an der Nordwand.

Außer ein Treffen ist geplant, hält sich niemand in diesem Raum auf. In diesem Fall ist die nach Bereich **G7** führende Tür verschlossen (Einfaches Schloss, Mechanismus ausschalten SG 20; jeder Hausschlüssel kann das Schloss öffnen).

Entwicklung: Sollte Corstela zustimmen, sich mit den SC zu treffen, müssen diese 2W6 Minuten hier warten, ehe sie eintrifft. Sollte sie eine Audienz verweigern, kommt stattdessen ein anderer Philosoph und teilt den SC mit, dass sie sofort das Gebäude verlassen sollen.

Kommt es zu einer Audienz, erscheint Corstela mit zwei Philosophen als Leibwächter und nutzt die Gelegenheit, um die SC abzuschätzen und – hoffentlich – ihr Interesse vom Orden abzulenken und ihren Verdacht auf die Gehörnten Reißzähne zu lenken. Sie erklärt, dass der Orden der Pracht eine friedliche philosophische Vereinigung sei und die Gehörnten Reißzähne dagegen Schläger, die nur zu gern jene drangsalieren, die ihnen intellektuell überlegen sind. Sie ermutigt die SC, das Versteck der Gehörnten Reißzähne aufzuspüren und sie zu stellen. Corstela kann die SC auf den Gasthof Am Bach verweisen, wo ihres Wissens nach Jana, die Anführerin der Gehörnten Reißzähne, residiert. Während des Gespräches horcht sie die SC über ihre Erfahrungen und Taten aus; ihr vorgetäuschtes Interesse dient dem Aushorchen hinsichtlich ihrer Taktiken, Stärken und Schwächen. Sobald die Unterhaltung sie zu langweilen beginnt oder sie befürchtet, die SC könnten zu viel wissen, beendet sie das Gespräch und entlässt die SC. Wird *Baraket* erwähnt, zuckt sie zusammen, antwortet aber rasch: „Waffen interessieren uns nicht – aber bei den Gehörnten Reißzähnen ist es völlig anders!“ Sollten die SC sich weigern zu gehen oder frech werden, zieht Corstela sich nach Bereich **G9** zurück und überlässt es den Philosophen, die SC rauszuwerfen.

G6. Küche (HG 3)

Leckere Gerüche und Gewürzdüfte dringen aus der Küche des Herrenhauses. Die Schränke und Tische sind gefüllt mit Zutaten und Utensilien.

Kreaturen: Tagsüber arbeiten zwei Initianten in der Küche (Bereich **G6a**) und bereiten Essen zu. Nachts besteht nur eine Wahrscheinlichkeit von 15%, dass sich jemand in der Küche aufhält, allerdings macht der fürs Brotbacken zuständige Initiant zwei Stunden vor Sonnenaufgang Feuer im Herd und beginnt damit, den Teig vorzubereiten.

Sollte ein Initiant hier angetroffen und zum Kampf gezwungen werden, kann er alle möglichen Utensilien als Improvisierte Waffen verwenden. Messer und Beile stecken in entsprechenden Blöcken und Pfannen und Töpfe stehen zum Teil auf heißen Herdplatten. Schwere Tongefäße können geworfen werden und Mehl oder Gewürze können im Rahmen von Kampfmanövern für Schmutziger Trick zum Einsatz kommen. Küchengerät mit Klingen verursacht 1W4 Punkte Hieb- oder Stichschaden, während schwere Gegenstände wie Bratpfannen und Gefäße 1W4 Punkte Wuchtschaden verursachen. Stand die Pfanne zuvor auf dem Herd, verursacht sie bei einem Treffer zusätzliche 1W4 Punkte Feuerschaden.

INITIANTEN DES ORDENS (2) **HG 1**
EP je **400**
TP je 13 (siehe Seite 43)

Schatz: Sollten die SC sich mit den weltlicheren Vorräten in der Speisekammer (Bereich **G6a**) befassen, können sie mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 15 die folgenden Wertgegenstände finden: 3 Flaschen Wolfsohr-Whiskey (Wert je 20 GM), einen auf Vudranisch beschrifteten Silberbehälter mit Safran (Wert 25 GM), diverse seltene Gewürze und getrocknete Kräuter (Wert insgesamt 75 GM), 12 Flaschen edlen Wein aus Cheliax (Wert je 15 GM), eine Papiertüte mit seltenen getrockneten Pilzen aus dem Eschenhain (Wert 30 GM) und ein Krug mit fermentierter Milch, wie sie von den Schoanti des Storvalplateaus fermentiert wird (Wert 20 GM).

G7. Skriptorium (HG 5)

Dunkle Holzpaneele bedecken die Wände dieser großen Bibliothek. Drei lange, von vielen Stühlen umringte Tische füllen das Zentrum des Raumes, zwei runde Tische stehen an der Nordseite, wo Fenster vom Boden bis zur Decke reichen und tagsüber hinreichend Licht zum Lesen hineinlassen. Auf Höhe des ersten Stocks befindet sich ein Balkon, von dem aus man diesen Teil der Bibliothek bestens überschauen kann.

In dieser großen Bibliothek studieren die Initianten das von Corstela zusammengetragene Wissen oder arbeiten an der Abschrift älterer, empfindlicher Werke, um das enthaltene Wissen zu bewahren. Zwar gibt es hier Bücherregale, die meisten Bücher werden aber in den kleineren Bibliotheksräumen (Bereiche **G8a** und **G8b**) im Nordwesten verwahrt.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Kreaturen: Tagsüber studieren vier Initianten in der Schreibstube. Abends besteht eine Chance von 20%, dass 1W3 Initianten auch nach Einbruch der Nacht sich hier noch aufhalten. Diese Initianten fühlen sich in der Menge stark und verlangen von Eindringlingen, dass sie sofort verschwinden. Sollten sie ignoriert werden, greifen sie an, doch sobald der erste tot, bewusstlos oder anderweitig kampfunfähig zu Boden geht, flieht der Rest oder ergibt sich.

INITIANTEN DES ORDENS (4) **HG 1**
EP je **400**
TP je 13 (siehe Seite 43)

G8. Bibliothek (HG 4)

Dieselben Holzpaneele wie in der größeren Bibliothek sind auch hier zur Anwendung gekommen. Hunderte von Büchern und interessanten Dingen füllen die Regale an den Wänden, die nur von zwei Fenstern in der Westwand unterbrochen werden. Ein hochwertiger Teppich bedeckt den Boden.

Die meisten Bücher, welche von den Bewohnern des Pfauenhauses verwendet werden, werden in der äußeren Bibliothek (Bereich **G8a**) aufbewahrt. Es gibt hier viele Bücher zu einer Vielzahl von Themen. Ein kleiner Schrank an den Fenstern enthält den vollständigen Katalog der hiesigen Bücher. Ebenfalls befindet sich dort ein Bestandsbuch, welches jene Bände auflistet, die aus der Bibliothek entfernt werden können, wer sie ausgeliehen hat und wann sie zurückerwartet werden, samt einem Feld zum Abhaken bei der Rückgabe. Im Schrank lagern zudem Papier und Schreibmaterialien.

Die Tür zur inneren Bibliothek (Bereich **G8b**) ist stets verschlossen (Mechanismus ausschalten SG 30). Dieser kleine Raum enthält Corstelas besondere Schätze varisischen Wissens. Ein Schreibtisch an der Nordwand ist bedeckt von Schriftrollen, Papieren und Bücherstapeln. In den Büchern stecken Lesezeichen oder sie liegen aufgeschlagen. Die meisten Werke enthalten varisisches und thassilonisches Wissen. Manche enthalten Landkarten mit mysteriösen Ruinen und uralten Orientierungspunkten. Einige unterstrichene Textstellen befassen sich mit den *Sündenschwertern*, insbesondere *Baraket*, dem *Schwert des Hochmutes*.

Falle: Corstela hat gut für ein Stück Pergament bezahlt, welches mit einer *Tintenschlange* präpariert wurde. Dieses hat sie sodann in einen geschlossenen Ordner mit angeblich sensationellen Erkenntnissen zur alten Geschichte zwischen anzügliche Skizzen von Tänzerinnen aus dem Volk der Varisischen Wanderer gelegt in der Hoffnung, dass ein unerfahrener Forscher, der unerlaubt hier stöbert, darauf stößt. Wer von der Falle eingefangen wird, wird im Herrenhaus eingekerkert und von Ihrem Hochmutgebundenen Assistenten bewacht (siehe Bereich **G22**).

FALSCHE NOTIZEN **HG 4**
EP 1.200
Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 28; **Mechanismus ausschalten** SG 28

EFFEKT
Auslöser Zauber (*Tintenschlange*); **Rücksetzer** Keiner
Effekt Zaubereffekt (*Tintenschlange*, ZS 6); ein Ziel, welches die falschen Notizen liest); REF, SG 14, keine Wirkung

G9. Hörsaal (HG variiert)

Gegen die Nordwand dieses geräumigen Zimmers sind Bänke und Schemel gestapelt. Eine viertelkreisförmige Bühne von 0,90 m Höhe befindet sich in der südöstlichen Ecke, darüber hängt ein bunter Vorhang. Nach Süden führt eine Doppeltür hinaus und nach Westen drei normale Türen. Eine Wendeltreppe aus poliertem, dunklem Holz führt in das darüber liegende Stockwerk; in der Windung steht ein kleines Podest mit einer Statuette.

Der Orden der Pracht kommt hier oft zu Gruppentreffen, Lesungen und rituellen Zeremonien zusammen. Bei diesen Zeremonien verkünden meistens Corstela oder andere hochrangige Kultanhänger aus Büchern uraltes Wissen, halten aufwiegelnde Reden darüber, dass die Einwohner Varisias ihr rechtmäßiges Erbe beanspruchen müssten, und diskutieren ab und an okkulte Riten, ohne diese wirklich durchzuführen.

Die Wendeltreppe führt hinauf nach Bereich **G14a**.

Kreaturen: Nachts ist dieser Raum in der Regel leer. Tagsüber besteht eine Chance von 25%, dass entweder Rektor Tilaresk oder Corstela persönlich vor zwei Philosophen und acht Initianten eine Vorlesung hält (zu 75% ist der Raum ungenutzt).

Jeden Monat hält der Orden der Pracht hier nachts aber auch „Möchtegern-Rituale“ ab, in denen sie das Durchführen uralter okkulter, thassilonischer Rituale durchspielen. Ob derartiges gerade in einer Nacht stattfindet, in der die SC sich im Gebäude befinden, bleibt dir überlassen; in diesem Fall halten sich hier Corstela, Alden und alle acht Philosophen des Ordens auf (Initianten ist die Teilnahme an den Ritualen nicht gestattet). Das Ritual besitzt zwar keine Funktion, da Corstela bislang nur ein paar Fragmente entdeckt hat und beim Rest improvisiert, allerdings kann ein SC; der das Ritual beobachtet und einen Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes) oder Zauberkunde gegen SG 20 ablegt, erkennen, dass es eine Art Ritual zum schnellen Reisen ist, welches einem Ziel beschränkte Fähigkeiten zum Teleportieren geben soll. Gemäß Corstelas Forschungen handelt es um ein Ritual namens *Viridianweg* (der korrekte Name lautet *Viridiantranszendenz* und gegen Mitte des Abenteuerpfades werden die SC weitaus besser wissen, wie die Kultanhänger des Pfauengeistes mit diesem Ritual schnell umherreisen).

Wie die Angehörigen des Ordens auf eine Störung einer Vorlesung oder eines Schaurituals reagieren, hängt auch von den SC ab. Eine Unterbrechung sorgt für Schock und Zorn, so dass der anwesende Anführer (entweder

Corstela oder Alden) wütend die SC auffordert, sofort zu verschwinden. Gehen die SC nicht, weist der Anführer die anwesenden Philosophen an, die SC notfalls mit Gewalt hinauszugeleiten. Sollten die SC sich immer noch widersetzen, ist ein Kampf unvermeidbar; in diesem Fall fliehen anwesende Initianten und gehen in Deckung.

Kommt es zu einem Kampf und ist Corstela nicht anwesend, so trifft sie vor Ende des Kampfes mit *Baraket* in der Hand ein. Eine hier beginnende Prügelei führt die SC wahrscheinlich auch durch angrenzende Räume und könnte niedrigstufige oder unvorbereitete SC rasch überwältigen. Sollten die SC sich zum Rückzug entschließen, rufen die Ordensmitglieder ihnen Beleidigungen nach, nehmen aber zumindest beim ersten Vorstoß der SC nicht die Verfolgung auf. Falls die SC aber zurückkehren und erneut angreifen, kämpfen die Ordensmitglieder, bis die SC das Gelände des Herrenhauses verlassen haben.

CORSTELA ROSTRATA **HG 5**
EP 1.600
TP 41 (siehe Seite 356)

ALDEN TILARESK **HG 2**
EP 1.200
TP 31 (siehe Seite 49)

PHILOSOPHEN DES ORDENS (2 ODER 8) **HG 3**
EP je **800**
TP je 29 (siehe Seite 43)

INITIANTEN DES ORDENS (8) **HG 1**
EP je **400**
TP je 13 (siehe Seite 43)

Schatz: Die Steinstatuette auf dem Podest ist vergoldet und mit Edelsteinen verziert; es handelt sich um eine hochwertige Darstellung eines geflügelten Humanoiden in einer Robe aus Pfauenfedern. Die Gestalt wirkt männlich, besitzt aber keine Gesichtszüge. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 25 kann man sie als Darstellung des Pfauengeistes identifizieren; es gibt aber keine zwei Texte, die sich genau einig sind, wer oder was der Pfauengeist eigentlich gewesen ist – die Religion ist seit dem Untergang Thassilons vor zehntausend Jahren praktisch tot. Die Figur besitzt aber einen Wert von 2.500 GM.

G10. Aufenthaltsraum (HG 5)

Dunkle Holzpaneele bedecken die Wände dieses Raumes. Auf dem Boden liegt ein weicher Teppich. Über den Raum verteilt stehen niedrige Tische und gepolsterte Lederstühle. Ein L-förmiger Tresen enthält einige Weinflaschen und andere Spirituosen, sowie Gläser und anderes Zubehör.

Die Führungsspitze des Ordens der Pracht trifft sich hier vor Zeremonien und Ansprachen, um die Strategie zu besprechen, ansonsten dient dieser Raum als Aufenthaltsraum für jene, die innerhalb der Organisation einen hohen Status genießen.

Kreaturen: Findet tagsüber keine Lesung in Bereich **G9** statt, ruhen sich hier zwei Philosophen aus. Da Initianten keinen Zutritt zu diesem Raum haben, regen sich die Philosophen über jede Störung auf. Sobald ihnen klar wird, dass die SC definitiv nicht zum Orden gehören, springen sie auf, um die Geheimnisse der Organisation zu verteidigen.

In den 2 Stunden nach Sonnenuntergang besteht eine Chance von 25%, dass sich hier 1W4+1 Philosophen plus Corstela oder Rektor Tilaresk aufhalten.

PHILOSOPHEN DES ORDENS (2) **HG 3**
EP je **800**
TP 29 (siehe Seite 43)

G11. Speisesaal

Zwei lange Esstische füllen diesen Raum beinahe aus. Mehrere Laternen hängen an Haken an den Wänden und sorgen dafür, dass zur Essenszeit der Ort gut ausgeleuchtet ist.

Entwicklung: Der Orden der Pracht hat keine festen Essenszeiten, daher nehmen Initianten und Philosophen ihre Mahlzeiten ein, wann sie wünschen. Tagsüber besteht eine Chance von 25%, dass 1W4 Initianten und 1W3-1 Philosophen anwesend sind, sich leise unterhalten und speisen. Nachts ist hier dagegen niemand.

G12. Unterkünfte der Philosophen (HG 4)

In diesem Raum stehen zwei Betten und ein kleiner Schrank. Unter jedem Bett befindet sich eine flache Truhe.

Kreaturen: Nachts findet man die beiden in diesem Raum einquartierten Philosophen hier schlafend vor. Tagsüber gehen sie ihren Pflichten nach. Die Truhen enthalten nur persönliche Dinge von geringem Wert.

PHILOSOPHEN DES ORDENS (2) **HG 3**
EP je **800**
TP 29 (siehe Seite 43)

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

G13. Räume der Initianten (HG 6)

Mehrere Stühle und niedrige Tische füllen diesen Raum. An den Wänden hängt ein halbes Dutzend Gemälde und Skizzen uralter, fantastischer Monumente.

Diese vier Räume dienen den Initianten des Ordens als Stätte der Zusammenkunft. Bereich **G13a** ist ein Aufenthaltsraum für Gruppendiskussionen, an dessen Wänden Gemälde thassilonischer Monumente hängen. Bereich **G13b** ist ein kleinerer, für Debatten gedachter Raum. Bereich **G13c** ist ein kleines Studierzimmer für stille Gespräche und Bereich **G13d** ist ein Waschraum mit Toilette.

Kreaturen: Tagsüber halten sich sechs Initianten über diese Räume verteilt auf. Da außer ihnen niemand einen Grund hat, sich hier aufzuhalten, verlangen sie von Eindringlingen zu gehen. Widerstand sorgt dafür, dass die Initianten zum nächsten Philosophen eilen.

INITIANTEN DES ORDENS (6) HG 1
EP je **400**
TP je 13 (siehe Seite 43)

G14. Oberer Flur

Dieser Hauptgang verbindet die Unterkünfte der Initianten und den Raum des Rektors.

Die Treppe in der von Bereich **G14a** führt abwärts nach Bereich **G9**, während die Treppe in Bereich **G14b** hinunter nach Bereich **G3** führt. Bereich **G14c** ist ein großer Lagerraum für Bettzeug, Werkzeuge und Reinigungsutensilien.

G15. Raum des Rektors (HG 4)

Dieser Raum ist einfach eingerichtet und enthält neben einem Bett nur einen kleinen Schrank.

Kreaturen: Der dienstälteste Schüler des Ordens der Pracht, Alden Tilaresk, dient als Rektor und trägt die Verantwortung für die Philosophen und Initianten. Er war zwar während des Massakers nicht zugegen, wurde aber von Corstela informiert und unterstützt sie weiterhin vollständig.

Rektor Alden Tilaresk kann abends in diesem Raum angetroffen werden. Sollten die SC nachts ins Pfauenhaus einsteigen, in den Fluren zwischen den Räumen der Akolythen und Initianten umherschleichen und von Alden bemerkt werden, glaubt er zunächst, einer der jüngeren Angehörigen des Ordens hätte nach der Sperrstunde sein Zimmer verlassen, so dass er nachsehen kommt. Tagsüber leitet der Rektor die Ordensmitglieder bei ihren Studien an oder kümmert sich um andere Pflichten im Herrenhaus.

ALDEN TILARESK HG 4
EP 1.200
Halb-Elfischer Hexenmeister 4/Schurke 1
NB Mittelgroßer Humanoider (Elf, Mensch)
INI +2; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +9

VERTEIDIGUNG
RK 13, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 10 (+1 Ausweichen, +2 GE)
TP 31 (5 TW; 4W6+1W8+10)
REF +5, **WIL** +3, **ZÄH** +2; +2 gegen Verzauberungen
Immunitäten Schlaf; **Verteidigungsfähigkeiten** Schicksalsbestimmt (+1)

ANGRIFF
Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Dolch [Meisterarbeit] +3 (1W4/19–20)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +1W6
Zauberähnliche Hexenmeisterfähigkeiten (ZS 4; Konzentration +7)
6/Tag — Berührung des Schicksals (+2)
Bekannte Hexenmeisterzauber (ZS 4; Konzentration +7)
2. (4/Tag) — *Spiegelbilder*
1. (7/Tag) — *Alarm*, *Identifizieren*, *Magisches Geschoss*, *Schild*
0. (beliebig oft) — *Arkanes Siegel*, *Botschaft*, *Licht*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Magierhand*
Blutlinie Schicksalsbestimmte Blutlinie

TAKTIK
Vor dem Kampf Sofern Alden eine gewisse Vorbereitungszeit hat, nutzt er seinen *Zauberstab: Magierrüstung* auf sich.
Im Kampf Alden wirkt in der ersten Kampfrunde *Spiegelbilder* und in der zweiten *Schild*. Er bleibt in Bewegung und greift mit *Magisches Geschoss* an. Sollte er nur noch über ein Spiegelbild verfügen, erneuert er *Spiegelbilder*.
Moral Alden hat die Gebote des Ordens völlig verinnerlicht und ist viel zu stolz, um sich aus einem Kampf zurückzuziehen.

SPIELWERTE
ST 10, **GE** 15, **KO** 12, **IN** 14, **WE** 8, **CH** 16
GAB +2; **KMB** +2; **KMV** 15
Talente Arkaner Schlag, Ausweichen, Fertigkeitsfokus (Einschüchtern), Im Kampf zaubern, Materialkomponentenlos zaubern
Fertigkeiten Bluffen +7, Einschüchtern +14, Wahrnehmung +9, Wissen (Arkanes) +10, Wissen (Geschichte) +10, Zauberkunde +10
Sprachen Gemeinsprache, Elfisch, Thassilonisch, Varisisch
Besondere Eigenschaften Elfenblut, Fallen finden +1, Geheimnis des Blutes (erlangt einen Glücksbonus auf Rettungswürfe beim Wirken von Zaubern mit Reichweite Persönlich)
Kampfausrüstung *Umhang des Heckenmagiers* (Illusionsmagie)[ARK], *Zauberstab: Magierrüstung* (40 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** Dolch [Meisterarbeit], Zauberkomponentenbeutel, silbernes Heiliges Symbol des Pfauengeistes (Wert 25 GM), 4 PM, 9 GM

G16. Dachterrasse

Diese hölzerne Terrasse verbindet die Obergeschosse des südöstlichen Teils des Hauses mit dem nordöstlichen. Schmiedeeiserne Geländer zu beiden Seiten sollen Unfälle vermeiden.

G17. Östlicher Oberer Korridor

Dieser Flur verbindet die Räume der Initianten und der Philosophen. Die Treppe führt hinunter zur nördlichen Veranda. Die kleinen Räume im Norden und Osten sind Aborte.

G18. Westlicher Oberer Korridor (HG 5)

Dieser an einer Seite offene Korridor fungiert zugleich als Balkon, von dem aus man das Skriptorium darunter überschauen kann. Das hölzerne Geländer ist hochwertig gearbeitet.

Kreaturen: Zwei Philosophen wachen hier zu jeder Zeit über Corstelas Gemächer und das Skriptorium unten. Niemand soll hier hinaufkommen, der nicht von Corstela begleitet wird, daher geben die Philosophen sofort Alarm, sollten sie die SC erspähen.

PHILOSOPHEN DES ORDENS (2) **HG 3**
EP je **800**
TP je 29 (siehe Seite 43)

G19. Privates Speisezimmer

Ein von Holzstühlen umringter, ovaler Tisch füllt dieses diamantförmige Zimmer.

Corstela, Angehörige der Führungsspitze des Ordens der Pracht und wichtige Gäste speisen hier zuweilen unter sich, um bedeutsame Fragen zu besprechen.

Schatz: Ein Schränkchen im südlichen Wandschrank enthält ein elegantes und umfangreiches Silberbesteck im Gesamtwert von 350 GM.

G20. Leeres Gästezimmer

Dieser Raum enthält zwei ungenutzte Betten und Nachtschränkchen.

Gegenwärtig halten sich keine Gäste im Pfauenhaus auf.

Entwicklung: Sollte Dolland den SC entkommen und es zum Pfauenhaus schaffen, bringt Corstela den Zwerg hier unter.

G21. Gesicherter Lagerraum (HG 5 und HG 4)

Die Tür zu diesem Raum ist dicker und widerstandsfähiger als die meisten anderen im Pfauenhaus (Härte 8, 30 TP, Gegenstand zerschmettern SG 28). Es scheint sich um eine stabile Holztür zu handeln, allerdings wurde sie an der Rückseite mit Stahl verstärkt und mit einer dünnen Bleischicht überzogen. Ein widerstandsfähiges Schloss (Mechanismus ausschalten SG 30) hält die Tür bestens verschlossen. Die Tür ist ferner mit einer *Glyphe der Abwehr* gesichert (siehe unten). Im Raum selbst befindet sich nur ein einzelner, länglicher Behälter, welcher gegen die Südwand lehnt und ebenfalls mit einer Falle gesichert ist.

Fallen: Eine *Glyphe der Abwehr* sichert die Tür. Nur Corstela oder Kantulin können eintreten, ohne diese Falle auszulösen. Rektor Tilaresk und die Philosophen wissen um die Falle und meiden diesen Raum, auch wenn sie durchaus neugierig sind, was sich darin befinden mag.

Der längliche Behälter ist derart gesichert, dass eine Energieexplosion ‚gegen jenen der ihn öffnet gerichtet, ausgelöst wird, wenn er nicht zuerst auf Thassilonisch die Schlüsselworte „Höchster Ruhm“ spricht. Nur Corstela und Kantulin kennen diese Phrase.

GLYPHE DER ABWEHR **HG 5**
EP 1.600
Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 28; **Mechanismus ausschalten** SG 28

EFFEKT
Auslöser Zauber; **Rücksetzer** Keiner
Effekt Zaubereffekt (*Glyphe der Abwehr* [Explosion], 3W8 Schallschaden; REF, SG 17, halbiert); mehrere Ziele (alle Kreaturen innerhalb von 1,50 m)

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

SPRENGFALLE **HG 4**

EP 1.200

Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 28; **Mechanismus ausschalten** SG 28

EFFEKT

Auslöser Berührung; **Rücksetzer** Keiner; **Umgehen** Schlüsselworte

Effekt Zaubereffekt (6W6 Energieschaden; REF, SG 14, halbiert); mehrere Ziele (alle Kreaturen in einem 3 m-Explosionsradius)

Schatz: Corstela ist entsetzt, was geschehen ist, als *Baraket* zum Leben erwachte, daher verwahrt sie das Schwert hier, um dessen Einfluss auf sie einzuschränken. Dies missfällt der extravaganten Waffe sehr. *Baraket* befindet sich in einem mit Blei ausgekleideten Behälter mit einem kräftigen Schloss (Härte 10, 60 TP, Gegenstand zerschmettern SG 28, Mechanismus ausschalten SG 35); Corstela führt den Schlüssel mit sich. Die Bleiauskleidung vereitelt, dass die Waffe zufällig mittels *Magie entdecken* o.ä. wahrgenommen wird. Mehr zu *Baraket, dem Schwert des* Hochmutes findest du auf der übernächsten Seite.

G22. Gemach des Geheimen Assistenten (HG 5)

Verborgen vor zufälliger Entdeckung und neugierigen Blicken dient dieser Raum Corstelas geheimsten Helfer als Unterkunft. Bereich **G22a** ist ein Aufenthaltsraum, Bereich **G22b** ein Schlafraum.

Kreaturen: Der Cambion Kantulin ist auch als „Ihr Hochmutgebundener Assistent" bekannt und füttert Corstela mit Bröckchen von Legenden und Wissen und ermutigt sie, die Wunder der Illusionsmagie zu erkunden. Er lebt in diesem Raum und hält sich aus dem Weg, wenn er nicht verkleidet durch das Pfauenhaus wandelt. Viele der Kultisten haben keine Ahnung, dass ein Externar in denselben vier Wänden wohnt.

Die beiden trafen sich vor langer Zeit und verstanden sich auf Anhieb bestens, während sie über Geschichte und die magischen Künste diskutierten. Während der ersten Monate dieser Freundschaft wusste Corstela nicht, dass ihr neuer Freund ein Cambion war. Die Enthüllung war zu Beginn leicht schockierend, allerdings bewahrte Corstela Haltung und gewöhnte sich mit der Zeit an die Vorstellung, dass einer ihrer engsten Vertrauten eine Kreatur des Abyss ist. Diese Entscheidung wird sich mit der Zeit auf ihre Gesinnung auswirken und diese zu Chaotisch Böse verschieben, wenn sie von ihrem „Freund" weiterhin manipuliert und beeinflusst werden sollte.

KANTULIN, IHR HOCHMUTGEBUNDENER ASSISTENT **HG 5**

EP 1.600

Cambion[MHB V]-Magier (Illusionist) 4

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

INI +3; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 13 (+2 Ablenkung, +3 GE, +1 Natürlich)

TP 55 (7 TW; 4W6+3W10+25)

REF +5, **WIL** +8, **ZÄH** +7

Immunitäten Elektrizität, Gift; **Resistenzen** Feuer 10, Kälte 10, Säure 10; **ZR** 13

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Langschwert +1*, +7 (1W8+2/17–20), Klaue +1 1W4/19–20)

Besondere Angriffe Sadistischer Schlag, Sündenrausch (Hochmut)

Zauberähnliche Cambionfähigkeiten (ZS 3; Konzentration +6)

3/Tag — *Befehl* (SG 14)

1/Tag — *Fesseln* (SG 15), *Person bezaubern* (SG 14), *Totenglocke* (SG 15)

Zauberähnliche Arkane Schulfähigkeiten (ZS 4; Konzentration +8)

7/Tag — Blendender Strahl

Vorbereitete Magierzauber (ZS 4; Konzentration +8)

2. — *Einfaches Trugbild* (SG 17), *Glitzerstaub* (SG 16), *Spiegelbilder*, *Unsichtbarkeit*

1. — *Magierrüstung*, *Schild*, *Schockgriff*, *Schutz vor Gutem*, *Stilles Trugbild* (SG 16)

0. (beliebig oft) — *Geisterhaftes Geräusch* (SG 15), *Magie entdecken*, *Zaubertrick*

Verbotene Schulen Erkenntnismagie, Nekromantie

SPIELWERTE

ST 13, **GE** 17, **KO** 16, **IN** 18, **WE** 12, **CH** 16

GAB +5; **KMB** +6; **KMV** 21

Talente Heftiger Angriff, Im Kampf zaubern, Schriftrolle anfertigen, Täuscher, Zauberfokus (Illusionsmagie)

Fertigkeiten Akrobatik +9, Bluffen +11, Einschüchtern +9, Heimlichkeit +12, Motiv erkennen +7, Verkleiden +11, Wahrnehmung +11, Wissen (Arkanes) +12, Wissen (Die Ebenen) +12, Wissen (Geschichte) +10, Wissen (Lokales) +10, Wissen (Religion) +10, Zauberkunde +14

Sprachen Abyssisch, Celestisch, Gemeinsprache, Infernalisch, Thassilonisch; Telepathie 9 m

Besondere Eigenschaften Arkane Verbindung (*Schutzring +2*), Ausgedehnte Illusionen (2 Runden)

Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen* (2x); **Sonstige Ausrüstung** *Langschwert +1*, *Schutzring +2*, Zauberbuch

G23. Corstelas Gemach

Die Tür zu diesem Raum ist verschlossen (Mechanismus ausschalten SG 20); Corstela besitzt den einzigen Schlüssel.

Dieser Raum ist reichhaltig mit dunklen Holzmöbeln ausgestattet. Die Sitzmöbel sind mit pflaumenfarbenem Samt gepolstert. Von der Nordwand her erstreckt sich ein langer Schreibtisch mit einem hochlehnigen Stuhl. In die südöstliche Ecke des Raumes ist ein Tisch eingebaut, auf dem Kristallkaraffen mit Wein und anderen Alkoholika neben hochwertigen Kelchen stehen.

Die Tür im Nordwesten steht leicht offen, dahinter steht ein privater Nachtstuhl. Die Tür nach Bereich **G23b** ist in der Regel verschlossen (Mechanismus ausschalten SG 20); Corstela besitzt den einzigen Schlüssel. Dort stehen ein großes, ordentlich gemachtes Bett mit plüschbezogenem Bettzeug, ein Kleiderschrank aus dunklem Holz und ein kleines Sofa mit dicken Kissen.

Abends schläft Corstela in ihrem Bett oder erholt sich in ihrem Aufenthaltsraum. Sollte im Pfauenhaus Alarmzustand herrschen und Corstela anderswo im Haus unterwegs sein, kann es sein, dass sie hierher zurückkehrt,

um wichtige Gegenstände für den Kampf gegen die eingedrungenen SC zu holen.

Schatz: Im Kleiderschrank lagern die folgenden Dinge: die Statue eines langbeinigen Elefanten aus Obsidian (Wert 200 GM), *Adleraugen*, eine *Schriftrolle: Monster herbeizaubern III*, ein Langschwert aus Kaltem Eisen, das in schillerndem Violett lackiert wurde und in einen Wandteppich aus Samt gewickelt ist, eine Schmuckschatulle mit Schmuck (Gesamtwert 2.100 GM) und Dutzende edle Abendkleider und Zubehör (Gesamtwert 1.300 GM)

Baraket, das Schwert des Hochmutes

Corstela hat *Baraket, das Schwert des Hochmutes*, entdeckt und dann gerade in dem Moment geführt, in dem Xanderghul ins Leben zurückgeholt wurde. Dabei aktivierte sie ungewollt seine tödliche, illusionsbasierende besondere Fähigkeit mit einem glücklichen Streich. Einen Augenblick lang wurde sie von dem Schwert überwältigt und gedrängt, ihren Stolz zu verteidigen. Mehr zu den *Sündenschwertern* findest du auf Seite 51 des *Almanachs der Artefakte*.

DAS SCHWERT DES HOCHMUTES, BARAKET		**MÄCHTIGES ARTEFAKT**
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 16	**GEWICHT** 2 Pfd.
GESINNUNG RB; **Ego** 25		
SINNE 9 m (Sehen und Hören)		
IN 18	**WE** 10	**CH** 10
KOMMUNIKATION Sprache/Telepathie (Gemeinsprache, Thassilonisch)		
KRÄFTE Ist das Schwert aktiv (siehe unten), kann es jeweils 3 Mal am Tag *Elementen trotzen*, *Nahrung und Wasser erschaffen* und *Schwere Wunden heilen* wirken.		

Baraket ist zwar als das *Schwert des Hochmutes* bekannt, scheint aber nur ein eleganter Schwertgriff mit korbartigem Handschutz zu sein, welcher aus Glas oder poliertem Kristall besteht, ohne über eine Klinge zu verfügen – Letzte ist nämlich unsichtbar. *Baraket* ist ein *Zauberspeicher-Rapier der Geschwindigkeit +5* und verleiht seinem Träger einen Bonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen zum Fintieren, solange sein Gegner die unsichtbare Klinge nicht sehen kann. Bei einem Kritischen Treffer wirkt das Schwert zudem *Unheimliches Schicksal* auf das Ziel und alle seine maximal 9 m entfernten Verbündeten.

Die *Sündenschwerter* wurden erschaffen, um den Runenherrschern von Thassilon zu dienen. Heute sind diese Runenherrscher aber entweder tot oder sie schlafen in ihren Verstecken. Ohne Herren, denen sie dienen können, ruhen auch die Waffen ihrer erwählten Streiter; in diesem Zustand sind sie *Waffen +2* mit jenen besonderen Fähigkeiten, die auf Seite 469 des *Grundregelwerkes* aufgeführt sind, aber keinen weiteren Eigenschaften. Um eine dieser Klingen zu erwecken, muss man ihren Runenherrscher wieder zum Leben erwecken oder dafür sorgen, dass ein andere legitimer Herrscher sein Erbe antritt (die Waffe bestimmt, wen sie als legitim anerkennt). Die Schwerter können solche Erweckungen spüren und erwachen selbst sofort zu voller Macht – dann verlangen sie von ihren Trägern, den entsprechenden Runenherrscher aufzusuchen und ihm (oder ihr) ewige Treue zu schwören.

Baraket erwachte wie auch sein Meister nur für wenige Herzschläge und kehrte dann in seinen Schlummer zurück, als Xanderghul ermordet wurde. Auch wenn Xanderghul sofort in einem speziell vorbereiteten Simulakrum im Tempel des Pfauengeistes wiedergeboren wurde, kostete ihm das Trauma von Tod und Wiedergeburt einen Teil seiner Macht und Ausstrahlung. Als Folge bleibt *Baraket* inaktiv, auch wenn Xanderghul im Grunde aktiv ist. Die Verbindung des Schwertes zu seinem Herrn

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

besteht noch, ist aber verschwommen und mehr wie ein undeutlich erinnerter Traum. Sollte ein Charakter *Baraket* führen, funktioniert das Schwert wie ein ruhendes *Sündenschwert*, auch wenn der Charakter das Gefühl hat, aus der Ferne beobachtet zu werden. Im Laufe dieses Kapitels ist es noch relativ sicher, wenn auch unheimlich, das Schwert ohne die *Runenschutzhandschuhe* zu führen. Im Verlauf des Abenteuerpfades wächst allerdings Xanderghuls Einfluss auf das Schwert wieder.

ZERSTÖRUNG

Jedes der *Sündenschwerter* kann zerstört werden, indem man ihm befiehlt zu zerbrechen – allerdings muss dieser Befehl von dem rechtmäßigen Runenherrscher jener Nation und Schule der Magie ausgehen, die mit der Klinge assoziiert ist...

Eine friedliche Lösung?

Es kann schwierig sein, bei diesem Teil des Kapitels Erfahrungspunkte zu verteilen. Wenn die SC zahlreiche Initianten bekämpfen und besiegen, können sie theoretisch mehr EP anhäufen, als wenn einen gewaltärmeren Ansatz wählen oder sich ins Pfauenhaus schleichen, um an *Baraket* zu gelangen. Um dies auszugleichen, solltest du die SC mit 1.600 EP belohnen, sowie sie die Kontrolle über das *Schwert des Hochmutes* erlangen; reduziere allerdings diesen Betrag um 400 EP pro Initianten, den sie dafür getötet haben (bis auf ein Minimum von 0 EP, falls sie mehr als vier Initianten töten sollten). Ferner sollten die SC maximal die Erfahrungspunkte für vier getötete Initianten erlangen.

Wenn die SC *Baraket* erlangen, erhalten sie zugleich 6 Siegpunkte.

TEIL 5: BESÄNFTIGTER ZORN

Der Komplex der Unternadel liegt unter den Ruinen der Höllensturmnadel, über denen wiederum Rodericksbucht errichtet wurde. Der oberirdische Turm und die umliegenden Teile der Anlage wurden zwar schon vor langer Zeit durch den Erdenfall und die Elemente zerstört, doch der unterirdische Teil ist dank Glück und der schützenden und erhaltenden Magie, mit denen viele wichtige thassilonische Bauwerke immer noch erfüllt sind, immer noch gut erhalten.

Heute herrscht die Sündenbrut Mozamer über die Unternadel, nachdem sie Jana die Kontrolle über die Gehörnten Reißzähne abgerungen hat. Jana fürchtet die Sündenbrut und könnte theoretisch die SC anheuern, in die Unternadel einzudringen und das Monster auszuschalten. In diesem Fall versorgt sie die SC mit wichtigen Informationen zum Grundriss der Unternadel und ihren früheren Gefolgsleuten und bittet die SC, möglichst viele Gehörnte Reißzähne zu verschonen.

Im Folgenden geht die Abenteuerhandlung aber davon aus, dass die SC die Dinge selbst in die Hand nehmen, da Mozamer eine Bedrohung für Rodericksbucht ist, solange er weiterexistiert. Die Sündenbrut hat zwar noch keinen Weg gefunden, wie sie durch das von ihr entdeckte Portal in den Hohlberg zurückkehren könnte, wohl aber eine Methode entdeckt, wie sie die Aufmerksamkeit all der Kreaturen erlangen kann, die auf der anderen Seite der anderen Portale in den Tiefen der Unternadel lauern. Auf diese Weise konnte sie eine beachtliche Anzahl Fleischbruten an ihre Seite rufen, sowie einen Hydraggon-Qlippoth! All diese Monster dienen Mozamer nun, auch wenn dieser über den Umstand enttäuscht ist, dass sich bislang nur eine andere Sündenbrut in seine Dienste gestellt hat.

Mozamer plant, weiterhin unter der Stadt zu lauern und eine Armee aufzustellen, die letztendlich genügen wird, um seine Herrin Alaznist zu beeindrucken. Hierzu verspricht er seinen Rekruten Machtpositionen im kommenden Neuen Thassilon, welches Alaznist dereinst errichten wird.

H. Die Unternadel

Ein großer Teil dieser Einrichtung wird mittels uralter Magie erhalten und ist daher relativ unberührt von der Zeit. Die thassilonische Konservierungsmagie wirkt allerdings nicht gegen Staub, Schimmel und Schmutz – Putz- und sonstige Erhaltungsarbeiten müssen immer noch von den Bewohnern durchgeführt werden. Die Gehörnten Reißzähne kümmern sich nur um jene Bereiche, die sie auch selbst nutzen, wobei sie eher oberflächlich putzen und aufgeräumt haben. Schmutz und die Fäkalien von Ungeziefer sitzen immer noch in den Ecken eleganter, mit weißem Marmor verkleideter Räume. In ungestörten Winkeln liegt der Staub zentimeterdick auf noch immer genießbaren Nahrungsmitteln und Weinflaschen und könnte mit ein paar Tropfen Wasser oder einem kräftigen Luftstoß entfernt werden.

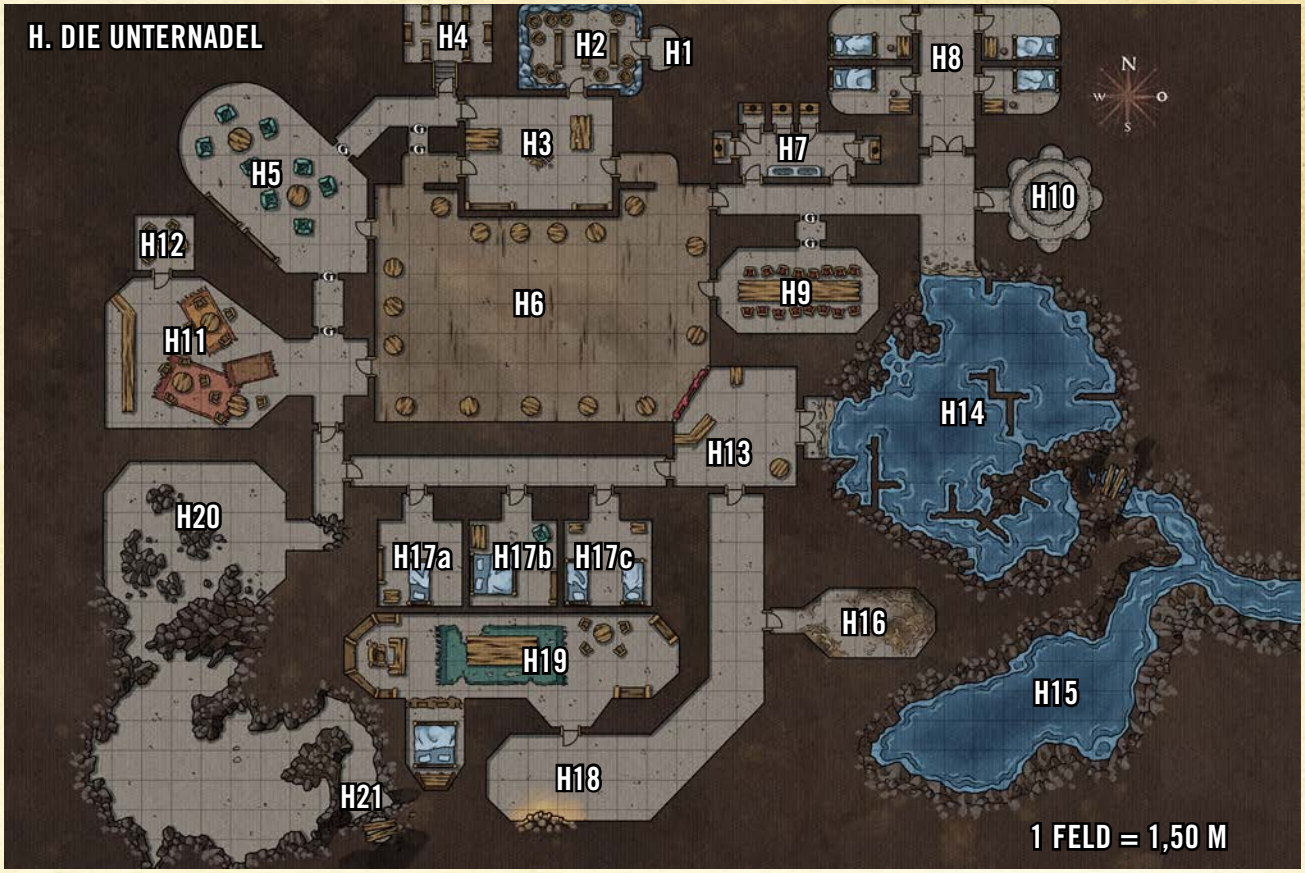
Dieser Komplex diente zum einem als Rückzugsort eines Botschafters und zum anderen als Ort, an dem sich Alaznists Generäle treffen und militärische Fragen unter sich ausdiskutieren konnten. Über Portale war er ursprünglich mit anderen Höllensturmnadeln und auch mit dem Hohlberg verbunden, allerdings sind die schnellen Reisemöglichkeiten entweder zerstört oder funktionieren mittlerweile nur noch unberechenbar fehlerhaft.

Wahrscheinlich gelangen die SC durch die Geheimtür im Lagerraum des Gasthauses Am Bach in die Unternadel. Die Gehörnten Reißzähne nutzen diesen Zugang im Allgemeinen – er führt nach Bereich **H1**. Im Keller des Rathauses gibt es einen zugemauerten Gang, welcher hinunter nach Bereich **H21** führt. Und wer in den Brunnen auf der Ostseite des Kreises hinabsteigt, erreicht so Bereich **H14**.

Sofern nicht anderweitig beschrieben, ist ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 erforderlich, um eine der Geheimtüren in der Unternadel zu entdecken.

H1. Die Rutsche

Diese Rutsche verbindet den Lagerschuppen des Gasthauses Am Bach mit seinem Eiskeller. Die Schenke des Gasthauses ist für ihre kalten Getränke bekannt, allerdings wissen die meisten nicht, wie Galina dies hinbekommt – sie vermuten halt, dass ein wenig Magie zum Einsatz kommt. Und niemand weiß, dass diese Magie viele tausend Jahre alt ist. Mit Hilfe eines Flaschenzuges kann ein kleiner Wagen wie ein Speiseaufzug die Rutsche hinabgelassen oder hinaufgezogen werden. An der Ostwand des Schachtes befindet sich zudem eine nach



unten führende Leiter. Die Tür unten in der Westwand nach Bereich **H2** fühlt sich kalt an.

Diese Rutsche verband früher die oberirdischen Teile der Höllensturmnadel mit der Küche unten; Vorräte wurden über sie nach unten geschafft, während mit dem Speiseaufzug Essen für oben stationierten Soldaten hinauf geschickt wurde.

H2. Eiskeller

Frostigkalte Bierfässer stehen zwischen drei hölzernen, von dünnen Eisschichten bedeckten Regalen. Flaschen, Krüge, Einmachgläser und ordentlich sortierte Packen verderblicher Lebensmittel stehen und liegen auf den Regalbrettern.

Dies ist der Kühlkeller des Gasthauses Am Bach. Galina stieß ungewollt in diesen übernatürlich kalten Raum vor, als sie ihren Keller aushob. Sie sah darin einen Glücksfall, hatte sie doch nach einer Möglichkeit gesucht, ihre Vorräte während der langen Sommermonate etwas länger lagern zu können – und natürlich hatte sie nicht damit gerechnet, auf einen ganzen Raum zu stoßen, in dem permanent knapp über 4°C herrschten. Dieser dauerhafte Effekt wurde zu einer Zeit installiert, als die Höllensturmnadel noch voll funktionsfähig gewesen war, und die magische Matrix hat all die Zeit überdauert.

Als Jana die Geheimtür in der Südwand entdeckte, bezahlte sie Galina gut, um den Raum „mitnutzen“ zu können, ohne dass Galina Fragen stellte. Natürlich ist Galina neugierig, was Jana da unten anstellt, zumal auch schon Dinge aus den Regalen fehlen. Galina glaubt, dass die Gehörnten Reißzähne ihren Keller nutzen, um Schmuggelware zwischenzulagern, und hat absolut keine Ahnung von dem uralten Komplex, der gleich hinter ihrem Eiskeller liegt.

Die Geheimtür zu der wunderbar erhaltenen, thassilonischen Einrichtung ist leichter zu erkennen, nachdem der Durchgang nun seit einiger Zeit in Nutzung ist – es genügt ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 15.

H3. Die Küche der Unternadel

Aus dem Raum hinter der Kühlkammer führen zwei Türen nach Wesen und eine nach Osten. Alle drei schwingen frei und verfügen über keine Verschlussmechanismen oder Riegel. Mehrere uralt wirkende Tische, Tresen und Herde legen nahe, dass der Raum früher als Küche gedient hat.

Dies war früher die Küche des Komplexes. Erfahrene Köche haben hier exquisite Mahlzeiten für zu Besuch weilende Würdenträger und gutes Essen für die im Turm an der Oberfläche stationierten Soldaten und Offiziere zubereitet.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Ritual... Runenh...cher
...hang 4: ...ssilonische ...rtefakte
Anhang 5: ...affen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Die Magie, welche einst die Herde betrieben und ermöglicht hat, sie auf Kommando heiß werden zu lassen oder wieder abzukühlen, ist mittlerweile verblasst, wobei eine seltsame magische Aura verblieben ist. Dieser magische Effekt betrifft diesen Raum und den Gang nach Westen; er dämpft alle Geräusche, da die Bediensteten hier hantieren und Wagen mit Geschirr herumkarren sollten, ohne die Gäste zu stören. Alle geräuschbasierenden Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung zum Hören von Kreaturen oder Gegenständen unterliegen in diesem Bereich einem Malus von -20.

H4. Vorratskammer

Aus den Wänden dieses kleinen Lagerraumes ragen zahlreiche guterhaltene und gutbestückte Holzregale. In einigen großen Krügen befindet sich Getreide, während in Körben und anderen Behältern Obst, Brot und Käse lagern.

Diese Vorräte wurden von den Gehörnten Reißzähnen hier angelegt. Wenn die SC erstmals diesen Raum betreten, besteht eine Chance von 20%, dass ein einzelner Ganove der Gehörnten Reißzähne (siehe Bereich **H6**) zugegen ist.

H5. Privater Aufenthaltsraum (HG 5)

Zwei hochwertig gefertigte Tische mit gepolsterten Lederstühlen schmücken diesen edlen, holzgetäfelten Raum.

Zu Besuch weilende Würdenträger und andere wichtige Gäste der Höllensturmnadel konnten diesen Raum für private Gespräche nutzen. Die Versorgung mit Essen und Getränken erfolgte praktisch lautlos über den Verbindungsgang zur Küche (Bereich **H3**).

Kreaturen: Zwei Schläger der Gehörnten Reißzähne lungern in diesem Aufenthaltsraum herum. Eigentlich sollen sie ein paar großangelegte Aktionen planen, bisher jedoch schwatzen sie lieber und genehmigen sich ein paar Gläschen.

Wenn die SC den Raum betreten, springen die Schläger sofort auf, ergreifen ihre Waffen und wollen wissen, wer die Eindringlinge sind und was sie hier unten wollen. Sofern die SC nicht überzeugend antworten, gehen die Schläger zum Angriff über.

SCHLÄGER DER GEHÖRNTEN REISSZÄHNE (2) HG 3

EP je **800**
Männlicher und weiblicher Menschlicher Barbar 1/Schurke 3
CN Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +2; **Sinne** Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 14 (+1 Ausweichen, +2 GE, +4 Rüstung)
TP 34 (4 TW; 3W8+1W12+9)
REF +5, **WIL** +2, **ZÄH** +5
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallengespür +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m
Nahkampf Ranseur [Meisterarbeit] +7 (2W4+4/×3)
Angriffsfläche 1,50 m; **Reichweite** 1,50 m (3 m mit Ranseur)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +2W6 plus 2 Blutung, Kampfrausch (6 Runden/Tag)

TAKTIK

Im Kampf Diese beiden Schläger koordinieren ihre Angriffe. Der eine nutzt seinen Zug, um einen *Trank: Unsichtbarkeit* hervorzuholen und zu trinken, während der anderen die SC sofort mit seinem Ranseur attackiert. Der dann unsichtbare Schläger begibt sich in eine Position, um den SC in die Zange nehmen zu können, der am gefährlichsten wirkt, und greift aus der Unsichtbarkeit heraus an, dann schlägt sein Kompagnon zu. Beide nutzen die Reichweite ihrer Waffen aus und bleiben in Bewegung.

Moral Sollte ein Schläger besiegt werden, zieht sich der anderen nach Bereich **H6** zurück, um sich den dortigen Kreaturen anzuschließen. Sollte dieser Raum leer sein, flieht der Schläger nach Bereich **H1**, um nach oben zu fliehen.

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 15, **KO** 14, **IN** 8, **WE** 12, **CH** 10
GAB +3; **KMB** +6; **KMV** 19
Talente Ausweichen, Doppelschlag, Heftiger Angriff
Fertigkeiten Akrobatik +9, Bluffen +5, Einschüchtern +7, Fingerfertigkeit +7, Heimlichkeit +9, Klettern +8, Mechanismus ausschalten +8, Motiv erkennen +6, Schwimmen +8, Wahrnehmung +8
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Fallen finden +1, Schnelle Bewegung, Schurkentrick (Blutende Wunde +2)
Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*, *Trank: Schild des Glaubens +2*, *Trank: Unsichtbarkeit*; **Sonstige Ausrüstung** *Beschlagene Lederrüstung +1*, Ranseur [Meisterarbeit], Diebeswerkzeug, 28 GM

SCHLÄGERIN DER GEHÖRNTEN REISSZÄHNE

Schatz: Auf einem der Tische steht eine Kristallkaraffe (Wert 200 GM), die zur Hälfte mit billigem hiesigem Whiskey gefüllt ist.

H6. Ballsaal (HG 5)

Hohe runde Tische stehen an den Wänden dieses geräumigen Saales. Die Wände sind mit dunklem Holz vertäfelt, dazu kommen blutrote Vorhänge. Kristallene Kronleuchter erhellen den Raum mit funkelndem Licht. Nach Westen und Osten gehen jeweils zwei Türen ab, während in der Nordwand zwei Torbögen hinausführen. Die südlichste Tür auf der Westseite steht weit offen, während ihr Gegenstück im Osten schief in den Angeln hängt. Die südöstliche Ecke des Raumes ist ferner mit einem schweren roten Samtvorhang verhüllt.

Um Zusammenkünfte zwischen den unterschiedlichsten Personen zu ermöglichen, verleiht eine magische Aura in diesem Raum allen Kreaturen darin die Effekte von *Zungen*.

Kreaturen: In diesem Ballsaal fanden einst großartige Empfänge und Galas für die Besucher der Höllensturmnadel statt. Heute dient er als Hauptversammlungort der Gehörnten Reißzähne. Außer es herrscht Alarmzustand, trainieren hier zwei Mitglieder der Bande mit zwei Fleischbruten auf Befehl Mozamers hin. – Die Gehörnten Reißzähne erhalten eine umfassendere und härtere Nahkampfausbildung, als dies im Rahmen von Bandenschlägereien möglich wäre, während die Fleischbruten lernen, wie Menschen auf ihre Taktiken reagieren.

Wenn die SC eintreten, wenden sich ihnen die verschwitzten und aufgeputschten Menschen und Fleischbruten in der Hoffnung zu, das Erlernte zur Anwendung zu bringen. Alle vier kreisen ihre Gegner gern ein, so dass Fleischbruten und Gehörnte Reißzähne immer nach Möglichkeiten suchen, andere in die Zange zu nehmen.

Sollte Alarm gegeben worden sein, könnten gleich vor der Tür dieses Raumes theoretisch Dutzende von Gegnern warten, welche den Eingang verteidigen wollen.

FLEISCHBRUTEN DES ZORNES (2) **HG 1**

EP je **400**
TP je 13 (*MHB IV*, S. 74)

GANOVEN DER GEHÖRNTEN REISSZÄHNE (2) **HG 1**

EP je **400**
Männlicher oder weiblicher Menschlicher Krieger 1/Schurke 1
CN Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +3; **Sinne** Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 12 (+3 GE, +2 Rüstung)
TP je 16 (2 TW; 1W8+1W10+3)
REF +5, **WIL** +1, **ZÄH** +3

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Knüppel +1 (1W6+2), Cestus +2 (1W4+1/19–20) oder Knüppel +3 (1W6+2) oder Cestus +4 (1W4+2/19–20)
Fernkampf Dolch +4 (1W4+2/19–20)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +1W6

SPIELWERTE

ST 15, **GE** 16, **KO** 13, **IN** 8, **WE** 12, **CH** 10
GAB +1; **KMB** +3; **KMV** 16
Talente Kampf mit zwei Waffen, Waffenfinesse
Fertigkeiten Akrobatik +7, Bluffen +4, Einschüchtern +4, Fingerfertigkeit +7, Heimlichkeit +7, Klettern +6, Mechanismus ausschalten +10, Motiv erkennen +5, Schwimmen +6, Wahrnehmung +5
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Fallen finden +1
Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*;
Sonstige Ausrüstung Lederrüstung, Cestus[EXP], Dolch, Knüppel, Diebeswerkzeug [Meisterarbeit], 22 GM

Entwicklung: Sollten die SC nicht sorgfältig vorgehen, besteht die gute Möglichkeit, dass sie die ganze Anlage über ihre Anwesenheit in Kenntnis setzen. In diesem Fall sammeln sich andere Bewohner der Unternadel im Saal, um die Invasion zurückzuschlagen. Dies könnte zu einem chaotischen und dynamischen Kampf führen, bei dem die SC es jede Runde mit neuen, aus verschiedenen Richtungen hereinströmenden Gegnern zu tun bekommen. Die SC könnten ihre Position verteidigen, indem sie sich in die Küche zurückziehen und so die Rutsche und damit den Ausweg im Rücken haben. Sollte der Kampf aber zu lange dauern, nutzen einige Gehörnte Reißzähne einen anderen Ausgang, um den SC dann von oben in den Rücken zu fallen und ihnen den Fluchtweg abzuschneiden.

Sollte der Kampf hier länger als 4 Runden dauern, wird wenigstens eine der angrenzenden Begegnungen aufmerksam. Sollten die SC diese Position lange genug halten, kommt irgendwann Mozamer persönlich in Begleitung seiner Fleischbruten (siehe Bereich **H19**), um nachzusehen, was für ein Problem vorliegt.

H7. Sanitäre Einrichtungen

In die Südwand eingelassen ist eine lange Marmorbahn mit zwei seichten Vertiefungen eingelassen. Türen flankieren diesen Tresen und Metallrohre ragen über zwei Drehknäufen aus der Wand. Wände und Boden des Raumes sind mit Marmor gefliest. Des Weiteren gehen fünf schmale Holztüren aus dem Raum ab.

Ursprünglich war dies ein Waschraum und die Toilette für die Gäste der Unternadel. Die magischen Verzauberungen, welche einst fließendes Wasser geliefert haben, funktionieren immer noch. Hinter jeder der fünf Holztüren liegt eine abgetrennte Marmortoilette; eine Zugkette aktiviert den Wasserfluss zur Spülung der Marmorbecken. Die Metallrohre an der Südwand liefern kühles, frisches Wasser, wenn der Knauf gedreht wird.

H8. Gästezimmer (HG 5)

Jeder dieser Räume enthält ein Bett und einen schmalen Schubkastenschrank. Diese Unterkünfte waren für die Botschafter gedacht, welche die Höllensturmnadel besucht haben.

Kreaturen: Mittlerweile haben sich die Gehörnten Reißzähne in diesen Räumen breitgemacht, statt weiterhin an der Oberfläche zu wohnen. Sollte die Anlage nicht

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

im Alarmzustand sein, können die SC wenigstens vier Bandenmitglieder in einem oder mehreren dieser Räumen schlafend oder ausruhend antreffen.

GANOVEN DER GEHÖRNTEN REISSZÄHNE (4) HG 1
EP je **400**
TP je 16 (siehe Seite 56)

H9. Speisesaal (HG 5)

Ein sechs Meter langer Tisch aus rotem Marmor, auf welchem fleckige, teilweise zu Boden hängende, seidene Tischtücher liegen, reicht längst durch den Raum. An den Längsseiten des Tisches stehen Holzstühle mit bequemen, blutroten Kissen. Es riecht nach ranzigem Essen und Abfälle bedecken Tisch, Stühle und Boden.

Bedeutende Würdenträger und andere Gäste nahmen in diesem Saal ihre formellen Mahlzeiten ein. Der mittels Magie geformte Tisch aus rotem Marmor ist einst mit seidenen Tischdecken und edlem Geschirr aus Porzellan, Kristall und Silberbesteck eingedeckt gewesen. Heute dagegen sieht der Raum aus wie ein Schweinestall, in dem Dutzende wilde Partys gefeiert wurden. Flecken bedecken die Tischtücher und es stinkt nach altem Essen, welches an einem Ende des Tisches hinuntergeworfen und noch nicht fortgeräumt wurde.

Kreaturen: Vier Fleischbruten arbeiten sich hier durch die Reste des letzten großen Festmahles der Gehörnten Reißzähne. Wenn die SC hereinkommen, halten die Fleischbruten einen Moment inne, um festzustellen, dass es sich um keine Angehörigen der Gehörnten Reißzähne handelt. Sowie sie erkannt haben, dass es sich um für sie legitime Nahrung handelt, gehen sie zum Angriff über.

FLEISCHBRUTEN DES ZORNES (4) HG 1
EP je **400**
TP je 13 (*MHB IV*, S. 74)

H10. Badehaus

Dieser achteckige Raum ist komplett mit glatten, weißen Fliesen bedeckt. In der Raummitte befindet sich ein rundes Badebecken mit zwei Ebenen; das Becken ist insgesamt sechs Meter tief. In jeder Wand außer jener mit der Ausgangstür befindet sich eine Nische mit einer hölzernen Bank.

Während die Anlage aktiv war, diente dieser Bereich als Badehaus. Die magischen Funktionen sind noch weitestgehend intakt. Ins Hauptbecken kann warmes Wasser geleitet werden; im Boden befindet sich ein Abfluss. Die umliegenden Nischen dienen als Saunen – sobald der hölzerne Sichtschirm geschlossen wird, füllt sich die Kammer mit Dampf. Da der ganze Bereich mittels thassilonischer Magie konserviert wurde, ist er sauberer als der Gutteil der restlichen Anlage.

H11. Offener Aufenthaltsraum (HG 5)

Dunkle Holzpaneele bedecken die Wände dieses komfortablen Aufenthaltsraumes. Ein langer Tresen erstreckt sich parallel zur Westwand. Drei von Stühlen umringte Tische füllen den restlichen Raum aus. Am Ostende des Raumes steht eine schief in den Angeln hängende, schwere Holztür offen. Gleich südlich dieser Tür befindet sich eine kleine Nische mit einer einfachen Tür. Im Aufenthaltsraumbereich befindet sich in der Nordwand eine teilweise geöffnete, elegante Tür.

Die Tür zum Ballsaal (Bereich **H6**) steht offen. Im Gegensatz zum Privaten Aufenthaltsraum (Bereich **H5**) konnte jeder Gast der Unternadel diesen Raum nutzen. Die Tür in der Nordwand steht gut 20 cm weit offen, so dass man einen Blick auf einen großen Tisch und einige

GANOVE DER GEHÖRNTEN REISSZÄHNE

Stühle erhaschen kann (siehe Bereich **H12**, wie der Schalter neben dieser Tür funktioniert). Wie Bereich **H6** verfügt auch dieser Raum über eine uralte magische Aura, die allen im Raum einen *Zungen*-Effekt verleiht, damit die Gäste miteinander kommunizieren konnten.

Kreaturen: Eine Sündenbrut namens Gezrevan steht hier hinter dem Tresen und bewirtet drei Gehörnte Reißzähne. Da sie dank des *Zungen*-Effektes hier mit den Menschen kommunizieren kann, lauscht sie fasziniert ihren Geschichten über Schlägereien, Gewalt und darüber, dass sie ständig hinter anderen zurücktreten müssen. Die Sündenbrut tadelt die drei immer wieder, dass sie schwach seien und sich gefälligst nehmen sollen, was sie wollen – sie versteht die komplexen Gesellschaftsstrukturen der Oberflächenwelt leider nicht.

Sollten die vier Lärm aus einem Nachbarraum wahrnehmen, ist natürlich Schluss mit der Verbrüderungsszene – kommt es zu einem Kampf mit den SC, umkreisen die Ganoven die Eindringlinge, um Hinterhältige Angriffe zu führen. Gezrevan nutzt ihre erste Bewegungsaktion, um ihren Ranseur zu ergreifen, dann geht sie in den Nahkampf, um ihren Verbündeten reichlich Gelegenheit zu geben, andere in die Zange zu nehmen, zumal ihre Waffe über Reichweite verfügt.

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

GANOVEN DER GEHÖRNTEN REISSZÄHNE (3) **HG 1**
EP je **400**
TP je 16 (siehe Seite 56)

H12. Privaträume

Wie viele andere Räume der Unternadel ist auch dieser opulent eingerichtet, wurde in den letzten Monaten aber sehr nachlässig behandelt. Ein runder Tisch mit Stühlen füllt den Gutteil des Zimmers; auf einer Tischhälfte wurden schmutziges Geschirr, halbleere Becher und Essensreste zusammengeschoben, um Platz für Nachschub zu machen.

Wie die Bereiche **H6** und **H11** verfügt auch dieser Raum über eine Aura, die allen Wesen darin einen *Zungen*-Effekt verleiht.

Schatz: Dieser Raum war für private Unterredungen reserviert; um Annehmlichkeiten zu schaffen, ist der Tisch imstande, ein Mal am Tag auf Befehl ein schmackhaftes Mahl für vier Personen zu schaffen; dies funktioniert wie ein *Nahrhafter Löffel*, wobei der Tisch 30 Pfd. wiegt und das Essen weitaus leckerer ist.

H13. Foyer

Dunkles Holz und rote Seide bilden das Hauptthema dieses Raumes. Ein schwerer, blutroter Vorhang hängt hinter einem niedrigen, gebogenen Tresen in der Nordwestecke. In der südöstlichen Ecke stehen ein runder Tisch und ein paar Hocker. Nach Osten führt eine Doppeltür hinaus. In der West- und der Südwand gibt es normale Türen.

In diesem Foyer kamen die Leute vor Ereignissen im Ballsaal zusammen. Als die Höllensturmnadel noch bemannt und einsatzbereit gewesen war, gingen Sicherheitskräfte hier die Gästelisten durch, während Bedienstete Mäntel abnahmen und aufhängten. An der Nordwand scheint sich ein hoher Holzschrank zu befinden, in dem auf einer Kleiderstange ein halbes Dutzend Kleiderbügel hängt. Hierbei handelt es sich in Wahrheit um einen extradimensionalen Raum, welcher tausende Mäntel, Umhänge, Überwürfe und dergleichen fasst.

Schatz: Das Öffnen des magischen Mantelschrankes ist schwierig, ging das Befehlswort doch schon vor Jahrtausenden verloren. Mit einem Fertigkeitswurf für Zauberkunde gegen SG 15 kann ein SC den Schrank identifizieren, seinen Zweck erkennen und folgern, dass man auf ihn wahrscheinlich nur noch mittels Magischen Gegenstand benutzen zugreifen kann. Mit einem Fertigkeitswurf für Magischen Gegenstand benutzen kann ein Charakter den Schrank eines der vielen uralten Kleidungsstücke auswerfen lassen, die in ihm gelagert wurden. Würfle dabei mit einem W20; bei 1-14 handelt es sich um ein uraltes, nichtmagisches Kleidungsstück im Wert von 1W4 GM (vielleicht mehr bei einem Sammler oder Gelehrten für Fragen der thassilonischen Lebensweise). Bei 15-17 handelt es sich um ein exquisites Kleidungsstück im Wert von 1W6 x 100 GM (dieses Ergebnis kann maximal drei Mal eintreten). Bei 18-19 gibt der Schrank einen *Resistenzumhang +1* heraus (maximal zwei Mal) und bei einer 20 einen *Umhang des Feurigen Verschwindens* (maximal ein Mal). Sollte ein Gegenstand nicht mehr verfügbar sein, dann behandle den Wurf als Ergebnis von 1-14.

Sollte der Fertigkeitswurf eine Natürliche 1 ergeben, implodiert der Schrank und saugt sich selbst mit einem dramatischen, aber harmlosen Knall ein, wobei sein Inhalt über die Astralebene verstreut wird. In diesem Schrank können nur Kleidungsstück verstaut werden, was aber einen Fertigkeitswurf für Magischen Gegenstand benutzen gegen SG 20 benötigt.

H14. Zerstörte Gästezimmer (HG 5)

Die Wände stehen noch zum Teil inmitten von Trümmern, wobei dunkles, trübes Wasser hier kniehoch steht. An der östlichsten Wand ist ein besonders großer Teil der Decke herabgekommen und dort klafft nun ein Loch.

Als der Erdenfall Golarion traf, hielt diese Einrichtung stand, auch wenn sich nach der Katastrophe winzige Risse durch die magisch verstärkten Wände der Befestigung zogen. Mit der Zeit tat dann die Erosion ihr Werk – gerade in diesem Teil wuchsen die Risse und schwächten die konservierende Magie. Vor ein paar Jahrhunderten schließlich sorgte ein Erdbeben dafür, dass diese Gästeräume einem Einsturz zum Opfer fielen.

Die Überschwemmung ist nicht das Resultat von hochquellendem Grundwasser oder herabfließendem Regenwasser, sondern entspringt einer gebrochenen Stelle des Leitungssystems, welches die Unternadel mit Trinkwasser versorgt. Die Wassermenge reicht nicht, um die ganze Ebene zu überschwemmen. Der kleine Teich besteht aber aus sauberem Trinkwasser.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Das Loch in der Decke bei der Ostwand ist im Grunde das untere Ende des Schachtes des Brunnens am Ostrand des Kreises von Rodericksbucht. Es gibt genug Handgriffe, dass man im Schacht hinauf und hinabklettern kann; hierzu sind Fertigkeitswürfe für Klettern gegen SG 10 erforderlich. Oberhalb des Loches führt ein überschwemmter Tunnel westwärts nach Bereich **H15**, hinter diesem Bereich liegt dann ein Unterwasserausgang in den Fluss.

Wird hier Lärm gemacht – dies schließt das Platschen vom Waten durch das Wasser ein -, wird der Qlippoth in Bereich **H15** aufmerksam; dieser kommt sodann binnen 1W6 Runden nachsehen.

H15. Geflutete Höhle (HG 4)

In dieser Höhle steht das Wasser fast bis zur Decke – etwa 7,5 Zentimeter Luft verbleiben zwischen Wasseroberfläche und Felsendecke.

Kreaturen: Das Wasser ist 3 m tief. Die Höhle dient seit einigen Wochen einem Qlippoth als Zuhause, einem Verbesserten Hydraggon, welcher von Mozamers Experimenten in die Unternadel gerufen wurde. Die Sündenbrut hat dem Qlippoth diesen Raum und Bereich **H14** überlassen. Zum Glück für die Bewohner von Rodericksbucht beunruhigt die Materielle Ebene den Qlippoth sehr, ja, man könnte sogar sagen, dass er eine gewisse Furcht vor der Oberfläche verspürt. Daher hat er bislang auch kein Interesse an den Tag gelegt, die Außenwelt zu erforschen. Sollten sich die SC aber zu viel Zeit lassen bei der Suche nach der Unternadel, könnte der Qlippoth schließlich doch noch von seiner Neugier übermannt werden, aus dem Brunnen klettern und einen Bürger angreifen, während die SC in der Nähe sind.

VERBESSERTER HYDRAGGON **HG 4**
EP 1.200
TP 42 (*MHB VI*, S. 201, 290)

Schatz: Der Hydraggon hat aus den Trümmern in Bereich **H14** einige Dinge geborgen und ganz im Süden dieses Raumes gestapelt: eine perlenbesetzte Jadehalskette (Wert 120 GM), einen *Mithral-Stoßdolch* +1 und einen *Zauberstab: Feuerball* (7 Ladungen).

H16. Konferenzraum (HG 5)

Als diese Einrichtung noch in Betrieb war, kamen Diplomaten in diesem Raum zusammen, um Handelsverträge und andere Abkommen auszuhandeln. Heute sind alle Möbel entfernt worden. Mozamer nutzt den Raum als „Truppenunterkunft“ für die in der Unternadel eintreffenden Fleischbruten – solange die grotesken Kreaturen hier eingeschlossen sind, machen sie wenigstens nirgendwo anders Unfug.

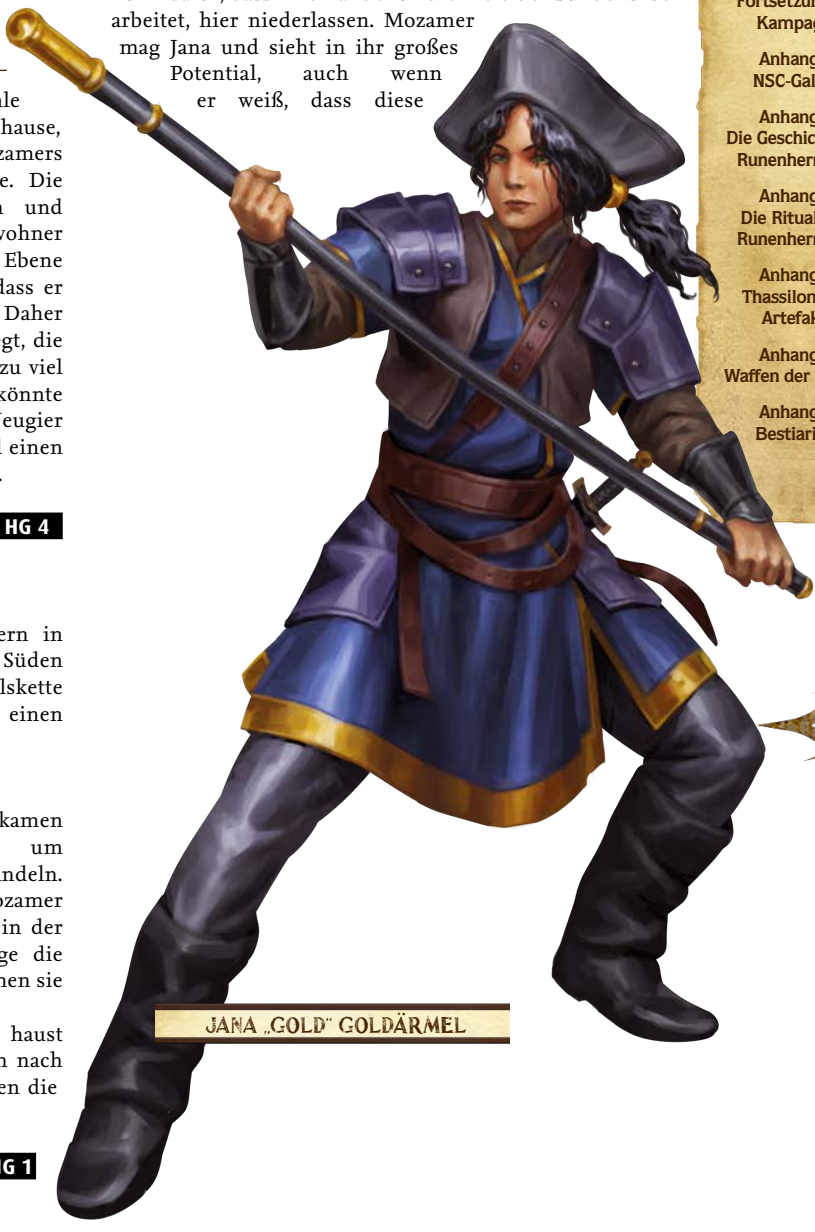
Kreaturen: Ein halbes Dutzend Fleischbruten haust in diesem Raum. Alle sind voller Zorn und gieren nach einem Kampf. Wenn die SC die Tür öffnen, stürmen die Fleischbruten heran und greifen sofort an.

FLEISCHBRUTEN DES ZORNES (4) **HG 1**
EP je **400**
TP je 13 (*MHB IV*, S. 74)

H17. Edle Gästeunterkünfte (HG 5 oder 7)

Wichtige Besucher der Unternadel wohnten einst in diesen ähnlich eingerichteten Zimmern, doch nun hat sich hier die Führungsschicht der Gehörnten Reißzähne niedergelassen. Jeder Raum enthält ein oder zwei Betten und pro Bett eine Schließkiste. Bereich **H17a** steht gegenwärtig leer, die anderen Räume sind belegt.

Kreaturen: Bereich **H17b** verfügt über extravagantere Möblierung als die Räume zur Linken und zur Rechten in Form eines großen Doppelbetts, eines Waschbassins und eines verschließbaren Schrankes. Hier hat sich Jana „Gold“ Goldärmel einquartiert, die Gründerin der Gehörnten Reißzähne, deren Führungsposition ihr von Mozamer abspenstig gemacht wurde. Als Folge überließ Jana den größeren Raum (Bereich **H19**) der furchterweckenden Sündenbrut, konnte sich aber zum Ausgleich und als Lohn dafür, dass ihre Bande für die Ziele der Sündenbrut arbeitet, hier niederlassen. Mozamer mag Jana und sieht in ihr großes Potential, auch wenn er weiß, dass diese



JANA „GOLD“ GOLDÄRMEL

Bewunderung nicht gänzlich gegenseitig ist. Er hofft, dass sie sich eines Tages seiner noch kleinen „Armee“ begeistert anschließt. Wenn Jana sich nicht oben in Rodericksbucht befindet, kann sie hier angetroffen werden. Du kannst sie aber auch anderswo in der Unternadel platzieren, z.B. als Reaktion auf das Eindringen der SC.

Zwei Schläger der Gehörnten Reißzähne teilen sich Bereich **H17c**; diese beiden reagieren rasch, sollten sie Kampflärm oder Streit aus Janas Raum hören.

JANA „GOLD“ GOLDÄRMEL HG 5

EP 1.600
Menschliche Kämpferin 6
CN Mittelgroße Humanoide (Mensch)
INI +3; **Sinne** Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 18 (+1 Ausweichen, +3 GE, +1 Natürlich, +6 Rüstung, +1 Schild)
TP 61 (6W10+24)
REF +5, **WIL** +3, **ZÄH** +7; +2 gegen Furcht

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Kampfstab +1/+1*, +11/+6 (1W6+7) oder *Kampfstab +1/+1*, +9/+4 (1W6+6), *Kampfstab +1/+1*, +9/+4 (1W6+5)
Besondere Angriffe Waffentraining (Mönchswaffen +1)

TAKTIK

Im Kampf Jana möchte der langsam wachsenden Liste ihrer Verbrechen nur ungern Mord hinzufügen, allerdings ist Selbstverteidigung eine gänzlich andere Sache. Sie bleibt nach Möglichkeit in Bewegung, um ihren Kampfstil mit zwei Waffen voll nutzen zu können. Auf Heftigen Angriff greift sie nur zurück, wenn sie verzweifelt sein sollte.
Moral Jana will nicht sterben. Sollte sie unter 15 TP reduziert werden, ergibt sie sich oder flieht.

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 17, **KO** 14, **IN** 8, **WE** 12, **CH** 10
GAB +6; **KMB** +8; **KMV** 22
Talente Abhärtung, Ausweichen, Heftiger Angriff, Kampf mit zwei Waffen, Verbesserter Kampf mit zwei Waffen, Verteidigung mit zwei Waffen, Waffenfokus (Kampfstab), Waffenspezialisierung (Kampfstab)
Fertigkeiten Einschüchtern +7, Heimlichkeit +7, Wahrnehmung +5
Sprachen Gemeinsprache, Varisisch
Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 1
Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen* (2), Alchemistenfeuer (2), Donnersteine (2); **Sonstige Ausrüstung** *Gepanzerter Mantel*[EXP] *+2*, *Kampfstab +1/+1*, *Amulett der Natürlichen Rüstung +1*, *Ionenfackel*[EXP], Schinderblatt (3), Schlüssel zu ihrem Schrank

SCHLÄGER DER GEHÖRNTEN REISSZÄHNE (2) HG 3

EP je **800**
TP je 34 (siehe Seite 55)

Schatz: Der verschlossene Schrank in Bereich **H17b** kann mit einem Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 25 oder mit Janas Schlüssel geöffnet werden. Er enthält all ihre Ersparnisse (120 PM und 43 GM), sowie eine Ledertasche mit Notizen, darunter eine Liste der zwielichtigen Anführer und Hintermänner in Rätselhafen, welche über Kontakte nach Rodericksbucht verfügen. Hier liegt zudem ein Tagebuch, in dem Jana ihre Seite der Geschichte des Verrats ihrer Mutter am Ort und ihres Lebens in Rätselhafen erzählt, nachdem sie und ihre Mutter aus der Stadt gejagt worden waren. Eigentlich hatte Jana geplant, genug Einfluss in Rodericksbucht aufzubauen, um diese mächtigen Kriminellen zu konfrontieren und den Ort letztlich von Rätselhafens Einfluss und Ausbeutung zu befreien.

Belohnung: Erhält der Hafengouverneur von Rodericksbucht die Liste der für Rätselhafen tätigen Agenten, erhalten die SC dafür 3 Siegpunkte.

H18. Unternadelportal

Die Wände dieses breiten Ganges sind dicht mit Inschriften bedeckt. Nach Norden führt eine Tür hinaus, doch im Süden vereinen sich die Inschriften zu einem spiralartigen Muster, über welches immer wieder grelle orange Energieblitze zucken.

Wer Thassilonisch lesen kann, kann auch die Runen an den Wänden entziffern. Es handelt sich um Lobpreisungen und Worte der Unterwerfung an die Runenherrscherin Alaznist, sowie um Andeutungen, dass früher eine Höllensturmnadel über dem Komplex existiert hat. Die spiralartigen Runen in der Südwand umgeben ein derzeit fehlerhaftes Portal, das früher die Unternadel mit dem Hohlberg verbunden hat. Es funktioniert nur noch in eine Richtung und benötigt nach einem Durchgang Tage, um seine Energie wieder aufzubauen. Durch dieses Portal kam Mozamer in die Unternadel und über dieses Portal konnte die Sündenbrut immer wieder Fleischbruten und zuletzt die andere Sündenbrut und den Hydraggon-Qlippoth aus dem Hohlberg zu sich rufen.

Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes oder Die Ebenen) oder Zauberkunde gegen SG 20 beim Studieren der Wand erkennt ein SC, dass die Runen Teil eines magischen Portals sind, welches gegenwärtig nur in eine Richtung funktioniert – Kreaturen können hier von anderswo her eintreffen, den Bereich aber nicht über das Portal verlassen. Der Charakter kann auch bestimmen, dass mächtige Magie nötig wäre, um das Portal von dieser Seite aus zu schließen (z.B. *Magische Auftrennung*, *Wunder* oder *Wunsch*), und die Fehlfunktionen nahelegen, dass der Portalknoten auf der anderen Seite beschädigt ist und daher zerstört werden könnte. Eine Zerstörung des Knotens im Hohlberg würde sicherstellen, dass keine Kreaturen über dieses Portal mehr kommen und sich unter Rodericksbucht breitmachen können. Ein des Thassilonischen mächtiger Charakter kann den Runen entnehmen, dass das Portal mit einer Region im Hohlberg verbunden ist, die als „Schmieden des Zornes“ bezeichnet wird.

Um Fleischbruten oder andere Verbündete über das fehlerhafte Portal zu rufen, ist ein mehrstündiges Ritual nötig. Mozamer ist dies nicht möglich, während er kämpft oder die SC sich in der Unternadel aufhalten, doch sollten die SC sich zurückziehen, um zu rasten und dies länger als einen Tag dauern, so kann Mozamer Verstärkung rufen in Form von 1W4 Fleischbruten.

Belohnung: Entdecken und Identifizieren die SC das Portal und berichten sie dies sodann der Hafengouverneurin, erhalten sie 1.200 EP und

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

2 Siegpunkte. Das Portal kann zwar von dieser Seite aus nicht geschlossen werden, die Hafengouverneurin kann aber Wachen postieren und Vorbereitungen hinsichtlich eventueller Probleme treffen. Ferner bittet sie die SC, eine Möglichkeit zu finden, die instabile Verbindung zum Hohlberg zu unterbrechen.

H19. Mozamers Gemach (HG 8)

Dieses luxuriöse Gemach hat schon weitaus bessere Tage gesehen. Einerseits ist es mit Vorhängen versehen und mit Wandteppichen, die gewaltige Schlachten darstellen, andererseits stinkt es nach verdorbener Nahrung und tierischem Moschus.

Kreaturen: Früher residierte hier der Kommandant der Unternadel, doch heute beansprucht die Sündenbrut Mozamer das Gemach für sich. Er hält sich hier auf, wenn die SC erstmals den Komplex betreten, und bleibt hier auch, sofern es nirgends in der Unternadel zu einem ausgedehnten Kampf kommt. Er könnte diesen Raum verlassen und zum Portal gehen, um weitere Fleischbruten zur Verteidigung der Anlage herbeizurufen, kehrt aber stets hierher zurück, um Eindringlinge aus dem Hinterhalt anzufallen, die seine Verteidigungen umgehen. Zwei ihm völlig loyale Fleischbruten halten sich ständig in diesem Raum auf, welche bis zum Tod kämpfen, um Mozamer zu beschützen.

Wenn Mozamer die SC erblickt, weiß er ihre Entschlossenheit und Zähigkeit durchaus zu schätzen und lädt sie auf Varisisch ein, sich der Armee anzuschließen, die er für Alaznist aushebt. Dabei tritt er so ehrlich auf, wie es ihm möglich ist.

„Auf eurem Weg hierher zu mir, um mich zu stoppen, habt ihr Dutzende getötet. Ganz klar lodert der Zorn in euren Herzen. Vielleicht möchtet ihr euch einen Platz an der Seite meiner Herrin verdienen? Schließt euch mir an und wir werden dieses Städtchen in eine Richtung führen, wozu keiner dieser anderen Narren jemals imstande gewesen wäre. Alaznist wäre erfreut, wenn ihr mir helft, eine Armee aufzustellen, ehe sie sich zurückholt, was sie verloren hat."

Sollten die SC dieses Angebot ablehnen und Mozamer Gewalt ankündigen, ergreift er den Fehdehandschuh nur zu gern und geht zum Angriff über.

MOZAMER **HG 8**
EP 4.800
TP 98 (siehe Seite 358)

FLEISCHBRUTEN (2) **HG 1**
EP je **400**
TP je 13 (*MHB IV*, S. 74)

Schatz: Auf einem der Schreibtische im Gemach liegen mehrere zerknüllte Blatt Papier, auf denen Mozamer seine Notizen zur Reaktivierung des Portals in Bereich **H18** niedergeschrieben hat. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes) oder Zauberkunde gegen SG 20 kann ein SC bestätigen, dass Mozamer dabei vor ziemlichen intellektuellen Herausforderungen gestanden hat, es ihm aber dennoch gelungen ist, mehrere Fleischbruten, einen Hydraggon-Qlippoth und sogar eine weitere Sündenbrut aus verschiedenen Punkten unter dem Hohlberg in die Unternadel zu rufen. Besondere Sorgen sollte eine Notiz bereiten, dass man wohl das Portal in „den Schmieden des Zornes" mit weiterer Magie aufladen müsste, ehe seine Matrix völlig zerfällt, um es zum einen zu stabilisieren und zum anderen als Knoten für ein weitaus größeres Portalnetzwerk nutzen zu können, welches das ganze westliche Varisia verbinden könnte.

Belohnung: Wird Mozamer getötet, befreit dies die Gehörnten Reißzähne aus seiner Kontrolle, so dass Jana wieder das Kommando übernehmen kann. Nachdem Jana gesehen hat, zu welcher Brutalität die Sündenbrut ihre Leute angespornt hat, überdenkt sie ihre Ziele. Sie will die Bande fest unter Kontrolle behalten und nach einem friedfertigeren Weg suchen, wie sie in Rodericksbucht ein Willkommen erlangen könnte. Wenn die SC beide Sündenbruten, alle Fleischbruten im Komplex und den Hydraggon in Bereich **H15** besiegen, erhalten sie 6 Siegpunkte.

H20. Kriegsraum (HG 6)

Der Nordteil dieses Raumes ist größtenteils intakt, auch wenn Trümmerhaufen auf dem Boden liegen, doch die Südseite ist völlig zerstört. Eine große, höhlenartige Öffnung führt dort in einen anderen Bereich.

Dies war ein Planungsraum für Alaznists Generäle, die unter der Höllensturmnadel zusammenkamen, um Angriffe auf das benachbarte Schalast zu planen. Die Kammer hatte die Jahrtausende eigentlich intakt überstanden, doch vor gut 100 Jahren, lange vor der Gründung von Rodericksbucht, versagte die magische Matrix der schützenden und konservierenden Effekte hier letztendlich. Dabei kam es zu einer Explosion, welche diesen Teil der Einrichtung verheerte.

Als die Gehörnten Reißzähne diesen gefährlichen Bereich entdeckten, verbarrikadierten sie den Gang. Die Barrikade kann als Volle Aktion mit einem Stärkewurf gegen SG 15 zur Seite gerückt werden; alternativ können die Charaktere die Barrikade mit 5 Minuten Arbeit beseitigen, ohne würfeln zu müssen.

Spukerscheinung: Aufgrund der instabilen Magie hat sich im ehemaligen Kriegsraum eine ungewöhnliche Spukerscheinung manifestiert. Dieser „Spuk" ist eine magische Narbe (siehe *Ausbauregeln IX: Horror*), welche nicht von untoter Energie, sondern rohem Zorn und Hervorrufungsmagie angetrieben wird. Die Erscheinung hat seit Alaznists Erwachen an Macht gewonnen. Alaznist weiß nichts von dieser Spukerscheinung, auch wenn diese über eine gewaltige Entfernung hinweg auf ihre Stimmung reagiert.

Wenn dieser Spuk aktiv wird, manifestiert er sich als kreischendes, geisterhaftes Abbild von Alaznist, welche schrill auf Thassilonisch schreit: „Eure Asche wird Teil der Grundfesten meines Neuen Thassilon!" Dem folgen noch andere Drohungen. Dies sind Echos von Alaznists Wut und Frust, wie lange sie fortgewesen ist und wie schlecht es um den Glanz ihrer einstigen Nation bestellt ist. Die wahre Alaznist bemerkt nicht, sollten die SC mit dieser Spukerscheinung interagieren oder sie zerstören – zusammen mit den anderen Hinweisen in der Unternadel sollte den SC aber klar sein, dass Alaznist möglicherweise im Hohlberg erwacht ist.

ARKANER STURM **HG 6**
EP 2.400
TP 27 (*ABR IX*, S. 174)

H21. Höhlenausgang

Diese Höhle scheint natürlich entstanden zu sein, war in Wirklichkeit aber einst ein Lagerraum der Unternadel. Als der Erdenfall eintrat, explodierte eine hier eingelagerte magische Gerätschaft und brachte Wände und Decke der Kammer zum Einsturz. Zeit und Erosion taten das ihre, so dass nun alles nach einer natürlichen Höhle aussieht.

Nach Osten führt ein schmaler Tunnel hinaus, welcher in einen Felsentunnel mündet, welcher seinerseits in den Keller des Rathauses hinaufführt. Die Öffnung des Tunnels wurde aber bei Grundsteinlegung des Gebäudes zugemauert und ist längst vergessen.

ABSCHLUSS DES ABENTEUERS

Ehe die SC dieses Kapitel abschließen und mit Kapitel 2 beginnen, sollten zwei Dinge geschehen sein: Sie sollten *Baraket* in Besitz haben und sie sollten den Geist des Edlen Roderick zur Ruhe gelegt haben. Letzteres ist nicht wirklich erforderlich, würde aber die Handlung des Kapitels abschließen und Audrahni ermöglichen, die SC nach Magnimar zu begleiten – andernfalls betrachtet sie es als ihre Pflicht, selbst nach einer Möglichkeit zu suchen, dem Geist Frieden zu geben.

Um den Geist zur Ruhe zu legen, müssen die SC ihm beweisen, dass sie den Ort sicher gemacht haben. Dies geschieht mittels Siegpunkten. Die SC können insgesamt 34 Siegpunkte erlangen, wenn sie alles Mögliche tun, um Rodericksbucht zu helfen. 20 genügen, um Aurek Roderick zu überzeugen, dass sie sein Städtchen zu einem sicheren Ort gemacht haben

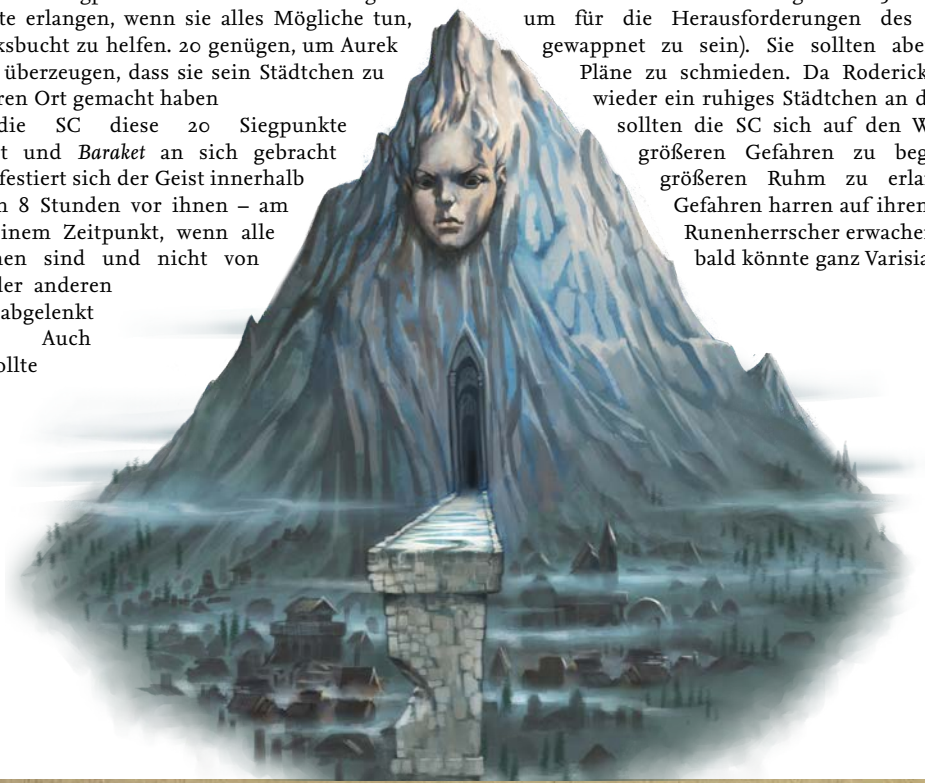
Sobald die SC diese 20 Siegpunkte angesammelt und *Baraket* an sich gebracht haben, manifestiert sich der Geist innerhalb der nächsten 8 Stunden vor ihnen – am besten zu einem Zeitpunkt, wenn alle SC zusammen sind und nicht von Kämpfen oder anderen Ereignissen abgelenkt werden. Auch Audrahni sollte zugegen sein, um mit Rat zur Seite zu stehen. Der Geist wirkt fast ruhig und sanft. Seine Botschaft für die SC ist kurz, aber präzise:

„Meine Bucht ist wieder sicher. Sicherer als in all den vielen Jahren. Ihr habt mir großen Dienst erwiesen, Helden. Und indem ihr dieses Sündenschwert an euch gebracht habt, habt ihr ein widerwärtiges Vermächtnis aus meinem Heim und meiner Bucht entfernt. Bitte, tragt diese verfluchte Waffe fort von der Bucht. Im Wissen, dass mein Erbe fortbesteht, kann ich endlich ruhen. Ich danke euch, Helden, dass ihr einem alten Mann Frieden geschenkt habt…“

Mit diesen Worten verblasst der Geist und tritt der Edle Roderick endlich seine Reise ins Jenseits an. Sollte Audrahni zugegen sein oder gefragt werden, schlägt sie den SC vor, *Baraket* nach Magnimar zu bringen, da der dortige Sihedronrat aus den wichtigsten Experten der Region zur thassilonischen Bedrohung besteht. Ferner sollte der Rat von dem Portalnetzwerk erfahren, welches Mozamer wieder aufbauen wollte – um eine solche Gefahr muss sich jemand besser heute als morgen kümmern. Sie erklärt sich bereit, die SC zu begleiten, und enthüllt, den Gutteil ihrer Jugend in Magnimar verbracht zu haben. Zudem hätten die Taten der SC sie inspiriert, sich endlich ihren persönlichen Dämonen zu stellen (siehe auch Audrahnis Eintrag in der NSC-Galerie).

Die SC erhalten 6.400 EP dafür, dass sie den Geist des Edlen Roderick endgültig zur Ruhe gelegt haben, plus 200 EP pro Siegpunkt jenseits der erforderlichen 20 Punkte (maximal zusätzliche 2.800 EP, falls die SC alle 34 Siegpunkte erlangen).

Die SC müssen Rodericksbucht nicht sogleich verlassen und können durchaus noch offene Dinge erledigen (und so vielleicht fehlende Erfahrung bis zur 5. Stufe erlangen, um für die Herausforderungen des 2. Kapitels gewappnet zu sein). Sie sollten aber beginnen, Pläne zu schmieden. Da Rodericksbucht nun wieder ein ruhiges Städtchen an der Küste ist, sollten die SC sich auf den Weg machen, größeren Gefahren zu begegnen und größeren Ruhm zu erlangen. Viele Gefahren harren auf ihrem Wege – die Runenherrscher erwachen und schon bald könnte ganz Varisia brennen!



Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

ES KAM AUS DEM HOHLBERG

TEIL 1: DIE VERLORENE KÜSTE HINAB 65
Mit dem *Schwert des Hochmutes* in Händen segeln die SC nach Süden gen Magnimar. Sie bekommen es mit Stürmen, Monstern und einem heimtückischen Kultanhänger des Pfauengeistes zu tun, welcher verzweifelt die legendäre Waffe an sich bringen will.

TEIL 2: DER SIHEDRONRAT 75
Nach der Ankunft in Magnimar beraten die SC mit dem Sihedronrat, erfahren eine beunruhigende Wahrheit und leiden weiterhin unter der Aufmerksamkeit des Kultes des Pfauengeistes.

TEIL 3: IM AUGE DES BERGES 81
Die SC landen auf der Steilkluftinsel an und müssen in den überwucherten Ruinen der unteren Hänge nach Hinweisen suchen, ehe sie den Hohlberg betreten können.

TEIL 4: DIE WELT IST HOHL..... 90
In einem von Varisias berühmtesten Orientierungspunkten und gewaltigsten Gewölben erkunden die SC Kammern voller Fallen und stoßen bei ihrer Suche nach weiteren Hinweisen zu den erwachenden Runenherrschern auf fremdartige und hochgefährliche Gegner.

AUFSTIEGSÜBERSICHT

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

5 Die SC sollten dieses Kapitel auf der 5. Stufe beginnen und bereits über einige weitere Erfahrung verfügen.

6 Die SC sollten die 6. Stufe erreicht haben, ehe sie in Magnimar vor den Sihedronrat treten.

7 Die SC sollten die 7. Stufe erreicht haben, ehe sie sich den Gefahren der Prüfungen des Zornes stellen.

Zum Ende dieses Kapitels sollten die SC die 8. Stufe erreichen.

ABENTEUERHINTERGRUND

Der unheimliche Anblick der Steilkluftinsel verängstigt und fasziniert Seefahrer seit langem. In den südlichen Gipfel wurde ein herrisches, ernstes Gesicht gehauen und aus einem tieferliegenden Hang ragt eine gewaltige Steinbrücke, während sich über die bewaldeten Klippen und Schluchten die Ruinen einer uralten Stadt erstreckt. Der Berg belegt einen besonderen Platz in den Geschichten der abergläubischen Seeleute, welche die Westküste Avistans befahren. Abenteurer verbreiten Gerüchte, dass der Berg von Gewölben und Höhlen durchzogen sei – hieraus ergibt sich der heute für die Region bekannte Name: Hohlberg. Erst seitdem man wieder von Thassilon weiß und sich eine Gruppe Helden dem Runenherrscher Karzoug entgegengestellt hat, ist die Furcht vor der Steilkluftinsel und dem Hohlberg einer gewissen Neugierde gewichen. Abenteurer begannen die Geheimnisse des Hohlberges zu erkunden, stießen dabei aber auf beachtliche Gefahren. Viele starben oder gingen verloren, noch ehe sie einen Fuß in den Berg selbst gesetzt hatten. Und von denen, die es schafften, kehrten noch weniger zurück. Diese Handvoll konnte aufkommende Theorien bestätigen: Bei der Ruinenstadt auf den unteren Hängen der Steilkluftinsel handelte es sich tatsächlich um die Reste von Xin-Bakrakhan und der Hohlberg war die Festung der Runenherrscherin des Zornes, Alaznist.

Kürzlich gelang es zwei rivalisierenden Abenteurergruppen, die tieferliegenden Winkel des Hohlberges zu erkunden. Trotz ihrer destruktiven Kämpfe gegeneinander konnten die beiden Gruppen letztendlich zusammen einen zornerfüllten, gehörnten Dämon besiegen, welcher der Kastellan genannt wurde. Dieser hat in Abwesenheit von Runenherrscherin Alaznist den Hohlberg verwaltet. Die Abenteurer kehrten mit Schätzen beladen an die Oberfläche zurück, um ihre Geschichte zu erzählen, erkannten aber nicht, dass sie durch das Niederstrecken des Kastellans den *Runenbrunnen des Zornes* mit dem letzten Funken erforderlicher spiritueller Energie versorgten. Und so erhob sich die Runenherrscherin Alaznist aus dem Auge des Zornes und machte sich daran, an ihrem Aufstieg zu neuer Macht zu arbeiten.

Alaznist hegte kein Verlangen, im Hohlberg zu verbleiben und passiv zu warten, dass ihre Feinde zu ihr kamen. Sie sammelte ihre wichtigsten Ressourcen und gab ihre Festung auf – natürlich ließ sie so ein Machtvakuum zurück, welches andere Geister und Bewohner des Hohlberges zu füllen gierten. Während also im Berg die Rivalitäten wuchsen, ging Alaznist ihrem mörderischen Plan nach, zuerst den Runenherrscher Xanderghul aus dem Weg zu räumen, solange dieser noch schlief.

Der Mord an Runenherrscher Xanderghul war quasi das Startsignal für die vorliegende Kampagne, schickte die Tat doch eine mentale, übersinnliche Schockwelle durch mehrere machtvolle magische Gegenstände und Artefakte, welche mit Thassilon in Zusammenhang stehen. Diese Schockwelle ließ einen Moment lang *Baraket, das Schwert des Hochmutes* zum Leben erwachen und verursachte ebenso ein kurzes Aufflackern magischer Macht im *Sihedron* selbst – einem mächtigen magischen Artefakt, welches von Helden geborgen worden war, um dem modernen Varisia einen Vorteil gegenüber den Runenherrschern zu verschaffen, sollten diese jemals zurückkehren.

Angesichts dieser Warnung des *Sihedrons* wandte sich der Sihedronrat von Magnimar an Varisias mächtigste Helden: Diese sollten das Artefakt an sich nehmen und der Ursache des Kraftschubs nachgehen. Der Rat und die sogenannten Sihedronhelden hielten diese Mission geheim, um eine Panik zu vermeiden und zu verhindern, dass der Gegner davon erfuhr. Unter diesem Schleier der Geheimhaltung fanden die Sihedronhelden heraus, dass Alaznist Xanderghul ermordet hatte und nun ihre Kräfte in den Trümmern seiner einstigen Hauptstadt, Xin-Cyrusian, bündelte. Nachdem sie zudem erfahren hatten, dass Alaznist mit dem *Äonenzepter* über ein mächtiges Artefakt verfügt, schmiedeten sie einen listigen Plan, um die Runenherrscherin zu besiegen. Sie besuchten Crystilan, eine uralte thassilonische Stadt, welche unter einer Halbkugel aus kristallisierter Zeit eingeschlossen war, und gewannen dort mittels ihrer eigenen machtvollen Magie ein wenig dieser in der Zeit eingefrorenen Energie.

Als die Helden Alaznist bald darauf in einer epischen Schlacht stellten, unterschätzten sie leider ihre Hartnäckigkeit. Alaznist sah in diesen Helden eine ernsthafte Gefahr und nutzt das *Äonenzepter*, um auf eben jene in der Zeit eingefrorene Energie zurückzugreifen, mit welcher sich die Helden geschützt hatten. Das Artefakt schleuderte die Magie der Helden auf diese zurück und schleuderte sie samt dem *Sihedron* nach Crystilan, wo sie seitdem selbst in der kristallisierten Zeit von der Realität getrennt festsitzen. Auch Alaznist musste einen gewissen Preis bezahlen – um dem Rückstoß der Energien zu entgehen und nicht ebenfalls in der Zeit eingefroren zu werden, musste sie das *Äonenzepter* freigeben, so dass es sich überladen konnte. Gegenwärtig befindet es sich an einem unbekannten Ort zu einer unbekannten Zeit außerhalb jedermanns Zugriff.

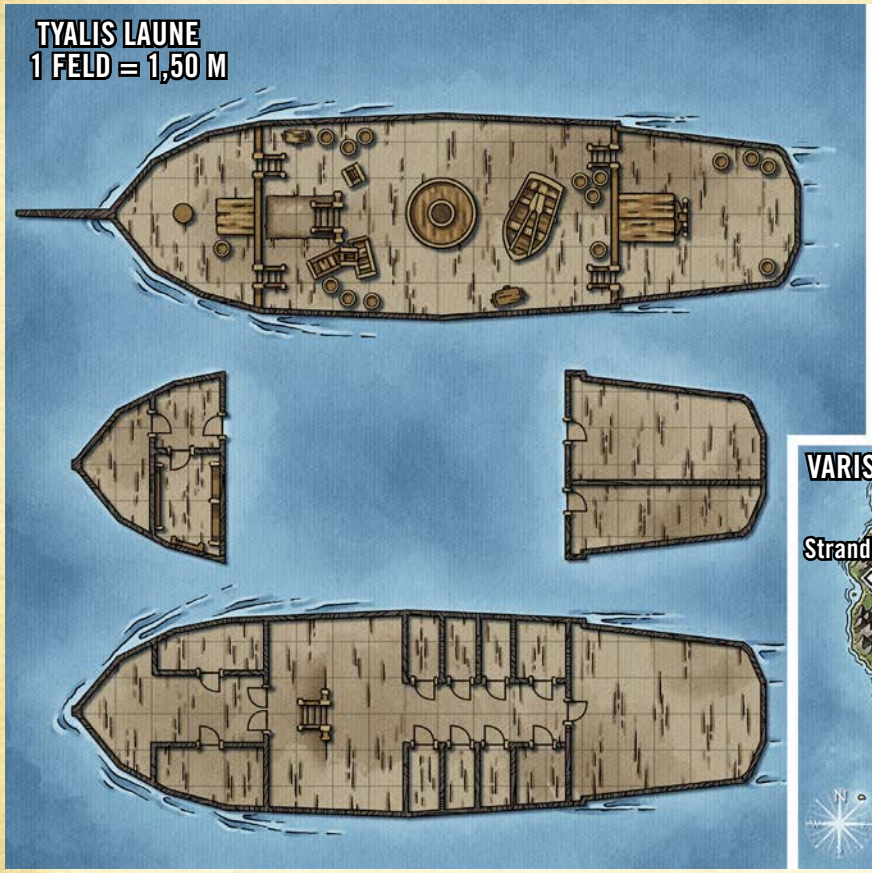
Der Sihedronrat steht nun vor einem Dilemma – die Mission der Helden hatte derartiger Geheimhaltung unterlegen, dass man in Magnimar nur weiß, dass der Kontakt zu den Helden abgebrochen ist und man weder sie noch das *Sihedron* mittels Erkenntnismagie lokalisieren kann. Aufgrund des Wissens, dass wenigstens ein Runenherrscher erwacht ist, sucht der Rat verzweifelt nach Helden für seine Sache – und als eine neue Gruppe mit dem *Schwert des Hochmutes* in Magnimar eintrifft, wird ihm klar, dass er sie gefunden hat!

Wer sind die Sihedronhelden?

Die Rückkehr der Runenherrscher ist der Abschluss einer Trilogie dreier verbundener Abenteuerpfade, zu welcher ferner *Das Erwachen der Runenherrscher* und *Der Zerbrochene Stern* gehören. Daher sind alle SC, welche diese beiden früheren Kampagnen gespielt (und überlebt) haben, Teil der jüngeren Landesgeschichte Varisias (siehe auch der *Spielerleitfaden* zum vorliegenden Abenteuerpfad – die Spieler sollten mit diesen Helden vertraut sein und mitbestimmt haben, wer zu dieser illustren Gruppe gehört).

Die vorliegende Kampagne geht davon aus, dass vier dieser Helden im Auftrag des Sihedronrates und gerüstet mit dem *Sihedron* selbst sich Alaznist gestellt haben; diese

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium



Gruppe wird fortan als die Sihedronhelden bezeichnet. Alle sonstigen Helden der vorherigen Abenteuerpfade sind im Ruhestand, in ferne Länder weitergezogen oder bereisen die Ebenen, manche sind vielleicht auch gestorben oder anderweitig nicht verfügbar. Die Anzahl der Sihedronhelden sollte der Anzahl der Spieler in deiner aktuellen Gruppe entsprechen. Falls du *Das Erwachen der Runenherrscher* und/oder *Der Zerbrochene Stern* geleitet hast, könnten die Sihedronhelden frühere SC sein – in diesem Fall hätte jeder deiner Spieler die Möglichkeit, einen seiner früheren SC zum Teil der Gruppe der Sihedronhelden zu machen.

Solltet ihr diese vorangegangenen Abenteuerpfade nicht gespielt haben oder lieber anstelle alter SC andere Charaktere zu Sihedronhelden machen wollen, solltet ihr euch diese ausdenken oder vielleicht auf die ikonischen Charaktere wie Valeros und Seoni zurückgreifen. Da wir nicht wissen, wen deine Spieler alles in früheren Kampagnen gespielt haben, werden wir selbst letzteren Weg beschreiten und als Sihedronhelden Kyra, Merisiel, Seoni und Valeros nutzen, die ikonische Klerikerin, Schurkin, Hexenmeisterin und den ikonischen Kämpfer (und ganz zufällig auch die ersten vier ikonischen Charaktere, welche jemals im Rahmen der Abenteuerpfadreihe vorgestellt wurden). Diese vier sind natürlich nur die Stellvertreter für die Sihedronhelden deiner Kampagne.

TEIL 1: DIE VERLORENE KÜSTE HINAB

Im Vorfeld dieses Kapitels sollten die SC den Geist des Edlen Roderick zur Ruhe gelegt und *Baraket, das Schwert des Hochmutes*, an sich gebracht haben – am besten mitsamt der *Runenschutzhandschuhe*, so dass sie mit dem gefährlichen Schwert auch sicher hantieren können. Der Geist bat sie in seinen letzten Momenten, das *Schwert des Hochmutes* aus seinem Städtchen fortzubringen, damit Rodericksbucht weiterhin in Frieden existieren kann. Dem stimmt die elfische Friedhofswächterin Audrahni zu – und sie hat sogar einen Rat, wohin die SC sich wenden sollten: Magnimar. Dort könnten die SC das *Schwert des Hochmutes* den kundigsten Gelehrten zum untergegangenen Thassilon übergeben, dem Sihedronrat. Dieser besteht, seitdem die Insel Xin samt den Ruinen der einstigen Kaiserstadt Thassilons aus dem Meer emporgestiegen ist und Magnimar in Gefahr gebracht hat (siehe *Der Zerbrochene Stern*). Die Gruppe behütet das *Sihedron* und will Varisia vor den Runenherrschern und ihren Hinterlassenschaften schützen. Dies macht sie zu auf der Hand liegenden Hütern des *Sündenschwertes*. – Und vielleicht bezahlen sie sogar gut für das Artefakt, falls Teile der Gruppe eher Söldnerseelen sein sollten.

Audrahni enthüllt den SC (sofern es noch nicht soweit gekommen ist), dass sie einen Großteil ihrer Jugend in Magnimar verbracht hat und dass eine Freundin namens Surscha Antefall sie vielleicht mit ihrem Schiff, *Tyalis Laune*, nach Süden nach Magnimar bringen könnte. Surschas Schiff hat vor kurzem in Rodericksbucht angelegt. Sollten die SC noch etwas in Rodericksbucht zu erledigen haben, so verzögert sich die Abreise der *Tyalis Laune*, doch sowie die SC bereit sind, ist auch das Schiff bereit zum Ablegen und werden sie voraussichtlich von Audrahni begleitet.

Tyalis Laune

Tyalis Laune ist eine mit zwei Masten ausgestattete, 28,50 m lange Brigantine und für das Befahren des Varisischen Golfes ausgelegt. Mit der Kapitänin verfügt sie über eine 20 Mann starke Besatzung und kann bis zu einem Dutzend Passagiere mitnehmen (weniger, wenn sie eine große Menge an Fracht transportiert). Wenn Audrahni sich an Surscha wendet und sie bittet, sie und die SC nach Magnimar zu bringen, ist die Kapitänin bereit, die Gruppe kostenlos mitzunehmen, sofern SC zustimmen, die Mannschaft zu unterstützen, sollte dies nötig werden. Surschas langjähriger Erster Maat ist ein liebenswerter, wenn auch zu Unfällen neigender Halb-Orks namens „Ellbogen" Eddi. Er koordiniert die Seefahrer des Schiffes, die nicht sonderlich begeistert sind, gleich wieder nach Magnimar zurückzusegeln; als Folge sind die Seeleute den SC gegenüber zu Reisebeginn alle Gleichgültig eingestellt.

„Ellbogen" Eddi

KAPITÄNIN SURSCHA ANTEFALL **HG 5**
EP 1.600
TP 49 (siehe Seite 362)

„ELLBOGEN" EDDI **HG 2**
EP 600
NG Tischlergesellevariante (*NKO*, S. 261)
TP 22
Talente Fertigkeitsfokus (Beruf [Seefahrer]), Wachsamkeit
Fertigkeiten Beruf (Seefahrer) +9, Einschüchtern +9, Motiv erkennen +5, Schwimmen +8, Wahrnehmung +8, Wissen (Geographie, Lokales) +8

SEELEUTE DER TYALIS LAUNE (8) **HG 1/2**
EP je **200**
Matrosen (*SLHB*, S. 292)
TP je 11

Alle Mann an Bord!

Tyalis Laune bricht eine Stunde nach Sonnenaufgang gen Magnimar auf. Sofern die SC zum Sonnenaufgang am Anleger eintreffen, könnten sie beobachten, wie einige oder alle weiteren Passagiere sowie die Fracht eintreffen. Die Seeleute und Eddi sind damit beschäftigt, ein halbes Dutzend nervöse Kühe in den Frachtraum zu bringen. Kapitänin Surscha nimmt sich dagegen die Zeit, um die SC an Bord zu begrüßen und ihre alte Freundin Audrahni kurz zu umarmen. Sie lädt die SC zum Abendessen an ihren Tisch ein, dann lässt sie einen Matrosen ihnen ihr Quartier an Bord zeigen.

Tyalis Laune verfügt über sechs Ein-Mann-Kabinen und zwei geräumigere Unterkünfte unter Deck. Sollte die Gruppe (samt Audrahni) mehr als sechs Personen zählen, können sich die überzähligen SC die Steuerbordunterkunft teilten. Die Backbordunterkunft hat bereits einer der anderen Passagiere des Schiffes belegt – ein Mann namens Bachholz Roos.

Wenn die SC eintreffen, ist Bachholz gerade dabei, an Bord zu gehen und sich wegen einer großen, verstärkten Kiste aufzuregen, welche von einem deutlich geforderten Zugpferd an Bord geschleppt wird. Erst wenn die Kiste in den Frachtraum herabgelassen und gesichert wurde, zieht er sich in seine Unterkunft zurück und verbleibt dort für den Gutteil der Reise, so dass er allen Interaktionen mit den SC aus dem Weg geht. Sollte er auf die Kiste oder den Grund seiner Reise angesprochen werden, erklärt er ungnädig, dass er bestens dafür bezahlt hätte, nicht gestört zu werden, und ruft nach der Kapitänin. Tatsächlich hat Bachholz das Doppelte des Üblichen für den Transport seiner Kiste bezahlt, die angeblich empfindliche gläserne Laborausstattung enthalte. Kapitänin Surscha vermutet, dass er eher etwas aus Rätselhafen hinausschmuggelt, doch da sie keinerlei Sympathien zu den Kriminellen der Hafenstadt hegt, hat sie kein Problem darin, bei etwas mitzumachen, was ihnen missfallen könnte.

Die Kiste enthält etwas recht Gefährliches: einen Hungrigen Fleischschlick, den Bachholz in sein Laboratorium in Nisroch bringen will. Dort will er die seltsamen regenerativen Eigenschaften des Schlicks isolieren und zu einem Elixier verfeinern, welches er sodann Anhängern Zon-Kuthon als Hilfe beim Fleischformen anbieten möchte. Der Hungrige Fleischschlick ist aber unzureichend gesichert und wird mitten während der Überfahrt nach Magnimar erwachen. Sollten die SC hartnäckig vorher darauf bestehen, dass die Kiste geöffnet wird, ehe das Schiff Segel setzt, erwacht die Kreatur vorzeitig und greift an (siehe **Ereignis 3**). Sofern die SC das Monster besiegen, wirft die zornige Kapitänin Bachholz von ihrem Schiff und dankt den SC für ihre Hilfe. Dies wirkt sich nicht auf spätere Ereignisse an Bord aus, es gibt nur weniger Verdächtige, sowie die SC bemerken, dass seltsame Dinge geschehen…

Die letzten Passagiere treffen ein, nachdem die Fracht verladen wurde. Tatsächlich erscheinen sie erst Minuten vor dem Abreisetermin und sorgt sich die Kapitänin bereits, ob sie die Abfahrt verschieben oder eine wohlhabende Kundin zurücklassen soll. Diese letzten Passagiere sind eine schöne, vollschlanke Frau in einem kunstvoll lackierten Lamellarbrustharnisch und eine düstere Halblingfrau mit Augenklappe und in Falten gelegter Stirn. Dies sind die Schauspielerin Viralani Barvisai und ihre treue Dienerin Corla. Viralani stellt

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

sich mit bezauberndem Flair vor und flirtet schamlos mit jedem, der ihr auch nur einen Funken Aufmerksamkeit schenkt. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) gegen SG 12 erkennt ein SC Viralani als durchaus in entsprechenden Kreisen berühmte Schauspielerin, welche an der West- und Südküste Avistans für ihre Opernauftritte bekannt ist, auch wenn sie in letzter Zeit kaum auf einer Bühne erschienen ist (den Gerüchten nach bereitet sie sich auf eine sehr große, aber immer noch geheime Rolle vor). Mit einem weiteren Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) gegen SG 17 erinnert sich ein SC zudem an Gerüchte über einen einige Monate zurückliegenden Skandal in Egorian hinsichtlich einer heftigen Affäre mit einem chelaxianischen Adeligen und einer äußerst rachsüchtigen Ehefrau.

BACHHOLZ ROOS **HG 5**

EP 1.600

Menschlicher Alchemist[EXP] 4/Experte 2
N Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +2; **Sinne** Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 16 (+2 GE, +2 Natürlich, +4 Rüstung)
TP 40 (6W8+10)
REF +6, **WIL** +6, **ZÄH** +7; +2 gegen Gift

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Dolch +1*, +5 (1W4+1/19–20)
Fernkampf Säurebombe +7 (Berührungsangriff; 2W6+3 Säure)
Besondere Angriffe Bombe 7/Tag (2W6+3 Feuer oder Säure, SG 15)
Vorbereitete Alchemistenextrakte (ZS 4; Konzentration +7)
2. — *Mittelschwere Wunden heilen*, *Rindenhaut*
1. — *Leichte Wunden heilen* (3x), *Schild*

TAKTIK

Vor dem Kampf Bachholz trinkt sein Mutagen, um seine Konstitution zu erhöhen.
Im Kampf Bachholz geht dem Nahkampf möglichst aus dem Weg, trinkt in den ersten beiden Runden seine Extrakte *Rindenhaut* und *Schild* und verlässt sich dann auf seine Bomben.
Moral Sollte Bachholz unter 10 TP reduziert werden, fällt er auf die Knie und bettelt um sein Leben; er bietet den SC seinen magischen Dolch und seine restlichen Anwendungen *Schlickstarre*, um sich ihre Gnade zu erkaufen.
Grundspielwerte Ohne sein Mutagen besitzt Bachholz die folgenden Spielwerte: **RK** 16, auf dem Falschen Fuß 14; **ZÄH** +5; **KO** 8, **CH** 12.

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 15, **KO** 12, **IN** 16, **WE** 14, **CH** 10
GAB +4; **KMB** +4; **KMV** 16
Talente Fertigkeitsfokus (Handwerk [Alchemie]), Große Zähigkeit, Im Kampf zaubern, Improvisierter Fernkampf, Trank brauen, Wundersamen Gegenstand herstellen
Fertigkeiten Bluffen +9, Handwerk (Alchemie) +15 (Alchemistische Gegenstände herstellen +19), Heilkunde +11, Heimlichkeit +11, Magischen Gegenstand benutzen +9, Wahrnehmung +11, Wissen (Arkanes) +11, Wissen (Religion) +8, Zauberkunde +12
Sprachen Elfisch, Gemeinsprache, Thassilonisch, Varisisch
Besondere Eigenschaften Alchemie (Alchemistische Gegenstände herstellen +4), Entdeckungen (Säurebombe, Trankwirkung ausdehnen), Gift einsetzen, Mutagen (+4/–2, +2 Natürliche Rüstung, 40 Minuten), Schnelle Alchemie
Kampfausrüstung *Trank: Gift neutralisieren*, *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*, *Schlickstarre* (3 Anwendungen, siehe Seite 10); **Sonstige Ausrüstung** *Beschlagene Lederrüstung +1*, *Dolch +1*, Formelbuch (enthält alle vorbereiteten Extrakte plus weitere 2W4 deiner Wahl), 12 PM, 3 GM

CORLA **HG 5**

EP 1.600
TP 42 (siehe Seite 74)

VIRALANI BARVISAI **HG 6**

EP 2.400
TP 31 (siehe Seite 364)

Ereignis 1: Kapitänsdinner

Am ersten Abend an Bord der *Tyalis Laune* werden die Passagiere eingeladen, mit der Kapitänin zu speisen. Eine derart freundliche Einladung abzulehnen wäre eine Beleidigung und Audrahni besteht darauf, dass die SC teilnehmen, sollten diese zögern.

Ein langer Tisch mit einem weißen Tischtuch und Gedecken für alle Gäste füllt die Speisekabine des Schiffes. Mitten auf dem Tisch steht eine hölzerne, mit Blumen geschmückte Nachbildung des Schiffes. Kapitänin Surscha sitzt am Kopf des Tisches mit Audrahni zu ihrer Linken. Der Ehrenplatz zu ihrer Rechten ist für Viralani reserviert. Obwohl auch ein Platz für Corla vorbereitet ist, steht diese zur Seite ihrer Herrin und wartet auf eventuelle Instruktionen. Der Platz neben Corlas ist für Bachholz Roos reserviert, welcher unmittelbar vor Beginn des Abendessens eintrifft.

Das Mahl ist einfach, aber wohlschmeckend und macht satt. Auf den ersten Gang aus Brot und kaperngefüllten Oliven folgt in Limonensaft geschmorter Lengdorsch mit Bratkartoffeln. Der Nachtisch besteht aus Kräuterkäsescheiben und einem Gläschen süßen Brombeerwein.

Dieses Ereignis ist eine Gelegenheit zum Rollenspiel und um die wichtigen Figuren in diesem Teil des Kapitels einzuführen. Kapitänin Surscha bitte ihre Gäste, sich vorzustellen und etwas über sich zu erzählen. Lass die SC abwechselnd mit den anderen Anwesend sprechen.

UM SORGFALT WIRD GEBETEN…

Der Runenherrscher Xanderghul befindet sich während dieses Kapitels körperlich behütet im Tempel des Pfauengeistes, baut aber dennoch seinen regionalen Einfluss weiterhin aus. *Baraket* erwacht erst vollends aus seiner Starre und erlangt seine vollen Kräfte, wenn auch Xanderghul wieder seine wahre Macht zurückerlangt (was die SC hoffentlich im 4. Kapitel vereiteln können). Der wachsende Einfluss des Runenherrschers erschwert es Nichtmitgliedern des Kultes des Pfauengeistes aber zunehmend, das *Schwert des Hochmutes* zu führen, ja, es wird sogar für solche Träger zu einer Gefahr. Diese Gefahr kann man vermeiden, indem man das Schwert in einem extradimensionalen Raum verwahrt, z.B. einem *Nimmervollen Beutel*, oder die im 1. Kapitel in Alaznists Rüstkammer zu findenden *Runenschutzhandschuhe* trägt.

Sollte aber jemand, der den Pfauengeist nicht verehrt, auf solche Vorsichtsmaßnahmen verzichten, ehe er *Baraket* ergreift, so wird sein Denken erst von Eindrücken frustrierten Hochmutes infiziert und dann überwältigt. Dies verleiht ihm einen Malus von -4 auf alle Würfe mit einem W20; dieser Malus steigt auf -8, sollte der Charakter das *Schwert des Hochmutes* gar in Händen führen.

Audrahni: Die ehemalige Klerikerin weicht Fragen zu ihrer Person so gut wie möglich aus und fragt stattdessen andere höflich aus. Sollte Audrahni gedrängt werden, könnte sie kurz die Legende von der Heiligen Sazzleru erzählen, welche einen mächtigen dreiäugigen Dämonen besiegt hat, den Abscheulichen Fürsten Uvaglor, der sich die Varisischen Wanderer der Verlorenen Küste während des Zeitalters des Zornes unterworfen hatte. Mit einem Fertigkeitswurf für Motiv erkennen gegen SG 20 bemerkt ein SC einen Hauch von Bewunderung und Wehmut in Audrahnis Stimme, während sie von Sazzleru spricht. Audrahni hat zu dem Thema aber nicht mehr zu sagen.

Bachholz Roos: Der bleiche Mann spricht mit gesenkter Stimme, als würde er widerwillig Geheimnisse offenlegen. „Ich stamme aus Versex in Ustalav, aus einem kleinen Dorf, dessen Name wohl keinem von euch etwas sagen würde. Eine Weile habe ich an der Sinkomakti-Schule der Wissenschaften studiert, bin dann aber auf Reisen gegangen. Ich habe mir mit Freuden den Staub Ustalavs von den Schuhen abgestreift und beabsichtige nicht, dorthin zurückzukehren.“ Fragen zu seinen Studien an der Sinkomakti („Esoterische Dinge, die hier niemanden interessieren dürften.“), seinem Heimatdort („Nur ein Haufen windschiefer Hütten, der am besten von der Erde verschlungen werden sollte.“) und seinen gegenwärtigen Aktivitäten („In Magnimar gibt es einige Bibliotheken, die ich gern besuchen würde.“) erbringen kaum Informationen. Mit einem Fertigkeitswurf für Sprachenkunde oder Wissen (Lokales) gegen SG 20 bemerkt ein SC einen schwachen nidaler Akzent in Bachholz‘ Stimme. Sollte er darauf angesprochen werden, wird Bachholz fahrig und stößt wütend hervor: „Ich mag in Nisroch aufgewachsen sein, aber ich habe Nidal hinter mir gelassen. Meine Kindheit ist allein meine Angelegenheit!“ Mit einem Fertigkeitswurf für Motiv erkennen gegen SG 20 erlangt ein SC eine Ahnung, dass es da noch mehr gibt, allerdings stürmt Bachholz zornig hinaus zurück in seine Kabine, sollte er gedrängt werden.

Corla: Die Halblingbedienstete hat nichts über sich zu erzählen; sie dankt Surscha für das Essen und lenkt das Gespräch dann auf ihre Herrin, Viralani. Mit einem Fertigkeitswurf für Motiv erkennen gegen SG 20 kann ein SC Corlas Körpersprache soweit interpretieren, dass diese nicht von Bescheidenheit angetrieben wird – vielmehr wirkt diese recht selbstbewusst.

Surscha Antefall: Die Kapitänin erzählt ihren Gästen, dass sie schon als kleines Mädchen mit der *Tyalis Laune* gesegelt sei, und offenbart einen Teil ihrer Hintergrundgeschichte (siehe Seite 362), überspringt aber alles, was mit ihrer Geliebten Tyali zu tun hat. Sollte sie nach dem Namen des Schiffes gefragt werden, tritt Stille ein und legt Audrahni eine tröstende Hand auf Surschas Schulter. „Wir sollten nicht von verlorenen Geliebten sprechen“, sagt Surscha schließlich. „Sicherlich ist vergnüglichere Unterhaltung für unseren Tisch angemessener.“ Mit einem Fertigkeitswurf für Motiv erkennen gegen SG 20 kann man ahnen, dass Audrahni mehr über diese Beziehung weiß; sofern die SC während des Essens respektvoll sind und später höflich fragen, könnte Audrahni ihnen in groben Zügen von Surschas verlorener Liebe, Tyali, berichten.

Viralani Barvisai: Die Schauspielerin füllt nur zu gern jede Lücke in der Konversation. Sie unterhält ihre Zuhörer mit Geschichten ihrer vielen Darbietungen in ganz Avistan (siehe unten), achtet aber darauf, ihren Ruf als Sängerin nicht zu sehr zu betonen. „Die Chelische Oper ist zwar heutzutage für jeden interessant, aber mir gefällt dieser unharmonische Katzenjammer einfach nicht.“ Sollte jemand sie um eine Gesangsprobe bitten, lehnt sie ab, am Tisch zu singen.

Falls das Thema auf den angeblichen Skandal in Egorian kommt, verdunkelt sich ihr Gesicht und schimpft sie den Fragensteller aus, wie unhöflich er doch ist. „Ich habe eigentlich gehofft, dass jene, mit denen ich speise, über die nötigen Manieren verfügen, solche unangenehmen Themen zu meiden!“ Mit einem Fertigkeitswurf für Motiv erkennen gegen SG 20 bemerkt ein SC für einen Augenblick einen Hauch von Furcht in Viralanis Gesichtsausdruck, ehe die Empörung sie übermannt, als hätten die fraglichen Geschehnisse sie stark erschüttert.

Sie könnte z.B. folgende Geschichte erzählen:

„Ehe ich mir einen wahren Namen gemacht habe, hielt ich mich in Oppara auf und stellt das Dienstmädchen der Herzogin Amalaya in einer Aufführung von *Ein Soldat aus Zimar* dar. Ein Kalistrokrat aus Druma war von meiner Darbietung dieser doch eher unbedeutenden Rolle derart begeistert, dass er mir versprach, mich in Edelsteinen aufzuwiegen, sollte ich ihn heiraten. Ich war noch nie so begeistert gewesen, doch ein wenig mehr zu wiegen. Leider hatte der Mann die unschöne Angewohnheit, mit offenem Mund zu atmen, und war sein Bart zudem derart fettig, dass mich sein Angebot in keinster Weise in Versuchung führte. Und dann war da noch das Problem seiner Frau – die hätte er zuerst ermorden lassen müssen, wozu er absolut bereit zu sein schien. Er sagte mir, er würde sie noch in derselben Nacht von einem seiner Diener mit einem Schal erdrosseln lassen, den ich ihm geschenkt hatte – ich müsste ihn nur auf die Wange küssen und alles wäre erledigt. Natürlich ließ ich sie alsbald wissen, was ihr Göttergatte von ihr dachte, aber man mag kaum glauben, wie unverfroren manche Männer sind!“

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Belohnung: Sollten die SC mittels gelungener Fertigkeitswürfe oder exzellentem Rollenspiel Hinweise zur Persönlichkeit von wenigstens zwei Mitreisenden erlangen, so belohne die Gruppe mit 1.600 EP. Sollten sie Hinweise bei wenigstens vier Mitreisenden erlangen, so erhöhe diese Belohnung um 800 EP auf 2.400 EP.

Ereignis 2: Viralanis Arie

Nach dem Dessert lässt Viralani sich schließlich von der Kapitänin überzeugen, ein Lied vorzutragen, wobei sie aber erklärt, die „Akustik des offenen Meeres" zu bevorzugen, und vorschlägt, sich doch auf das Hauptdeck zu begeben. Viralani geht voran, wobei sich Corla pflichtbewusst um ihre wehenden Rockschöße kümmert. Sie bleibt beim Hauptmast stehen und beginnt dort mit ihrem improvisierten Auftritt (da es sich um keine echte Bühne handelt, wirkt sich ihr Fluch auf dieses Lied nicht aus).

„Ich werde nun die letzte Arie der tragischen Heldin Miriam aus der taldanischen Oper *Orlos' Tochter* vortragen." Viralani schließt kurz die Augen und ihr bezauberndes Lächeln wird durch einen Gesichtsausdruck ersetzt, welcher verzweifeltes, herzzerreißendes Leid widerspiegelt. Sie singt, wobei sie langsam die Augen öffnet und den linken Arm in einer eleganten Bewegung ausstreckt. „Vater! Eure Gier hat Euch Euren wertvollsten Besitz gekostet. Hört mich an, hört diese Worte als Abschiedsgeschenk!" Viralani wendet sich der Takelage zu und klettert hinauf bis zum Krähennest in 9 m Höhe, wobei sie ein unheimliches Lied singt. Als sie oben ankommt, stößt sie die Worte hervor: „Gier! Der Preis dafür ist die dunkle Leere!"

Lass die SC Fertigkeitswürfe für Motiv erkennen oder Wissen (Lokales) ablegen; jeder Spieler kann dabei wählen, für welche Fertigkeit er würfeln möchte. Mit einem erfolgreichen Wurf für Wissen (Lokales) gegen SG 15 kennt der Charakter die Handlung von *Orlos' Tochter* gut genug, um zu wissen, dass Miriam an dieser Stelle Selbstmord begeht, indem sie aus einem Turmfenster springt. – Diese Szene besitzt häufig besonders grauenvolle Spezialeffekte bei vielen Aufführungen. Mit einem Fertigkeitswurf für Motiv erkennen gegen SG 20 realisiert ein SC, dass Viralani gleich aus dem Krähennest herabspringen wird.

Jeder SC, dem ein Fertigkeitswurf gelingt, kann auf Initiative würfeln, um zu reagieren; würfle auch für Viralani. Sollte Viralani nicht aufgehalten werden, springt sie aus dem Krähennest. Die Anwesenden schnappen nach Luft, während die herabstürzt, doch der Schock vergeht, als sie ihre wunderschöne Arie mit den Worten „Volle Geldbörse, Leeres Herz" beendet und ihr Fall dank ihres *Federfallringes* abgebremst wird. Sie landet sanft auf dem Deck und breitet dabei ein großes, blutrotes Tuch aus, das sie unter ihrer komplexen Kleidung verborgen hatte, um den brutalen Aufschlag ihres Charakters zu symbolisieren (was definitiv ein Zeichen dafür ist, dass sie den dramatischen Auftritt geplant hat, obwohl sie sich während des Abendessens derart geziert hat zu singen). Bachholz bricht die benommene Stille mit Applaus und der Rest des Publikums stimmt rasch ein.

Während des Auftritts ist Corla nicht zu sehen – sie hat sich unter Deck geschlichen, um die Kabinen der SC zu durchsuchen; sollte ein SC ebenfalls unter Deck gehen, bricht sie diese Spähmission rasch ab. Sollte ein SC fragen, wo sich die Halblingfrau befindet, kann er einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 ablegen, um zu bemerken, dass sie von unten aufs Deck kommt, während Viralani von bewundernden Seefahrern nach ihrem dramatischen Auftritt umringt wird. Die Dienerin hat sich große Mühe gegeben, ihr Handeln zu verbergen – um zu bemerken, dass eine Kabine durchsucht wurde, ist ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25 nötig. Nichts fehlt, auch nicht das *Schwert des Hochmutes*, sollten die SC es in ihren Räumen gelassen haben. Sollte Corla auf ihr Fehlen angesprochen werden, behauptet sie, Viralanis Auftritt schon viele Male gesehen und daher die Gelegenheit genutzt zu haben, unter Deck einen Nachttopf zu benutzen.

Belohnung: Sollte ein SC zu dramatischen Taten greifen, um die herabstürzende Viralani zu „retten", arbeitet sie meisterhaft den Rettungsversuch in ihr Lied ein und belohnt ihren Retter mit einem Kuss. Belohne die SC in diesem Fall oder falls sie Corlas Fehlen während des Auftritts bemerken mit 1.200 EP.

Die Wahrheit über Viralani

Nachdem Viralani von der erzürnten Gemahlin eines Liebhabers verflucht worden war, begann der Stern der Sängerin zu sinken. Auf der verzweifelten Suche nach einer Heilung schloss sie sich dem Kult des Pfauengeistes in Magnimar an und fiel unter den Einfluss einer Priesterin namens Hira Doss. Hira schickte Viralani nach Rodericksbucht mit Weisung, das *Schwert des Hochmutes* möglichst subtil an sich zu bringen, damit kein Verdacht aufkäme, dass der Kult wieder aktiv sein könnte.

Viralani weiß, dass die SC das *Schwert des Hochmutes* mittlerweile besitzen. Doch da die SC bereits von sich aus nach Süden reisen, kommen bei ihr Zweifel auf – wenn Hiras Visionen angeblich wahr sind, warum haben sie ihr dann nicht mitgeteilt, dass die gesuchten Leute ohnehin nach Magnimar kommen?! Diese Zweifel könnten die SC später zu ihrem Vorteil nutzen, doch gegenwärtig spielt Viralani die Rolle einer reisenden Schauspielerin, welche Nachforschungen zu einer kommenden Rolle betreibt – der Rolle der Runenherrscherin Sorschen in einer von ihr selbst geschriebenen Oper mit Namen *Aufstieg und Fall Thassilons*. Dies gibt ihr und ihrer Assistentin Corla eine Ausrede, mit den SC „wahre Helden" zu beobachten und zu studieren und zu überlegen, wie man sich *Baraket* aneignen könnte, kurz bevor *Tyalis Laune* Magnimar erreicht.

Ereignis 3: Bachholz' Kiste (HG 6)

Im Frachtraum wird auch ein halbes Dutzend Kühe nach Magnimar gebracht. Jeden Tag hat ein anderer Seefahrer die nicht beneidenswerten Aufgabe, die Rinder zu füttern und den Frachtraum auszumisten. Unter Deck stinkt es nach Kuh und auch die SC sind angewiesen, die Türen ihrer Kabinen geschlossen zu halten. Wenn die SC das Unterdeck betreten oder verlassen, kommen sie jedes Mal an den Kühen vorbei. Wenn die *Tyalis Laune* am dritten Tag der Reise die Nebelnarbberge hinter sich lässt und nun an Klippen und Brandungsfelsen vorbeisegelt, verändert sich der Hintergrundlärm der Kühe in ihrem Unbehagen. Ein SC bemerkt dies mit einem Fertigkeitswurf für Mit

Tieren umgehen oder Wissen (Natur) oder einem Wurf für Tierempathie gegen SG 15 und erkennt, dass etwas Neues die Rinder in Unruhe versetzt.

Kreaturen: Für die Unruhe verantwortlich ist das Ding in der großen Kiste, die ebenfalls im Frachtraum untergebracht ist. Bachholz Roos' Fracht enthält leider keine „zerbrechliche alchemistische Ausrüstung" sondern einen unzureichend immobilisierten Hungrigen Fleischschlick. Als Bachholz die Kreatur mittels einer Anwendung seiner *Schlickstarre* einfing, erkannte er nicht, dass dieses Spezimen zwar kleiner, dafür aber deutlich gesünder als die meisten Vertreter seiner Art war. Daher hält die Wirkung der *Schlickstarre* nicht bis zum Ende der Reise an.

Bemerken die SC die Unruhe der Rinder und schauen nach, sind sie vor Ort, wenn der Hungrige Fleischschlick aus seiner Kiste auszubrechen beginnt. Andernfalls vernehmen sie das panische Blöken der Kühe und das Bersten der Kiste, als der Schlick vollends seine Bewegungsfähigkeit zurückerlangt. 1W3 Runden später bricht der Schlick vollends aus der Kiste aus und wendet sich den immer lauter muhenden und blökenden Kühen zu, deren Paniklaut alsbald Schmerzenslauten weichen...

MUTIERTER HUNGRIGER FLEISCHSCHLICK **HG 6**

EP 2.400

Verbesserte Hungriger Fleischschlick-Variante (*MHB IV*, S. 134, 289)

N Mittelgroßer Schlick

INI –1; **Sinne** Blindsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung –3

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 9, auf dem Falschen Fuß 19 (–1 GE, +10 Natürlich)

TP 80 (7W8+49); Regeneration 5 (Feuer oder Säure)

REF +1, **WIL** –1, **ZÄH** +9

Immunitäten wie Schlicke; **Verteidigungsfähigkeiten** Formlos

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 6 m

Nahkampf Hieb +10 (1W4+7 plus Ergreifen und Krankheit)

Besondere Angriffe Würgen (1W4+7 plus Krankheit)

TAKTIK

Im Kampf Außer die SC greifen ein, tötet der Schlick die Rinder im Hauptfrachtraum und gleitet dann nach oben, wo er 2W4 Seefahrer tötet, ehe er über die Schiffswand ins Meer verschwindet und fortschwimmt. Sollten die SC den Schlick angreifen, konzentriert er sich ganz auf sie.

Moral Der Hungrige Fleischschlick kämpft bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 20, **GE** 9, **KO** 24, **IN** —, **WE** 5, **CH** 5

GAB +5; **KMB** +10 (Ringkampf +14); **KMV** 19 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Fertigkeiten Schwimmen +13

Besondere Eigenschaften Monströses Wachstum, Reaktive Regeneration,
Schleimspur, Verdichten

Entwicklung: Bachholz Roos ist über dieses Geschehen entsetzt – zum Teil aufgrund des Verlustes des Spezimens, das einzufangen ihn einige Zeit und Mittel gekostet hat, mehr aber wegen der Schäden an Schiff, Mannschaft und seinem Ruf. Er akzeptiert still Kapitänin Surschas Entscheidung, dass er den Rest der Reise bewacht in seiner Unterkunft und ohne Zugang zu seiner alchemistischen oder sonstigen Ausrüstung verbringen soll. Wenn das Schiff Magnimar erreicht, wird sie ihn der Stadt übergeben, damit er sich für seine Verbrechen verantwortet, bedenkenlos Schiff und Mannschaft gefährdet und gefährliche Monster transportiert zu haben. Bachholz spielt keine weitere Rolle in diesem Kapitel, doch sollten Viralani oder Corla glauben, die SC könnten ihren Motiven misstrauen oder ihnen auf die Schliche kommen, könnten sie versuchen, Bachholz zum Sündenbock zu machen.

Schätze: Sollten die SC vereiteln, dass der Hungrige Fleischschlick Seeleute tötet, ist Bachholz ihnen für ihr Eingreifen sehr dankbar und zudem von Scham erfüllt ob seiner Fehlberechnung und ihrer Folgen. Er übergibt ihnen seine übrigen Anwendungen an *Schlickstarre* und seine beiden *Tränke*.

Belohnung: Kommen keine Seeleute zu Tode, erhalten die SC zusätzliche 1.200 EP.

SCHLICKSTARRE

Als Bachholz Roos sich entschied, einen Hungrigen Fleischschlick einzufangen und zu transportieren, stand er vor einem komplizierten Problem: Wie hält man einen gefährlichen Schlick während der Reise ruhig? Schließlich lassen sich Schlicke nicht mit Gift betäuben. Als Lösung erdachte er ein magisches Harz, das er praxisbezogen *Schlickstarre* nannte. Leider schätzte er die erforderliche Dosis für den von ihm dann eingefangenen Hungrigen Fleischschlick falsch ein, da er dessen geringere Größe als Zeichen für einen schwächeren Metabolismus fehldeutete. Hierdurch erholt sich der Schlick mehrere Tage eher als geplant.

SCHLICKSTARRE		**PREIS** 900 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 3	**GEWICHT** —
AURA Schwache Verwandlungsmagie		

Eine Anwendung *Schlickstarre* kann auf eine Oberfläche von 1,50 m-Seitenlänge aufgetragen werden. Sie bleibt 24 Stunden lang wirksam, sofern sie nicht früher mit einem Schlick in Kontakt kommt. Sollte ein Schlick auf die fragliche Oberfläche kriechen, muss er einen Zähigkeitswurf gegen SG 15 ablegen; misslingt ihm dieser Rettungswurf, verhärtet sich seine Oberfläche und wird er bewegungsunfähig. Solange er derart betroffen bleibt, kann er keine körperlichen Handlungen ausführen. Sollte der Schlick Schaden erleiden, entstehen Risse in der verhärteten Hülle, so dass die Kreatur herausbrechen und angreifen kann. Andernfalls bleibt der Schlick für längere Zeit bewegungsunfähig. Ein Schlick mit maximal HG 3 bleibt für 1 Woche bewegungsunfähig, ein Schlick mit maximal HG 6 dagegen für 1W6 Tage und ein Schlick mit maximal 11 HG nur für 1W6 Runden (letzterer kann sogar zum Ende jeder Runde einen erneuten Rettungswurf ablegen, um den Effekt vorzeitig zu beenden. Schlicke mit HG 12 oder mehr sind gegen die Effekte von *Schlickstarre* immun.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** 450 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Rindenhaut*

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Ereignis 4: Die Vögel des Windliedklosters

Am Nachmittag des vierten Tages nähert sich die *Tyalis Laune* einem bekannten küstennahen Orientierungspunkt: dem Windliedkloster. Während das Schiff einen tiefen Kanal zwischen dem Festland und einer kleinen Insel durchfährt, kann man die Bögen und hohen Türme des immer noch verlassenen Klosters bestens sehen. Auf den Buntglasfenstern tanzt das Sonnenlicht. Der über die Klippen wehende Wind klingt unheimlich und traurig und Viralani nutzt den Augenblick, um Verse des beliebten varisischen Dichters Eulac Kezalli vorzutragen, welche die Architektur des Windliedklosters preisen.

Das Gedicht und der Anblick des Klosters und der vielen in den Felsen lebenden Vögel stellt eine beachtliche Ablenkung dar. Corla nutzt den Augenblick, um einem SC einen kleinen Gegenstand (nicht allerdings das *Schwert des Hochmutes*) zu stehlen – sie will dabei herausfinden, wie wachsam die Gruppe ist.

Sollte Corla ertappt werden, entschuldigt sich Viralani für ihre Dienerin und spinnt eine melodramatische Erzählung, dass sie sich von den verkommenen Straßen Westkrones gerettet hätte. „Ihr Herr hatte das arme Ding rausgeworfen, damit sie elendig sterben sollte. Sie musste Essensreste stehlen, um zu überleben. Bitte, vergebt ihr, dass sie in alte Angewohnheiten zurückgefallen ist. Ich werde sie bestrafen, wie ihr wünscht.“ Sollte der Diebstahl selbst nicht bemerkt werden, bemerkt der fragliche SC das Fehlen des Gegenstandes erst, wenn er zu Bett geht (Wahrnehmung, SG 15) oder ihn benötigt.

Unabhängig vom Ausgang dieser Ereignisse entscheidet sich Audrahni, den SC etwas über sich zu erzählen, sofern sie wenigstens einem von ihnen vertraut. Eine Stunde vor Sonnenuntergang, während sich im Westen Sturmwolken zusammenbrauen, berichtet sie von ihrem Versuch, der Heiligen Sazzleru in Magnimar eine Statue zu erreichten. Dabei aber stieß sie auf Korruption und Verderbnis, welche bis zu den Richtern der Stadt hinaufreichte. Der elfische Bildhauer Ilsynor, den sie für die Statue angeheuert hatte, erwies sich als Mitglied eines mörderischen Kultes, der Brüder der Sieben. Als Audrahni sich an die städtische Gerichtsbarkeit wandte, musste sie zu ihrem Entsetzen entdecken, dass der von ihr kontaktierte Richter Eisendorn nicht nur ebenfalls dem Kult angehörte, sondern sogar sein Anführer war! Er vereitelte ihre Versuche, den Kult auffliegen zu lassen und entsandte Meuchelmörder, um die restlichen Verbündeten Audrahnis in der Gemeinde der Aschavagläubigen zu töten.

An dieser Stelle leistet Audrahni ein unbehagliches Geständnis: Voller Trauer und Frustration, dass Aschava ihre Freunde nicht beschützt hatte, rächte sie sich, indem sie das Baugerüst der teilweise fertiggestellten Statue der Heiligen Sazzleru sabotierte und zum Einsturz brachte. Der Einsturz tötete Ilsynor und verdammte ihn in ein ungesegnetes Grab – eine Sünde, welche derart gegen die Lehren Aschavas ging, wie Audrahni traurig bemerkt, dass sie erkannte, dass sie gänzlich die Gunst der Göttin verloren hatte. Seitdem wird sie von Albträumen geplagt, dass Ilsynors Geist in den Trümmern feststecke und nun als ruheloser Untoter umgehen müsse.

Im Anschluss an dieses Geständnis erklärt Audrahni, dass der Heldenmut der SC und wie sie dem Edlen Roderick zur ewigen Ruhe verholfen haben, sie inspiriert hätte. Sie bittet demütig, dass die SC sie zur eingestürzten Statue und Ilsynors Grab begleiten, damit sie dort einen kurzen Ritus zum Segnen der Stätte durchführen könne; und sollte Ilsynors Geist dort wirklich umgehen, mögen die SC ihr Möglichstes tun, auch ihn zur Ruhe zu legen. Sofern die SC zustimmen, ihr zu helfen, mach in Magnimar mit **Ereignis 11** weiter.

In jedem Fall informiert die Kapitänin die SC, wenn diese zu Bett gehen, dass es während der Nacht voraussichtlich stürmisch werde und sie möglicherweise vor dem Morgen alle verfügbaren Leute an Deck brauche.

Ereignis 5: Der Sturm (HG 5)

Eine Stunde nach Mitternacht, zu Beginn des fünften Tages, bewahrheiten sich Kapitänin Surschas Ängste, als die *Tyalis Laune* von einem heftigen Sturm getroffen wird. Mit kräftigem Läuten ruft die Schiffsglocke alle Mann an Deck. Als die SC erwachen, wird ihnen klar, dass das Schiff in rauen Gewässern umhergeschleudert wird.

Oben steht Kapitänin Surscha am Ruder und steuert das Schiff nach besten Kräften. Der Erste Maat „Ellbogen“ Eddi dirigiert derweil die Mannschaft bei ihren Aufgaben und weist auch sogleich die SC ein, wenn sie an Deck auftauchen. Der Sturm ist beängstigend heftig und das Schiff hebt und senkt sich gefährlich mit jeder gischtgekrönten Welle, während der von der Seite kommende, peitschende Regen die Sicht nimmt. Das sich aufbäumende, nasse Deck macht jede Fortbewegung zu einer eigenen Herausforderung, die Reling und die Takelage helfen aber dabei zu vereiteln, dass jemand über Bord gespült wird. Während der Sturm wütet, erhalten die SC die folgenden Aufgaben; im Vorfeld jeder Aufgabe muss ein SC zuerst einen Fertigkeitswurf für Akrobatik gegen SG 10 ablegen, um sich in Position zu bringen.

Aufgabe 1: Eddi weist die SC an, beim Werfen des Seeankers zu helfen, um das Schiff zu stabilisieren. Wenn wenigstens ein SC die Matrosen an der Ankerkette erreichen kann und dann einen erfolgreichen Stärkewurf oder Fertigkeitswurf für Beruf (Seefahrer) gegen SG 15 ablegt, wird der Anker ausgeworfen und der erste Matrose, welcher ansonsten während des Sturmes verlorengehen würde, kann an Bord bleiben.

Aufgabe 2: Eddi weist die SC an, das Hauptsegel einzuholen. Nach dem obligatorischen Wurf für Akrobatik muss ein SC einen Fertigkeitswurf für Beruf (Seefahrer) oder Klettern gegen SG 15 ablegen, um die Takelage hochzuklettern und in Position zu kommen, oder einen Fertigkeitswurf für Entfesselungskunst oder Mechanismus ausschalten gegen SG 15 ablegen, um das Hauptsegel von einer weniger vorteilhaften Position aus einzuholen. Sollten die SC das Hauptsegel nicht einholen, geht wenige Minuten später ein Matrose während eines besonders heftigen Windstoßes über Bord.

Aufgabe 3: Eine heftige Welle kracht auf das Deck des Schiffes. Jeder SC muss einen Fertigkeitswurf für Akrobatik gegen SG 15 ablegen, um auf den Füßen zu bleiben. Ein Matrose wird über Bord gespült. Jene SC; deren Fertigkeitswurf gelungen ist, stehen günstig, um den Matrosen zu retten. Ein Charakter kann den Matrosen mit einem erfolgreichen Nahkampfangriff gegen RK 12 ergreifen. Gelingt dies keinem, kann man ihm eine Rettungsleine mit einem Fernkampfangriffswurf gegen die Berührungs-RK des Matrosen zuwerfen (der Angriff erfolgt mit einem Malus von -2). Sollte ein SC dem

Matrosen hinterherspringen, werden Fertigkeitswürfe für Schwimmen gegen SG 20 fällig; zwei Erfolge sind nötig, um den Matrosen zu erreichen und zu fassen zu bekommen und sodann die vom Schiff aus ausgeworfenen Rettungsleinen zu packen.

Belohnung: Sollte während des Sturmes kein Matrose verloren gehen, so belohne die SC mit 1.600 EP.

Ereignis 6: Schadensbegutachtung (HG 6)

Zum Glück währt der Sturm nicht lange und ist der Himmel zum Tagesanbruch klar. Die *Tyalis Laune* hat aber deutliche Schäden davongetragen. Während die Matrosen eilig die Takelage und Segel unter Aufsicht des Ersten Maats reparieren, steht Surscha auf dem Achterdeck und ruft die SC zu sich.

Surscha fürchtet, dass das Ruder während des Sturmes beschädigt wurde und fragt, ob einer der SC nachsehen könnte. Das Wasser ist ruhig, sie warnt aber, dass sie zuvor Haie gesehen hätte; diese scheinen das Interesse am Schiff vorerst verloren zu haben, so dass dies eine gute Gelegenheit wäre für einen Tauchgang, um das Ruder zu inspizieren.

Die Inspektion des Ruders dauert 4 Runden; am Ende jeder Runde muss der fragliche SC einen Fertigkeitswurf für Schwimmen gegen SG 10 ablegen, um nahe genug beim Ruder zu bleiben und sich neu zu positionieren. Nach den 4 Runden wird ein Fertigkeitswurf für Beruf (Seefahrer) oder Mechanismus ausschalten gegen SG 12 erforderlich, um etwaige Schäden einzuschätzen.

Sollte sich kein SC freiwillig melden oder es keinem gelingen, den Schaden einzuschätzen, schickt Surscha letztendlich einen ihrer Matrosen ins Wasser. Dieser inspiziert den Schaden und kann gerade noch mitteilen, dass das Ruder tatsächlich beschädigt ist, ehe er bei lebendigem Leib von dem Ding gefressen, welches die Haie vertrieben hat.

Der Schaden am Ruder ist beträchtlich, allerdings kann es mit einer halben Stunde Arbeit hinreichend repariert werden, dass es bis zum nächsten Hafen hält – zuerst jedoch muss der Dunkleosteus aber entweder fressen oder verjagt werden. Surscha entscheidet quasi mit Kriechgeschwindigkeit, den nächsten Hafen für anhaltendere Reparaturen anzusteuern – dies wäre Sandspitze.

Kreaturen: 1W6 Runden, nachdem jemand ins Wasser gestiegen ist, wird klar, warum keine Haie in der Nähe des Schiffes kreisen: Ein 7,50 m langer Raubfisch, ein Dunkleosteus, geht zum Angriff über. Der Urzeitfisch kämpft, bis er unter 31 TP reduziert wird, dann hat er eine durchaus höhere Meinung von dieser speziellen Mahlzeit und schwimmt davon, um sich leichtere Beute zu suchen.

DUNKLEOSTEUS **HG 6**
EP 2.400
TP 75 (*MHB IV*, S. 99)

Belohnung: Belohne die SC mit weiteren 800 EP, sofern keine Matrosen bei dieser Begegnung zu Tode kommen.

Ereignis 7: Reparaturen in Sandspitze

Sobald die provisorischen Reparaturen am Ruder der *Tyalis Laune* ein wenig Beweglichkeit zurückgegeben haben, setzt die Kapitänin Kurs auf die gerade so am Horizont sichtbare Küste. Das Schiff braucht bis zum Abend, um sich nach Sandspitze zu schleppen. Dort im Hafen anzulegen, ist dagegen ein Kinderspiel. Die Hafenmeisterin von Sandspitze, eine fluchende, aber gerechte Keleschitin namens Jhalevia Stensin, wendet sich an die Kapitänin, verhandelt und lässt sich für die anstehenden Arbeiten bezahlen. Sie ist noch relativ neu auf ihrem Posten – ihr Vorgänger ist während eines Überfalls von Steinriesen auf das Städtchen getötet worden (siehe *Das Erwachen der Runenherrscher*). Da die Kapitänin extra für Nachtarbeiten bezahlt hat, ist die *Tyalis Laune* in weniger als 12 Stunden wieder seetüchtig. Angesichts dieser Neuigkeiten gibt Surscha allen an Bord der *Tyalis Laune* für die Nacht Freigang (mit Ausnahme von Bachholz Roos und zwei unglücklichen Matrosen, welche an Bord bleiben und darauf achten müssen, dass der Mann aus Nidal in seiner Kabine bleibt).

Mehr zu Sandspitze findest du in *Das Erwachen der Runenherrscher*. Die Handlung verweilt hier allerdings nicht lange und soll bei Spielern eher nostalgische Gefühle wecken, ehe es nach Magnimar weitergeht.

Viralani besteht darauf, die SC zum Essen in ihrer Lieblingsschenke, **„**Bei Risszahn“, in Sandspitze einzuladen. Die Schenke liegt in der Nähe des ungewöhnlich großen Theaters von Sandspitze. Die Kapitänin kennt den Betreiber und verspricht wunderbare Unterhaltung und gutes Essen.

Der große Schankraum von **„**Bei Risszahn“ ist laut und voll, wenn die SC kurz nach Sonnenuntergang eintreffen. Stammkunden sitzen an den über den Raum verteilten Tischen. Ein paar sitzen auf samtgepolsterten Theatersitzen vor einer Bühne in der südwestlichen Ecke. Im Nordwesten ist ein Tresen und einige Plüschstühle im Nordosten wirken recht bequem und gemütlich. Mit ihrem üblichen dramatischen Flair führt Viralani die SC zur Theke und stellt sie dem Wirt, Je**ss „Risszahn“ Berinni** (NG Menschlicher Experte 3), als ihre „Ehrengarde“ vor, während er Becher und Humpen reinigt. Risszahn nickt den SC höflich zu und begrüßt Viralani überschwänglich und fragt, ob sie beabsichtige, an diesem Abend seine Bühne zu beehren. „Oh, nicht heute Abend. Es tut mir leid, mein hochgeschätzter Risszahn. Ich bin ein wenig heiser.“ In Wahrheit fürchtet sie, dass ihr Fluch zuschlagen könnte, doch die Nacht ist noch jung.

Die Bühne ist nicht lange leer, da eifrige Künstler die Chance nutzen, von der Menge Applaus oder Hohn zu ernten. Wenn die SC möchten, können auch sie die Bühne entern, allerdings haben sie es mit einem schwierigen Publikum zu tun – ein erfolgreicher Fertigkeitswurf für Auftreten gegen SG 16 ist nötig, um Applaus zu erlangen, während ein Fehlschlag Buhrufe und Beleidigungen zur Folge hat. Im Laufe des Abends betteln mehrere Stammgäste Viralani an, ein Lied zu singen oder eine Szene für sie zu spielen. Zu Beginn lehnt sie noch ab, doch nach den ersten Gläschen antwortet sie mit einem koketten „Vielleicht später.“ Mit einem Fertigkeitswurf für Motiv erkennen gegen SG 12 bemerkt ein SC wachsende Sorge bei der stets präsenten, aber stillen Corla.

Gegen Mitternacht betritt Risszahn die Bühne und hält einen geistreichen Vortrag zum Stand des Wiederaufbaus in Magnimar nach dem nun ein paar Jahre zurückliegenden Tsunami, welcher durch das Auftauchen der Insel Xin ausgelöst wurde. Dabei deutet er an, dass der Sihedronrat, welcher das Projekt organisiert, den Rahm der Ressourcen abschöpft. Das Publikum reagiert mit Lachen und Johlen.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Am Schluss bittet und bettelt er melodramatisch, dass Viralani den Abend mit seinem Lieblingslied abschließe – „Ein Glückstreffer in Magnimr".

Der Raum jubelt und jeder ruft, Viralani solle auf die Bühne. Mittlerweile ist Viralani recht angetrunken, so dass sie sich strahlend, wenn auch etwas unsicher, erhebt und ruft: „Oh, meine lieben, lieben Freunde! Wenn es euch glücklich macht, so werde ich singen!" Der Raum explodiert regelrecht vor begeistertem Applaus.

Corla flüstert Viralani etwas zu, wird aber von ihr zur Seite gedrängt. Viralani gleitet zur Bühne und reicht Risszahn die Hand, der sie mit einer Verbeugung ergreift und dann die Bühne verlässt, um hinter den Tresen zurückzukehren. Viralani bittet mit gehobenen Händen um Stille und es wird ruhig in der Schenke. Sie holt tief Luft und singt die erste Strophe des Liedes in einer lieblichen und klaren Altstimme:

„Ein Bursche ging nach Magnimar, das reine Herz voll Mut und Gold/Um Reichtum und Ruhm zu gewinnen/Zu prüfen, ob Glück ihm blieb' hold..."

Das Wort „hold" gleitet furchtbar stotternd und fern der Melodie über ihre Lippen. Viralani hält inne und errötet zutiefst vor Scham. Der Raum ist einige Sekunden lang totenstill, dann beginnt eine Gruppe in der ersten Reihe wiehernd zu lachen. Das Gelächter trifft Viralani wie eine Ohrfeige. Als jemand ruft: „Zu dumm, dass du den Ton nicht halten kannst!" ruft sie mit zornverzerrtem Gesicht: „Wer verteidigt meine Ehre gegen dieses Gesindel?"

Keiner der Stammgäste reagiert, stattdessen lachen nur noch mehr und hageln Beleidigungen auf die Sängerin ein. Viralani wird immer aufgeregter und fordert ihre „Ehrengarde" auf, ihre Pflicht zu tun und „den Bauerntölpeln Prügel" angedeihen zu lassen. Corla klettert auf die Bühne, um ihre Herrin zu beruhigen und sie von der Bühne zu schaffen, damit sie sie zum Schiff zurückbringen kann, so Viralani ihren Rausch und ihre Scham ausschlafen kann.

Sollten die SC eine Schlägerei anfangen wollen, geht Risszahn mit strengem Blick dazwischen und schlägt vor, dass die SC und Viralani besser zu Bett gehen sollten. Um die Menge zu beruhigen, ist ein Fertigkeitswurf für Diplomatie oder Einschüchtern gegen SG 20 oder ein Zauber wie *Fesseln* erforderlich. Alternativ könnte auch ein SC die Bühne entern und eine ablenkende Darbietung präsentieren (Auftreten, SG 20), um die Situation zu entschärfen. Viralani und Corla kehren in jedem Fall auf das Schiff zurück.

Sollte es zu einer Schlägerei kommen, schiebt Corla Viralani eilig durch das Chaos aus der Schenke. Du kannst die Schlägerei ausspielen, so du möchtest (verwende die Spielwerte für Räuber; *NKO*, S. 266), die Gegner der SC benutzen aber keine Waffen. Sollte ein SC eine Waffe ziehen oder einen Zauber wirken, endet der Kampf sofort und fliehen die Gäste.

Belohnung: Können die SC die Lage ohne Gewalt klären, so belohne sie mit 1.600 EP.

Ereignis 8. Verschmutztes Wasser (HG 7)

Die *Tyalis Laune* setzt am nächsten Morgen mit dem Sonnenaufgang die Segel. Viralani und ihre Dienerin bleiben in ihrer Kabine. Kapitänin Surscha informiert die SC darüber, dass man Magnimar mit dem nächsten Sonnenaufgang erreichen sollte.

Als das Schiff aber am späten Nachmittag eine Wasserstraße zwischen zwei großen Inseln durchfährt, kommt Corla nach oben und bittet Kapitänin Surscha, unter vier Augen mit ihrer Herrin zu sprechen. Die Kapitänin stimmt zu und verschwindet für ein paar Minuten unter Deck. Kaum ist sie zurück, weist sie Eddi an, die Fässer mit den Trinkwasservorräten über Bord zu schütten. Dann lässt sie Kurs setzen auf eine nähergelegene Insel. Dabei gibt sie eine kurze Erklärung ab:

„Mir wurde aufgezeigt, dass unsere Trinkwasservorräte schlecht geworden sind. Auf der Insel vor uns gibt es eine Quelle; wir werden vor der Küste ankern. Ich benötige aber ein paar Leute, die an Land gehen und die Wasserfässer wieder auffüllen."

Die Matrosen wirken überrascht, gehorchen aber ohne zu zögern. Kapitänin Surscha bittet die SC, mit ihr an Land zu gehen, um die Vorräte aufzufüllen. Sollte ein SC misstrauisch werden, kann er einen Fertigkeitswurf für Motiv erkennen gegen SG 25 ablegen, um zu erkennen, dass Kapitänin Surscha bezaubert wurde. – Unter Deck hat Viralani auf sie *Einflüsterung* gewirkt, damit sie glaubt, dass das Trinkwasser schlecht geworden sei und man mit Hilfe der SC auf der nahen Insel die Fässer wieder füllen sollte.

An Land zu gehen, die Wasserfässer nachzufüllen und wieder zum Schiff zurückzukehren, dauert eine gute Stunde. In dieser Zeit wollen Viralani und Corla das *Schwert des Hochmutes* stehlen. Sollten die SC es an Bord zurücklassen, ist dies natürlich ein Kinderspiel.

Falls es offenkundig ist, dass die SC *Baraket* mitnehmen wollen, bittet Viralani jenen SC, der das *Schwert des Hochmutes* bei sich hat, zu einem Vieraugengespräch. So der SC zustimmt, führt sie ihn in ihre Kabine, wo Corla Tee aufgebrüht hat. Beim Tee beginnt Viralani ein einlullendes Gespräch über die Ereignisse der letzten Nacht und wie peinlich es ihr gewesen ist; sie berichtet auch von ihrem Fluch und wie sie ihn erlangt hat, und ob der SC sie deshalb geringer schätze. Sie dankt dem SC für jede Freundlichkeit und wirkt dann *Person bezaubern* und bittet den SC, ihr die Klinge zu übergeben. Sollte der Zauber scheitern, ergreifen Viralani und ihre Dienerin extremere Maßnahmen, um an das *Sündenschwert* zu kommen – wenn nötig, versuchen sie sogar, den SC zu töten.

Sollte der SC sich weigern, mit Viralani zu sprechen, zieht sie sich scheinbar schmollend in ihre Kabine zurück, um abzuwarten. Sobald die SC vom Wasserholen zurückkehren, wartet Viralani mit Corla im Schlepp auf sie. Mit affektierter rechtschaffener Empörung verlangt sie, mit der Gruppe zu sprechen, und fordert die Matrosen auf, auf Abstand zu gehen. Sie blickt jeden der SC einzeln an, ihr Gesicht voller aristokratischer Verachtung, dann holt sie tief Atem. „Letzten Abend habt ihr meine Ehre nicht beschützt. Ich verlange zu erfahren warum – und wie ihr für diese Schändlichkeit Buße tun wollt!"

Nun setzt Viralani ihre Mesmeristenfähigkeiten ein, um die SC einzuschüchtern und aus dem Konzept zu bringen. Corla versucht derweil, das *Schwert des Hochmutes* zu stehlen und so schnell wie möglich ihrer Herrin zu bringen. Wahrscheinlich bricht in den nächsten Atemzügen ein Kampf aus; Corla greift dann gnadenlos an, während Viralani möglichst auf Abstand geht und sie aus der Ferne unterstützt. Dabei bemüht sie sich, die SC gegeneinander auszuspielen und sie dazu zu bringen, ihr das Schwert auszuhändigen. Die Mannschaft ist verwirrt

– einerseits lieben alle die glamouröse Sängerin, andererseits respektieren sie aber auch die SC. Daher halten sich die Matrosen schockiert zurück und wagen nicht einzuschreiten.

Egal wie es ausgeht, nutzt Viralani ihre Fähigkeit Viridianflucht, sowie sie das Schwert in Händen hat oder in Todesgefahr gerät, wobei sie Corla zurücklässt. Die Halblingfrau ergibt sich, sobald ihre Herrin verschwindet, wird sie aber nicht verraten, solange die SC sie nicht hinreichend einschüchtern oder mittels Diplomatie überzeugen. In solch einem Fall berichtet Corla, dass Viralani sich einer seltsamen Gruppe von Kultanhängern in Magnimar angeschlossen habe, welche jemanden oder etwas verehrt, das „der Pfauengeist" genannt wird. Sie kann den SC von Viralanis Fluch berichten und dass eine Halbelfe, deren Namen Corla nie erfahren hat, Viralani versprochen hat, sie von dem Fluch zu befreien. Im Gegenzug sollte Viralani einer Abenteurergruppe in Rodericksbucht ein magisches Schwert abnehmen. Corla weiß auch, dass der Kult Viralani die einmalige Fähigkeit zur Flucht mittels Teleportation im Rahmen eines Rituals verliehen hat. Corla weiß sonst nicht viel über dieses Ritual oder die Kultisten, ist aber enttäuscht, dass Viralani sie nicht wie versprochen mitgenommen hat. Sie versteht, dass die SC Viralani zürnen – insbesondere wenn sie mit *Baraket* entkommen sein sollte, bittet aber bei den SC um Gnade für ihre Herrin, sollten sie ihr erneut begegnen, und erklärt, dass Viralani keine schlechte Person sei, nur etwas… egozentrisch.

CORLA **HG 5**

EP 1.600

Halbling-Schurkin 6

N Kleine Humanoide (Halbling)

INI +4; **Sinne** Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 15 (+1 Ausweichen, +4 GE, +1 Größe, +4 Rüstung)

TP 42 (6W8+12)

REF +10, **WIL** +3, **ZÄH** +4; +2 gegen Furcht

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallengespür +2, Verbesserte Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Kukri [Meisterarbeit] +11 (1W3+1/18–20)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +3W6

TAKTIK

Vor dem Kampf Corla trägt eine Anwendung Blauer Ginster auf ihr Kukri auf.

Im Kampf Corla konzentriert ihre Angriffe auf *Barakets* Besitzer in der Hoffnung, diesen lange genug kampfunfähig machen zu können, um das Schwert an sich nehmen und ihrer Herrin überreichen zu können. Bei Erfolg muss Corla in der ersten Runde, in welcher sie die Waffe in Händen hat, einen Willenswurf gegen SG 15 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, erhält sie für 1 Runde den Zustand Betäubt, da das Schwert bemerkt, dass es einen neuen Träger hat, der nicht von den *Runenschutzhandschuhen* geschützt wird, und sofort mental angreift. Bei misslungenem Willenswurf lässt Corla zudem das Schwert fallen, so dass die SC eine letzte Chance bekommen, *Baraket* wieder an sich zu nehmen. *Baraket* kann einen solchen mentalen Angriff nur ein Mal ausführen, da es hierzu über Wochen hinweg Kraft sammeln muss.

Moral Corla kämpft bis zum Tod, um Viralani zu beschützen und ihre Anweisungen auszuführen. Sobald sie aber zurückgelassen wird, ergibt sie sich sofort und wird angesichts des Verrats von Traurigkeit und Verzweiflung übermannt.

SPIELWERTE

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

GAB +4; **KMB** +4; **KMV** 19

Talente Ausweichen, Umgang mit Kriegswaffen (Kukri), Waffenfinesse, Waffenfokus (Kukri)

Fertigkeiten Akrobatik +15 (Springen +11), Auftreten (Saiteninstrumente) +9, Diplomatie +9, Entfesselungskunst +13, Fingerfertigkeit +13, Heimlichkeit +17, Klettern +12, Schwimmen +10, Wahrnehmung +11

Sprachen Gemeinsprache, Halblingisch, Varisisch

Besondere Eigenschaften Fallen finden +3, Schurkentricks (Reflexbewegung, Schurkenfinesse, Überraschungsangriff)

Kampfausrüstung *Trank: Leichte Wunden heilen* (3x), Blauer Ginster (8); **Sonstige Ausrüstung** *Beschlagene Lederrüstung +1*, Kukri [Meisterarbeit], *Praktischer Rucksack*, 29 PM, 7 GM

VIRALANI BARVISAI **HG 6**

EP 2.400

TP 31 (siehe Seite 364)

Belohnung: Sollten die SC *Baraket* in ihrem Besitz behalten können, so belohne sie mit 2.400 EP.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

TEIL 2: DER SIHEDRONRAT

Die große Stadt Magnimar ist ein sehr geschäftiger Ort. Hafen und Küstenlinie wurden lange wiederaufgebaut und restauriert nach dem verheerenden Tsunami, welcher die Stadt getroffen hatte, nachdem die Insel Xin vom Meeresgrund aufgestiegen war (siehe Kapitel 6 von *Der Zerbrochene Stern*). Dieses Teil des Kapitels enthält einige Ereignisse und Begegnungen in der Stadt; solltest du dies ausweiten wollen, siehe auch den *Almanach zu Magnimar*.

Ereignis 9: Ankunft in Magnimar

Die *Tyalis Laune* erreicht die Stadt am frühen Morgen. Nach den Begegnungen mit Stürmen und Monstern ist sie etwas angeschlagen, hat aber hoffentlich noch die meisten oder gar alle Matrosen an Bord. Kapitänin Surscha wählt den Stadtteil Ordellia am Westrand der Stadt zum Anlegen, da sie dank ihrer Kontakte dort geringere Anlegegebühren zahlen muss.

Die Zahl der Schiffe, welche nach Magnimar kommen und wieder abfahren, ist überwältigend. Während die *Tyalis Laune* an den uralten Brückenpfeilern der Zornspann vorbeisegelt, kann man überall Anzeichen für Wiederaufbau sehen. Sobald das Schiff an einem offenen Anleger vertäut ist, konzentriert sich die fleißige Mannschaft auf ihre Aufgaben. Kapitänin Surscha dankt den SC noch ein Mal für ihre Hilfe während der Reise und lädt sie ein, eines Tages wieder mit ihr zu reisen (außer die SC haben sich daneben benommen, etwa falls sie in Sandspitze verhaftet wurden). Dabei ahnt sie nicht, wie rasch die SC ihrer vielleicht wieder bedürfen könnten.

Audrahni erinnert die SC gegebenenfalls, dass sie das *Schwert des Hochmutes* dem Sihedronrat bringen müssen (oder falls Viralani erfolgreich mit der Waffe entkommen konnte, zumindest Mitteilung über ihr Auftauchen geben sollten). Audrahni kann bestätigen, dass der Sihedronrat auf dem Gut Heidmark im Alabasterdistrikt am anderen Ende der Stadt residiert (alternativ weiß ein SC dies mit einem Fertigkeitswurf für Wissen [Lokales] gegen SG 15). Sollte Audrahni den SC ihren Wunsch anvertraut haben, die Ruinen der Statue der Heiligen Sazzleru besuchen zu wollen, so schlägt sie hierfür den Abend nach dem Treffen mit dem Rat vor – sie beschwert sich aber auch nicht, falls die SC dies gleich erledigen wollen (siehe **Ereignis 11**).

Ereignis 10: Das Heidmark-Gut

Das Gut Heidmark, auf dem der Sihedronrat zusammenkommt, liegt im Alabasterdistrikt von Magnimar. Zugleich ist es eine Loge der Gesellschaft der Kundschafter und daher ein höchst geschäftiger Ort. Drinnen eilen Schreiber und Archivare beladen mit Dokumenten und mit eiligen Gesichtsausdrücken hin und her. An der Rückseite des Eingangsraumes befindet sich ein improvisierter Schreibtisch, an dem ein kleiner Mann mit einem Mausgesicht, wenigen blonden Haaren und einem kaum vorhandenen Schnurrbart sitzt. Er scheint Listen zu vergleichen und mit einem ausgefransten Federkiel Notizen zu kritzeln und Haken zu setzen, blickt aber beim Eintreten der SC sofort auf.

WELBEN ORRY

Bei diesem Mann handelt es sich um **Welben Orry** (RN Menschlicher Experte 6), einem der vielen Männer und Frauen, die sich um die nichtmagischen Angelegenheiten des Sihedronrates, die verstärkten Interessen der Gesellschaft der Kundschafter in Varisia und den Wiederaufbau des Hafens und der küstennahen Bereiche kümmern. Er ist kein geduldiger Mann und sieht rasch Probleme, ehe sie entstehen. Er erkennt die SC schnell als Abenteurer, welche imstande sind, genau solche Probleme an seine Türschwelle zu tragen. Mit einem tiefen Seufzer wendet sich Welben von seinen Notizen ab und den SC zu.

„Ja, ja, ich sehe, dass ihr wegen etwas sehr, sehr Wichtigem hier seid und erwartet, dass wir alles stehen und liegen lassen, um uns um euch zu kümmern. Was ist es? Ich habe keine Zeit für lange Geschichten, also heraus damit!“

Welbens Einstellung und Stimmung verbessern sich nicht, falls die SC behaupten, Neuigkeiten zu zurückkehrenden Runenherrschern zu besitzen oder *Baraket, das Schwert des Hochmutes* erbeutet zu haben. Sollten sie ihm das Schwert zeigen weiten sich seine Augen kurz, dann aber murmelt er, es könnte eine sehr gute Fälschung aus Pappe und Glas sein. Letztendlich fordert er die SC auf zu warten, während er die Edle Heidmark informiert. Sollten die SC dem ungeduldigen Mann *Baraket* nicht vorzeigen, ist entweder ein Fertigkeitswurf für Bluffen gegen SG 25 nötig, um Welben zu überzeugen, dass sie einen Termin haben (oder ihm ähnliches vorzutragen), oder ein Fertigkeitswurf für Bluffen gegen SG 22, um den Gleichgültig eingestellten Mann davon zu überzeugen, ein Treffen zu arrangieren. Alternativ kann man den Mann mit einem Fertigkeitswurf für Einschüchtern gegen SG 17 oder durch tatsächliche Gewalt derart verängstigen, dass er davoneilt, um Celia Heidmark zu suchen. Ansonsten tut er sein Bestes, um ein Treffen mit der Hausherrin in 2W4 Tagen zu arrangieren. – In diesem Fall können die SC die Stadt erkunden und der Kult des Pfauengeistes hat natürlich Zeit für ein paar weitere Versuche, das Schwert zu stehlen. Sobald die SC eine Audienz bei Celia Heidmark erhalten, egal ob gleich oder in einigen Tagen, werden sie vom säuerlich blickenden Welben in den Empfangsraum des Herrenhauses gebracht. Diese Kammer verfügt über einen langen Tisch aus Kirschholz und mehrere hochlehnige Stühle. Die Wände sind mit Gemälden berühmter Helden geschmückt – wahrscheinlich erkennen die SC darunter auch die Sihedronhelden.

Am Kopf des Tisches sitzt Celia Heidmark. Sie erhebt sich, um die SC zu begrüßen und bietet ihnen Erfrischungen an – Weintrauben, Käse und Wasser stehen

auf einem Schränkchen bereit. Dann bittet sie sie, sich zu setzen und ihre Geschichte zu erzählen. Sie lauscht aufmerksam und höflich und behandelt die SC von Beginn an mit Respekt, doch sollten die SC *Baraket* vorweisen, zerbirst ihre ruhige und beherrschte Fassade und springt mit einem erschrockenen Ausruf auf.

Die Anwesenheit des *Sündenschwertes* beschleunigt die Dinge in Celias Augen und sie teilt den SC mit, dass die gefährliche Waffe am besten dem Sihedronrat zur Verwahrung übergeben werden sollte. Falls die SC die *Runenschutzhandschuhe* besitzen, bittet sie auch um diese. Selbst wenn die SC die Waffe ohne Murren übergeben, verspricht sie ihnen eine großzügige Belohnung, sie zwingt die SC aber nicht zur Übergabe der Waffe (siehe „Entwicklung“ auf Seite 77).

Sobald die SC ihre Geschichte erzählt und *Baraket* übergeben haben, dankt Celia ihnen dafür, dass sie zum Sihedronrat gekommen sind. Sie informiert sie sodann darüber, dass sie mit ihnen noch mehr zu diskutieren hätte, aber gern drei weitere Angehörige des Rates dabei hätte. Daher lädt sie die SC ein, am nächsten Tag auf das Gut zurückzukehren, und verspricht, für ihre Unterkunft in einem komfortablen, aber nicht luxuriösen Gasthaus namens Zur Greifin aufzukommen. Celia beauftragt Welben, dies zu organisieren, ehe sie die SC mit den Worten entlässt, sie freue sich bereits auf das morgige Wiedersehen. Welben ist nicht begeistert, dass der Rat für die Unterbringung der SC zahlen soll – lass die SC dies ruhig genießen, während sie in der Eingangshalle auf eine Kutsche warten, welche sie zum Gasthaus bringen soll.

Sollte das *Schwert des Hochmutes* gestohlen worden sein, ist Celia enttäuscht, gibt den SC aber keine Schuld. Sie arrangiert immer noch ihre Unterbringung und bittet sie, zur weiteren Beratung mit dem Sihedronrat am nächsten Morgen zurückzukommen.

Entwicklung: *Baraket* ist tatsächlich am sichersten in der Schatzkammer des Sihedronrates aufgehoben; sollten die SC das *Schwert des Hochmutes* Celia überlassen, verlässt die Waffe effektiv die Handlung des vorliegenden Abenteuerpfades. Weigern sich die SC dagegen, nickt Celia verstehen und erklärt, sie könne die SC nicht zwingen, die Waffe zu übergeben, doch sollten sie es sich jemals anders überlegen, so bräuchten sie sie nur herzubringen. Falls die SC das Schwert behalten, ist es nur eine Frage der Zeit, bis es vollends erwacht, da Xanderghul seine Kräfte zurückerlangt. Wie sich dies auswirkt und das Schwert versucht, seinen Träger unter Kontrolle zu bekommen (sofern es nicht mit den *Runenschutzhandschuhen* ruhiggestellt wird), bleibt dir überlassen.

Belohnung: Belohne die SC mit 1.600 EP, wenn sie eine Audienz beim Sihedronrat erlangen. Belohne sie mit weiteren 3.200 EP, sollten sie dem Rat das *Schwert des Hochmutes* übergeben.

Ereignis 11: Heimgesuchte Trümmer (HG 5)

Die Stelle, an der Audrahni einst eine Statue der Heiligen Sazzleru errichten wollte, steht seit Jahren leer – seitdem sie den Einsturz der Statue herbeigeführt hat. Auf der Mitte des Bauplatzes gibt es nur einen Geröllhaufen. Mit einem Fertigkeitswurf für Diplomatie zum Informationen sammeln gegen SG 20 kann ein SC einige Gerüchte vernehmen, dass es dort spuke - was Audrahni gar nicht gefällt -, jedoch vermögen keine Versionen übereinstimmend zu berichten, wie sich dieser Spuk manifestiert. Wenn die SC den Ort mit Audrahni besuchen, wirkt sie noch düsterer als normal und sogar ängstlich. Wenn aber die Zeit kommt, nimmt sie einen tiefen Atemzug, tritt zum Rand des Geröllhaufens und beginnt erstmals seit Jahren mit zittriger Stimme ein Gebet an Aschava.

Kreaturen: Kaum hat Audrahni zu beten begonnen, zeigen ihre Worte ein erschreckendes Resultat: Die Trümmer sind tatsächlich von einem Geist heimgesucht, doch bis zu Audrahnis Ankunft besaß der frühere Häuterkultanhänger Ilsynor nicht den nötigen Fokus, um sich direkt zu manifestieren. Dem ist nun anders. Der ermordete Kultanhänger erhebt sich als humanoide Gestalt aus umherwirbelnden Knochen und Staubwinden. Dieses gefährliche, geisterartige Monster wird als Würgeschatten bezeichnet, wobei es sich in der Variante des Zermalmten Würgeschattens manifestiert. Es greift Audrahni wuterfüllt an. Außer die SC greifen ein, tötet der Untote die Elfe rasch und macht sich dann an die Arbeit, weitere Brut seiner Art zu schaffen.

ILSYNOR **HG 5**

EP 1.600

Zermalmter Würgeschatten (siehe Seite 474)

TP 52

Entwicklung: Sobald Ilsynors Würgeschatten zerstört wurde, kann Audrahni mit ihrem Ritual fortfahren. Sollten die SC sich nicht beteiligen, benötigt sie 10 Minuten; dies gibt ihr ein wenig inneren Frieden und ist der erste Schritt zur Zurückerlangung ihres verlorenen Glaubens. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 15 erkennt ein SC ihr Gebet als traditionelle Segnung einer Unfallstätte, die normalerweise von mehreren Trauernden ausgeführt wird. Anhänger Aschavas oder Pharasmas erhalten einen Bonus von +10 auf diesen Fertigkeitswurf. Sollten die SC sich Audrahni im Gebet anschließen, ist sie zugleich überrascht und dankbar. Gelingt wenigstens einem SC ein weiterer Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 15 (Anhänger Aschavas oder Pharasmas erhalten auch hier einen Bonus von +10 auf diesen Fertigkeitswurf), stärkt seine Überzeugung Audrahnis Glauben und Entschlossenheit derart, dass Aschava selbst es bemerkt. Wenn das Gebet endet, steigt eine leuchtende Wolke tanzender Lichter aus den Trümmern, wirbelt in einer Spirale über den Bauplatz und regnet dann hernieder, um Audrahni und die SC in sanftes Licht zu hüllen. Die SC spüren in überwältigendem Maße Dankbarkeit und Vergebung, während die Lichter langsam verblassen.

Nach dieser Vision sind die Trümmer von *Weihen* in Verbindung mit *Furcht bannen* betroffen (ZS 20). Zudem werden alle SC und Audrahni von Aschava gesegnet – wenn einem der Gesegneten das nächste Mal ein Rettungswurf gegen einen Zauber oder einen Effekt misslingt, der von einer körperlosen untoten Kreatur ausgeht, erstrahlt er kurz in silbernem Licht und wird behandelt, als wäre ihm stattdessen der Rettungswurf gelungen. Außerdem erlangt dieser Charakter den Vorteil von *Heiligtum* (ZS 20) gegen den angreifenden Untoten. Sollte ein Gesegneter jemals freiwillig an der Erschaffung eines Untoten teilhaben, so verliert er diesen Segen vorzeitig.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Sollten die SC das Gebet erfolgreich unterstützen, beschleunigt dies Audrahnis Rückerlangung ihres Glaubens auf dramatische Weise – wenn die SC im 3. Kapitel nach Magnimar zurückkehren, verfügt sie wieder über ihre vollständigen Klerikerfähigkeiten!

Belohnung: Helfen die SC Audrahni erfolgreich bei ihrem Ritual und erhalten sie von Aschava eine Vision, so belohne sie mit 1.600 EP.

Ereignis 12: Zimmer im Gasthaus (HG 6)

Das Gasthaus Zur Greifin liegt am Nordrand von Magnimars Verwaltungsbezirk. Es ist ein elegantes, zweigeschossiges Gebäude aus Kalksteinblöcken mit einem großen, von kunstvoll behauenen Säulen getragenen Arkadengang davor. Die SC sind im ersten Stock in einer Suite aus zwei Schlafräumen (mit jeweils einem Einzel- und einem größeren Bett) die mit einem gemütlichen Wohnraum verbunden sind untergebracht. Die Zimmer sind prachtvoll; die Mahagonibetten und gut gefüllten Decken sind mit hochwertigem Leinen bezogen, auf dem Boden liegen makellose quadirische Teppiche und die Wände sind mit handgemalten Blumentapeten und Gemälden bekannter Bewohner der Stadt geschmückt. In jedem Kamin der Suite brennt bereits ein Feuer. Die Fenster bieten Aussicht auf schwach erhellte Seitenstraßen und Gassen des Verwaltungsbezirkes. Du findest eine Karte der Räumlichkeiten auf Seite 65.

Uniformierte Bedienstete bringen ein prachtvolles Abendessen, das geradezu eines Königs würdig wäre. Sobald die SC im Wohnraum gespeist haben, können sie sich an die edle Unterkunft gewöhnen und wissen möglicherweise auch den Zimmerservice zu schätzen, der es gewohnt ist, verhätschelten reichen Leuten jeden Wunsch von den Augen abzulesen. Hier haben die Spieler Gelegenheit, über die bisherige Reise zu reflektieren und zu spekulieren, was der Rat wohl am Morgen für sie plane.

Falle: Sollte Viralani entkommen sein, erhalten die SC im Gasthaus von ihr eine kleine Erinnerung. Irgendwann vor Mitternacht klopft es kurz an der Tür eines der Schlafzimmer. Geht ein SC an die Tür, so ist der Flur draußen menschenleer, auf dem Boden liegen aber zwei kleine, in roter Seide eingeschlagene Päckchen, das eine mit einer schwarzen Schleife, das andere mit einer grünen. Ersterem liegt eine gefaltete Mitteilung in femininer Handschrift, aber ohne Unterschrift, bei:

Süßigkeiten und Rauchwerk für die neuen Helden Varisias – von einer Bewunderin.

Das Päckchen mit der schwarzen Schleife enthält seltene kandierte, aus Garund importierte Tropenfrüchte, das andere enthält eine lange, schmale Zigarrenschachtel aus Mahagoni, von welcher der Duft teuren, nach Gewürzen duftenden Tabaks aus Katapesch ausgeht. Die kandierten Früchte sind sehr lecker. Die Zigarren sind ebenfalls echt, nur leider ist der Behälter selbst mit einer Falle versehen: Wird er geöffnet, setzt dies eine Wolke giftigen Gases frei.

KOMPROMITTIERTE ZIGARRENSCHACHTEL HG 6

EP 2.400

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

EFFEKT

Auslöser Berührung; **Rücksetzer** Keiner

Effekt Beim Öffnen wird eine Wolke Albtraumdämpfe mit einer Ausdehnung von 3 m Radius freigesetzt.

Schätze: Das Naschwerk ist 10 GM wert, die Zigarren 150 GM.

Entwicklung: Sollten die SC die Hotelangestellten über den Zwischenfall mit dem Päckchen informieren, reagiert die Nachtmanagerin, **Camila Desek** (RN Menschliche Expertin 6), rasch. Das Geschehene gefällt ihr gar nicht, so dass sie verspricht, der Sache nachzugehen. Sie befragt sogleich ihre Leute und erhält binnen einer Stunde von einem Zimmermädchen die Information, dass eine schöne, rothaarige Frau die Päckchen durch den Empfangsbereich im Erdgeschoss getragen hätte. Auf weitere Befragung kann die Bedienstete sich noch erinnern, dass die Frau einen Überwurf mit Pfauenfedermotiv getragen habe. Sollten die SC dem Zimmermädchen Viralani beschreiben, bestätigt die Zeugin, dass es sich wohl um dieselbe Person gehandelt hat.

Ereignis 13: Spätnächtlicher Besucher (HG 7)

Viralani ist nicht die einzige, welche die SC im Zusammenhang mit dem Kult des Pfauengeistes besucht.

Wenn die SC zu Bett gehen, so vermerke, wer wo schläft und welche Schutzmaßnamen er oder sie trifft, und wer vielleicht wach bleibt oder sogar Wache hält. Versuche aber, keine Hinweise auf anstehende Gefahren zu geben – das vorangegangene Ereignis sollte den SC aber bereits aufgezeigt haben, dass sie im Gasthaus nicht ganz so sicher sind, wie sie vielleicht denken.

Jedes Fenster der Suite verfügt über einen Riegel, allerdings sind sie gegenwärtig unverriegelt. Die SC müssen die Riegel vorlegen – geh davon aus, dass sie dies tun, sofern sie die Räume sichern. Jedes Fenster besitzt Glasscheiben und hölzerne Läden; ein verriegeltes Fenster kann von außen mit einem Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 25 geöffnet werden. Die Außentüren der Suite verfügen über Schlösser, die mit einem Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 30 geöffnet werden können, die Innentüren haben keine Schlösser.

Kreaturen: Das mit einer Giftfalle versehene Päckchen war nicht der Hauptanschlag auf das Leben der SC, sondern nur eine Art erster Schuss. Egal wer gegenwärtig *Baraket* besitzt, der Kult betrachtet die SC nun als Bedrohung und entsendet einen Auftragsmörder, um sich der Gefahr anzunehmen. Sollten die SC das *Schwert des Hochmutes* noch in Besitz haben, hat der Assassine natürlich weitere Anweisung, auch das Schwert mitzunehmen.

Bei dem Auftragsmörder handelt es sich um einen finsteren, mordlustigen Grottenschrat namens Dith-Ka. Dieser ungewöhnliche Mörder wurde von einer in Karlsgard ansässigen Gilde namens Gefrorene Schatten als Ninja ausgebildet, schlägt sich mittlerweile aber als Freiberufler durch. Als Teil seines Versprechens, niemals auch nur ein Wort über seine Auftraggeber zu verraten, hat Dith-Ka seine eigene Zunge herausgeschnitten. Dieser symbolische Akt hat ihm Auftraggeber im ganzen westlichen Avistan beschert, die allesamt nicht wollen, dass man die Taten des Grottenschrates zu ihnen zurückverfolgen kann.

DITH-KA **HG 5**

EP 1.600

Grottenschrat-Kämpfer 1/Ninja[ABR II] 3 (*MHB*, S. 140)

NB Mittelgroßer Humanoider (Goblinoider)

INI +4; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 15 (+4 GE, +3 Natürlich, +2 Rüstung)

TP 63 (7 TW; 6W8+1W10+31)

REF +10, **WIL** +3, **ZÄH** +7

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Wakizashi [Meisterarbeit] +10 (1W6+3/18–20 plus Blutwurz)

Fernkampf Vergiftete Sand-Röhre +9 (Sassonblattextrakt) oder Shuriken +9 (1W2+3 plus Blauer Ginster)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +2W6

TAKTIK

Vor dem Kampf Dith-Ka lädt drei Anwendungen Sassonblattextrakt in seine Vergiftete Sand-Röhre, trägt Blauen Ginster auf fünf Shuriken auf und eine Anwendung Blutwurz auf sein Wakizashi. Dann trinkt er seinen *Trank: Spinnenklettern*. Er klettert zu den Fenstern der SC, um so die Suite zu betreten. Sollten die Fenster verriegelt sein, nutzt er Mechanismus ausschalten; letzteres verlangt ihm zudem einen konkurrierenden Fertigkeitswurf für Heimlichkeit gegen den Wurf der SC in der Suite für Wahrnehmung ab, ob sie sein Eindringen bemerken.

Im Kampf Sollte Dith-Ka unbemerkt in die Suite der SC gelangen, versucht er einen Coup de Grace bei einem schlafenden Ziel und hofft, möglichst viele SC meucheln zu können, ehe sie aufwachen. Sind die SC erwacht, bleibt Dith-Ka in Bewegung und nutzt Fernkampfangriffe, um die SC für mehrere Runden zu vergiften (er hebt sich die Sand-Röhre für die beste Gelegenheit auf, mehrere SC im Wirkungsbereich zu erwischen). Im Nahkampf setzt er seine Fähigkeit Schnelles Giftauftragen ein, um jede Runde erneut Blutwurz auf sein Wakizashi aufzutragen.

Moral Dith-Ka kämpft, bis er unter 20 TP reduziert wird, dann versucht er zu fliehen. Sollte er eingefangen werden, versucht er lieber, sich mit einem seiner stärksten Gifte selbst zu töten, statt seine Auftraggeber (den Kult des Pfauengeistes) zu verraten. Sollte ihm dies nicht gelingen und er zum Antworten gezwungen werden, kann er nicht mehr verraten, als was in Hiras Schreiben steht.

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 18, **KO** 16, **IN** 13, **WE** 8, **CH** 10

GAB +5; **KMB** +8; **KMV** 22

Talente Abhärtung, Eiserner Wille, Kernschuss, Schnelles Schießen, Waffenfokus (Wakizashi)

Fertigkeiten Akrobatik +12, Einschüchtern +4, Heimlichkeit +15, Klettern +11, Magischen Gegenstand benutzen +8, Mechanismus ausschalten +14, Motiv erkennen +7, Verkleiden +9, Wahrnehmung +7

Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch, Varisisch

Besondere Eigenschaften Gift einsetzen, Keine Spuren +1, *Ki*-Vorrat (1 Punkt), Ninjatrick (Schnelles Giftauftragen[EXP]), Pirscher

Kampfausrüstung *Trank: Spinnenklettern*, Blauer Ginster (5), Blutwurz (3), Sassonblattextrakt (6); **Sonstige Ausrüstung** Lederrüstung, Wakizashi[ABR II] [Meisterarbeit], Shuriken (5), Vergiftete Sand-Röhre[ARK], Diebeswerkzeug [Meisterarbeit], Brief von Hira Doss, 3 GM

Schätze: Der Brief, den Dith-Ka mit sich führt, listet in eleganter Handschrift die Namen der SC auf Varisisch auf. Die Mitteilung stammt von Hira Doss, seiner Auftraggeberin, und wurde mittels einer Ladung ihres *Zauberstabes: Verborgene Seite* verhüllt. Das Schlüsselwort zum Enthüllen des wahren Inhalts der Notiz lautet: „Pfau“. Die enthüllte Nachricht ist kurz und punktgenau – sie gibt an, wo die SC im Gasthaus zu finden sind und dass sie möglicherweise durch ein besonderes Rauchwerk geschwächt wurden. Dem folgt das Versprechen auf weitere Aufträge, sowie die Schreiberin ihre „Pflichten im Verlassenen Zwischengeschoss“ erfüllt habe.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Geographie oder Lokales) gegen SG 25 weiß ein SC, dass das Verlassene Zwischengeschoss eine der vielen Gewölbeebenen ist, die im, bzw. unter dem Hohlberg verborgen liegen.

Ereignis 14: Die Audienz beim Rat

Nach einem Feinschmeckerfrühstück im Hotel holt eine Kutsche die SC ab, um sie zum Gut Heidmark zur Audienz beim Sihedronrat zu bringen. Erfährt Celia Heidmark von den verschiedenen Angriffen auf die Gruppe, ist sie entsetzt, dass das Haus Zur Greifin nicht sicher war, während zugleich ihre Überzeugung gestärkt wird, dass große Ereignisse anstehen und die SC im Zentrum davon stehen. Vor dem Ratstreffen bietet Celia an, für die Heilung der Gruppe zu bezahlen (erforderliche *Genesung*- und *Tote erwecken*-Zauber eingeschlossen). Die nötigen Zauber werden von der Kirche des Abadar gewirkt und vom Sihedronrat bezahlt. Beachte aber, dass dies eine einmalige Leistung ist, die im Grunde eine Entschuldigung darstellt, dass die SC nicht sicher genug untergebracht waren.

Sobald alles geklärt ist, werden die SC wieder in den großen Empfangsraum des Guts Heidmark geführt, nur ist dieses Mal der ganze Sihedronrat anwesend ist: die elegante Celia Heidmark als Ratsoberhaupt, der nobel gekleidete Oberbürgermeister Haldmir Grobaras als Repräsentant der Stadt, Marktfürstin Sabriyya Kalmeralm als Repräsentantin der Geschäftsleute Magnimars und Koriah Azmeren, eine bekannte Angehörige der Gesellschaft der Kundschafter und selbst eine Abenteurerin, als Vertreterin der Bürgerschaft. Celia erklärt, dass die Angriffe der jüngsten Nacht bestätigen, wie schwerwiegend die wachsende Bedrohung für Varisia sei. Dann informiert sie die SC, dass das Folgende absoluter Geheimhaltung unterläge, um zu verhindern, dass Panik aufkäme, und den Helden ein gewisses Überraschungselement zu erhalten.

„Etwa zur selben Zeit, als ihr in die Geschehnisse in Rodericksbucht verwickelt wurdet, wurden wir auf ähnliche Omen und Vorzeichen aufmerksam. Das *Sihedron*, ein mächtiges thassilonisches Artefakt, wurde vor kurzem von Helden geborgen und wieder zusammengesetzt. Es sollte uns bei der Verteidigung Varisias gegen die Runenherrscher helfen. Dann aber flackerte es vor Macht auf und alarmierte uns, dass etwas Gewaltiges stattgefunden haben musste. Zuerst glaubten wir, dies bedeutete, dass ein Runenherrscher erwachte, aber andere meinen, dass dieses Aufblitzen die Folge des Todes eines Runenherrschers gewesen sein könnte. So oder so, wir brauchten weitere Informationen, also schickten wir insgeheim eine Gruppe Helden aus, die sich schon ein Mal den Runenherrschern entgegengestellt hatten. Sie sollten der Sache auf den Grund gehen, wofür wir ihnen das *Sihedron* zur Verfügung gestellt hatten.

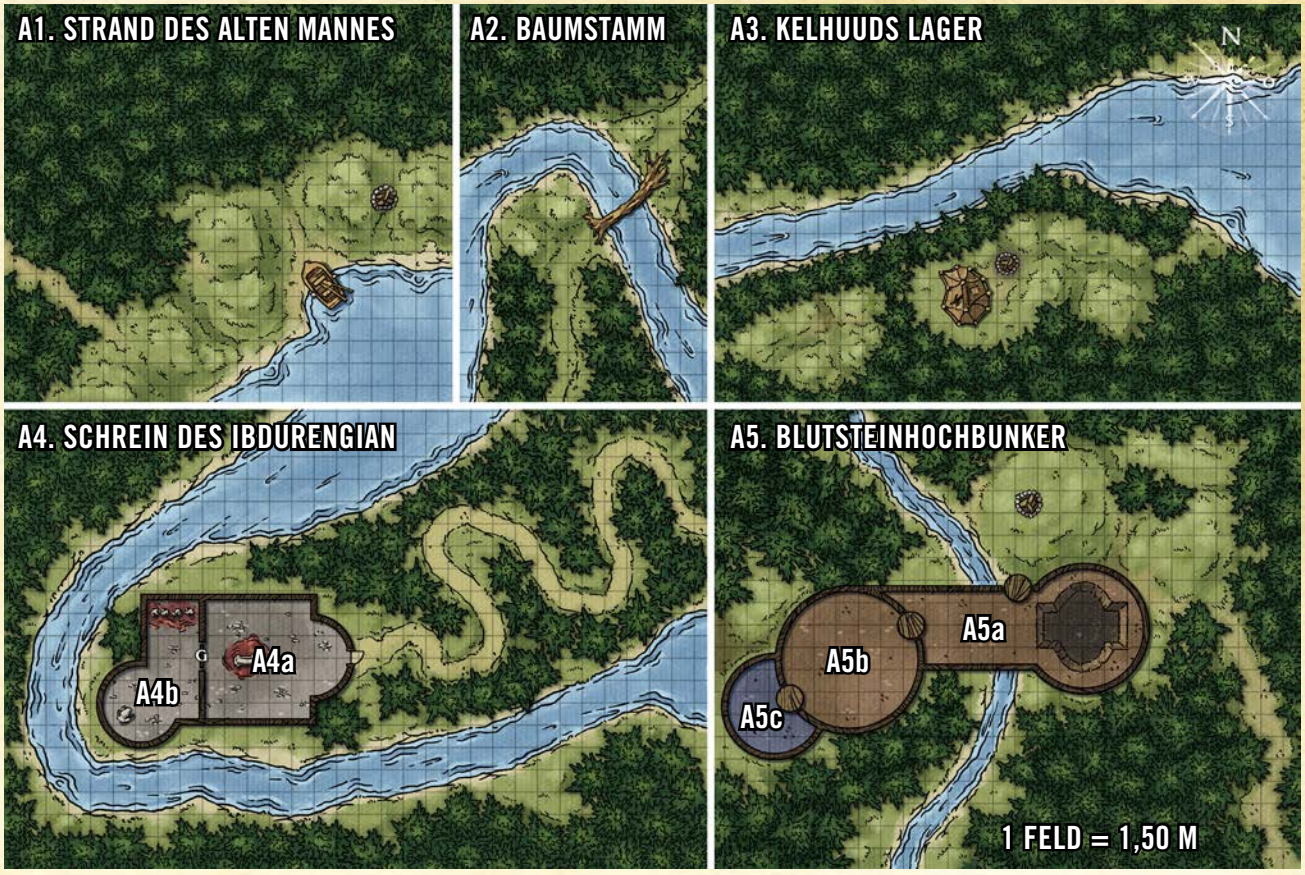
Und das war auch das Letzte, was wir von ihnen gehört haben. Wir versuchen natürlich auch weiterhin, die Helden zu kontaktieren, doch mit jedem Tag, der verstreicht, fürchte ich mehr und mehr, dass sie außerhalb unserer Reichweite sind – und dass was immer ihnen zugestoßen ist, große Gefahr für Varisia bedeuten könnte. Eure Neuigkeiten aus Rodericksbucht verliehen diesen Sorgen und Ängsten nur noch mehr Gewicht.

Alles deutet nun auf den Hohlberg, womit es sehr wahrscheinlich ist, dass Runenherrscherin Alaznist erwacht ist. Wir haben Leute über ganz Varisia verteilt, die diesen jüngsten Geschehnissen nachgehen, allerdings haben wir noch niemanden zum Hohlberg entsandt. Daher hätte wir für euch ein Angebot: Wir möchten euch zu Beauftragten des Sihedronrates ernennen. Solltet ihr damit nicht einverstanden sein, so steht es euch frei, mit eurem Lohn diese Kammer zu verlassen und vielleicht für unseren Erfolg beim Kampf gegen die nahende Bedrohung zu beten. Doch ich hoffe, dass ihr annehmt. In diesem Fall wäre euer erster Auftrag wahrlich fordernd: Segelt zur Steilkluftinsel, betretet den Hohlberg und erkundet die Lage dort.“

Celia gibt den SC kurz Zeit, das Gehörte einwirken zu lassen. Die sichtliche Nervosität des Oberbürgermeisters und der mitfühlende Gesichtsausdruck Koriah Azmerens verweisen auf den furchtbaren Ruf des Hohlberges. Sofern die SC sich der Mission stellen, macht Celia zu speziell zwei Punkten Ausführungen, die es ist im Hohlberg zu erledigen gilt. Zum Ersten stellen die von den SC überbrachten Informationen zu dem fehlerhaften Portal, durch das Mozamer nach Rodericksbucht eingedrungen ist, für Celia beunruhigende Neuigkeiten dar. Daher sollte es das erste und wichtigste Ziel der SC im Hohlberg sein, dieses Portal zu finden und abzuschalten. Zweitens sollen die SC bei der Erkundung des Hohlberges nach Hinweisen auf Alaznists Pläne Ausschau halten und diesen möglichst nachgehen.

Sollten die SC es nicht von sich aus ansprechen, unterbricht Sabriyya Kalmeralm irgendwann die Diskussion mit dem Hinweis, dass der Hohlberg ein gewaltiges Gebiet aus gewundenen Höhlen und Gewölben ist. Und sie fragt, wie genau die SC Mozamers Portal in diesem Berg finden sollen – auch wenn man weiß, dass es in einem Gebiet liegt, der als „Schmieden des Zornes“ bezeichnet wird, ist es die sprichwörtliche Suche nach der Nadel im Heuhaufen. Koriah Azmeren, die bisher eher geschwiegen hat, ergreift das Wort:

„Kelhuud. Ein Waldläufer namens Kelhuud. Vor ein paar Jahren gehörte er zu einer Expedition der Kundschafter zum Hohlberg. Seine halbe Gruppe ist dort umgekommen, doch als die übrigen heimkehrten, blieb er und zog es vor, auf der Insel zu bleiben. Seine Gefährten glaubten, er wäre verrückt geworden, konnten ihn aber nicht dazu bringen, mit auf das Boot zu kommen. Seitdem wurde er von wenigstens einem halben Dutzend weiterer Expeditionen in der Wildnis der Steilkluftinsel gesichtet. Wer ihn in kooperativer, aufnahmefähiger Stimmung antrifft, kann von ihm vieles zu den diversen Zugängen in den Hohlberg erfahren. Sollte jemand wissen, wohin (die SC) sich wenden müssen, um Mozamers Ausgangspunkt zu finden, dann Kelhuud – zumindest sollte er wissen, wo man mit Suchen beginnen könnte.“



Koriah erklärt, dass Expeditionen der Kundschafter, welche zu Kelhuud Kontakt aufnehmen wollen, in der Regel am südöstlichen Ufer der Steilkluftinsel anlanden; dieser Strandabschnitt wird als der „Strand des Alten Mannes“ bezeichnet. Angeblich spuken dort der namensgebende alte Mann und die infernalischen Hunde, die ihn der Überlieferung nach gefressen haben. Allerdings verweist Koriah rasch darauf, dass die Kundschafter bei ihren über ein Dutzend Landungen dort nie auf irgendwelche Geister oder Höllenhunde gestoßen seien. Um Kelhuud zu kontaktieren, müssten die SC am Strand nur ein Feuer entfachen, um ihm zu signalisieren, dass Besucher auf der Insel sind. Die Kundschafter halten einen Pfad vom Strand zu seinem Lager frei, dem man leicht folgen kann – Koriah warnt aber, dass den SC monströses Wildleben unterwegs begegnen könnte. Sobald sie Kelhuuds Lager erreichen, sollten sie ruhig und respektvoll auftreten. Sollten sie den Mann in einer eher unkooperativen Stimmung antreffen, sollen sie sich für einen Tag zurückziehen und eine erneute Kontaktaufnahme am nächsten Tag versuchen.

Kein Angehöriger der Gesellschaft der Kundschafter weiß, dass Kelhuud nicht unter einer einfachen Persönlichkeitsspaltung leidet, sondern komplett gespalten wurde – auf den unteren Hängen der Steilkluftinsel leben tatsächlich zwei Versionen des Mannes!

Schätze: Vor Ende der Zusammenkunft dankt Celia den SC noch ein Mal, dass sie das *Schwert des Hochmutes* gebracht haben, und bemerkt, dass derartiges nicht unbelohnt bleiben soll: Jeder der SC kann als Belohnung einen Gegenstand aus der umfangreichen Schatzkammer des Rates erhalten. Arbeite mit deinen Spielern zusammen, jeder sollte einen magischen Gegenstand im Wert von etwa 20.000 GM erhalten. Die einfachste Lösung wäre, jeden Spieler einen Gegenstand aus dem *Ausrüstungskompendium* wählen zu lassen, wobei du die Einkaufsliste beschneiden kannst, wie es am besten zu deiner Runde passt. Solltest du deine Spieler und ihre Charaktere gut kennen, kannst du alternativ auch für jeden einen Gegenstand von etwa 20.000 GM Wert individuell erschaffen oder vielleicht eine Liste an Gegenständen aufstellen, von welcher die SC dann wählen können.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

TEIL 3: IM AUGE DES BERGES

Ohne ein eigenes Schiff ist die Überfahrt zur Steilkluftinsel normalerweise schwierig, da kaum jemand die berüchtigte Insel anzusteuern bereit ist. Die Edle Heidmark schlägt aber vor, Kapitänin Surscha anzusprechen und ihr das Doppelte der üblichen Bezahlung für die Reise anzubieten – bezahlt vom Sihedronrat. Sollte Kapitänin Surscha ablehnen, würde man sich laut Celia mit anderen Optionen befassen.

Surscha ist aber willens, das Geld des Rates zu nehmen und ihren neuesten Freunden zu helfen. - Wenn die SC sie ansprechen, lacht sie kurz und erklärt: „Ich bin nicht überrascht, dass ihr euch mit diesem Anliegen an mich wendet, nach all dem, was ich in den letzten paar Tagen von anderen Seeleuten gehört habe.“ Sie führt aus, dass im Hafen von Magnimar wilde Geschichten kursieren, dass in den letzten Tagen gleich zwei verschiedene Gruppen zwei Schiffe gechartert hätten, um zur Steilkluftinsel zu reisen. Also wäre die *Tyalis Laune* Schiff Nummer Drei. Surscha kann den SC berichten, dass das erste dieser Schiffe die *Stromläufer* sei, ein Handelsschiff aus Magnimar ähnlich ihrem eigenen Schiff, welches von einer Gruppe brutal wirkender Schläger für die Überfahrt zum selben Zielort gechartert wurde, den auch die SC haben – der Strand des Alten Mannes. Das zweite Schiff, die *Frijaja*, wurde von einer dreiköpfigen Gruppe „gutgekleideter Gecken“ gechartert, welche gut dafür bezahlten, auf einem größeren Schiff mit Kurs auf das Land der Lindwurmkönige nahe genug an die Steilkluftinsel gebracht zu werden, um auf dem eigenen magischen *Faltboot* überzusetzen. Über diese zweite Gruppe und ihren beabsichtigten Anlegepunkt auf der Insel ist nichts weiter bekannt (und die *Frijaja* sollte schon auf halbem Weg nach Kalgard im Norden sein). Die *Stromläufer* dagegen ist am Vortag nach Magnimar zurückgekehrt und die Mannschaft verbreitet eine Schreckensgeschichte, dass man die sechs Passagiere in einem Beiboot übergesetzt habe und dann nur entsetzt hatte zusehen können, wie die Passagiere die beiden Seeleute ermordeten, die sie hinüber gerudert hatten. Die Kapitänin der *Stromläufer* fällt die Entscheidung, die Leichen und das Boot auf der Insel zurückzulassen, da die Besatzung wohl gemeutert hätte, wäre noch jemand gezwungen worden, zur Insel überzusetzen. Die *Stromläufer* blieb aber nicht lange in Magnimar, sondern ist diesen Morgen nach Korvosa aufgebrochen. Es klingt aber, als handelte es sich bei der transportierten Gruppe um irgendwelche Kultanhänger, die die Morde von Beginn an geplant hatten.

Im Gegensatz zur Reise von Rodericksbucht nach Magnimar gibt es keine vorgegebenen Ereignisse oder Begegnungen für die anstehende viertägige Reise zur Steilkluftinsel. Sollten die SC noch nicht die 6. Stufe erreicht haben, solltest du in Erwägung ziehen, einige Begegnungen einzustreuen oder auf die Tabelle für Zufallsbegegnungen in diesem Kapitel zurückgreifen.

Bei der Annäherung an die Steilkluftinsel kann man das Antlitz der Runenherrscherin Alaznist unmöglich ignorieren, das herrisch von der Höhe des Berges herabblickt. Unter dem Gesicht ragt das nördlichste Ende der uralten Brücke Zornspann aus dem mittleren Hangbereich. Die unteren Hangbereiche des Berges sind bewaldete Klippen, zwischen und auf denen uralte Ruinen von Alaznists einstiger Hauptstadt, Xin-Bakrakhan, stehen.

Der Zielpunkt der SC liegt an der Südküste der Insel. Dort gibt es einen schmalen Sandstrand, der auch „Strand des Alten Mannes“ genannt wird, wo sich angeblich einst ein alter Eremit niedergelassen hat, welcher dort von einem Rudel infernalischer Hunde zerrissen wurde. Die *Tyalis Laune* kann sich dem Ufer maximal auf etwa 750 m annähern; Kapitänin Surscha ist bereit, Anker zu werfen und auf die Rückkehr der SC zu warten, wobei die SC das Beiboot zum Kommen und Gehen nutzen können. Ebenso ist Surscha bereit, quasi als Pendeldienst zwischen Magnimar und der Steilkluftinsel zu fungieren, sollten die SC während der Expedition in die Stadt zurückkehren wollen - schließlich bekommt sie für jede Fahrt Geld und kostet es die SC nichts.

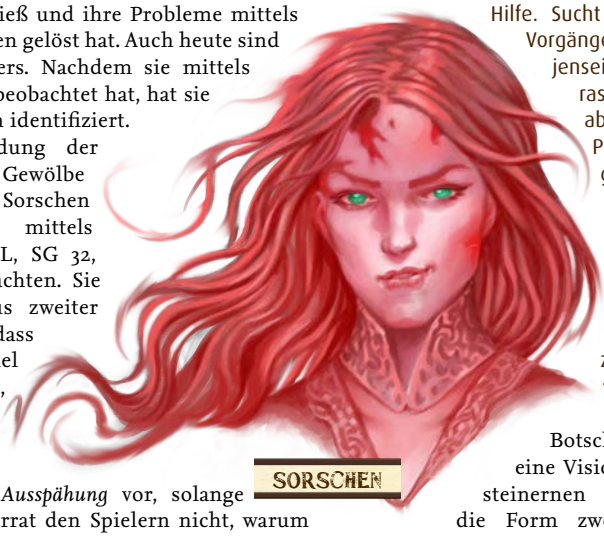
Das dichte Waldland in der unteren Hanglage des Hohlberges ist feindselig und ungastlich, aber wenigstens von Bächen und Wildwechselpfaden durchzogen. Das Kapitel enthält keine Überlandkarte der Insel, da die Handlung davon ausgeht, dass die SC den Pfaden folgen oder einen ortskundigen Führer haben, so dass sie von Begegnung zu Begegnung gelangen. Unter taktischen Gesichtspunkten ist das Bereisen offener Lichtungen natürlich deutlich anders als das Reisen durch das Unterholz. Alle Bereiche von Unterholz gelten als Schwieriges Gelände. Der namenlose Fluss, dem die SC wahrscheinlich landeinwärts folgen, ist schmal, aber tief. Die Ufer sind steil und der Fluss im Durchschnitt 9 m tief. Die Strömung ist nicht stark, so dass man im Wasser mit Fertigkeitswürfen für Schwimmen gegen SG 10 vorankäme.

Ereignis 15: Jemand schaut zu!

Zu diesem Zeitpunkt der Handlung ist die Runenherrscherin Sorschen persönlich auf die Handlungen der SC aufmerksam geworden. Noch wartet Sorschen ab, beobachtet und lernt aus den Fehlern der anderen Runenherrscher. Sie möchte letztendlich Herrscherin von Neu-Thassilon werden, aber nicht als Tyrannin – sie weiß, dass sie einen Weg finden muss, mit den „neuen Nationen“ zu kooperieren, um in der Gegenwart weiterexistieren zu können. Daher erachtet sie es als Fehler, würde sie in Karzougs Fußstapfen treten und Helden dazu einladen, bei ihr vorbeizukommen und sie zu besiegen.

Sorschen hat in Thassilon nicht von Beginn bis Ende des Reiches als Runenherrscherin der Wollust geherrscht, weil sie persönlich mit ihren Gegnern gekämpft hat, sondern weil sie Vorsicht walten ließ und ihre Probleme mittels Stellvertretern und Agenten gelöst hat. Auch heute sind ihre Taktiken nicht anders. Nachdem sie mittels Erkenntnismagie die SC beobachtet hat, hat sie sie als potentielle Agenten identifiziert.

Während der Erkundung der Steilkluftinsel und der Gewölbe des Hohlberges beginnt Sorschen irgendwann, die SC mittels *Mächtige Ausspähung* (WIL, SG 32, keine Wirkung) zu beobachten. Sie verfügt über Wissen aus zweiter Hand über die SC, so dass derjenige, welcher Ziel ihrer Ausspähung ist, einen Bonus von +5 auf den Willenswurf erhält. Sorschen bereitet jeden Tag drei Mal *Mächtige Ausspähung* vor, solange sie die SC beobachtet. Verrat den Spielern nicht, warum Willenswürfe fällig werden, sondern lass sie sich wundern und Sorgen machen. Wie immer kann ein SC, der sich nach der Quelle dieses Gefühls, beobachtet zu werden, umsieht, mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 27 den Ausspähsensor bemerken.



Sollte einer der SC den Kampagnenwesenszug Ungewollter Klon (siehe *Leitfaden*) besitzen, wählt Sorschen diesen SC zum Ziel der Ausspähung. In diesem Fall erleidet das Ziel einen Malus von -10 auf den Willenswurf aufgrund der Verbindung zwischen seinem Körper und Sorschen.

Irgendwann nimmt Sorschen dann direkt Kontakt zu den SC auf – siehe **Ereignis 16**.

Belohnung: Erkennen die SC, dass sie beobachtet werden, und ergreifen sie Maßnahmen, um sich gegen eine Ausspähung zu wappnen, so belohne sie mit 2.400 EP.

Ereignis 16: Ein Traum von Sorschen

Nachdem Sorschen die SC wenigstens ein Mal mittels *Mächtige Ausspähung* ausspioniert hat, kontaktiert sie die Gruppe schließlich irgendwann mittels *Rat der Träumer* – vorzugsweise bevor die SC den Hohlberg umfangreich erkunden konnten. Alle schlafenden SC erleben denselben realitätsechten Traum, in dem sie scheinbar aus dem Schlaf erwachen und eine Besucherin in ihrem Lager vorfinden: eine strahlend schöne Frau, die man mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Geschichte) gegen SG 20 als Runenherrscherin Sorschen identifizieren kann.

Sorschen verwendet eine verstärkte Version von *Rat der Träumer*, die es ihr ermöglicht, eine Botschaft von 125 Worten an die ganze Gruppe samt einem Abbild zu übermitteln, um sie zum letzten Ziel in diesem Kapitel zu leiten. An Antworten ist sie nicht interessiert, sobald sie die Nachricht verschickt hat, beendet sie den Kontakt in der Überzeugung, dass die SC schon die richtigen Entscheidungen treffen werden.

„Ich bin Runenherrscherin Sorschen, doch ich bin nicht euer Feind. Alaznist ist erwacht, wie ihr befürchtet. Uns allen dient es, wird sie besiegt. Sie hat den Hohlberg verlassen, um anderswo nach Macht zu suchen. Nutzt dies zu Vorbereitungen. Ich habe euch beobachtet. Ihr scheint Helden zu sein, die sich ihr stellen könnten. Ihr braucht aber Hilfe. Sucht Thybidos, Alaznists ermordeten Vorgänger in den Einsamen Grabstätten jenseits der weinenden Drachen. Sein rastloser Geist kann mit einem abyssalen Runenstein aus der Prüfungen des Zornes zum Helfen gezwungen werden, wenn auch vielleicht nicht ohne Konflikt. Seid vorsichtig. Die Schlange mag erniedrigt sein, besitzt aber immer noch Zähne. Wenn ihr mit ihm fertig seid, dann trefft mich in Korvosa. Wir haben viel zu besprechen!“

Zusammen mit dieser Botschaft erhält jeder träumende SC eine Vision eines teilweise eingestürzten steinernen Torbogens. Der Bogen hat die Form zweier weinender Drachen mit ausgestreckten Hälsen, deren gehörnte Köpfe zusammentreffen. Der Torbogen ist von Pflanzen überwuchert, allerdings kann man dahinter eine Höhle erkennen. Wenn die SC erwachen, spüren sie, dass dieser Eingang in der Nähe am unteren Hang des Berges liegt. Der Traum hat bei ihnen den Drang hinterlassen, sich in eine bestimmte Richtung zu bewegen, so dass sie den Zugang leicht erreichen können.

A1. Der Strand des Alten Mannes

Die SC sollten schon vor dem Anlanden erkennen, dass sie nicht als erste in letzter Zeit den Strand des Alten Mannes erreichen. Ein Boot liegt am Strand, darin liegen zwei zusammengesunkene, über eine Woche alte, verwesende Menschenleichen, deren Augen und Münder vor Schrecken aufgerissen sind. Tiefe rote Schnitte klaffen in ihren Kehlen. Nahe der Flutmarke befindet sich eine große Feuergrube ein paar Dutzend Schritte vom Boot entfernt. Westlich des Bootes klafft in der ansonsten dichten Vegetation ein 1,50 m breiter Trampelpfad, welcher sich die steilen Hänge ins dicht bewaldete Inselinnere hinaufwindet.

Die Feuergrube wurde von Kundschaftern in der Vergangenheit genutzt, um Kelhuud ihre Ankunft zu signalisieren. Die SC können hier oder anderswo am Strand ein stark rauchendes Feuer entfachen, wenn sie möchten. Sollten sie kein Rauchsignal entsenden oder einen ähnlichen Effekt z.B. mittels Magie erschaffen, betrachtet Kelhuud sie bei Annäherung als Feinde – siehe Bereich **A3**.

Durchsuchen die SC die beiden Leichen, würden sie diese als Seeleute einschätzen. Jeder Kadaver wurde bereits aller Wertsachen beraubt. Diese beiden Männer gehörten früher zur Mannschaft der *Stromläufer*. Deren Kapitänin hatte sich darauf eingelassen, eine fünfköpfige Gruppe von Schlägertypen zur Steilkluftinsel zu bringen. Der Anführer, ein zottelbärtiger, schwarzhaariger Mann war von den anderen als „Maga“ angesprochen worden. Diese beiden Seeleuten zogen bei der Frage, wer die Passagiere zum Strand rudern sollte, den Kürzeren. Dort angekommen, bestand Maga darauf, dass sie am Strand auf die Rückkehr der Gruppe in ein, zwei Tagen warten

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

sollten. Als die Seefahrer erwiderten, sie würden lieber mit dem Ruderboot zur *Stromläufer* zurückkehren und dort warten, verfiel Maga in nackte Wut und griff sie an. Er und seine Begleiter ermordeten die beiden Seefahrer und zogen dann los ins Inselinnere, während die restliche Schiffsbesatzung aus der Ferne nur voller Schrecken zusehen konnte. Statt noch einen Fuß auf die Insel zu setzen, der bereits zwei ihrer Leute zum Opfer gefallen waren, ließ die Kapitänin der *Stromläufer* ablegen und ist nun auf dem Weg nach Korvosa.

Sollten die SC *Mit Toten sprechen* oder ähnliche Magie nutzen, können sie diese Informationen weitestgehend erfahren. Die beiden Toten hießen Harkem Duly und Poca Hullins.

A2. Baumstamm über dem Fluss (HG 7)

Die Fährte vom Strand des Alten Mannes führt im Zickzack durch die Wälder der Steilkluftinsel hinauf, als gelte es, einen steilen Hang zu erklimmen. Nach 10 Minuten Marsch kann man einen Fluss hören und kurz darauf gelangen die SC auf eine Lichtung, wo ein 3 m breiter Fluss durch eine Schlucht fließt. Über Schlucht und Fluss liegt ein umgestürzter Baum wie eine Brücke; der Pfad führt auf der anderen Seite tiefer in den Wald hinein.

Der Baumstamm ist gut verankert und bietet einen sicheren Übergang über das Wasser, sofern Charaktere sich nicht schneller als mit einer Bewegungsaktion pro Runde über den Stamm bewegen. Bewegt sich ein Charakter schneller oder kämpft er auf dem Stamm, muss er einen Fertigkeitswurf für Akrobatik gegen SG 10 ablegen; misslingt der Wurf, erhält er den Zustand Liegend. Scheitert der Fertigkeitswurf um 5 oder mehr, stürzt der Charakter in die 6 m tiefe Schlucht und den Fluss.

Kreaturen: Zwei gewaltige, moskitoartige Monster, Plagenbruten, haben sich in diesem Bereich niedergelassen und klammern sich an die Unterseite des Stammes. Sie greifen jeden an, der den Stamm überqueren will, wobei sie warten, bis ein SC sich etwa in der Mitte befindet, ehe sie zum Angriff hinauffliegen.

PLAGENBRUTEN (2) **HG 5**
EP je **1.600**
TP je 52 (*MHB V*, S. 179)

Entwicklung: Der Pfad nach Süden führt zurück zum Strand des Alten Mannes, während der nach Norden sich tiefer in den Wald windet, um nach gut 750 m eine T-Kreuzung zu erreichen mit Wegen nach Westen und Osten. Der Weg nach Osten führt schließlich nach Bereich **A3**, der nach Westen nach Bereich **A4**. Sollten die SC Kelhuud ein Rauchzeichen geschickt haben, hat dieser einen Wegweiser in Form eines nach Osten weisenden Pfeiles aus Steinen hinterlassen. Andernfalls müssen die SC ihren Weg wählen.

Sollten die SC stattdessen dem Fluss folgen, erreichen sie flussabwärts schließlich einen 9 m hohen Wasserfall, der ins Meer donnert, oder flussaufwärts die andere Seite von Kelhuuds Lager.

A3. Kelhuuds Lager (HG 9)

Folgen die SC dem Weg von Bereich **A2** nach Osten, erreichen sie eine Lichtung, die auf den ersten Blick eine Sackgasse zu sein scheint. Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 kann man aber feststellen, dass ein Teil der Vegetation am Nordostrand der Lichtung zur Seite bewegt werden kann, um auf eine weitere, viel größere Lichtung im Osten zu gelangen. Diese zweite Lichtung ist Kelhuuds Lagerplatz, wobei die SC vielleicht in Bälde herausfinden, dass es in Wirklichkeit zwei Leute sind.

Kreaturen: Als Kelhuud erstmals als Angehöriger einer Gruppe der Gesellschaft der Kundschafter auf die Insel kam, stieß er auf ein fehlerhaftes Portal in den Tiefen des Hohlberges. Er versuchte, es zu benutzen, und wurde in zwei identische Personen gespalten. Zwischen den beiden Kelhuuds besteht zwar eine mentale Verbindung, es sind aber zwei verschiedene Leute mit unterschiedlichen Persönlichkeiten – die eine freundlich, die andere misanthropisch. Der freundliche Kelhuud blieb auf der einen Seite des Portals, der andere erschien auf der anderen Seite der Verbindung. Die beiden erkannten zwar sofort ihre neuen Rollen und akzeptierten sie, fürchteten aber auch, dass die anderen Kundschafter ihr neues dualistisches Wesen nicht verstehen würden. Als die Überlebenden der Kundschafterexpedition die Insel verlassen wollten, entschied sich der freundlichere Kelhuud, auf der Steilkluftinsel zu bleiben, da er seinen „Bruder“ nicht im Stich lassen wollte, welcher nicht in die Zivilisation zurückzukehren beabsichtigte. Der Rest der Gruppe versuchte zwar nach Kräften, ihn zum Mitkommen zu überzeugen, sie gaben aber schließlich auf, besprachen das System mit den Rauchzeichen und ließen ihn auf der Insel zurück – wenn sie zur Insel zurückkehrten, würden sie ein stark rauchendes Feuer entzünden, damit Kelhuud Zeit hatte, sich auf Besucher vorzubereiten. Seitdem hausen die beiden Kelhuuds im Wald der Steilkluftinsel und stoßen ab und an in die verschiedenen Ruinen auf dem Berghang oder die Gewölbe darunter vor.

Keiner der beiden Kelhuuds ist das „Original“. Wenn sie voneinander sprechen, nutzen beide das Pronomen „Ich“ ohne sich um ihre körperlichen Trennung oder allgemein seltsame Existenz zu scheren. Von den beiden nutzt der misanthropische Kelhuud nach Möglichkeit knappe Antworten aus möglichst wenigen Worten, sofern er überhaupt spricht. Sollte einer der Kelhuuds gefragt werden, warum er auf der Insel geblieben ist, antwortet er nur: „Es gefiel mir hier.“

Sollten die SC eintreffen, ohne ein Rauchsignal gegeben zu haben, hängt die Reaktion der Kelhuuds davon ab, ob sie die Annäherung der SC bemerken. In diesem Fall finden die Ereignisse mehr oder weniger statt, als wären die SC erwartet worden (der freundlichere Kelhuud beginnt aber mit einer Einstellung von Gleichgültig statt Freundlich). Falls die SC die Kelhuuds überraschen, legen beide ihre Bögen auf die SC an und haben eine Anfangseinstellung von Unfreundlich. Haben die SC ihr Kommen mit Rauch signalisiert, erwartet der freundlichere Kelhuud sie auf der kleineren Lichtung, wo er mit gezogenem Schwert gegen einen Baum nahe dem Durchgang zur größeren Lichtung lehnt. Seine Anfangseinstellung ist Freundlich, aber er bleibt wachsam. Wenn die SC in Sicht kommen, warnt er sie: „Ich habe einen Pfeil auf der Sehne und ihr seid in meinem Blick, Freunde. Geht keinen Schritt weiter, sonst wäre ich gezwungen, meinen Pfeil irgendwo nahe eines euer Herzen zu platzieren. Was wollt ihr von mir?“

Dies könnte die SC verwirren, da er keinen schussbereiten Bogen hat, sondern ein Schwert in der Hand hält. Sollte ein SC dies ansprechen, sagt er nur: „Ich beobachte von oben und seid versichert, dass ich ein Meisterschütze bin.“ Natürlich bezieht der Kelhuud am Boden sich auf seinen Zwilling, welcher im Südosten der Lichtung schussbereit in einem Baum sitzt und wartet, ob die SC sich als Bedrohung erweisen.

Sofern die SC ruhig und respektvoll auftreten, nickt Kelhuud und erlaubt ihnen, ihr Anliegen vorzutragen. Sein „Bruder“ bleibt derweil verborgen, doch sollte ein SC ihn den Bäumen bemerken oder eine Erklärung verlangen, so tritt auch der selbstsichere zweite Kelhuud in Erscheinung. Die Kelhuuds haben im Laufe der letzten Jahre andere Kundschafter beraten, welche zur Steilkluftinsel gekommen sind, und auch wenn die SC wahrscheinlich keine Mitglieder der Gesellschaft sind, behandelt Kelhuud sie als solche, da sie erkennen, dass die SC wie Abenteurer denken.

Solange einer der Kelhuuds wenigstens Freundlich gestimmt ist, bestätigt er die Sorgen der SC hinsichtlich der verstärkten Aktivitäten auf und unter dem Hohlberg in jüngster Zeit. Mögliche Fragen an Kelhuud und die passenden Antworten wären wie folgt:

Wo liegt der nächste Zugang zu den Schmieden des Zornes? Kelhuud überlegt kurz, dann meint er, dass es sich wohl um eine Unterebene des Speichers des Bösen handle, eines Komplexes, in dem Alaznist früher Waffen und Rüstungen gelagert hat. Im Berg selbst gibt es zwar mehrere Zugänge in den Speicher des Bösen, doch der direkteste Weg ist wohl von einer lange verlassenen Rüstkammer aus, die als der Blutsteinbunker bezeichnet wird. Dieser liegt 15 km von Kelhuuds Lagerplatz entfernt oben am Nordosthang des Berges. Diese Richtungsanleitung bringt die SC nach Bereich **A5**.

Kennst du die Toten unten am Strand des Alten Mannes? Der Mann schüttelt seinen Kopf und bemerkt, dass es sich nicht um Freunde von ihm handelt. Er sah vor einer Woche ihr Schiff nahen und beobachtete aus einer Baumkrone, wie etwa ein halbes Dutzend Leute an Land ging. Sie schienen zu streiten und dann schlachtete die eine Gruppe die beiden Seemänner ab, ehe sie sich in den Wald schlug. Kelhuud folgte ihnen für eine Weile und kann ihren Anführer als „mutiertes Monster mit einem Tentakel am Rücken – völlig passend für diese Insel“ beschreiben. So die SC nach den Schmieden des Zornes fragen, bemerkt Kelhuud mit Sorge, dass dieser Mann und seine barbarischen Reisegefährten unterwegs zum Blutsteinbunker waren, als er sich entschied, besser keiner Gruppe von Mördern unter Führung eines Monsters zu folgen, wenn der Weg ihn derart weit weg von der Sicherheit seines Basislagers führen würde.

Wo ist der nächste Zugang zum Verlassenen Zwischengeschoss/den Prüfungen des Zornes? Kelhuud hat von diesen beiden Gewölbebereichen gehört, kennt aber keine Eingänge zu ihnen.

Sind in letzter Zeit noch andere Besucher auf die Insel gekommen? Kelhuud erwähnt den oben bereits erwähnten Zwischenfall. Ihm sind ferner drei „Gecken“ aufgefallen, die auf ihm unbekannte Weise die Steilkluftinsel erreicht haben. Als er vor ein paar Tagen auf Jagd war, bemerkte er jedenfalls

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte

ihr Lagerfeuer. Die drei lagerten nicht weit westlich vor einem „alten Schrein zu Ehren irgendeines Fischmonsters“. Er geht anhand ihres Äußeren davon aus, dass es sich um Abenteurer auf Schatzsuche handelt – da waren ein Menschenmann mit einem Krummsäbel, der eine glänzende, hellblaue Brustplatte trug, eine Halbelfe mit einem Luzerner Hammer und in einem Kleid, das aus Pfauenfedern gefertigt schien, sowie eine rothaarige Menschenfrau in Lederkleidung, die direkt einer überkandidelten Opernaufführung entsprungen schien. Falls die SC Kelhuud Viralani Barvisai beschreiben, nickt der Waldläufer. Seitdem hat er von diese Gruppe außerhalb des Berges keinen mehr gesehen und geht daher davon aus, dass sie den Hohlberg wohl über den Schrein betreten haben. Doch da er diesen Schrein selbst nie betreten hat bisher, kann er es nicht mit Sicherheit sagen. Soweit er weiß, sind die drei Abenteurer immer noch im Berg – oder vielleicht auch tot.

Begleitet ihr uns in den Hohlberg? Kelhuud schüttelt den Kopf. „Ich habe gelernt, meine Reisen und Ziele im Berg gut zu wählen. Und nun ist nicht die Zeit für einen solchen Ausflug.“

Warum gibt es zwei von euch? Diese oder ähnliche Fragen verwirren und frustrieren Kelhuud. Und seine Antwort wird wohl auch die SC verwirren. „Es gibt mich nur ein Mal. Dass ihr zwei von mir seht, ist nicht meine Sorge.“

Können wir euren Lagerplatz als Operationsbasis nutzen? Nur wenn Kelhuud Hilfsbereit gestimmt wurde, gestattet er den SC, sein Lager mitzubenutzen. Dann aber teilt er seine Vorräte mit ihnen und hält mit Wache.

KELHUUDS (2) **HG 7**

EP je **3.200**
Menschlicher Waldläufer 8
CN Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +2 (im Wald +6); **Sinne** Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 18 (+1 Ausweichen, +2 GE, +6 Rüstung, +2 Schild)
TP je 80 (8W10+32)
REF +8, **WIL** +4, **ZÄH** +9
Verteidigungsfähigkeiten Koexistenz

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m (6 m in Rüstung)
Nahkampf *Langschwert des Blitzes +1*, +10/+5 (1W8+3/19–20 plus 1W6 Elektrizität), Schildstoß +8 (1W3+1)
Fernkampf Langbogen +10/+5 (1W8/×3)
Besondere Angriffe Erzfeinde (Böse Externare +4, Tiere +2), Kampfstil (Waffe und Schild[EXP])
Vorbereitete Waldläuferzauber (ZS 5; Konzentration +7)
2. — *Leichte Wunden heilen, Rindenhaut*
1. — *Energien widerstehen, Verstricken* (SG 13)

TAKTIK

Im Kampf Beide Kelhuuds wirken in der ersten Kampfrunde *Rindenhaut*. Sie heben sich *Verstricken* auf, um den Rückzug zu decken und Verfolger zu verlangsamen, so es nötig wird. Ansonsten konzentrieren sich beide darauf, stets denselben Gegner zu attackieren, der eine im Nah-, der andere im Fernkampf. Sollte der Nahkämpfer unter 40 TP reduziert werden, tauschen die Kelhuuds die Position, so es ihnen möglich ist.
Moral Sollte ein Kelhuud unter 15 TP reduziert werden, fliehen beide – sie springen in den Fluss und schwimmen in die Sicherheit des fernen Ufers in der Hoffnung, im Wald untertauchen zu können.

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 14, **KO** 16, **IN** 10, **WE** 14, **CH** 8
GAB +8; **KMB** +10; **KMV** 23
Talente Ausdauer, Ausweichen, Kampf mit zwei Waffen, Kernschuss, Präzisionsschuss, Schildfokus, Verbesserter Schildstoß, Waffenfokus (Langschwert)
Fertigkeiten Einschüchtern +10, Heimlichkeit +8 (im Wald +12), Klettern +8, Mit Tieren umgehen +6, Schwimmen +8, Überlebenskunst +13 (im Wald +17), Wahrnehmung +13 (im Wald +17), Wissen (Natur) +7
Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Bevorzugte Gelände (Berge +2, Wald +4), Bund des Jägers (Gefährten), Schneller Verfolger, Spuren lesen+4, Tierempathie +7, Unterholz durchqueren
Ausrüstung Brustplatte, Leichter Holzschild, *Langschwert des Blitzes +1*, Langbogen mit 20 Pfeilen

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Koexistenz (ÜF) Die beiden Kelhuuds sind zwar körperlich getrennt, mental aber eine Person. Sie können miteinander über 300 m hinweg telepathisch kommunizieren und erhalten einen Bonus von +3 auf Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte. Sollte einer von einem geistesbeeinflussenden Effekt betroffen werden, ist der andere automatisch ebenfalls betroffen. Sollten die beiden sich jemals weiter als 300 m voneinander entfernen, erhalten beide den Zustand Erschüttert. Entsprechend sind die Kelhuuds nicht bereit, diese Distanz zwischen sich zu bringen.

Belohnung: Sofern die SC Kelhuuds Hilfe gewinnen können, belohne sie mit 3.200 EP. Sollten sie ihn Hilfsbereit stimmen und Genehmigung zur Benutzung seiner Lagerstätte erhalten, dann erhöhe diese Belohnung auf 6.400 EP.

A4. Schrein des Ibdurengian

Dieser Ort kann über den Westweg von der T-Kreuzung in Bereich **A2** nach gut 750 m bergauf erreicht werden. Die SC können im Rahmen ihrer Erkundung der Örtlichkeiten hierherkommen oder als Reaktion auf Kelhuuds Bericht über die drei „geckenhaften Besucher". Möglicherweise betreten sie sogar den Schrein von unten her, nachdem sie aus den Schmieden des Zornes in den unterirdischen Teil des Bereiches transportiert wurden.

Der gewundene Waldweg endet auf einer kleinen Lichtung vor einem Gebäude aus stumpfgelbem, pockennarbigem Stein. Unter einem offenen Torbogen, durch den man nach Bereich **A4a** hineinsehen kann, liegt eine Scheibe aus dunkelrotem Stein. Das Äußere des Gebäudes ist verwittert, man kann aber immer noch die eingemeißelten Bilder von Seeungeheuern erkennen, darunter die wiederkehrende Darstellung eines dämonischen Meeresmenschen, dessen Unterleib der Körper eines Aals ist. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 30 identifiziert ein SC dieses Geschöpf als einen obskuren Dämonenherrscher namens Ibdurengian, welcher zu Beginn des Zeitalters der Thronbesteigung von Aroden selbst getötet wurde.

Direkt vor dem Eingang befinden sich die Überreste einer Lagerstätte. Mit einem Fertigkeitswurf für Überlebenskunst gegen SG 15 kann ein SC bestätigen, dass erst vor ein paar Tagen hier drei Leute gelagert haben.

A4a. Blutbefleckter Altar (HG 7)

Die Kammer ist in drückende Dunkelheit gehüllt. Darstellungen Aquatischer Dämonen und Seemonster bedecken die Steinwände; die Unholde weiden einander mit begeistertem Gesichtsausdruck aus. Der Boden ist mit einem Mosaik einer sechsköpfigen Schlange geschmückt, deren gewundener Schwanz quasi von der Westwand abgeschnitten wird. In der Mitte des Schlangenleibes steht ein Opferaltar. Altar und Boden drumherum sind übermäßig blutbefleckt. In die Platte des Altars scheinen Runen gehauen zu sein, allerdings verdeckt das getrocknete Blut die Details.

Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Geschichte) gegen SG 25 kann man die zusammengerollte Schlangenhydra als das Symbol des Runenherrschers Thybidos erkennen, des Herrn Bakrakhans, bis er von Alaznist ermordet und ersetzt wurde. Von dieser Seite aus kann man die Geheimtür in der Westwand mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 30 entdecken (in Bereich **A4b** kann man sie problemlos erkennen).

Falle: Das „Blut", welches den Altar bedeckt und den Boden befleckt, scheint klebriges, teilweise eingetrocknetes Blut zu sein. In Wahrheit handelt es sich um eine giftige Ausscheidung, die als „Blutfreude" bekannt ist. Derartiges wird oft von Altären des Dämonenherrschers Ibdurengian abgesondert. Obwohl Ibdurengian seit vielen Jahrhunderten tot ist, ist das vom Altar abgesonderte Gift auch nach all der Zeit noch wirksam. Kommt eine lebende Kreatur mit Blutfreude in Kontakt, erwacht die Masse zum Leben und gleitet rasch Stiefel und Beine oder auch Gerätschaften hinauf, mit denen in ihr herumgetastet wird. Die Masse führt jede Runde gegen jedes verfügbare Ziel einen Berührungsangriff aus, bis keine Ziele mehr präsent oder die Falle entschärft ist. Eine Anwendung Heiliges Wasser reinigt ein Feld mit 1,50 m Seitenlänge ohne Nebeneffekte (dies genügt, um den ganzen Altar zu säubern). Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 30 identifiziert ein SC Blutfreude und weiß, dass man die Masse leicht mit Heiligem Wasser beseitigen kann. Die Ausscheidung ist dick und klebrig; ohne Heiliges Wasser sind 1W6 Runden nötig, um ein Feld abzuwaschen oder freizuwischen. Ein Zauber des 4. Grades oder höher, welcher Feuer oder Wasser erschafft oder eine Oberfläche reinigt, entfernt automatisch sämtliche Blutfreude im Wirkungsbereich.

BLUTFREUDE **HG 7**

EP 3.200
Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 15; **Mechanismus ausschalten** SG 28 (oder Einsatz von Heiligem Wasser)

EFFEKT

Auslöser Berührung; **Rücksetzer** Automatisch
Effekt Nahkampfangriff +10 (Berührung; Blutfreudetoxin), mehrere Ziele
Blutfreudetoxin — Kontakt; *RW* ZÄH, SG 18; *Frequenz* 1/Runde für 6 Runden; *Effekt* 1 Charismaschaden und 1 Runde Verwirrt; *Heilung* 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe

Entwicklung: Sollte die Blutfreude vom Altar entfernt werden, kann jeder die Runen auf der Oberfläche lesen, der des Thassilonischen mächtig ist. „Wer das Herz des Herrn der Blutigen Flut sucht, muss nur den Schlangenpfad beschreiten." (Dies ist ein Hinweis auf die Geheimtür nach Bereich **A4b**.)

A4b. Verlassene Schwelle (HG 7)

Der Boden dieses Raumes ist mit einem Mosaik eines Schlangenschwanzes geschmückt, der sich gen Südwesten windet und auf eine Nische zu weisen scheint. Dies besteht aus grob behauenem Stein und wirkt wie eine Höhle. In der Nische ruht ein abstoßendes Götzenbild eines aalleibigen, dämonischen Fischmenschen. Im Norden stehen vier gedrungene Statuen aufgequollener Seemonster mit beunruhigend humanoiden Gesichtern, in welche als Augen

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

rote Edelsteine eingesetzt sind. Blutige Klumpen scheinen diese kleineren Götzen und den Boden unter ihnen zu bedecken.

Als die Kultanhänger des Pfauengeistes diese Räume durchquerten, rettete ihre Eile ihnen im Grunde das Leben – indem sie die Statuen und Norden ignorierten und sich ganz auf Ibdurengians Statue im Süden konzentrierten, umgingen sie den Wächter dieses Raumes. Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 15 bemerkt ein SC frische Spuren im Staub auf dem Boden nördlich der Dämonenstatue, welche enthüllen, dass die Statue bewegt werden kann – wird sie nach Norden geschoben, enthüllt dies einen Hohlraum mit einer nach unten führenden Treppe. Diese Treppe führt nach Bereich **C1**. Die Statue verfügt an ihrer Unterseite über Griffe, damit sie auch von unten bewegt werden kann; kommen die SC von unten, ist kein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung nötig, um zu erkennen, dass die Statue bewegt werden kann.

Kreaturen: Wie in der vorherigen Kammer ist die an Blut und Gekröse erinnernde Masse tatsächlich das Produkt des übernatürlichen Einflusses des schon lange toten Dämonenherrschers. In diesem Fall handelt es sich um eine schläfrige Kreatur, die als Ibdurengians Odem bezeichnet wird. Dieser blutrote Ölschlick hat früher jeden angegriffen, der hereinkam, ohne die korrekten Gebete an seinen Meister zu richten, doch im Laufe der Jahrtausende hat er sich nach Norden zurückgezogen. Mittlerweile erhebt sich das Monster nur noch aus seinem Schlummer, sollte sich jemand den nördlichen Statuen auf 1,50 m nähern. Einmal erwacht, kämpft der Infernalische Ölschlick bis zum Tod und verfolgt Gegner gnadenlos.

IBDURENGIANS ODEM **HG 7**
EP 3.200
Infernalischer Ölschlick (*MHB V*, S. 170, 289)
TP 103

Schätze: Die insgesamt acht Edelsteine in den Augenhöhlen der vier Statuen sind hochwertig geschliffene orangerote Granate (Wert je 500 GM). Sobald die vom Ölschlick ausgehende Gefahr neutralisiert wurde, können sie problemlos aus den widerlichen Götzenbildern herausgebrochen werden.

A5. Der Blutsteinbunker (HG 6)

Dieser Ort kann mit Kelhuuds Richtungsweisung erreicht werden. Der Bunker liegt 15 km von Kelhuuds Lager entfernt, der Weg beginnt auf der anderen Seite des Flusses in Bereich **A3**. Wenn die SC sich der großen Lichtung am Nordosthang des Hohlberges nähern, können sie den Rauch eines brennenden Lagerfeuers riechen und eine Rauchwolke aufsteigen sehen – dies ist eine Warnung, dass die Lichtung nicht verlassen ist. Gestatte den SC einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 15 bei der Annäherung, um Kampflärm, Schmerzensschreie und Rufe der Begeisterung zu vernehmen.

Auf der Lichtung steht ein großes Steingebäude, unter dem ein schmaler, ruhiger Bach hindurchfließt. Rote Adern ziehen sich durch den Stein und verleihen dem Gebäude den Anschein, teilweise in Blut getränkt zu sein. Zwei Kuppeln schmücken die Enden des Komplexes, die von einem rankenüberwucherten Zentralgebäude verbunden werden. Das Gebäude scheint keinen Eingang zu besitzen, allerdings wurden die Ranken an einer seltsam dunklen Steinsäule an der Nordseite des Gebäudes fortgehackt, so dass der dunkle Stein freiliegt.

Der unter dem Gebäude hindurchfließende Bach ist nur 1,50 m tief, fließt aber durch einen schmalen Tunnel unter dem Fundament hindurch, ohne dass es einen Zugang in das Gebäude gäbe.

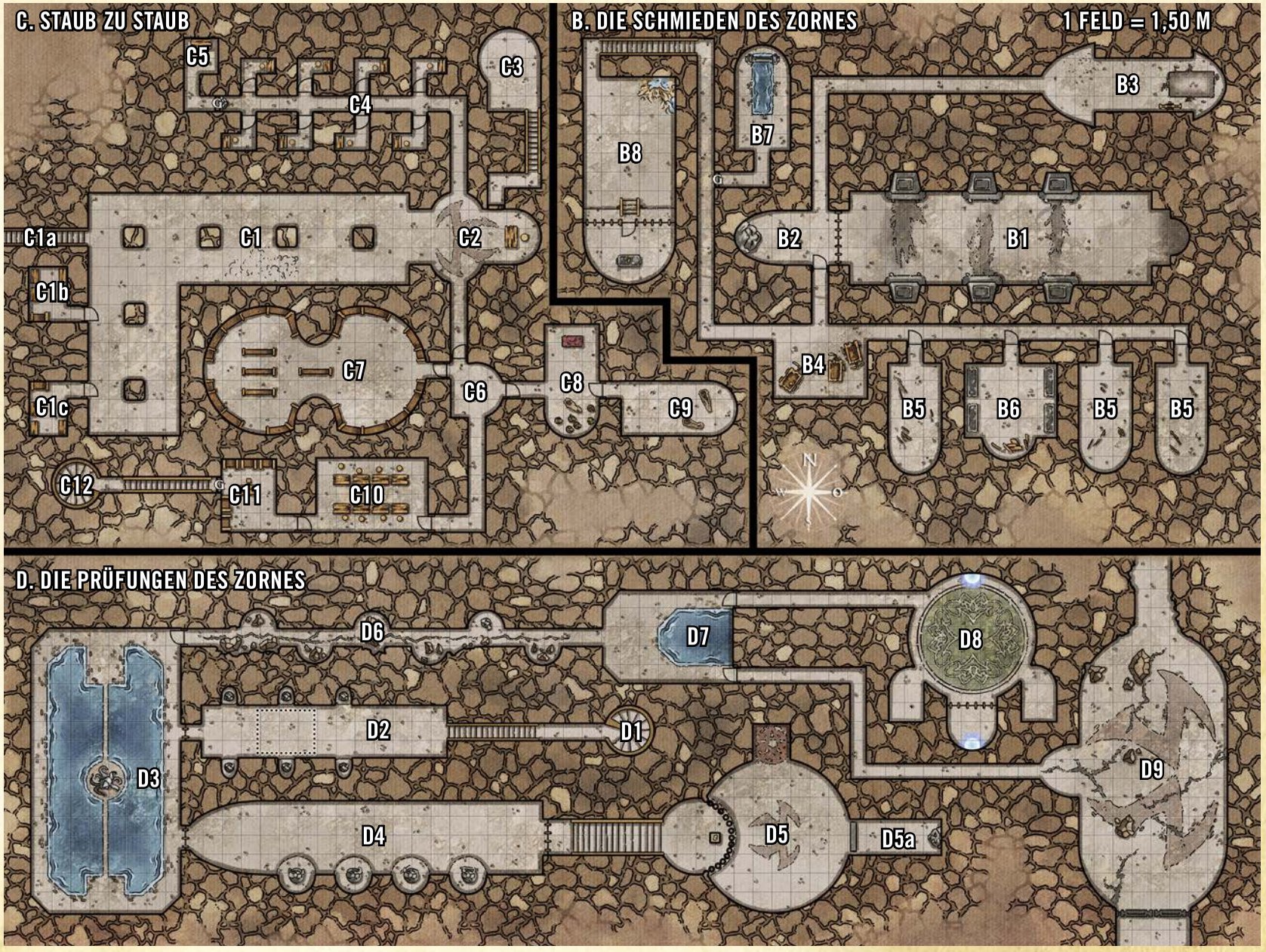
Die Oberfläche der dunkelbraunen Säule trägt Spuren von scharfen Hiebwerkzeugen und -waffen - die Kultanhänger haben beim Weghacken der Ranken auf den Stein darunter keine Rücksicht genommen. Die Säule ist tatsächlich eine magische Tür, welcher befohlen werden kann sich zu öffnen, so dass sie in den Boden sinkt. Hierzu muss eine Hand gegen den Stein gepresst und die folgende Phrase auf Thassilonisch gesprochen werden: „Öffne dich zu Alaznists Ruhme.“ Alternativ kann ein SC die Tür mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Magischen Gegenstand benutzen gegen SG 25 öffnen. Einmal geöffnet bleibt die Säule für 10 Minuten in den Boden eingefahren; alternativ kann man ihr aber mit der Phrase „Schließe dich zu Alaznists Ruhme“ wieder befehlen, die Ausgangsstellung anzunehmen. Sollte eine Kreatur oder ein Gegenstand auf der Säule stehen, wenn diese wieder hinauffährt, wird die Kreatur oder der Gegenstand am Ende der Runde gegen die Decke gedrückt, erleidet 6W6 Punkte Wuchtschaden und den Zustand Gehalten. Eine Kreatur kann mit einem Fertigkeitswurf für Entfesselungskunst oder Kampfmanöverwurf für Ringkampf gegen SG 25 aus diesem Haltegriff ausbrechen.

Sollten die SC nicht die korrekte Befehlsphrase kennen und ihnen auch kein Fertigkeitswurf für Magischen Gegenstand benutzen gelingen, können sie die Säule alternativ zertrümmern (Härte 8, 120 TP). Im Gebäude selbst gibt es zwei weitere, identische Säulentüren, die auf dieselbe Weise funktionieren.

Kreaturen: Eine kleine Gruppe Kultanhänger des Yamasoth lagert hier. Der Anführer ist ein körperlich wie seelisch vom Bösen berührter Mann namens Maga Szuul. Er ist mit fünf barbarischen Glaubensgenossen als Beschützer und Männer fürs Grobe zur Steilkluftinsel gekommen. Zwei nahm er mit in die Prüfungen des Zornes (wo er nun festsitzt, nachdem es ihm nicht gelungen ist, einen *Abyssalen Runenstein* zu erlangen - siehe Bereich **D8**), die anderen drei halten hier die Stellung und sollen jeden daran hindern, ihm in das Gewölbe zu folgen. Diese drei Kultanhänger vertreiben sich die Zeit mit Übungskämpfen, da sie sich dabei nie langweilen. Sehen sie die SC, heulen sie vor Zorn auf und greifen sofort an.

KULTANHÄNGER DES YAMASOTH (3) **HG 3**
EP je **800**
Menschlicher Barbar 4
CB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +2; **Sinne** Geruchssinn; Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG
RK 15, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 13 (+2 GE, –2 Kampfrausch, +5 Rüstung)
TP je 51 (4W12+20)
REF +3, **WIL** +6, **ZÄH** +8
Verteidigungsfähigkeiten Fallengespür +1, Verbesserte Reflexbewegung


C. STAUB ZU STAUB
C5
C3
C4
C1a
C1
C2
C1b
C7
C6
C8
C9
C1c
C12
C11
C10
B. DIE SCHMIEDEN DES ZORNES
1 FELD = 1,50 M
B3
B8
B7
B2
B1
B4
B5
B6
B5
B5
N
W
O
D. DIE PRÜFUNGEN DES ZORNES
D6
D7
D8
D2
D1
D3
D9
D4
D5
D5a

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m (9 m in Rüstung)
Nahkampf Langschwert [Meisterarbeit] +11 (1W8+7/19–20)
Besondere Angriffe Kampfrausch (12 Runden/Tag), Kampfrauschkräfte (Geruchssinn, Zurücktreiben)

TAKTIK

Im Kampf Die Kultanhänger verfallen zu Kampfbeginn in Kampfrausch (bereits bei den Spielwerten berücksichtigt) und greifen bevorzugt Zauberwirker an. Sollte ein Kultanhänger unter 21 TP reduziert werden, trinkt er einen *Trank: Leichte Wunden heilen*. So erforderlich, nutzt er seinen *Trank: Teilweise Genesung*, um Erschöpfung aufzuheben.
Moral Die Kultanhänger kämpfen bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 20, **GE** 14, **KO** 19, **IN** 10, **WE** 12, **CH** 8
GAB +4; **KMB** +9; **KMV** 19
Talente Einschüchternde Kraft, Eiserner Wille, Waffenfokus (Langschwert)
Fertigkeiten Einschüchtern +11, Klettern +10, Schwimmen +10, Überlebenskunst +8, Wahrnehmung +8
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Schnelle Bewegung
Kampfausrüstung *Trank: Leichte Wunden heilen* (3x), *Trank: Teilweise Genesung* (2x), Alchemistenfeuer (3); **Sonstige Ausrüstung** *Fellrüstung +1*, Langschwert [Meisterarbeit]

KULTANHÄNGER DES YAMASOTH

Schätze: Einer der Kultanhänger führt einen Fetzen Papier bei sich mit der thassilonischen Phrase „Öffne dich zu Alaznists Ruhme“. Dies soll sie an den Satz erinnern, falls sie die Tür nach Bereich **A5a** öffnen müssen. Da keiner der Barbaren Thassilonisch spricht, ist der Satz phonetisch in der Gemeinsprache niedergeschrieben.

A5a. Zugang zur Schmiede

Die Decke dieser Kammer hat eine Höhe von 4,50 m im Zentrum und von 9 m unter einem Kuppeldach im Osten. Die Wände sind mit kunstvollen Fliesen geschmückt, welche eine Schreckensszene darstellen: Krabbenartige Gestalten mit vielen Armen bringen Dutzende Menschen auf grausam einfallsreiche Weisen als rituelle Opfer dar, während über ihnen eine tentakelbewehrte Sonne am Himmel steht. In die Westwand ist eine dunkle Steinsäule eingelassen, während im Osten unter der Kuppeldecke eine breite Grube klafft.

Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Die Ebenen) gegen SG 25 erkennt ein SC in den dargestellten Kreaturen Gongoriner-Qlippoth und in der tentakelbewehrten Sonne eine Repräsentation ihres Herrn, Yamasoth.

Die Grube im Osten war einst ein Treppenhaus, in dem eine Wendeltreppe in die Schmieden des Zornes hinabführte, allerdings ist die Holzkonstruktion weitestgehend eingestürzt, so dass aus den Wänden des 30 m tiefen Schachtes nur noch Reste von Holzbalken und steinernen Trägern herausragen. An einem solchen Steinvorsprung wurde ein Seil befestigt; hier sind Maga Szuul und seine beiden Barbaren hinabgeklettert. Klettert man am Seil hinab, sind Fertigkeitswürfe für Klettern gegen SG 5 erforderlich, andernfalls beträgt der SG 20. Am Fuß des Schachtes befindet sich Bereich **B1**.

A5b. Rüstkammer (HG 6)

Der Boden dieses runden Raumes weist zum Teil dunkelrote Flecken auf. An den Wänden stehen zusammengefallene Waffenregale und zerstörte Lagerregale. Es gibt nichts von Wert.

Falle: Die einst hier lagernden Waffen wurden schon vor langer Zeit geplündert, doch die hiesige Falle funktioniert immer noch und wird ausgelöst, nachdem jemand den Raum betreten hat. Ursprünglich hat sie Unmengen an Marksaugern aus dem Abyss herbeigezaubert, die Eindringlinge angreifen und fressen sollten, doch mittlerweile ist ihre magische Matrix derart geschwächt, dass sie nur noch ein einzelnes Monster herbeizaubern kann und 24 Stunden benötigt, um sich zurückzusetzen.

MARKSAUGER HERBEIRUFEN HG 6

EP 2.400
Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 30; **Mechanismus ausschalten** SG 30

EFFEKT

Auslöser Nähe; **Rücksetzer** Automatisch (nach 24 Stunden)
Effekt Zaubereffekt (ein Marksauger wird herbeigezaubert; wie *Monster herbeizaubern V* mit ZS 20)

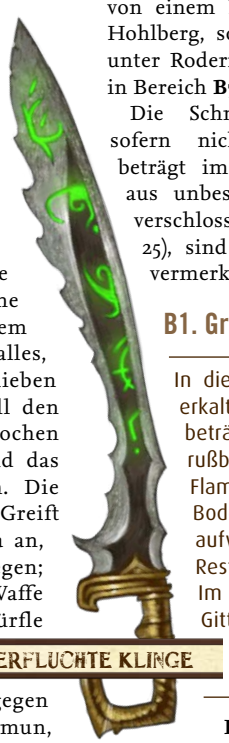
MARKSAUGER

MHB V, S. 156
TP 68

A5c. Opfergabenkerker

Der polierte Marmorboden dieser halbmondförmigen Kammer besitzt einen kräftigen Blauton, ist allerdings zu großen Teilen von uralten Blutflecken bedeckt. Die Wände sind mit Basreliefs bedeckt, welche nackte Menschen zeigen, die sich mit seligem Lächeln die eigenen Kehlen durchschneiden. An den Wänden hängen rostige Eisenketten mit Hand- und Fußfesseln und an der Südwand liegt zusammengesunken ein uraltes Skelett, zwischen dessen Rippen ein Krummschwert steckt, als hätte sich der Tote vor langer Zeit selbst die Klinge in die Brust gerammt.

Schätze: Gefangene, Sklaven und andere Unglückselige wurden hier einst für die regelmäßigen Menschenopfer verwahrt, die anfielen, wenn eine besonders mächtige magische Waffe in den Schmieden des Zornes unter dem Gebäude gefertigt wurde. Das uralte Skelett ist alles, was von einem der Schmiedewächter übriggeblieben ist – er nahm sich das Leben, als der Erdenfall den Untergang Thassilons einleitete. Werden die Knochen berührt oder bewegt, zerfallen sie zu Staub und das *Grausame*[ARK] *Falcata* +2 poltert auf den Boden. Die Waffe ist durch ihren letzten Einsatz verflucht: Greift eine selbst verwundete Kreatur mit dem Falcata an, muss sie einen Willenswurf gegen SG 20 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, richtet sie die Waffe gegen sich selbst und trifft sich automatisch (würfle aber dennoch, um zu bestimmen, ob ein Kritischer Treffer vorliegt). Gelingt der Rettungswurf, ist die Kreatur für 24 Stunden gegen solche selbstmörderischen Anwandlungen immun, während sie die Waffe führt.



TEIL 4: DIE WELT IST HOHL

Der Rest dieses Kapitels spielt in den Gewölben des Hohlberges. Dieser gewaltige Komplex diente früher den Runenherrschern des Zornes als Bollwerk und Festung. Es gibt wenigstens 20 ausgedehnte Ebenen, doch die SC werden jeweils nur einen Winkel von insgesamt vier dieser Ebenen betreten. Mehr zum Hohlberg findest du im *Almanach der Gewölbe Golarions* – und im letzten Kapitel werden die SC zur Spitze des Komplexes zurückkehren, wo sich Alaznists *Runenbrunnen des Zornes* befindet.

Zu Beginn besitzen die SC theoretisch Zugang zu zwei der vier Örtlichkeiten, die im Folgenden vorgestellt werden. Der Zugang zu den Schmieden des Zornes, wo sich das Portal zur Unternadel unter Rodericksbucht befindet, liegt in Bereich **A5a**, während der Zugang zu einem Teil des Verlassenen Zwischengeschosses, in dem sich die Kultanhänger des Pfauengeistes herumtreiben, von Bereich **A4b** aus erreicht werden kann. Welchen Komplex die SC zuerst besuchen, ist völlig ihnen überlassen.

B. Die Schmieden des Zornes

Diese Ebene des Hohlberges ist ein kleiner Winkel des Speichers des Bösen, wo Waffen für Alaznists Armee geschmiedet und eingelagert wurden. Gegenwärtig gibt es keine physikalische Anbindung dieser Unterebene zum restlichen Speicher des Bösen. Früher wurde die Region von einem Portal mit mehreren anderen Punkten im Hohlberg, sowie mehreren Unternadeln (darunter jene unter Rodericksbucht) verbunden. Heute arbeitet dieses in Bereich **B7** liegende Portal aber fehlerhaft.

Die Schmieden des Zornes sind unbeleuchtet, sofern nicht anders vermerkt. Die Deckenhöhe beträgt im Durchschnitt 3 m. Die Türen bestehen aus unbeschichtetem schwarzem Eisen; sie können verschlossen werden (Mechanismus ausschalten SG 25), sind aber unverschlossen, sofern nicht anders vermerkt.

B1. Große Halle der Schmieden (HG 6)

In dieser langen Kammer stehen mehrere riesige, erkaltete Schmiedeöfen. Die Höhe der Gewölbedecke beträgt 7,50 m. Die Wände sind immer noch rußbedeckt und Kohlen liegen in den kalten Öfen. Flammenstöße aus drei Schmiedeöfen scheinen den Boden versengt zu haben. Im Osten gibt es einen aufwärts führenden Schacht, an dessen Boden die Reste einer zusammengebrochenen Treppe liegen. Im Westen befindet sich ein gewaltiges eisernes Gitter, das die Halle zum nächsten Raum abtrennt; es steht leicht offen. Neben dem Tor liegt ein übel verbrannter Körper.

Kreaturen: Wachsame Abenteurer werden hier wahrscheinlich Vorsicht walten lassen und vermuten, dass die Brandspuren auf Fallen oder von Geistern heimgesuchte Schmiedeöfen hindeuten, die Feuer nach Besuchern speien. Die Gefahr liegt aber bei jenen Schmiedeöfen ohne Anzeichen für feuriges Ausatmen. Passiert man einen der Schmiedeöfen ohne Brandspuren innerhalb von 3 m, erwachen die erkalteten Kohlen; binnen einer Runde glühen sie rot vor Hitze und greifen an. Dies sind die als Untote zurückgekehrten früheren Grobschmiede, welche an Alaznists Öfen geschuftet haben. Sie greifen die SC bis zur Zerstörung an, dann ziehen sich ihre Geister wieder in die Öfen zurück, tanken neue Kraft und können nach 24 Stunden erneut angreifen. Dieser Zyklus kann nur durchbrochen werden, indem alle drei Schmiedeöfen den Effekten von *Weihen* oder ähnlichem unterworfen werden, um die Manifestation von Untoten zu vereiteln.

ENTFLAMMTE (3) **HG 3**
EP je **800**
TP je 32 (*MHB VI*, S. 74)

Schätze: Die verbrannte Leiche beim Tor war einer der barbarischen Leibwächter von Maga Szuul. Er ist den Entflammten zum Opfer gefallen. Der Tote trägt immer noch seine *Fellrüstung* +1 und hält sein Langschwert [Meisterarbeit] umklammert, während Maga Szuul seine Tränke mitgenommen (und inzwischen verbraucht) hat.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

B2. Ein Zorniges Antlitz (HG 6)

Aus dieser Nische starrt ein großes, zorniges Gesicht – hier ragt die große Skulptur eines Frauenkopfes aus dem Stein der Mauer. Ihr Gesicht ernst und wütend, die Nasenflügel gebläht, die Kiefer zusammengebissen und der Blick zornig und durchdringend. Ein Gang führt von der Nische aus nach Norden, während im Süden eine Eisentür den Weg versperrt.

Falle: Diese Skulptur ist eine sehr verkleinerte Ausgabe des kolossalen Antlitzes, welches von der Spitze des Hohlberges herabstarrt – ein Porträt der Runenherrscherin Alaznist.

Untersucht ein SC das Relief, kann er mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 15 bemerken, dass der Unterkiefer offenbar auf Gelenken eingehakt ist. Allerdings kann man ihn nicht bewegen. Gelingt der Fertigkeitswurf gegen SG 25, findet der Charakter zudem einen Auslöser im linken Ohr der Skulptur in Form eines Hebelchens, welches den Kiefer aufklappen lässt. Leider handelt es sich um eine Falle:

ODEM DES ZORNES **HG 6**

EP 2.400

Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 25; **Mechanismus ausschalten** SG 25

EFFEKT

Auslöser Berührung; **Rücksetzer** Manuell

Effekt Aus der Nase der Skulptur strömt eine Wolke ätzender Dämpfe. Die Wolke füllt Bereich **B2** und reicht 1,50 m in den nördlichen Gang und Bereich **B1**. Alle Kreaturen im Wirkungsbereich erleiden 6W6 Punkte Säureschaden (REF, SG 18, halbiert) durch die Dämpfe.

Schätze: Wird der Hebel im linken Ohr der Skulptur bewegt, klappt der Mund auf und ergießen sich Edelsteine durchschnittlicher Qualität im Gesamtwert von 10.000 GM aus dem Mund. Sollte ein SC das Innere des Mundes sorgfältig untersuchen, stößt er mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 auf ein zweites Fach; dieses ist verschlossen (Mechanismus ausschalten, SG 25). Das Fach enthält drei Feueropale (Wert je 1.000 GM). Diese Edelsteine wurden normalerweise von den Kunsthandwerkern in Bereich **B6** verwendet, um magische Waffen zu schmücken.

B3. Funktionsunfähiger Erzaufzug (HG 6)

In dieser Kammer finden sich nur ein Berg Erz und ein großes Rad aus Gußeisen. Am Ostende befindet sich ein Loch im Boden; offenbar das obere Ende eines Schachtes. Im Schacht hängt ein Gewirr aus uralten Ketten von einem komplexen Mechanismus unter der Decke herab.

Gefahr: Mit dem Rad wurden die Ketten des Erzaufzuges gehoben oder gesenkt. Der Aufzug steckt nun aber etwa 9 m unter dem Bodenniveau im Schacht fest. Ein SC versteht die Funktionsweise des Rades und des Mechanismus mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Baukunst) gegen SG 16 und erkennt, dass der Aufzug in 9 m Tiefe festsitzt. Sollten die SC den Aufzug hochholen wollen, muss jemand das verklemmte Rad mit einem Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 25 lockern. Eine nähere Begutachtung des Mechanismus und ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25 enthüllen aber, dass dann – oder wenn sich an der Erzladung auf der Aufzugsplattform zu schaffen macht – der Mechanismus spektakulär kollabiert. In diesem Fall peitschen Ketten und Metallsplitter durch den Raum und fügen jeder Kreatur innerhalb von 3 m Entfernung zum Schacht 6W6 Punkte Hieb- und Wuchtschaden zu (REF, SG 15, halbiert; Kreaturen im Schacht erhalten einen Malus von -4 auf diesen Rettungswurf). Misslingt einer Kreatur der Rettungswurf, stürzt sie 18 m tief und landet in einer Grube voller Geröll. Die Minen unter den Schmieden sind in all der Zeit eingestürzt (außer du möchtest diesen Komplex erweitern und Verbindungen zu anderen Teilen der Gewölbe im Hohlberg schaffen).

Schätze: Der im Schacht hängende Behälter enthält Mithralerz im Wert von 9.000 GM.

Belohnung: Sollten die SC das Mithralerz bergen können, so belohne sie mit 2.400 EP.

B4. Transportkarren

Drei große Wagen stehen hier herum. Sie sind beschädigt und fahruntüchtig. Ihre Ladungen schauen auch nicht viel besser aus.

Anhand der Holz- und rostigen Metallreste kann man folgern, dass die Wagen wohl einst Waffen enthalten haben, wahrscheinlich Ranseure und andere nichtmagische Stangenwaffen, die vom Zahn der Zeit zernagt wurden. Die Wagen selbst sind in keinem besseren Zustand und können jeden Moment auseinanderfallen. Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 15 kann ein SC erkennen, dass die Trümmer der Waffen hier erst kürzlich durchsucht wurden – dies ist ein Hinweis, dass die Kultanhänger hier durchgekommen sind.

B5. Waffenlager

Die Waffenregale, welche sich einst entlang der Wände dieses Lagerraumes gezogen haben, sind unter der Last zusammengebrochen. Auf dem staubigen Boden liegen bergeweise Stangenwaffen, Streitkolben, Schwerter und dergleichen.

Keine der uralten Waffen hier ist noch brauchbar – die schartigen Klingen brechen ebenso wie die wurmstichigen Holzteile oder zerfallen zum Teil bei Berührung einfach zu Staub.

B6. Werkstatt (HG 7)

An der West- und Ostwand dieser Kammer stehen steinerne Arbeitstische, auf deren staubigen Oberflächen uralte Werkzeuge liegen. Zusammengebrochene Waffenregale liegen am Boden einer Nische im Süden.

Spuk: Früher haben hier Alaznists Handwerker sich abgemüht, wunderschöne Waffen aus den gewöhnlichen Ressourcen zu schaffen, die auf den Schlachtfeldern eingesammelt wurden. In den Stunden vor dem Erdenfall wurden sie aber von einem verzweifelten Aufseher hingerichtet. Ihre gequälten Geister suchen nun diese Werkstatt heim.

GEQUÄLTE HANDWERKER **HG 7**

EP 3.200

CB Zähe Spukerscheinung[ABR IX] (Bereich **B6**)

Zauberstufe 7

Bemerken Wahrnehmung SG 30 (um in der Ferne Metall auf Metall schlagen zu hören)

TP 14; **Auslöser** Berührung (Berührung des magischen *Kukri* oder der *Keule* zwischen den verrosteten nichtmagischen Waffen; siehe unten, Schätze); **Schwäche** Wird durch Berührung ausgelöst; **Rücksetzer** 1 Tag

Effekt Die Geister der toten Handwerker sind tief erzürnt, dass ihre Arbeit derart verkommen ist, und heulen vor Wut auf. Dabei kreischen sie: „Unsere Arbeit! Zerstört und vernachlässigt! Unsere Werke!" Zugleich ertönt eine Kakophonie von zahllosen Hämmern, die auf Metall schlagen. Der SC, welcher den magischen Gegenstand berührt hat, wird von *Entkräftung* betroffen.

Zerstörung Die Spukerscheinung wird zerstört, wenn alle verrosteten und ruinierten Waffen außer Sicht geschaffen werden.

Schätze: Die meisten Waffen hier sind unbrauchbar. Durchsuchen die SC die Trümmer, stoßen sie aber auf zwei praktisch neuwertige Waffen: ein *Kukri des Blutvergießens*[ARK] und eine *Felskeule*[ARK].

B7. Das Beschädigte Portal

Normalerweise ist ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 erforderlich, um die Geheimtür zu dieser Kammer zu entdecken. Allerdings hat die Sündenbrut Mozamer sie offengelassen, als sie den Raum betrat und das Portal hinter der Tür nutzte, um zur Unternadel von Rodericksbucht zu gelangen.

Die Wände dieser Kammer bestehen aus dunkelgrünem Marmor. Die Kuppeldecke ist 6 m hoch. Ein 3 m langes Becken voll von kristallklarem Wasser füllt die Kammer aus. Am Kopfende befindet sich der Bogen eines Tores aus Bronze. In dem Torbogen schimmert die Luft schwach. Der Bogen selbst ist von Schriftzeichen bedeckt. Dann und wann blitzen kurz Bilder von Leuten oder Monstern innerhalb des Rahmens auf, nur um sogleich wieder zu verschwinden.

Durch dieses Portal gelangte Mozamer vom Hohlberg nach Rodericksbucht, allerdings musste die Sündenbrut dann entdecken, dass es nicht mehr korrekt arbeitete und nur noch in eine Richtung funktionierte. Die im Portal flackernden Abbilder sind visuelle Echos früherer Benutzer. Sollten diese Bilder studiert werden, erhascht man Blicke auf Fleischbruten, einen Hydraggon-Qlippoth und hin und wieder die Sündenbrut Mozamer, sowie auf einen mutierten Mann (Maga Szuul) und einen muskelbepackten Schläger, welcher wie die Kultanhänger des Yamasoth gekleidet ist, mit denen die SC wahrscheinlich in Bereich **A5** gekämpft haben. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes oder Die Ebenen) gegen SG 20 kann ein SC diese Abbilder als harmlosen, wenn auch merkwürdigen Nachhall von Portalreisen erkennen.

Die Methode, das Portal auf verschiedene Ziele zu justieren, ist ein komplexer Vorgang und erfordert Jahre der Studien. Der letzte, der das Portal zum Teil verstanden hat, war Maga Szuul; dieser nutzte über seinen Kult erlangtes Wissen, um es von Rodericksbucht auf die Prüfungen des Zornes umzufokussieren. Wer Thassilonisch spricht und die Runen auf dem Torbogen wenigstens 1 Stunde lang studiert, erfährt, dass das Portal auf verschiedene, vorherbestimmte Ziele umfokussiert werden kann. Ohne genaue Anleitungen dürfte es aber viele Monate oder sogar Jahre intensiver Studien benötigen, um dies zu meistern.

Maga Szuul und seine Anhänger nutzten dieses Portal, um in die Prüfung des Zornes zu reisen. Sollten die SC ebenfalls durch das Portal treten, werden sie nach Bereich **D5a** transportiert. Das Portal ist eine Einbahnstraße – um aus der Prüfung zu entkommen, müssen die SC einen anderen Ausgang finden

Es gibt zwei Möglichkeiten zur Zerstörung des Portals. Man kann es in Stück hauen, was aber nicht ungefährlich ist. Der Rahmen besitzt Härte 10 und 120 TP; jedes Mal, wenn er Schaden erleidet, wird ein magischer Blitz gegen den Angreifer freigesetzt (Berührungsangriff +8, 2W4 Punkte Energieschaden, kann jeden in Bereich **B7** treffen). Eine sicherere Methode kann gefunden werden, wenn man das Portal wie einen magischen Gegenstand mittels *Magie entdecken* studiert. In diesem Fall kann ein Charakter mit einem Fertigkeitswurf für Zauberkunde gegen SG 20 bestimmen, dass das Wasserbecken als eine Art Speicher magischer Energie für das Portal fungiert. Um das Becken von Hand leer zu schöpfen, sind Werkzeuge und 2W4 Stunden Arbeit nötig (Magie wie z.B. *Wasser kontrollieren* erledigt dies um einiges schneller). Magisches Feuer ist besonders effektiv; sollte das Wasserbecken 50 Punkte Feuerschaden aus magischen Quellen erleiden, wird es dadurch geleert.

Würde das Portal noch normal funktionieren, würde ein Leeren des Beckens es nur bis zur Wiederbefüllung stilllegen. Doch nun summt und blitzt das Portal gefährlich und implodiert mit Donnerknall 3 Runden später. Jede Kreatur, die sich dann noch in Bereich **B7** befindet, wird augenblicklich nach Bereich **D5a** der Prüfung befördert (außer du bist bereit, zwei Teilgruppen parallel zu leiten, sollten entweder alle SC oder keiner transportiert werden).

Das Portal funktioniert mit ZS 20. *Magie bannen* oder ein ähnlicher Effekt, der das Portal deaktiviert, löst die oben beschriebene Selbstzerstörung aus.

Belohnung: Belohne die SC mit 4.800 EP, wenn das Portal zerstört wurde, egal wie.

B8. Mozamers Bau (HG 6)

Die Treppe führt in eine Kammer mit dunkelgrünen Marmorwänden und niedriger Decke hinunter. In der nordöstlichen Ecke befindet sich ein Nest aus Lumpen und Fellen. Im Süden führt eine kurze Treppe zu einer Wand aus Eisenstangen mit einem großen Tor hinauf, welches den Zugang zu einer Plattform versperrt. In dieser Nische steht ein Altar aus dunkelrotem Marmor, auf dessen Platte ein großes Ei aus Messing zu balancieren scheint. Der Altar ist mit einer seltsamen, kreisförmigen, augenverzierten Rune geschmückt.

In diesem Raum hat früher die Sündenbrut Mozamer gehaust. Ein Blick auf das Nest legt nahe, dass der dreckige Haufen Mozamers Schlaflager gewesen ist. Die Sündenbrut hat den Gutteil ihrer Ausrüstung und Schätze bei ihrer Reise durch das Portal mitgenommen, aber ein paar bruchstückhafte Notizen ihrer Studien des Portals

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: e Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3:
nden
ng 6: iarium

zurückgelassen. Ein SC, der z.B. die Notizen der Sündenbrut zum Portal in der Unternadel unter Rodericksbucht studiert hat, erkennt ihren Stil und den Inhalt wieder. Die Notizen sind auf Thassilonisch verfasst. Studiert sie ein SC eine Stunde lang, erfährt er, wie wichtig das Wasser im Becken für den Betrieb des Portals in Bereich **B7** ist. Mozamer hat auch seine Theorie niedergeschrieben, dass es zur Selbstzerstörung des Portals kommen könnte, wenn das Becken geleert wird.

Der Südteil des Raumes diente früher als Schrein zu Ehren Yamasoths; Alaznist verlangte von ihren Schmieden und Handwerkern, diesen um Inspiration zu erbitten. Der Schrein in den Schmieden des Zornes ermöglichte den hier schuftenden Handwerkern, ihn oft zu besuchen und die Verwandelnde Plage zu verehren, zu ihr zu beten und nach Einsichten zu suchen. Das eiserne Tor zum Schrein ist nicht verschlossen, klemmt aber und muss mit einem Stärkewurf gegen SG 15 geöffnet werden.

Kreaturen: Das Ei auf dem Altar dient zwei Zwecken: Zum einen wird darin Weihrauch verbrannt, zum anderen ist es das Nest eines finsteren Wesens aus den Tiefen der Äußeren Klüfte. Als lebende Manifestationen des Chaos des Abyss, die weder Verbündete der Dämonen, noch der Qlippoth oder anderer Formen abyssalen Lebens sind, wurden elementare Halbscheusale wie dieses in Bakrakhan oftmals als Tempelwächter eingesetzt. Der an diesen Altar gebundene heißt Boag-Hok und soll die Stätte vor Eroberern beschützen. Seit dem Erdenfall war er einsam und ungestört gewesen, so dass es ihn erfreute, als die Sündenbrut Mozamer sich hier niederließ. Boag-Hok genoss Mozamers Gesellschaft und führte mit ihm lange philosophische Debatten über die Natur des Fleisches und seine Verlässlichkeit als Medium des Lebens. Das Halbscheusal kennt zwar Konzepte wie Mitgefühl oder Freundschaft nicht, vermisst aber Diskussionen, die es mit Mozamer führen konnte.

Wenn Boag-Hok spürt, wie die SC den Raum betreten, kommt er aus dem eiförmigen Weihrauchbehälter auf dem Altar und es manifestiert sich ein gewitterwolkenartiges Dämonengesicht aus ölig schwarzem und grünem Rauch. Er begrüßt die Besucher telepathisch und fragt, ob sie Opfergaben sind, welche Mozamer geschickt hat, um seinen Hunger zu besänftigen. Boag-Hok ist von Menschenopfern begeistert, hungert aber auch nach Konversation, daher kann er auf Rundenbasis vom Angreifen abgehalten werden, solange ein SC ihn am Gespräch interessiert hält – dies erfordert einen Fertigkeitswurf für Bluffen, Diplomatie, Wissen oder Zauberkunde gegen SG 15; der SG steigt dabei pro Runde um 1.

Du solltest diese Begegnung nutzen, um den SC zu bestätigen, dass Mozamer wirklich früher hier gehaust hat. Vielleicht kann Boag-Hok noch offene Fragen zu der Sündenbrut und wie sie in die Unternadel von Rodericksbucht gelangt ist, beantworten, allerdings wird das Halbscheusel der Unterhaltung irgendwann müde und möchte dann doch seine Opfergabe.

Boag-Hok ist etwas mächtiger als der typische Mittelgroße Halbscheusal-Luftelementar. Er tritt aus dem Weihrauchgefäß als wirbelnder Rauch hervor und manifestiert im Angriff ein Maul voller Reißzähne aus magischer Energie.

BOAG-HOK **HG 6**

EP 2.400

Mittelgroßer Luftelementar-Halbscheusalvariante (*MHB*, S. 100, 146)

CB Mittelgroßer Externar (Einheimischer, Elementar, Extraplanar, Luft)

INI +10; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 17, auf dem Falschen Fuß 14 (+1 Ausweichen, +6 GE, +4 Natürlich)

TP 68 (8W10+24)

REF +12, **WIL** +5, **ZÄH** +9

Immunitäten wie Elementare; **Resistenzen** Elektrizität 10, Feuer 10, Kälte 10, Säure 10; **SR** 5/Magie; **Verteidigungsfähigkeiten** Luftherrschaft; **ZR** 17

BOAG-HOK

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 30 m (perfekt)
Nahkampf Biss +14 (5W6+3 Energie)
Besondere Angriffe Energiefänge, Gutes niederstrecken, Wirbelwind (3–9 m hoch, 1W6+4 Schaden, SG 18)
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 8; Konzentration +10)
3/Tag — *Dunkelheit*, *Vergiften* (SG 16)
1/Tag — *Ort entweihen*, Unheilige Plage (SG 16)

TAKTIK

Im Kampf Boag-Hok beginnt den Kampf indem er *Unheilige Plage* wirkt, dann fließt er aus den Lücken in der Hülle seiner Behausung heraus und wirkt zunächst *Vergiften* auf seine Feinde und greift sie anschließend mit seinem Biss an. Er wirkt *Dunkelheit* wenn er umzingelt und auf unter 30 TP reduziert wurde, um die Deckung zu nutzen und sich auf eine sicherere Entfernung zurückzuziehen. Anschließend verlässt er sich auf Biss Angriffe in Verbindung mit Angriff im Vorbeifliegen, um zu verhindern selbst direkt angegriffen zu werden.
Moral Boag-Hok kämpft bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST —, **GE** 23, **KO** 16, **IN** 8, **WE** 13, **CH** 15
GAB +8; **KMB** +12; **KMV** 29
Talente Angriff im Vorbeifliegen, Ausweichen, Beweglichkeit, Eiserner Wille, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse
Fertigkeiten Akrobatik +17, Entfesselungskunst +11, Fliegen +19, Heimlichkeit +17, Motiv erkennen +8, Wahrnehmung +12, Wissen (Die Ebenen) +10
Sprachen Abyssisch; Telepathie (30 m)
Besondere Eigenschaften Dampfgestalt

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Dampfgestalt (AF) Boag-Hok kann sich durch kleine Löcher und sogar Risse und Spalten bewegen, ohne seine Bewegungsrate dafür reduzieren zu müssen. Er kann weder Wasser noch andere Flüssigkeiten betreten. Er besitzt keinen Stärkewert und kann keine Gegenstände manipulieren, außer sie zu beißen.
Energiefänge (ÜF) Greift Boag-Hok mit seinem Biss an, bestehen seine Reißzähne aus magischer Energie. Bei einem Treffer verursacht er 5W6 Punkte Energieschaden plus seinen anderthalbfachen Charismamodifikator.

C. Staub zu Staub

Diese Ebene des Hohlberges ist Teil einer größeren Ebene, welche als das Verlassene Zwischengeschoß bezeichnet wird. Hier kümmerten sich Alaznists Bürokraten darum, das Reich der Runenherrscherin in Gang zu halten, schrieben Berichte, katalogisierten Tribute und Bestrafungen, lagerten ihre Aufzeichnungen und verwalteten die Ressourcen.

Die Räume in diesem Komplex werden von glühenden Runen an den Wänden dicht unter der Decke erhellt. Sofern nicht anders vermerkt, bestehen die Türen aus dickem Eichenholz; sie sich recht kunstvoll gearbeitet für einen Ort derart gewöhnlicher Aktivität und werden von uralter Magie erhalten, so dass sie immer noch standhaft sind.

Dieser Komplex sollte das Ziel der SC sein, wenn sie den Kultanhängern des Pfauengeistes folgen, z.B. um *Baraket* zurückzuerlangen, Viralani der Gerechtigkeit zuzuführen oder auch nur einfach um sich zu rächen. Ebenso könnten sie ihn auf ihrer Flucht an der Prüfung des Zornes durchqueren, welche mit diesem Komplex von unten her verbunden ist.

C1. Großes Archiv (HG 7)

Die 9 m hohe Decke dieser beeindruckenden, L-förmigen Kammer wird von sechs quadratischen Säulen getragen. Leere Bücherregale ziehen sich um diese Säulen und entlang der umliegenden Wände. Ein verblasstes Mosaik aus zahllosen Gelbtönen befindet sich im Boden und stellt die Strahlen der Sonne nach. Staubwölkchen verhüllen Teile des Mosaiks. Die Fußspuren mehrerer Humanoider führen durch den Staub vom Fuße einer Treppe im Westen zur Ostseite der großen Halle.

Die Kultanhänger des Pfauengeistes haben Fußspuren zurückgelassen, welche nach Bereich **C2** führen. Die Treppe in Bereich **C1a** führt hinauf nach Bereich **A4b**.

Die einst hier gelagerten Bücher und Aufzeichnungen wurden als unbedeutend und völlig gewöhnlich eingestuft und daher nicht mit derselben Magie konserviert, welche die Inhalte von Bereich **C7** erhält.

Zwei kleinere Leseräume im Südwesten enthalten konservierte Holzstühle und -tische. In Bereich **C1b** gibt es keine weiteren interessanten Dinge, während in Bereich **C1c** ein grässlicher Anblick wartet: zwei uralte Skelette mit Lederriemen um ihre knöchrigen Hälse.

Kreaturen: Als der Erdenfall für Thassilons Untergang sorgte, wählten einige von Alaznists Bürokraten lieber den Selbstmord, statt das Ende der Zivilisation ertragen zu müssen. Die Leichen in Bereich **C1c** haben sich mit verknoteten Lederriemen selbst stranguliert. Ihre rastlosen Geister suchen nun das Archiv heim und manifestieren sich als zwei Strangulierte Würgeschatten, welche an den geisterhaften Lederriemen um ihre Hälse reißen, ehe sie zum Angriff übergehen. Sollten sie zerstört werden, manifestieren sie sich nach 24 Stunden erneut (wie die Wiederkehr eines Geistes). Sie verfolgen niemanden aus dem Archiv hinaus. Sollten ihre Überreste in Bereich **C1c** von den Lederriemen befreit werden, kehren die Würgeschatten nicht länger wieder.

STRANGULIERTE WÜRGESCHATTEN (2) **HG 5**
EP je **1.600**
TP je 52 (siehe Seite 474)

C2. Der Bibliothekar (HG 7)

Ein gewaltiges Mosaik der Rune des Zornes befindet sich auf dem Boden vor einem verrosteten, eisernen Schreibtisch in einer runden Nische im Osten. Gänge gehen nach Norden und Süden ab. Relativ frische humanoide Fußspuren im Staub führen nach Norden und Süden.

Die Geheimtür nach Bereich **C3** ist gut verborgen (Wahrnehmung, SG 25). Die Spuren der Kultanhänger führen von Bereich **C4** nach Bereich **C6** (sie haben Bereich **C3** nicht gefunden).

Kreaturen: Hinter dem Schreibtisch sitzt die metallene Gestalt eines Humanoiden, der vollständig von Rost bedeckt ist. Einst war diese Uhrwerkkreatur als Bibliothekar bekannt, welcher den Zugang zur geheimen Bibliothek (Bereich **C3**) kontrollierte. Seit Jahrtausenden befindet er sich schon im Bereitschaftsmodus und wartet auf Besucher, die entweder ein Buch anfordern oder versuchen, unerlaubt in die Bibliothek zu gelangen. In

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

seiner Brust befindet sich ein ungewöhnlicher, breiter Schlitz für einen buchförmigen „Anfrageschlüssel“. Besucher der Bibliothek nutzten früher diese Schlüssel, welche sie in die Brust des Bibliothekars schoben, um ihn zu informieren, welches Werk sie benötigten. Der Bibliothekar betrat sodann die geheime Bibliothek, holte das fragliche Buch und übergab es. Diese Schlüssel konnten nur von den ranghohen Verwaltungsbeamten hier im Verlassenen Zwischengeschoss justiert werden; in Bereich **C5** liegt ein noch funktionierender Schlüssel.

Jeder sichtbare Versuch, die Geheimtür nach Bereich **C3** zu öffnen, erweckt den Bibliothekar sofort zum Leben und lässt ihn angreifen. Einmal erwacht, kämpft er bis zum Tod. Allerdings ist sein Aufziehmechanismus fast abgelaufen, so dass er nur noch 6 Runden lang funktionsfähig ist, ehe er für immer leblos und inaktiv wird (der Aufziehmechanismus ist hoffnungslos verrostet und kann nicht mehr repariert werden).

DER BIBLIOTHEKAR **HG 7**
EP 3.200
Verbesserter Mechanischer Soldat (*MHB III*, S. 171, 291)
TP 80 (10W10+20)
Nahkampf Beil [Meisterarbeit] +20/+15 (1W6+9/×3)

Belohnung: Sollten die SC den Anfrageschlüssel aus Bereich **C5** in den Bibliothekar stecken, holt dieser das *Gepriesene Zauberbuch* aus der Zauberbibliothek und übergibt es den SC; dies verbraucht zugleich seine restliche Lebensdauer und lässt seinen Aufziehmechanismus endgültig ablaufen. Belohne die SC mit der vollen Erfahrung, sollten sie die Uhrwerkkreatur auf diese Weise besiegen.

C3. Zauberbibliothek

Diese unregelmäßige Kammer wird von einer flackernden Lichtkugel beleuchtet, die an der höchsten Spitze der Kuppeldecke in gut 6 m Höhe schwebt. In die Wände sind Bücherregale eingebaut, auf denen mehrere staubige Bücher liegen.

Das Licht unter der Decke ist nur eine Glaskugel, die mittels *Dauerhafte Flamme* verzaubert wurde.

Schätze: In diesem Raum lagerte einst eine beeindruckende Sammlung an Zauberbüchern, jedoch wurden fast alle in den letzten Stunden Thassilons von den panischen Verwaltern mitgenommen. Was zurückblieb, wurde in der Regel nicht magisch konserviert und zerfällt bei Berührung zu Staub. Nur einige konservierte Bücher zur Komplexität magischer Forschungen haben die Zeit überdauert (10 Bände, Gesamtwert 2.500 GM; verleihen als Referenzmaterial einen Bonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Wissen [Arkanes]). Dazu kommen ein leeres *Gepriesenes Zauberbuch* und ein *Handbuch der Lehmgolemerschaffung*. Sollte ein SC den Anforderungsschlüssel aus Bereich **C5** in den Bibliothekar in Bereich **C2** stecken, holt dieser das *Gepriesene Zauberbuch* und übergibt es den SC – die restlichen Bücher können die SC aber nur erlangen, wenn sie selbst diesen Raum betreten.

C4. Leseräume

Von diesem schmalen Korridor gegen acht schwere Eichentüren ab. Vier sind geschlossen, vier stehen offen. Mittig des Ganges befindet sich eine kleine Leuchtkugel unter der Decke und erhellt aufgewirbelten Staub. Am westlichen Ende des Ganges ist ein menschliches Antlitz in die Wand gehauen. Der Staub auf dem Boden wurde erst kürzlich aufgewirbelt. Auf dem Boden und an den Wänden befinden sich Blutspritzer. Auf dem Boden liegen zudem drei zerschmetterte menschliche Skelette.

Die apfelgroße Glaskugel an der Decke ist mit *Dauerhafte Flamme* belegt. Das Blut und die zerschmetterten Skelette sind Zeugnisse eines vor kurzem stattgefundenen Kampfes zwischen den Kultanhängern des Pfauengeistes und den drei Skelettstreitern, welche einst in diesem Teil der Bibliothek umgegangen sind.

Das Gesicht in der Westwand stellt einen Mann mit einer Augenbinde dar, wobei diese sich halb gelöst hat und nur noch ein Auge bedeckt. Sein Mund steht vor Verwunderung offen. Das unbedeckte Auge ist nur eine leere Höhle, deren Ränder Spuren davon aufweisen, dass der Augapfel herausgebrochen wurde (der Gegenstand wurde von Damil Russo entwendet, siehe Bereich **C9**.) Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 erkennt ein SC in der Skulptur eine Geheimtür; der Öffnungsmechanismus ist aber äußerst komplex (Mechanismus ausschalten, SG 30). Da dies jenseits des Könnens der Kultisten lag, haben sie Bereich **C5** nicht betreten.

C5. Geheimer Leseraum

An der Nordwand der würfelartigen Kammer steht ein Schreibtisch aus lackiertem Holz. In einer Lampe auf dem Tisch flackert eine Flamme und wirft tanzende Schatten auf die Wand. Neben ihr liegen mehrere Bücher und ein uralt wirkender, aber noch intakter Lederbeutel.

Die Lampe ist mit *Dauerhafte Flamme* belegt.

Schätze: Bei dem Lederbeutel handelt es sich um einen *Praktischen Rucksack*, welcher Mondsteine im Gesamtwert von 600 GM und einen in der Scheide steckenden *Giftdolch* enthält. Die Bücher zerfallen bei Berührung fast alle zu Staub, wobei sich das letzte als eine Replik aus Eisen und Elfenbein erweist. Anstelle von Seiten besitzt es einen komplexen Mechanismus aus Zahnrädern und Antrieben – mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes) gegen SG 25 kann man es als eine Art mechanischen Schlüssel identifizieren. Dies ist ein Anforderungsschlüssel; sollte er in den Brustschlitz des Bibliothekars in Bereich **C2** gesteckt werden, weist er die Uhrwerkkreatur an, das *Gepriesene Zauberbuch* aus dem Lager (Bereich **C3**) zu holen.

C6. Kampfschauplatz

Neben einem schmalen, nach Süden führenden Gang weist diese seltsame Kreuzung drei Holztüren auf. Im Boden befindet sich ein abstraktes, rundes Mosaik, das teils verblasst, teils immer noch farbenprächtig ist. Über den Boden verstreut liegen die Reste eines wohl früher vierarmigen Humanoiden aus Bronzeplatten und eisernen Zahnrädern. Dazu kommen Blutspritzer in der Nähe.

Die Kultanhänger des Pfauengeistes stießen in Bereich **C7** auf einen Mechanischen Magier. Der Kampf verlagerte sich hierher, wo sie letztendlich die gefährliche Kreatur besiegen konnten. In einer Hand hält das zerstörte Konstrukt immer noch einen hellroten Stofffetzen – die SC sollten diesen als Teil des Saumes von Viralani Barvisais rotem Kleid erkennen.

Betrachtet jemand die Spuren im Staub, kann er feststellen, dass mehrere Humanoide die Türen nach Westen, Norden und Osten genutzt haben, während der Staub im Gang nach Süden (nach Bereich **C10**) völlig unberührt ist.

C7. Große Bibliothek

Die Wände dieser großen Kammer sind mit weißem Marmor mit goldenen Einschüssen verkleidet. Die Decke besteht aus sich schneidenden Kuppeln. Grüne Fresken schmücken den Raum symmetrisch, als verliefe eine unsichtbare Spiegelachse durch ihn hindurch. Nischen in den Wänden enthielten einst wohl Dutzende oder gar hunderte von Büchern, allerdings liegen die meisten Bücher, losen Seiten, Papiere und Schriftrollen nun über den ganzen Raum verteilt.

Mit einem Fertigkeitswurf für Überlebenskunst gegen SG 12 kann ein SC erkennen, dass dieser Raum erst kürzlich ohne Rücksicht auf das Alter oder den – akademischen oder realen – Wert der Werke hier durchsucht worden ist. Im Gegensatz zu den Büchern andernorts waren die Bücher und Schriftrollen in dieser Bibliothek sehr wichtig und wurden alle magisch konserviert, um dem Zahn der Zeit zu widerstehen. Sollten die SC sich die Zeit nehmen, die verstreuten Schriften in Augenschein zu nehmen, stoßen sie auf Abhandlungen zu allen möglichen Themen: Astronomie, Geographie, Magie, Theorie der Ebenen und mehr. Ein Historiker würde wohl Jahre brauchen, um all die uralten Informationen hier vollständig zu katalogisieren. Leider lässt sich nur sehr wenig über Thassilon finden, das man als einen Durchbruch bezeichnen könnte. Die meisten Werke sind gnadenlos überholt oder basieren auf falschen Annahmen.

Schätze: Wird der Inhalt der Bibliothek zusammengetragen und sortiert, verleihen die vielen hundert Bücher und Schriftrollen einen Bonus von +4 auf jeden mit allgemeinem Wissen zu Thassilon assoziierten Fertigkeitswurf für Wissen. Die Sammlung wiegt insgesamt 2.800 Pfund und hat einen Gesamtwert von 4.000 GM, sollte sie sicher zu einem Sammler gebracht werden können.

C8. Vorzimmer (HG 6)

Wer auch immer diese Räumlichkeiten genutzt hat, hat mit der Dekoration offenbar Erinnerungen an den Wald wecken wollen. In vier großen Töpfen befinden sich nun vertrocknete, schon lange tote Pflanzen inmitten von Staubbergen. Ein Schreibtisch aus rotem Metall steht am nördlichen Ende der Kammer und eine Tür aus schwarzem Eisen führt nach Osten. Vor dem Schreibtisch sind einige Bücher neben einem ausgerollten Schlafsack aufgestapelt.

Kreaturen: Von den drei Kultanhängern des Pfauengeistes im Gewölbe besitzt Damil Russo keine Gabe zum Wirken von Magie und auch keine Geduld für Rituale. Zum Kult gezogen haben ihn dessen Mode- und Stilbewusstsein und die Tatsache, dass er glaubt, er wäre eigentlich der geborene Anführer, auch wenn er von seiner Persönlichkeit eher ein Schulhofschläger ist. Während seine beiden Begleiter im Nebenraum zusammengetragene Bücher studieren, ruht er sich lieber hier aus und blättert durch mehrere Bücher aus der Großen Bibliothek mit Themen, die ihn interessieren.

Außer die SC machen bei ihrer Ankunft ziemlichen Lärm, sitzt Damil am Schreibtisch und liest in einem Buch über Militärgeschichte, wobei er sich Notizen zu den Kampfstilen der Thassilonier macht. Sobald er aber bemerkt, dass Probleme im Anmarsch sind, springt er

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

auf, klopft drei Mal hastig gegen die Tür nach Bereich **C9**, um die anderen zu alarmieren, dann nimmt er eine Verteidigungsstellung hier ein.

Beachte: Sollten die Kultisten *Baraket* erbeutet haben, so führt Damil das *Sündenschwert* anstelle seines *Rapiers +1* (da er ein Anhänger des Pfauengeistes ist, unterliegt er nicht den auf Seite 68 beschriebenen Mali). In diesem Fall hat Hira das *Schwert des Hochmutes* mit einer Anwendung von *Person festhalten* belegt, welche Damil nutzen kann.

DAMIL RUSSO **HG 6**

EP 2.400
Menschlicher Kämpfer 7
CB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +7; **Sinne** Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG
RK 20, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 17 (+3 GE, +6 Rüstung, +1 Schild)
TP 71 (7W10+28)
REF +5, **WIL** +2, **ZÄH** +7; +2 gegen Furcht

ANGRIFF
Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Mithralrapier +1*, +9/+4 (1W6+6/18–20), *Rapier +1*, +9/+4 (1W6+6/18–20) oder *Baraket* +10/+10/+5 (1W6+7/18–20), *Mithralrapier +1*, +9/+4 (1W6+6/18–20)
Fernkampf Kompositlangbogen +10/+5 (1W8+2/×3)
Besondere Angriffe Waffentraining (Leichte Klingenwaffen +1)

TAKTIK
Im Kampf Damil kämpft laut und schroff. Er tut sein Bestes, um niemanden nach Bereich **C9** hineinzulassen. Im Verlauf des Kampfes verkündet er die Taktiken, Stärken und Schwächen der SC, wie er sie interpretiert, so dass die anderen im Nebenraum sich besser vorbereiten können. Sollte er unter 30 TP reduziert werden, positioniert er sich direkt vor der Tür nach Bereich **C9** und nutzt Volle Verteidigung, um den Kampf so weit wie möglich in die Länge zu ziehen und seinen Begleitern mehr Vorbereitungszeit zu geben.
Moral Damil mag nicht über dieselbe Geduld für Magie verfügen wie seine Gefährten, will sie aber verteidigen und kämpft bis zum Tod, um die Tür zu halten.

SPIELWERTE
ST 14, **GE** 17, **KO** 14, **IN** 12, **WE** 10, **CH** 8
GAB +7; **KMB** +9; **KMV** 22
Talente Abhärtung, Doppelschnitt, Kampf mit zwei Waffen, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kampf mit zwei Waffen, Verteidigung mit zwei Waffen, Waffenfinesse, Waffenfokus (Rapier), Waffenspezialisierung (Rapier)
Fertigkeiten Akrobatik +9, Einschüchtern +9, Motiv erkennen +3, Überlebenskunst +7, Wahrnehmung +7
Sprachen Gemeinsprache, Thassilonisch
Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 2
Ausrüstung Brustplatte [Meisterarbeit], *Mithralrapier +1*, *Rapier +1*, Kompositlangbogen (+2 ST), 10 GM

Schätze: Insgesamt liegen hier sieben Bücher über thassilonische Militärgeschichte und die Kampftechniken der Soldaten von Bakrakhan. Als Referenzmaterial verleihen diese Werke einen Bonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Wissen hinsichtlich dieser Themen, sofern man Thassilonisch lesen kann. Zusammen haben die Bücher einen Wert von 1.600 GM.

C9. Lager der Kultanhänger (HG 8)

Ein elegantes, geometrisches, malvenfarbiges Fresko schmückt den Boden dieses Raumes. Staub und Müll wurden zur Seite gefegt, um für zwei Schlafsäcke und ein Feldlager Platz zu machen. Daneben sind ein paar Dutzend Bücher gestapelt.

Kreaturen: Der Grund, aus dem die Kultanhänger des Pfauengeistes das Verlassene Zwischengeschoss aufgesucht haben, hängt davon ab, ob sie das *Schwert des Hochmutes* erbeuten konnten oder nicht. Unabhängig von den Gründen haben die drei Kultisten bereits mehrere Bewohner dieses Komplexes besiegt und so für aufmerksame Verfolger eine Spur hinterlassen. Gegenwärtig lagern sie in Bereich **C9**, wo sie wichtige Bücher aus der Großen Bibliothek (Bereich **C7**) studieren.

Sollten die Kultisten das *Schwert des Hochmutes* gestohlen haben, so haben sie die Bibliothek auf der Suche nach Hinweisen geplündert, wo das *Schwert des Zornes* sich befinden könnte. Nun, da sie Xanderghuls Waffe besitzen, wollen sie Alaznist ihres *Sündenschwertes* berauben.

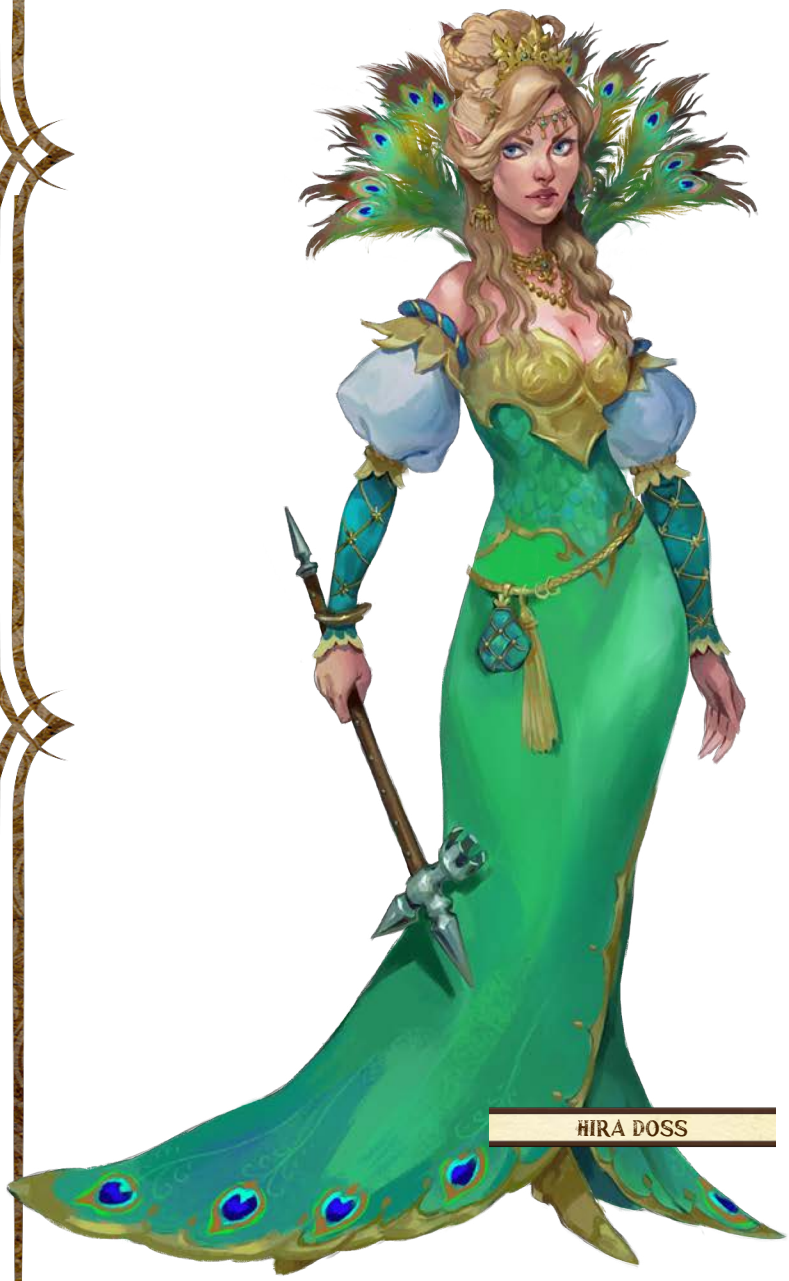
Sollten die Kultanhänger das *Schwert des Hochmutes* noch nicht erbeutet haben, sind sie in das Verlassene Zwischengeschoss vorgestoßen, um in der Großen Bibliothek nach einem Ritual zu suchen, mit dem sie einen Dämonischen Nimrod beschwören können, der sich dann auf die Fährte der SC setzt. Nachdem sie Gerüchte über ein solches Ritual vernommen hatten, stießen sie in alten Unterlagen auf die Information, dass Alaznist mittels Ritualen die Hilfe des Abyss in Anspruch genommen hätte, auch wenn für sie Beschwörungsmagie eine Verbotene Schule ist.

Sollte Viralani vom Kommen der SC wissen und noch über ihren *Trank: Pracht des Adlers* verfügen, trinkt sie ihn vor Ausbruch eines Kampfes. Sie positioniert sich dann am entgegengesetzten Ende des Raum, um die SC anzusprechen und abzulenken, wenn sie hereinkommen, so dass die wahrscheinlich unsichtbare Hira sich für den Kampf in eine vorteilhafte Position bringen kann. Nachdem sie die SC begrüßt hat, ruft Viralani:

„Wie seltsam, dass wir uns hier wieder begegnen. Wir haben uns leider nicht unter den besten Umständen getrennt und ich fühle mich furchtbar, wie ich euch behandelt und euer Vertrauen missbraucht habe. Könnt ihr mir vergeben? Mir war nur übriggeblieben, meine Gaben so gut wie möglich zu nutzen. Bitte, gebt mir eine zweite Chance!“

Sollten die SC zum Gespräch mit Viralani bereit sein, erklärt sie, dass der Kult des Pfauengeistes versprochen hätte, ihr beim Brechen ihres Fluches zu helfen. Sie bettelt die Gruppe an, die Vollendung der Forschungen zu ermöglichen, indem sie sie hier lassen, um die zusammengetragenen Bücher zu studieren. Kommen die SC dieser Bitte nach, packen Viralani und Hira zusammen und verlassen die Steilkluftinsel. In diesem Fall könnten sie zu wiederkehrenden Gegnern im Rahmen der Kampagne werden. Sollte es aber scheinen, dass die SC Viralani als Gefangene mitnehmen oder einen Kampf beginnen wollen, wirkt Viralani auf den empfänglichsten SC der Gruppe (jenen mit dem niedrigsten Willenswurfbonus) *Einflüsterung* und bittet sie inständig, die Steilkluftinsel

zu verlassen. Beim folgenden Kampf bleibt Viralani in Bewegung, während sie Zauber wirkt und ihre Mesmeristenfähigkeiten nutzt, um die Taktik der SC zu stören. Ihre Begleiterin Hira stürzt sich wie in ihrem Taktikeintrag unten beschrieben ins Getümmel. Sollte Viralani Barvisai im 1. Teil des Kapitels irgendwie getötet oder anderweitig davon abgehalten worden sein, sich dem Kult wieder anzuschließen, ist Hira allein in diesem Raum und steht den SC eine weniger gefährliche Begegnung bevor. In diesem Fall greift Hira sofort an. Im Gegensatz zu Viralani ist sie nicht daran interessiert, mit den SC zu sprechen.



VIRALANI BARVISAI **HG 6**

EP 2.400

TP 31 (siehe Seite 364)

HIRA DOSS **HG 6**

EP 2.400

Halbelfische Klerikerin des Pfauengeistes 7

RB Mittelgroße Humanoide (Elf, Mensch)

INI –1; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 15 (+1 Ablenkung, –1 GE, +5 Rüstung)

TP 56 (7W8+21)

REF +1, **WIL** +9, **ZÄH** +6; +2 gegen Verzauberungen

Immunitäten Schlaf

Verteidigungsfähigkeiten Viridianflucht

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Luzerner Hammer +1*, +8 (1W12+4)

Angriffsfläche 1,50 m; **Reichweite** 1,50 m (3 m mit Luzerner Hammer)

Besondere Angriffe Negative Energie fokussieren 3/Tag (SG 13, 4W6)

Zauberähnliche Domänenfähigkeiten (ZS 7; Konzentration +11) 7/Tag — Hauch des Bösen (3 Runden), Nachahmungstäter (7 Runden)

Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 7; Konzentration +11)

4. — *Luftweg*, *Unheilige Plage* (SG 19), *Verwirrung*[D] (SG 18)
3. — *Gleißendes Licht*, *Magie bannen*, *Nahrung und Wasser erschaffen*, *Unauffindbarkeit*[D]
2. — *Mittelschwere Wunden heilen*, *Person festhalten* (SG 16), *Stille* (SG 16), *Unsichtbarkeit*[D], *Zustand* (SG 16)
1. — *Befehl* (SG 15), *Heiligtum* (SG 15), *Leichte Wunden heilen* (3x), *Schutz vor Gutem*[D]
0. (beliebig oft) — *Ausbessern*, *Licht*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*

D Domänenzauber; **Domänen** Böses, Trickserei

TAKTIK

Vor dem Kampf Hira wirkt jeden Tag *Nahrung und Wasser erschaffen* für sich und ihre Gefährten. Ebenso wirkt sie jeden Morgen um 8 Uhr *Zustand* auf Viralani und Damil; dieser Zauber gibt ihr eine Frühwarnung, sollten die SC Damil zwischen 8 und 15 Uhr angreifen. Sowie sie Kampfhandlungen im Vorzimmer bemerkt, wirkt sie auf sich selbst *Luftweg*, *Schutz vor Gutem* und *Unsichtbarkeit* und steigt in die Luft auf, um Gegner unter sich mit ihrem *Luzerner Hammer +1* anzugreifen, während sie selbst außerhalb der Nahkampfreichweite normaler Gegner bleibt.

Im Kampf Aus der Luft nutzt Hira ihre Fernkampfangriffe und Angriffe mit Reichweite gegen die SC. Sollten sie oder Viralani auf die Hälfte ihrer TP reduziert werden, wirkt Hira *Heiligtum* oder *Unsichtbarkeit* auf sich und heilt sich oder ihre Verbündete, ehe sie in den Kampf zurückkehrt.

Moral Sollte Hira unter 11 TP reduziert werden, nutzt sie ihre Fähigkeit Viridianflucht, um zu verschwinden und nach Magnimar zu fliehen. In diesem Fall könnte sie zu einer wiederkehrenden Gegnerin werden und sich vielleicht einer Gruppe Kultanhänger des Pfauengeistes anschließen, mit der es die SC in einem Folgekapitel zu tun bekommen.

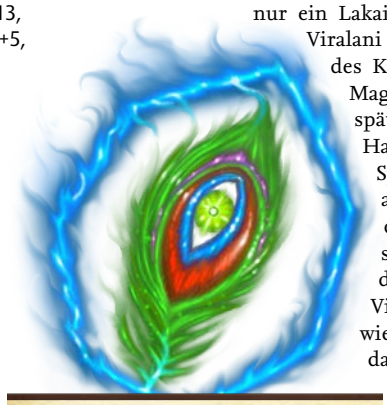
SPIELWERTE

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

GAB +5; **KMB** +7; **KMV** 17

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Talente Abhärtung, Fertigkeitsfokus (Zauberkunde), Im Kampf zaubern, Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Zauberfokus (Hervorrufungsmagie)
Fertigkeiten Bluffen +8, Wahrnehmung +13, Wissen (Arkanes) +5, Wissen (Religion) +5, Zauberkunde +14; **Volksmodifikatoren** Wahrnehmung +2
Sprachen Elfisch, Gemeinsprache, Thassilonisch
Besondere Eigenschaften Elfenblut
Kampfausrüstung *Trank: Leichte Wunden heilen* (3x), *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*, *Zauberstab: Verborgene Seite* (8 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** *Unauffälliges Kettenhemd +1*, *Luzerner Hammer*[EXP] *+1*, *Schutzring +1*, Heiliges Symbol des Pfauengeistes, 11 PM



SYMBOL DES PFAUENGEISTES

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Viridianflucht (ZF) Hira hat sich einem uralten Ritual namens Viridiantranszendenz unterzogen, welches ihr die Fähigkeit verleiht, ein Mal als Schnelle Aktion *Rückruf* einzusetzen. Wenn sie diese Fähigkeit aktiviert, verschwindet sie in einer hellblau-grünen Rauchwolke und erscheint in einem sicheren Unterschlupf ihres Kultes in Magnimar.

Schätze: Die Kultanhänger haben viele Bücher zu uralter Thassilonischer Magietheorie und -anwendung aus der Großen Bibliothek zusammengetragen. Diese Sammlung verleiht als Referenzmaterial einen Bonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Wissen (Arkanes) und

Zauberkunde. Zur Enttäuschung der Kultisten gibt es aber keine wirklichen Informationen zu Ritualen, mit denen man Dämonische Nimrods beschwören könnte, oder potentiellen Verwahrungsorten des *Schwertes des Zornes* – nur vage, wahrlich in den Wahnsinn treibende Andeutungen. Die Bücher sind zusammen 4.000 GM wert.

Jemandem, der sich die Bücher näher ansieht, sollte ein Abschnitt auffallen, den sie mit roter Tinte eingekreist und offen aufgeschlagen gelassen hat. Dieser kurze Absatz erklärt, dass „die Wagemutigen sich den Prüfungen des Zornes stellen können, um die Gunst der Runenherrscherin des Zornes zu erlangen, egal ob sie lebend oder tot sind". Am Rand steht eine Notiz Hiras auf Thassilonisch: „Würde uns dies ermöglichen, Thybidos zu befragen? In diesem Fall könnte sein Geist in den Einsamen Grabstätten uns vielleicht beim Kampf gegen Alaznist sehr behilflich sein." Studiert ein SC dieses Buch 1W4 Stunden lang, stößt er auf weitere Informationen über einen möglichen Eingang in die Einsamen Grabstätten am Südosthang der Steilkluftinsel.

Entwicklung: Sollte Hira besiegt werden oder (was wahrscheinlicher ist) entkommen und Viralani im Stich lassen, lässt Viralani sofort ihre Waffen fallen und ergibt sich der Gnade der SC. Sollte Hira mittels Viridianflucht entkommen, kommentiert Viralani dies trocken: „Und nun weiß ich, wie sich die arme Corla gefühlt haben muss, als ich sie im Stich gelassen habe. Ich hoffe, dass es ihr den Umständen gemäß gut geht?"

Viralani ist bereit, sich vollends vom Kult des Pfauengeistes abzuwenden. Sie teilt den SC mit, was sie weiß, um deren guten Willen zu erlangen (und vielleicht sogar eines Tages ihre Hilfe beim Brechen ihres Fluches). Ihr Wissen ist allerdings begrenzt. Hira war ihr Hauptkontakt beim Kult, während Damil in ihren Augen (korrekterweise) nur ein Lakai und maximal Leibwächter gewesen ist. Viralani kann den SC den Weg zum Unterschlupf des Kultes am Hafen weisen, den die drei in Magnimar genutzt haben – sollten die SC dem später nachgehen, hat der Kult das kleine Haus bereits niedergebrannt, um seine Spuren zu verwischen. Sie kann den SC auch berichten, dass die Fluchtmethode, der sie (und wahrscheinlich auch Hira) sich bedient haben, ein uraltes Ritual des Kultes des Pfauengeistes ist, welches Viridiantranszendenz heißt. Sie weiß nicht, wie das Ritual durchgeführt wird, doch wer davon profitiert erlangt die Fähigkeit, zu einer bestimmten Zufluchtsstätte zurück zu teleportieren (in diesem Fall der fortan nicht mehr genutzte und alsbald abgebrannte Unterschlupf in Magnimar). Sie weiß, dass die Person, welche das Ritual durchgeführt hat, von dem sie selbst und Hira profitiert haben, eine merkwürdige, aber schöne Frau mit einer kräftigen blauen Haarsträhne gewesen ist. Die Ritualleiterin hatte Magnimar wenige Tage vor Viralanis Aufbruch nach Rodericksbucht besucht. Viralani kennt den Namen der Frau nicht, vermutet aber, dass sie die Hohepriesterin oder zumindest eine ranghohe Kultistin sein muss, da Hira sie als „Eure Eminenz" angesprochen hat. (Es handelte sich tatsächlich um Zurea Salvus, die Hohepriesterin, welcher die SC im 4. Kapitel begegnen werden).

Auch zum Pfauengeist selbst hat Viralani wenig zu sagen. Laut Hira, die über ihren Glauben kaum gesprochen hat, ist der Pfauengeist eine Manifestation des Selbstbewusstseins und der Schutzherr aller Zauberkundigen und jener, die nach Herrscherpositionen streben. Außer dass der Kult ein exzellentes Gespür für Mode besitzt, kann Viralani nichts zu seinem Wesen beisteuern, sie vermutet aber, dass er irgendwo in Varisia über mächtige Unterstützer verfügt. Zumindest aber kann Viralani den SC mitteilen, dass nach dem Studium der Bücher hier Hira sich in die Prüfung des Zornes wagen wollte, um das Recht zu erlangen, mit dem Geist eines früheren Runenherrschers des Zornes namens Thybidos zu sprechen. Viralani weiß nicht, was es mit der „Prüfung des Zornes" auf sich hat, kann aber bestätigen, dass Hira eine potentielle Route zu Thybidos' Gruft in den Einsamen Grabstätten entdeckt hat, die in einer alten Höhle am südöstlichen Hang des Berges beginnt.

Viralani spielt in der Kampagne keine weitere vorgegebene Rolle mehr – es obliegt den SC; über ihr weiteres Schicksal zu entscheiden.

C10. Uraltes Büro (HG 7)

Zwei Reihen aus jeweils vier Schreibtischen stehen in dieser Kammer. Die dazugehörigen Holzstühle sind längst zusammengebrochen. An den Wänden sind abstrakte Kunstwerke aus Metall angebracht: Halbmonde, gezackte Klingen und grobkantige Dreiecke, deren Ränder einst scharf waren, nun aber rostbedeckt sind. Auf jedem Schreibtisch liegt ein unordentlicher Haufen Papiere. Türen gehen nach Osten und Westen ab.

Kreaturen: Vier Bürokraten, die früher unter dem wachsamen, gnadenlosen Blick von Augus Premm (siehe Bereich **C11**) hier gearbeitet haben, befinden sich immer noch als aggressive, körperlose Untote hier. Wenn die SC an den Schreibtischen vorbeikommen, beginnen die Poltergeister damit, die potentiell tödlichen Kunstwerke nach ihnen zu schleudern; insgesamt sind es 15 Gegenstände von jeweils 75 Pfund, die bei einem Treffer 3W6 Schadenspunkte verursachen. Die Geister sind an diesen Ort gebunden und kämpfen bis zur Zerstörung.

VERBESSERTE POLTERGEISTER (4) **HG 3**
EP je **800**
TP je 22 (*MHB II*, S. 190, 293)

C11. Die Albträume des Augus Premm (HG 7)

Dieser Raum strahlt Genauigkeit und Effizienz aus. Mahagonischränke an der Wand enthalten sorgfältig abgelegte und sortierte Schriftrollen und Unterlagen. Weitere Papiere liegen auf einem Schreibtisch in der Mitte des Raumes neben einer brennenden Öllampe und einer kleinen Plakette mit ein paar Worten.

Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 bemerkt ein SC die Geheimtür nach Bereich **C12** (von der anderen Seite her ist sie klar zu erkennen). Die Plakette trägt in thassilonischen Schriftzeichen den Namen „Augus Premm“. Die Schriftrollen in diesem Raum enthalten Notizen zum Schicksal jener Tausender, welche sich der Prüfung des Zornes gestellt haben; die Unterlagen sind aber irrsinnig vage und unvollständig. Wer die Notizen studiert, kann ihnen entnehmen, dass der Zugang zur Prüfung des Zornes hinter einer Geheimtür in der Westwand dieses Raumes liegt. Mehr ist aber nicht zu erfahren, nur dass die Erfolgreichen – egal ob lebend oder tot – eine Art magisches Siegel oder Rune als Zeichen der Gunst der Runenherrscher des Zornes erhalten.

Spukerscheinung: Ein bleicher, schmächtiger Mann mit dünnem Haar sitzt hinter dem Schreibtisch, wenn die SC diesen Raum betreten. Dies ist ein Spuk, den die rastlose Seele von Augus Premm manifestiert. Premm war einst für die Buchführung darüber zuständig, wer die Prüfung im nächsttieferen Geschoss betrat. Er bemerkt die SC nicht und ist mit der ewigen Aufgabe beschäftigt, die Schriftrollen und Unterlagen auf seinem Tisch zu ordnen. Dabei scheint er die Papiere aufzuheben und in den nahen Regalen abzulegen, doch wer genauer hinsieht, erkennt, dass seine Hände durch die Seiten gleiten und dass jene Unterlagen, die er ablegt, sogleich wieder verschwinden. Der Spuk ist harmlos, solange sich niemand dem Schreibtisch auf 1,50 m nähert – sollte dies aber geschehen, verfällt Premm ob der Störung in Raserei.

PREMMS ALBTRAUM **HG 7**
EP 3.200
CB Spukerscheinung
Zauberstufe 7
Bemerken Wahrnehmung SG 15 (um zu bemerken, dass Augus Premm die Papiere auf seinem Tisch nicht aufheben kann)
TP 14; **Auslöser** Nähe; **Rücksetzer** 1 Minute
Effekt Der unruhige Geist dieses übergenauen Bürokraten lässt seiner Wut freien Lauf, indem er die Papiere auf seinem Tisch zu zerreißen versucht, sollte sich ihm jemand auf 1,50 m oder weniger nähern. Dies fügt den Unterlagen keinen Schaden zu, allerdings fühlt sich jede Kreatur in diesem Raum, als würde sie ebenfalls zerfetzt werden; Kreaturen im Zielbereich erleiden 7W6 Punkte Hiebschaden (REF, SG 17, halbiert). Im Anschluss verschwindet Premms Geist für 1 Minute, ehe er sich wieder manifestiert, um mit seiner Arbeit erneut zu beginnen.
Zerstörung Premm kann dauerhaft zur Ruhe gelegt werden, wenn jemand die Papiere auf seinem Tisch alphabetisch in die Ablagen auf den Regalen einsortiert

C12. Zugang zur Prüfung

Diese Wendeltreppe führt abwärts nach Bereich **D1** in der Prüfung des Zornes.

D. Die Prüfung des Zornes

Diese Ebene des Hohlberges ist einer von mehreren Komplexen voller Fallen, die als Prüfung des Zornes fungieren. Wer die Gunst des Runenherrschers des Zornes erlangen wollte, musste sich den hiesigen Gefahren stellen. Diese Ebene ist weitestgehend in der Hand der spinnenartigen Schriezyxe, allerdings haben sie diesen isolierten Flügel der Anlage noch nicht erreicht, dessen Fallen und Herausforderungen auch heute noch funktionieren.

Die SC könnten diese Ebene des Hohlberges ungewollt über das Einweg-Portal aus Bereich **B7** betreten und in Bereich Bereich **D5a** landen – dann dürfte ihr Ziel sein, lebend wieder zu entkommen. Ebenso könnten sie vorsätzlich über die Treppe in Bereich **C12** herabsteigen – vielleicht nachdem sie von der mysteriösen Belohnung in Form der Gunst des Runenherrschers für Überlebende der Prüfung erfahren haben. Die SC müssen diesen Komplex erkunden, doch wenn sie ihn überspringen, sind sie möglicherweise nicht auf die Gefahren in den einsamen Grabstätten vorbereitet.

D1. Wendeltreppe

Eine Wendeltreppe führt in eine runde Kammer, windet sich aber auch weiter nach unten. Nach Westen geht ein Gang ab, der Zugang ist so gearbeitet, dass er zwei Ranseure ähnelt, die sich kreuzen. In den Stein über dem Ausgang wurde eine Botschaft gemeißelt.

Die Wendeltreppe führt hinab nach Bereich **C12**. Die Botschaft über dem Durchgang ist auf Thassilonisch verfasst und lautet: „Wer hier hindurchschreitet, egal ob Hoffnungsfroher oder Verurteilter, möge sich der Prüfung stellen, um die Segnung des Zornes zu verdienen.“

D2. Galerie der Würdigen (HG 7)

Komplexe Mosaike in merkwürdigen Mustern schmücken den Boden dieses langen, mit einer Gewölbedecke ausgestatteten Ganges. In Nischen in der Nord- und Südwand stehen auf Podesten die Statuen von sechs Kriegern in Roben. Jede Statue besteht aus weißem Marmor, führt eine exotische Waffe und blickt voller Verachtung herab. Ein bronzenes, mit der Rune des Zornes geschmücktes Gittertor versperrt den Weg nach Westen

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Von der Ostseite her genügt eine Berührung und das Bronzetor schwingt auf. Von Westen her dagegen ist ein Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 30 erforderlich oder Gewalteinsatz (Härte 10, 60 TP, Gegenstand zerschmettern SG 25).

Falle: Die Statuen sind exquisite Machwerke und strahlen eine durchschnittliche Aura von Hervorrufungsmagie aus. Auf Höhe der zweiten Statuengruppe befindet sich eine Falle.

KREISCHENDE FLAMMEN **HG 7**

EP 3.200

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

EFFEKT

Auslöser Visuell (*Wahrer Blick*); **Rücksetzer** Automatisch (nach 1 Stunde)

Effekt Eine blutrote Flammenexplosion füllt einen 4,50 m breiten Abschnitt des Ganges zwischen den mittleren Statuen. Jede Kreatur im Wirkungsbereich erleidet 6W6 Punkte Feuerschaden (REF, SG 20, halbiert). Jede Kreatur innerhalb von 4,50 m nach Westen oder Osten erleidet 3W6 Punkte Feuerschaden (REF, SG 20, keine Wirkung).

D3. Der feuchte Tempel des Gholz (HG 7)

Ein großes Wasserbecken füllt den Gutteil des Raumes. Außen herum führt ein 1,50 m breiter Steg. Die Wände sind mit Mosaiken von Unterwassergebieten geschmückt, in denen grässliche Monster hausen. Eine 3 m breite Plattform in der Mitte des Beckens trägt eine Statue einer missgestalteten, buckligen Kreatur, in deren tentakelgefülltem Maul ein großer roter Edelstein steckt. Zwei schmale, gerade jeweils 0,30 m breite Mauern, deren Kronen direkt unter der Wasseroberfläche liegen, führen von Norden und Süden zur Plattform. Bronzetore versperren den Zugang in den Raum im Osten und Südosten. Das südöstliche Tor wurde anscheinend aufgebrochen. Im Nordosten ist in die Wand ein großer Eisenklotz eingelassen, der das Abbild einer monströsen Gestalt zeigt.

Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Die Ebenen) gegen SG 30 erkennt ein SC das Götzenbild als Darstellung eines von Gholz infizierten Menschen, eines schon lange toten Qlippothfürsten der magischen Verlockungen und des unrechtmäßigen Eindringens. Es gibt heute keine Darstellungen von Gholz mehr, man könnte aber Hinweise auf seine Gestalt in den Körpern finden, die er infiziert und verdorben hat. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes) gegen SG 26 erlangt ein SC die verstörende Erkenntnis, dass die Statue in Wahrheit ein Opfer von *Fleisch zu Stein* ist, welches versteinert wurde, während es einen großen Edelstein in seinem zahnlosen, deformierten Kiefer hielt. Der verwandelte Schrecken war einst ein Lehrling Alaznists namens Darzuvix, welcher sie enttäuscht hatte, als er einem Spion aus Schalast gestattete, mit einer Reihe von Plänen für magische Fallen zu entkommen. Erzürnt setzte Alaznist ihn der Körperlichen Instabilität einer Chaosbestie aus und versteinerte ihn mitten in der Transformation, um eine beunruhigende Dekoration zu erschaffen – die sie später als Herzstück einer Falle hier verwendete.

Das Wasserbecken ist 3 m tief. Das Wasser ist allerdings verunreinigt: Wer vollständig eintaucht, läuft Gefahr, sich mit Trüber Sieche (*GRW*, S. 557) zu infizieren. Mann kann die Statue in der Mitte über die schmalen Mauerkronen erreichen, allerdings sind Fertigkeitswürfe für Akrobatik gegen SG 19 erforderlich, um nicht auf der rutschigen, unter Wasser liegenden Oberfläche auszugleiten.

Das Tor nach Bereich **D4** hängt nur noch schief in den Angeln, nachdem Maga Szuul und sein letzter noch lebender Leibwächter es auf dem Weg nach Bereich **D8** eingetreten haben.

Der Eisenbrocken vor Bereich **D6** ist eine magische Tür ohne Angeln oder Klinke; die darauf dargestellte monströse Gestalt soll Yamasoth sein, in dessen offenem Maul eine Vertiefung ist. Erkennt ein SC diese Darstellung mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Die Ebenen) gegen SG 25, weiß er auch, dass diese Vertiefung dort ist, wo sich normalerweise das Hauptauge des Qlippothfürsten befindet. Sollte einer der Edelsteine aus Bereich **D5** in diese Vertiefung gepresst werden, verwandelt er sich für einen Moment in ein richtiges Auge, ehe die Gestalt das Maul schließt. Der Edelstein wird auf das Podest in Bereich **D5** zurückteleportiert und die Eisentür fährt mit mahlenden Geräuschen in den Boden; sie bleibt für 1 Stunde geöffnet, ehe sie sich wieder schließt. Von der Ostseite her, in Bereich **D6**, genügt eine Berührung, um die Tür zu öffnen. Alternativ kann die Tür aufgebrochen (Härte 10, 60 TP, Gegenstand zerschmettern SG 18) oder mit einem Fertigkeitswurf für Magischen Gegenstand benutzen gegen SG 25 ausgetrickst werden, um sie blind zu aktivieren.

Falle: Der Edelstein im Mund der Statue hat dieselbe Form wie jene in Bereich **D5** und passt perfekt in den Eisenklotz, löst aber eine Falle aus – da Gholz das unrechtmäßige Eindringen zu seinem Machtbereich zählte, lässt die Verwendung dieses Edelsteines zum Öffnen der Tür die versteinerte Chaosbestie sich in Fleisch zurückverwandeln und angreifen. Das Ganze wird noch zusätzlich durch den geschwächten *Einflüsterung*-Effekt erschwert, welcher von dem Edelstein ausgeht, aber nur nichtböse Kreaturen betrifft und sie verleiten soll, den Edelstein als Schlüssel zu benutzen (Maga Szuul und sein Begleiter waren entsprechend gegen den Effekt immun).

EDELSTEINKÖDER **HG 7**

EP 3.200

Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 28; **Mechanismus ausschalten** SG 28

EFFEKT

Auslöser Nähe (9 m); **Rücksetzer** Automatisch

Effekt Zaubereffekt (jede nichtböse Kreatur muss einen Willenswurf gegen SG 14 ablegen; bei Misslingen verspürt sie die mentale *Einflüsterung*, den Edelstein aus dem Mund der Statue zu holen und in der Vertiefung des Eisenklotzes vor Bereich **D6** zu platzieren. Bei Gelingen ist die Kreatur gegen weitere von der Statue ausgehende Effekte für 1 Minute immun). Sollte der Edelstein als Schlüssel verwendet werden, zerbirst er harmlos, allerdings wird die Chaosbestie auf die SC losgelassen.

CHAOSBESTIE **HG—**

TP 85 (*MHB II*, S. 45)

Schätze: Der Edelstein im Maul der Statue kann leicht entfernt werden; es handelt sich um einen Granat im Wert von 2.000 GM (sollte er als Schlüssel benutzt und dabei zerstört werden, bleibt nur wertloser Staub übrig).

D4. Zerstörte Wächter

Mitten durch diesen langen, hohen Gang verläuft ein mit benommen machenden geometrischen Mustern bemalter Laufsteg. Die Höhe der Gewölbedecke beträgt 7,50 m. In Nischen im Süden stehen in 4,50 m Höhe vier kopflose Eisenstatuen. Die dazugehörigen Köpfe liegen zerschlagen auf dem Boden samt langen, spinnenartigen Beinen, welche ihnen möglicherweise früher die Möglichkeit zur Fortbewegung gegeben haben. Nach Westen und Osten hat früher jeweils ein Bronzetor das Weiterkommen versperrt, allerdings wurden beide Tore aufgebrochen.

Die Köpfe der Statuen waren früher Eiserne Wächter (siehe Seite 470) gewesen. Als Maga Szuul und sein letzter Leibwächter hier hindurch kamen, zerstörten sie sie in einem brutalen Kampf. Bei näherer Betrachtung erkennt man Blut an einigen Klauen der zerstörten Wächter.

D5. Lo-Kaths Willkommensgruß (HG 8)

Man kann diese mit einem Kuppeldach ausgestattete Kammer von zwei Plattformen aus überblicken. Im Westen befindet sich ein kreisrunder Balkon in 4,50 m Höhe, welcher von Metallstangen umgeben ist, die vom Boden bis zur Decke reichen. In der Mitte dieses Balkons befindet sich ein 0,60 m hohes Kristallpodest, auf dem ein großer, runder Edelstein ruht. Im Osten versperrt ein 3 m breiter Eisenklotz eine Öffnung in 3 m Höhe über dem Boden. Eiserne Leitern führen vom Boden zu beiden Ausgängen hinauf, allerdings ist kein Zugang zwischen den Eisenstangen des Balkons ersichtlich. Die Deckenhöhe beträgt in der Raummitte 9 m. Im Norden gibt es eine 3 m breite, vom Boden aus erreichbare Nische, in welcher ein magischer Kreis auf dem Boden glitzert.

Dies war die Zugangskammer für neue Aspiranten zur Prüfung. Sollten die SC über das Portal in Bereich **B7** eintreffen, erfüllt der Raum genau diese Aufgabe für sie.

Die Metallstangen rund um den westlichen Balkon sind jeweils 5 cm dick, in 15 cm-Abständen angeordnet und bestehen aus Eisen (Härte 10, 60 TP, Gegenstand zerschmettern SG 25). Versucht eine Kreatur, die Stangen zu beschädigen, löst dies jede Runde beim jeweils ersten Versuch eine elektrische Entladung aus (Berührungsangriff im Fernkampf +10, Reichweite 6 m, 3W6 Punkte Elektrizitätsschaden). Sobald alle Kreaturen im Raum besiegt sind oder jemand das Kristallpodest auf dem Balkon berührt, fahren die Stangen bis auf Höhe des Balkons herunter und geben den Weg frei.

Fahren die Stangen des westlichen Balkons oder der Eisenblock nach Bereich **D5a** herab, manifestiert sich auf dem Balkon ein *Vorbestimmtes Trugbild* (ZS 20) und erscheint ein hochgewachsener, dürrer, alter Azlanti in weißen Roben, der sich auf einen knorrigen Stock stützt. Er verengt kurzsichtig die Augen zu schmalen Schlitzen, während er freundlich auf Thassilonisch erklärt:

„Seid gegrüßt, Aspiranten Ihrer Majestät, der Runenherrscherin Alaznist. Ich bin Lo-Kath, der Kampfmeister eurer Runenherrscherin. Ihr habt euch die Ehre verdient, vielleicht von ihr bemerkt zu werden. Könnt ihr meine groben Spiegelbilder besiegen? Bei Erfolg dürft ihr eure Leben in der Prüfung des Zornes aufs Spiel setzen."

Kreaturen: Sobald die Grußworte gesprochen wurden, verblasst Lo-Kaths Abbild, während der Beschwörungskreis in der nördlichen Nische rot aufflackert. Eine Runde nach Ende der Ansprache oder sobald jemand in den mittleren Bereich zwischen den Balkonen tritt, zaubert der Kreis die „groben Spiegelbilder" herbei – zwei Vernähte, die vage Lo-Kath ähneln. Diese Vernähten treten nacheinander aus dem Kreis; jeder ist mit fünf Wurfspeeren und einer scharfen Klinge ausgerüstet, wobei sie die Speere nach jenen schleudern, die nicht herabkommen, um sich ihnen im Nahkampf zu stellen. Diese finsteren Kreaturen wurden zudem so verbessert, dass sie im Tod aufplatzen und ihre verborgenen Passagiere freisetzen: Schwärme fleischfressender Kakerlaken! Die herbeigezauberten Vernähten und die Kakerlaken verschwinden nach 2 Minuten (20 Runden).

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

VERNÄHTE (2) **HG 5**
EP je **1.600**
TP je 52 (*MHB IV,* S. 265)

SCHABENSCHWÄRME (2) **HG 2**
EP je **600**
TP je 26 (*MHB II,* S. 219)

Schätze: Der aquamarine Edelstein auf dem Podest strahlt eine Aura durchschnittlicher Verwandlungsmagie aus. Mit einem Fertigkeitswurf für Zauberkunde kann ein ihn untersuchender SC den Edelstein als eine Art magischen Schlüssel identifizieren. Der Edelstein ist 1.000 GM wert und kann zum Öffnen der Eisentür nach Bereich **D6** verwendet werden (dies teleportiert ihn aber auf das Podest zurück – sollten die SC ihn später verkaufen wollen, müssten sie also noch ein Mal hierherkommen, um ihn zu holen).

D5a. Beginn der Prüfung

Ein Ende dieses 3 m x 6 m messenden Raumes wird von einer eisernen Wand versperrt, während die andere Wand ein 0,90 m hohes Antlitz einer ernst und finster blickenden Frau trägt.

Das Portal in Bereich **B7** führt hierher. Die Skulptur im Osten stellt Alaznist dar. Die Runenherrscherin konnte früher durch das Abbild sprechen, um Personen in diesem Raum zu verhöhnen oder anzuspornen, sich der Prüfung zu stellen, allerdings nutzt sie diese Verbindung nicht länger. Die Eisenwand im Westen fährt mit einem stöhnenden Mahlen in den Boden, sollte sie berührt werden. Hält sich in Bereich **D5** oder **D5a** 1 Stunde lang niemand auf, fährt sie wieder hinauf.

D6. Geröllübersäter Gang

Stein- und Marmorbrocken liegen über diesen 1,50 m breiten Gang verstreut. Lange Risse ziehen sich über den Boden und die gemauerten Wände. In den Seitenwänden befinden sich abwechselnd Nischen. In der östlichsten Nische liegt ein zusammengesunkener, regloser Körper.

Ein Teil der Trümmer scheinen aus den Wänden geschlagene Ziegel zu sein, dazu kommen die Reste von Marmorstatuen. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes) gegen SG 15 folgert ein SC, dass insgesamt vier, wahrscheinlich belebte, Statuen - wahrscheinlich Karyatiden - hier zertrümmert wurden. Maga Szuul hinterlässt weiterhin eine Spur der Zerstörung!

Schätze: Die Leiche in der Nische ist der letzte von Maga Szuuls barbarischen Anhängern. Sie liegt dort, wo er von den Karyatiden erschlagen wurde. Sein Langschwert ist zerbrochen, aber seine *Fellrüstung +1* ist noch brauchbar. Ab hier war Maga Szuul bei seiner Erkundung des Gewölbes allein (er kommt bis Bereich **D8** und bleibt dort).

D7. Die Wahl des Aspiranten

Die Osthälfte dieses Raumes ist ein Becken mit kristallklarem Wasser, zu dessen Seiten zwei 1,50 m breite Stege zu Eisenplatten in der Wand führen. Die Platte im Norden ist in Silber mit dem Bild eines Magiers graviert, welcher einen Feuerzauber wirkt. Die Platte im Süden ist dagegen in Silber mit dem Bild eines Soldaten graviert, der einen Ranseur schwingt. In den Stein über den Platten sind kurze Sätze gehauen. Zwischen den Platten wurde knapp über der Wasseroberfläche ein Torbogen aus Zeilen mit Schriftzeichen in den Stein gehauen.

Während die vorherigen Kammern die wahrlich Unfähigen und Bedeutungslosen aussortieren sollten, wurde nur jenen, welche diesen Raum erreichten, die Wahl gelassen, wie sie Alaznist im Erfolgsfall dienen wollen – als zornerfüllter Lehrling in ihren Laboren oder als wütender Soldat in ihren Armeen. Die Inschriften über den Türen sind auf Thassilonisch verfasst und ähneln sich – „Verbrenne mich mit deiner zornigen Magie“ über der Tür des Lehrlings und „Strecke mich nieder mit deinen zornigen Waffen“ über der zweiten Tür.

Die Eisenplatten sind Türen wie jene zwischen den Bereichen **D3** und **D6**. Sie können aufgebrochen (Härte 10, 60 TP, Gegenstand zerschmettern SG 18) oder mit einem Fertigkeitswurf für Magischen Gegenstand benutzen gegen SG 25 zur blinden Aktivierung ausgetrickst werden, sich zu öffnen. Die nördliche Tür fährt automatisch auf, wenn sie von einem alchemistischen oder magischen Schadenseffekt getroffen wird (Alchemistische Bomben eingeschlossen, so hat Maga Szuul sie passiert). Die südliche Tür öffnet sich, wenn ein körperlicher Angriff ihre Härte überwindet und ihr wenigstens 1 Schadenspunkt zufügt.

Der in die Wand zwischen den Türen gehauene Torbogen wirkt wie eine zweidimensionale Version des Portals aus Bereich **B7** – Torbogen und Wasserbecken sind auch tatsächlich eine ähnliche Gerätschaft. Dieses Portal aktiviert sich aber nur, wenn jemand mit einem *Abyssalen Runenstein* in Händen Bereich **D7** betritt – in diesem Fall schimmert der Stein innerhalb des Bogens und verwandelt sich in grauen Nebel. Das Tor bleibt aktiv, solange dieser Charakter in Bereich **D7** verbleibt plus 1 weitere Minute.

Ursprünglich wurde der Zielort des Portals von Alaznist oder einem ihrer Diener (z.B. Lo-Kath) im Voraus ausgewählt, doch nachdem Alaznist den Hohlberg verlassen hat, kann der frühere Herr des Komplexes, Runenherrscher Thybidos, Einfluss auf das Portal ausüben. Wer nun durch das Portal schreitet, wird nach Bereich **E1** transportiert – so nahe an die Gruft des Runenherrschers, wie es ihm möglich ist. Thybidos hofft, dass die SC ihn aufsuchen und ihm helfen werden, aus seinem Kerker zu entrinnen. Tritt ein Charakter durch das Portal und wird nach Bereich **E1** transportiert, hallt ein krächzendes Flüstern durch seinen Verstand: „Kommt zu mir… befreit mich… werdet meine zornigen Streiter…“

D8. Die Prüfung des Lehrlings (HG 7 oder HG 9)

Der Boden dieser großen Kammer ist mit einem komplexen, geometrischen Mosaik geschmückt. Der Raum besitzt eine Kuppeldecke. Decke, Wände und Mosaik auf dem Boden scheinen unter einer Glasschicht zu liegen und sanft zu scheinen. In die Nordwand ist eine Kugel aus blauem Glas eingelassen, in der ein Licht zu pulsieren scheint. Im Süden sind drei Nischen in die Wand gehauen; die größte Nische wird von schwarzen Metallstangen blockiert, zwischen denen nicht einmal 5 cm Luft sind. In der Rückwand dieser „Zelle“ pulsiert eine zweite blaue Glassphäre.

Das Glas über den Wänden dieses Raumes besitzt dank Magie die Stärke von Eisen. Das Gitter vor der mittleren Nische im Süden besteht aus 7,50 cm dicken Adamantstangen (Härte 20; 120 TP, Gegenstand zerschmettern SG 40). Die Wände strahlen starke Hervorrufungs- und Verwandlungsmagie aus.

Die Runenherrscher des Zornes suchten natürlich nach Schülern, welche Meister der Hervorrufungsmagie waren, während ihnen Bann- und Beschwörungsmagie eher unrecht waren. Sollte eine Kreatur einen Zauber der Schule der Bann- oder Beschwörungsmagie in diesem Raum wirken, donnert eine Stimme auf Thassilonisch: „VERBOTEN!“ und schießen Strahlen magisch hervorgerufener Säure für 1 Runde durch den Raum; alle Kreaturen in Bereich **D8** erleiden 2W4 Punkte Säureschaden (REF, SG 15, halbiert).

Die beiden Glaskugeln sind magisch verbunden und der Schlüssel, um sich den Runenherrschern des Zornes als potentielle Lehrlinge zu beweisen. Berührt eine lebende Kreatur die nördliche Glassphäre, wird sie sofort in die südliche Nische teleportiert und die Prüfung beginnt. In der ersten Runde nach der Teleportation manifestiert sich an der Nordwand ein leuchtendes Symbol – die Rune des Zornes. Diese glüht, bis jemand im Raum einen Hervorrufungszauber wirkt (die Rune des Zornes steht für Hervorrufungsmagie). Dann manifestieren sich links und rechts der Rune des Zornes zwei weitere Runen: Die Rune des Hochmuts (Illusionsmagie) und die Rune der Völlerei (Nekromantie). Dieses Mal verändern sich die Runen, sobald jemand einen Zauber der Schule der Hervorrufungsmagie, Illusionsmagie oder Nekromantie wirkt, zu den Runen der Gier, des Zornes und der Wollust. Sollte ein Charakter einen Zauber aus einer der drei damit assoziierten Schulen (Hervorrufung, Verwandlung oder Verzauberung) wirken, verschwinden alle Runen außer der Rune des Zornes. Die Prüfung endet, wenn jemand einen letzten Zauber der Schule der Hervorrufungsmagie wirkt. Diese Zauber (oder auch Zauberähnlichen Fähigkeiten) müssen nicht alle von demselben Charakter gewirkt werden. Es müssen auch keine Magierzauber sein, Alchemistenextrakte wirken allerdings nicht (wie Maga Szuul entdecken musste). Sollte eine Stunde verstreichen, ohne dass jemand einen passenden Zauber wirkt, verschwinden die Runen und setzt sich die Prüfung zurück.

Ein Charakter kann die verschiedenen Thassilonischen Runen und die repräsentierten Schulen der Magie mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes) gegen SG 20 erkennen; der Wurf ist nicht erforderlich, sollte er Thassilonisch lesen können.

Nach Ende der Prüfung erklingt Lo-Kaths donnernde Stimme auf Thassilonisch: „Gut gemacht. Tritt hervor, Lehrling und erlange deine Belohnung!“ Ein *Abyssaler Runenstein* erscheint in der Mitte des Raumes 1,20 m in der Luft schwebend – der Lohn für das Bestehen der Prüfung. Sollte niemand ihn binnen 1 Minute ergreifen, verschwindet der *Abyssale Runenstein*. Berührt nun eine lebende Kreatur die südliche Sphäre, wird sie aus der Zelle der südlichen Nische zurück in den Nordteil des Raumes teleportiert.

Die SC können die Prüfung des Lehrlings beliebig oft aktivieren, allerdings benötigt die Magie 1 Stunde, um sich wieder aufzuladen nach einer Prüfung. Allerdings werden keine weiteren *Abyssalen Runensteine* ausgehändigt, da kein aktiver Runenherrscher vor Ort ist, um für Nachschub zu sorgen.

Kreaturen: Ursprünglich mussten potentielle Lehrlinge nur die Prüfung in diesem Raum bestehen, um vom Runenherrscher des Zornes angenommen zu werden. Jene, die gescheitert sind, suchen aber immer noch diesen Raum in Form zweier finsterer Untoter heim und warten in den beiden kleineren Nischen in der Südwand. Diese Geschmolzenen sind die teilweise aufgelösten Reste jener, die in den häufig hier auftretenden Säurebädern gestorben sind. Diese Unverdautenschwarmvarianten sehen aus wie verstrickte Massen aus Eingeweiden und Fleischmatsch, aus denen Dutzende von zuckenden Armen ragen. Die Geschmolzenen arbeiten sich auf Dutzenden von Armstümpfen und -stummeln heran. Sie betreten nicht die Zelle in der Mitte der Südwand, solange sie nicht von dort aus angegriffen werden. Die Geschmolzenen kämpfen bis zum Tod.

DER GESCHMOLZENE

Aber noch eine weitere Kreatur wartet hier auf die SC: Maga Szuul, der Anhänger des Kultes des Yamasoth. Er konnte den Geschmolzenen durch Berührung der nördlichen Glaskugel entkommen, musste aber erkennen, dass seine Alchemistischen Extrakte nicht als Zauber hinsichtlich der in erster Linie für Magier gedachten Prüfung des Lehrlings zählen, so dass er seit einigen Tagen in der Zelle festsitzt. Am Tag vor dem Eintreffen der SC sind Maga die Essensvorräte ausgegangen und nun

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

verfügt er auch über kein Wasser mehr und hat sogar seine trinkbaren alchemistischen Vorräte verbraucht. Dafür ist ihm klargeworden, dass er wohl in diesem Gefängnis verhungern wird.

Wenn er die SC bemerkt, kämpft er sich auf die Füße und warnt sie, nicht die Glaskugel zu berühren. Mit demselben Atemzug bettelt er sie an, ihn aus dem Käfig herauszulassen. Sollten die SC ihn befragen, erklärt Maga, dass er nur antworte, wenn er aus dem Käfig befreit werde. Ein SC kann ihm mit einem konkurrierenden Fertigkeitswurf für Bluffen gegen seinen Wurf für Motiv erkennen die Freiheit versprechen oder einen Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 28 ablegen, um ihn zum Reden zu bringen, ehe er freigelassen wird.

Natürlich plant Maga, die SC zu verraten, sowie er dazu eine Gelegenheit erhält – wenn er für seine Flucht ein paar Geheimnisse des Kultes verraten muss, dann soll es so sein, schließlich hat er vor, die SC zu töten, damit sie dieses Wissen mit ins Grab nehmen. Die wichtigste Information, welche die SC von Maga erfahren können, ist, dass er einem größeren Kult angehört, dessen Hauptquartier im Gecko liegt, einem der Pfeiler der Zornspann in Magnimar, und dass der Kult eine hochansteckende Seuche namens „Verwandelnde Plage“ zu entfesseln anstrebt. So die SC ihn freilassen, verspricht er, die SC zum Kult zu führen und dabei zu helfen, die Seuche zu verhindern.

In Wahrheit aber verrät er die SC bei erster Gelegenheit – insbesondere wenn er ihnen zugleich einen *Abyssalen Runenstein* abnehmen kann. Nur magische Kontrolle garantiert, dass Maga sein Wort hält – in diesem Fall kann der Kultanhänger zu einem unschätzbaren Verbündeten werden, sofern er dieses Kapitel überlebt. Ein weiterer Weg, seine Unterstützung zu erlangen, bestünde darin, ihn von seinem finsteren, bösen Pfad abzubringen zu läutern – allerdings sollte es schwerfallen, ihn davon zu überzeugen, seinen Kult zu verraten, und eine wahre Silberzunge, überzeugendes Mitgefühl und viel Geduld erfordern.

DIE GESCHMOLZENEN (2) **HG 5**

EP je **1.600**

Unverdautenschwarmvariante (*MHB V*, S. 255)

NB Sehr kleiner Untoter (Schwarm)

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

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 15 (+1 Ausweichen, +3 GE, +2 Größe, +3 Natürlich)

TP je 54 (12W8)

REF +9, **WIL** +9, **ZÄH** +6

Immunitäten wie Untote; **Resistenzen** Säure 10; **Verteidigungsfähigkeiten** wie Schwärme, Formlos

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Klettern 6 m, Schwimmen 6 m

Nahkampf Schwarm (3W6 plus Ablenken und Verdauen)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 0 m

Besondere Angriffe Ablenken (SG 16), Verdauen, Zupackende Klauen

SPIELWERTE

ST 4, **GE** 16, **KO** —, **IN** 3, **WE** 9, **CH** 11

GAB +9; **KMB** —; **KMV** —

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Große Zähigkeit, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Heimlichkeit +17, Klettern +17, Schwimmen +14, Wahrnehmung +5

Sprachen Gemeinsprache (kann nicht sprechen)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Verdauen (AF) Ein Geschmolzener verursacht mit seinem Verdauenangriff weniger Säureschaden als ein normaler Unverdautenschwarm. Ein Ziel, welches Schwarmschaden durch den Geschmolzenen erleidet, muss einen Reflexwurf gegen SG 16 ablegen; bei Misslingen ist es mit ätzendem Schleim bespritzt und erleidet zu Beginn jedes seiner Züge während der nächsten 1W4 Runden 1W6 Punkte Säureschaden. Eine betroffene Kreatur kann einen neuen Rettungswurf als Volle Aktion ablegen, um diesen Schaden

ABYSSALER RUNENSTEIN

Ein *Abyssaler Runenstein* ist ein runder Stein, in den das siebenarmige Siegel des Abyss eingeätzt wurde. Diese Artefakte sind mit den entropischen Energien des Abyss selbst aufgeladen und wurden oftmals von Bakrakhans Magiern eingesetzt, um Dämonen zu beschwören. Die ersten dieser Artefakte wurden vom Runenherrscher Thybidos erschaffen, allerdings stahl Alaznist erst seine diesbezüglichen Geheimnisse und ermordete ihn dann. Diese Geheimnisse hat Alaznist nie weitergegeben (man benötigt die Hilfe eines mächtigen Externaren, in ihrem Fall Yamasoth).

ABYSSALER RUNENSTEIN		**NORMALES ARTEFAKT**
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 20	**GEWICHT** 1 Pfd.
AURA Starke Beschwörungsmagie [Böse und Chaotisch]		

Ein *Abyssaler Runenstein* ermöglicht einem Zauberwirker *Schwacher Bindender Ruf*, *Bindender Ruf* oder *Mächtiger Bindender Ruf* zu wirken, sofern er einen Zauber desselben oder höheren Grades vorbereitet hat und beim Wirken verbraucht. Die gewirkte Version von *Bindender Ruf* funktioniert mit der Zauberstufe des Zauberwirkers, nicht des *Abyssalen Runensteins*. Spontan Zaubernde können den Gegenstand auf diese Weise nicht benutzen.

Sollte ein Chaotisch Böser Externar einen *Abyssalen Runenstein* verspeisen, zerstört dies den *Runenstein*, während der Externar dauerhaft die Schablone für Verbesserte Kreaturen erhält. Sollte der Externar bereits diese Schablone oder HG 21 oder höher besitzen, erlangt er keine Vorteile aus dem Verzehr.

Abyssale Runensteine könnten noch andere Anwendungsmöglichkeiten als Komponenten bei Ritualen und machtvoller Magie besitzen, insbesondere beim Beschleunigen von Krankheiten und Leiden, die mit dem Abyss assoziiert werden. So wird z.B. für die Schaffung einer rasch wirkenden, hochansteckenden Variante der Verwandelnden Plage (siehe Kapitel 3) ein *Abyssaler Runenstein* benötigt.

ZERSTÖRUNG

Ein *Abyssaler Runenstein* wird zerstört, sollte ihn ein Chaotisch Böser Externar verspeisen oder er bei einem der seltenen okkulten Rituale verwendet werden, deren Effekte durch seinen Verbrauch gestärkt werden.

vorzeitig zu beenden. Wird die Säure abgewaschen, verleiht dies einen Bonus von +4 auf diesen Rettungswurf. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Zupackende Hände (AF) Eine Kreatur, die durch einen Geschmolzenen Schwarmschaden erleidet, wird ergriffen und von den Dutzenden zupackenden Händen des Schwarmes ergriffen und erhält den Zustand Verstrickt. Ein solcher Charakter muss einen erfolgreichen Kampfmanöverwurf oder Fertigkeitswurf für Entfesselungskunst gegen SG 15 als Teil seiner Bewegungsaktion ablegen, um sich weiter als 1,50 m von dem Geschmolzenen zu entfernen und aus dem Griff der Hände zu entkommen.

MAGA SZUUL **HG 7**
EP 3.200
TP 79 (siehe Seite 360)

Belohnung: Wenn die SC eine der beiden Prüfungen bestehen und einen *Abyssalen Runenstein* erlangen, belohne sie mit 4.800 EP (ein weiterer *Abyssaler Runenstein* mag im letzten Gewölbe dieses Kapitels hilfreich sein, bringt aber keine weitere Erfahrung). Sollten die SC Maga Szuul läutern können, dann belohne sie mit 6.400 EP anstelle der 3.200 EP für den Sieg im Kampf über ihn, um die größere Schwierigkeit der Tat widerzuspiegeln.

D9. Die Prüfung des Soldaten (HG 10)

Wände, Boden und Decke dieses Raumes sind von Rissen durchzogen und der Boden ist von zerschmetterten Knochen, zerbrochenen Waffen und Rüstungsteilen übersät – Zeugnisse der zahllosen brutalen Kämpfe, die in dieser Kammer ausgetragen wurden. Die Südwand des Raumes besteht aus Eisen und trägt das schwach leuchtende Abbild eines Ranseurs, während nach Norden ein teilweise eingestürzter, trümmerübersäter Korridor hinausführt.

Dieser Raum scheint zwar vor dem Einsturz zu stehen, mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung oder Wissen (Baukunst) gegen SG 15 kann ein SC aber erkennen, dass die augenscheinlichen Schäden nur Schmuckwerk sind, um einen Eindruck vieler Jahre brutaler Gewalt zu vermitteln.

Der Tunnel nach Norden endet nach 18 m an einem leuchtenden Kreis im Boden, welcher ähnlich aussieht und funktioniert wie der Kreis in Bereich **D5**.

In diesem Raum haben die Runenherrscher des Zornes jene ihrer Untertanen geprüft, die in den Armeen Bakrakhans zu Befehlshabern aufsteigen oder als Leibwächter für wichtige Persönlichkeiten dienen sollten. Die Prüfung beginnt, wenn ein Charakter die südliche Wand berührt oder weiter als 6 m in den Nordgang vordringt. Dann erhebt sich an der mit „X“ markierten Stelle im Westgang ein Steinblock aus dem Boden, der sich erst mit Beendigung der Prüfung wieder senkt.

Kreaturen: Wenn die Prüfung des Soldaten beginnt, hallen krächzendes Heulen und das Klacken von Klauen auf Stein aus dem Nordgang. Vier Sündenbruten wurden herbeigezaubert, welche nun blutgierig nach Süden eilen, um die Prüflinge anzugreifen.

Sind alle vier Sündenbruten tot oder 4 Runden verstrichen, erscheint an der eisernen Südwand ein zweiter leuchtender Ranseur und ertönen neue unheimliche Klänge aus dem Norden. Dieses Mal werden zwei Schriezyxe herbeigezaubert. Wie die Sündenbruten vor ihnen stürmen auch diese nach Süden, um die SC anzugreifen.

Sind die beiden Schriezyxe besiegt oder weitere 4 Runden verstrichen, erscheint ein dritter leuchtender Ranseur auf der Südwand und ertönt ein unheimliches Kratzen, gefolgt von einem lauten Hämmern. Diese Geräusche halten 2 Runden lang an, so dass die SC Zeit haben, sich zu sammeln und vorzubereiten. Dann verschwindet die eiserne Wand und enthält eine Beschwörungskammer mit 6 m Seitenlänge; in dieser befindet sich eine einzelne herbeigezauberte Schriezyxkönigin. Sie greift an, sowie die Wand gefallen ist und sie freigesetzt wurde.

Die Prüfung des Soldaten endet, wenn alle Kreaturen besiegt wurden, oder 2 Minuten nach Erscheinen der Schriezyxkönigin; dann verschwinden alle herbeigezauberten Monster. Ein SC besteht, indem er überlebt, nicht indem er alle Gegner besiegt. Nach Ende der Prüfung erklingt Lo-Kaths donnernde Stimme auf Thassilonisch: „Gut gemacht. Tritt hervor, Soldat und erlange deine Belohnung!“ Ein *Abyssaler Runenstein* erscheint in der Mitte des Raumes 1,20 m in der Luft schwebend – der Lohn für das Bestehen der Prüfung. Sollte niemand ihn binnen 1 Minute ergreifen, verschwindet der *Abyssale Runenstein*. Wird der *Runenstein* abgeholt oder verschwindet er, senkt sich der Steinblock im Westtunnel und gibt den Rückweg nach Bereich **D7** frei.

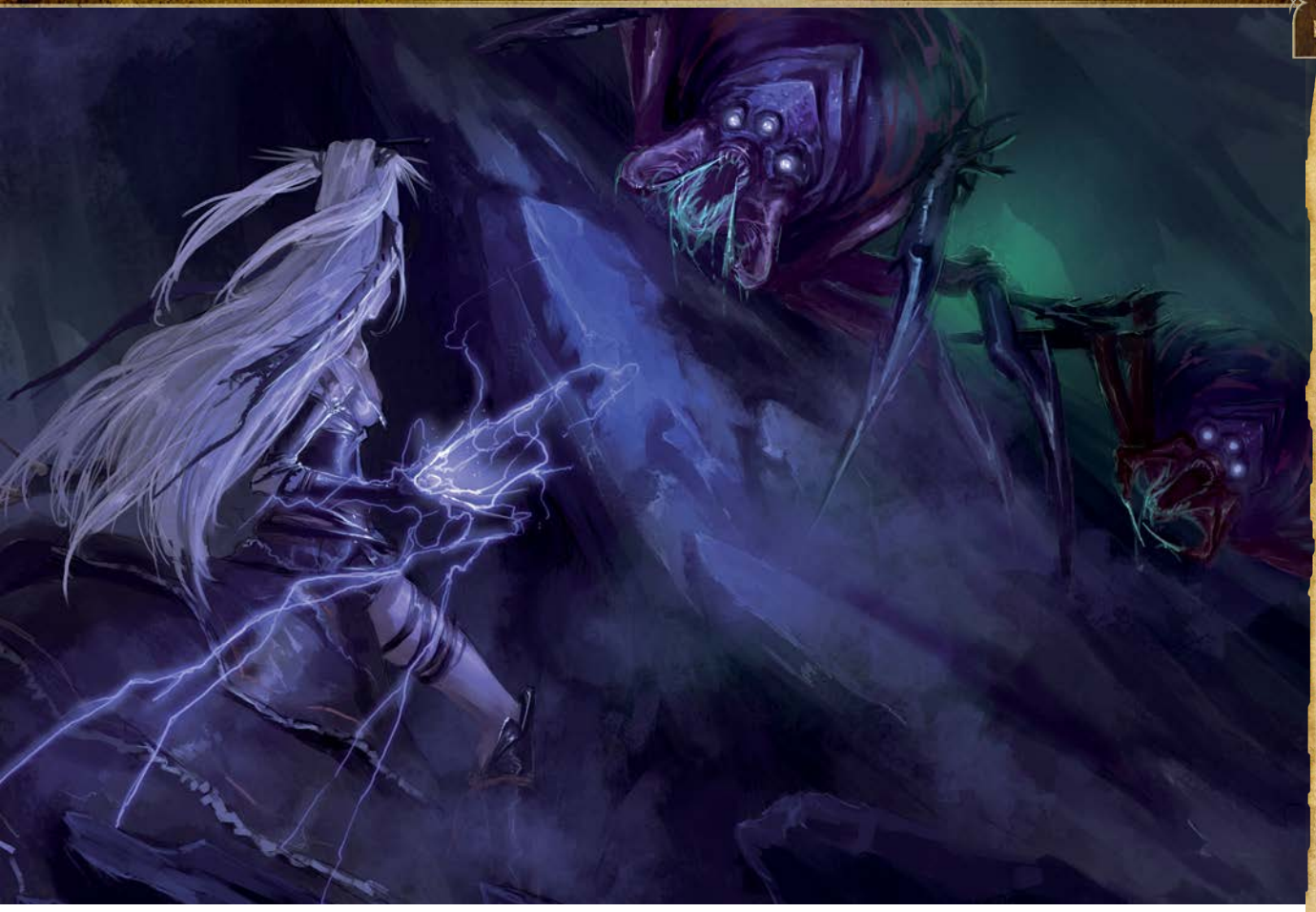
SÜNDENBRUTEN (4) **HG 2**
EP je **600**
TP je 19 (*MHB II*, S. 241)

SCHRIEZYXE (2) **HG 4**
EP je **1.200**
TP je 38 (*MHB IV*, S. 221)

SCHRIEZYXKÖNIGIN **HG 8**
EP 4.800
TP 104 (siehe Seite 464)

E. Thybidos‘ Erniedrigung

Diese Gruft ist eine von vielen auf der 14. Ebene des Hohlberges, die allgemein auch als die Einsamen Grabstätten bekannt ist. Ursprünglich sollten hier jene ehrenvoll bestattet werden, die Alderpasch, dem ersten Runenherrscher des Zornes treu gedient haben. Nach Alderpaschs Fall wurde die Verwendung der Ebene aus Nekropole eingestellt – jedenfalls bis Alaznists Vorgänger, der Runenherrscher Thybidos, einen Abschnitt dieser Grüfte öffnete, um *seine* Vorgängerin, die Runenherrscherin Xiren, einzumauern. Thybidos wurde von seiner Wut dazu getrieben, andere zu erniedrigen, und herrschte etwas länger als einhundert Jahre, ehe Alaznist danach strebte, ihn zu erniedrigen. Erst entfernte sie seine Gliedmaßen, während er noch lebte, dann bestattete sie ihn in demselben abgelegenen Winkel der Einsamen Grabstätten, in denen sich Thybidos auch Xirens entledigt hatte. Runenherrscherin Alaznist verband Thybidos‘ Gefangenschaft mit einer komplexen Befreiungsbedingung ähnlich dem Zauber *Magische Bande*. Dann verstreute sie Edelsteinschlüssel für die Schlösser, die ihn festhielten, und band sein Schicksal an die Überreste



Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

der Runenherrscherin Xiren. Diese Bedingungen sorgen seit Jahrtausenden dafür, dass Thybidos gebunden bleibt.

Seitdem Alaznist das Auge des Zornes und den Hohlberg selbst verlassen hat, weitet Runenherrscher Thybidos seinen Einfluss aus in der Hoffnung, jemanden anzulocken, der ihm bei der Flucht helfen kann. Bisher erwiesen sich seine Bemühungen, die Bewohner des Hohlberges zu beeinflussen und zu manipulieren als frustrierend schwierig, da die Bedingungen seiner Gefangenschaft die Reichweite seines untoten Verstandes einschränken. Die SC könnten seine ersten „Rekruten“ werden, so sie das Portal in Bereich **D7** nutzen. Alternativ könnten sie über eine traditionellere Route in diesen Abschnitt der Grabstätten gelangen, wenn sie den Richtungsanweisungen folgen, die ihnen die Runenherrscherin Sorschen im Traum geschickt hat (siehe **Ereignis 16**). Letzteres verbindet Bereich **E1** mit einem verborgenen Zugang an den unteren Hängen der Steilkluftinsel, den man an einem überwucherten Torbogen mit der Darstellung zweier weinender Drachen erkennt.

Die Wände dieses Komplexes sind glattpoliert und tragen zahllose Inschriften auf Thassilonisch, welche den Runenherrscher Thybidos auf tausende verschiedene Weisen beleidigen und schmähen, so dass sein Geist mit Erniedrigung konfrontiert wird, egal wohin er schaut. Die Kammern werden von schwach leuchtenden Lichtpunkten hoch oben an den Wänden erhellt, außer es ist anders beschrieben; in den Räumen in diesem Komplex herrscht Dämmerlicht (gerade genug, um die Beleidigungen an der nächsten Wand zu lesen).

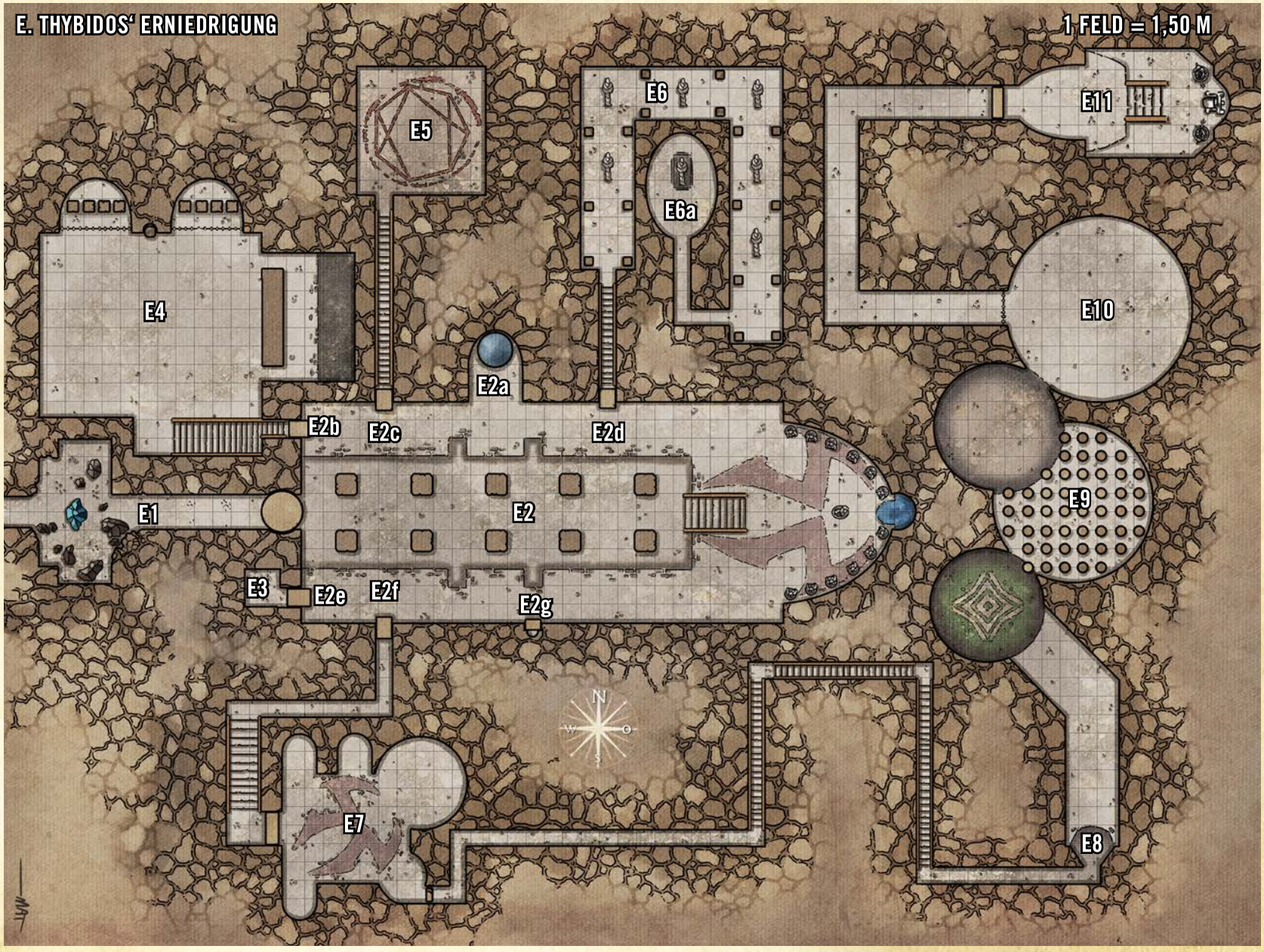
E1. Zugang zu Thybidos‘ Grabstätte

Staubansammlungen und kleine Geröllhaufen übersäen diesen Raum. Ein langer Gang führt nach Westen, während ein zweiter Gang im Osten an einer kreisrunden Säule endet, welche den Zugang zu einem großen Raum versperrt, sieht man von schmalen Lücken zu beiden Seiten ab. In der Mitte des Raumes steht die Statue eines dürren Mannes mit grausamem Gesicht und langem Haar rund um eine kahle Schädeldecke. Er hat die Arme ausgestreckt und steht aufrecht, allerdings ziehen sich über die Statue 2,5 cm breite Lücken, die sie in sechs Komponenten unterteilen – Kopf, Arme, Beine, Torso. Am Fuß der Statue befindet sich eine Plakette mit einem einzelnen Wort.

Auf der Plakette steht auf Thassilonisch der Name „Thybidos“. Die Statue wird von einem schwachen Kraftfeld zusammengehalten (wie eine permanente *Energiewand* mit ZS 20); wird der Effekt entfernt, fällt die Statue auseinander.

Die Säule im Osten ist ein Block aus solidem Granit (Härte 8, 1.800 TP), links und rechts ist jeweils eine Lücke von 2,5 cm. Man kommt in *Gasförmiger Gestalt* oder mit einer ähnlichen Fähigkeit an der Säule vorbei nach Bereich **E2** (oder indem man sie zerstört).

Ein Charakter, der die Prüfung des Zornes bestanden hat und einen *Abyssalen Runenstein* bei sich führt, verspürt eine merkwürdige Präsenz in seinem Geist, ehe er das krächzende telepathische Flüstern von Thybidos‘


E. THYBIDOS' ERNIEDRIGUNG
1 FELD = 1,50 M
E1
E2
E2a
E2b
E2c
E2d
E2e
E2f
E2g
E3
E4
E5
E6
E6a
E7
E8
E9
E10
E11
N
W
O
S

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

eingekerkertem Geist vernimmt: „Sprich meinen Namen und tritt ein…“ Spricht ein Charakter den Namen „Thybidos“ in diesem Raum laut aus, fährt die Steinsäule dauerhaft in den Boden. Alternativ kann ein SC einen Fertigkeitswurf für Magischen Gegenstand benutzen gegen SG 25 ausführen, um die Säule blind zu aktivieren.

E2. Der Tempel des Zornes (HG 9)

Der Marmorboden dieser großen Kammer trägt ein beeindruckendes Muster aus Jade und goldenem Glas. Die Deckenhöhe beträgt 18 m über dem von Säulen getragenen Teil des Raumes. An drei Seiten verläuft in 6 m Höhe ein Balkon. Am Ostende des Saales führt eine breite Treppe zum Balkon hinauf.

Dieser ganze Bereich ist ein Tempel des Zornes, ein Ort der Verehrung jener Macht, welche die Erschaffer des Komplexes als die reinste und mächtigste Form der Magie erachteten. Wenn die SC die Treppe hochsteigen, um in den Ostteil des Raumes zu sehen, lies das Folgende vor oder nutze eigene Worte:

Die Stufen führen in einen Tempel mit Kuppeldecke. Der Marmorboden trägt die Rune des Zornes. Entlang der rundlaufenden Wände stehen zwölf Elfenbeinstatuen derselben zornigen, einen Ranseur schwingenden Frau und flankieren ein Wasserbecken. Dazu kommt eine dreizehnte Statue aus grauem Stein – diese stellt einen Mann auf den Knien dar, der gerade halb so groß ist wie die Frau. Fresken mit Szenen unbeschreiblicher Gewalt schmücken Wände und Decken und unterstreichen, dass dieser Ort dem Konzept des Zornes geweiht ist. Weiter im Westen scheinen sechs Steinblöcke in Vertiefungen in den Wänden gesetzt worden zu sein. In der Nordwand befindet sich eine breite Nische.

Die Statuen stellen den knienden Runenherrscher Thybidos kurz vor seinem Tod durch die Hand der Runenherrscherin Alaznist dar.

In die Wände dieses Raumes sind sechs Steinblöcke (Bereiche **E2b**–**E2g**) eingelassen. Wie im Falle des Blocks zwischen den Bereichen **E1** und **E2** genügt es, in Bereich **E2** das einem Steinblock zugeordnete Befehlswort auszusprechen, um den fraglichen Stein im Boden versinken zu lassen (alternativ kann man einen Stein auch mit einem Fertigkeitswurf für Magischen Gegenstand benutzen gegen SG 25 aktivieren und herunterfahren lassen). Eine einmal geöffnete Steintür bleibt offen. Achte auf die Worte der Charaktere und lass die Steintüren entsprechend reagieren: „Geliebt“ (Bereich **E2b**), „Bestie“ (Bereich **E2c**), „Treu“ (Bereich **E2d**), „Xiren“ (Bereich **E2e**) und „Verraten“ (Bereich **E2g**).

Der Block in Bereich **E2f** nutzt einen anderen Öffnungsmechanismus – siehe die Beschreibung dieses Bereiches für Einzelheiten.

In der nördlichen Nische befindet sich ein siebter, größerer Steinblock – siehe Bereich **E2a** für Einzelheiten.

E2b: Dieser polierte Steinblock ist mit Gravuren von Blumen geschmückt. Der Block fährt in den Boden, sollte das Wort „Geliebt“ in einer beliebigen Sprache gesprochen werden.

E2c: Dieser polierte Steinblock ist mit Gravuren von Totenschädeln geschmückt. Der Block fährt in den Boden, sollte das Wort „Bestie“ laut in einer beliebigen Sprache ausgesprochen werden.

E2d: Dieser polierte Steinblock ist mit Gravuren von Waffen geschmückt. Er fährt in den Boden, sollte jemand laut das Wort „Treu“ in einer beliebigen Sprache aussprechen.

E2e: Die polierte Oberfläche dieses grauen, von schwarzen und weißen Flecken durchzogenen Marmorblocks trägt eine große verunstaltende Narbe – jemand hat ein Stück dort herausgemeißelt, wo die anderen Abbildungen tragen. Der Steinblock senkt sich, sollte der Name „Xiren“ ausgesprochen werden. Die SC werden diese Phrase wohl nicht erraten, könnten aber nach der Unterhaltung mit Thybidos in Bereich **E11** erkennen, dass der Name der Runenherrscherin der Schlüssel ist.

E2f: Dieser Block aus dunkelblauem Marmor mit grauen und weißen Einschüssen ist mit dem Bild einer sechsköpfigen Schlange geschmückt, wobei alle sechs Köpfe abgeschlagen wurden. Die Schlange windet sich in einem Diamantmuster um vier runde Vertiefungen mit einem gesichtsähnlichen Muster.

Es genügt nicht, den Namen des Runenherrschers Thybidos auszusprechen, um diese Tür zu öffnen, stattdessen müssen vier, in der Gruft versteckte Edelsteine in die Vertiefungen gesteckt werden (ein Blutstein aus Bereich **E2g**, ein Peridot aus Bereich **E6**, ein Karneol aus Bereich **E5** und ein Jaspis aus Bereich **E4**). Die Reihenfolge ist dabei egal. Im Anschluss leuchtet das Bild der Schlange leicht grünlich auf. Wird nun der Name „Thybidos“ ausgesprochen, versinkt die Steintür im Boden (und nimmt die vier Edelsteine mit).

E2g: Dieser polierte Steinklotz ist mit Gravuren sich windender Würmer geschmückt. Der Block senkt sich, sollte jemand das Wort „Verraten“ laut in einer beliebigen Sprache aussprechen.

Kreaturen: Im Gegensatz zu den anderen liegen hinter dem Steinblock bei Bereich **E2g** keine Kammern, sondern nur eine kleine Nische. In dieser wurde vor vielen Jahrtausenden einer von Thybidos‘ Lehrlingen namens Zerrund eingesperrt. Dieser hatte Alaznist mit Informationen versorgt, wie sie Thybidos stürzen konnte, und närrischerweise ihren Versprechungen geglaubt, ihn gut zu belohnen. Nachdem aber Alaznist Zerrunds Meister zerstört hatte, hatte sie für ihn eine gänzlich andere Belohnung im Sinn: Sie zwang ihn zuzusehen, wie sie sein Zauberbuch verbrannte und seinen arkanen Fokus vernichtete, dann kerkerte sie ihn bei lebendigem Leib in einer winzigen Steingruft zusammen mit Stücken des von Maden durchsetzten Fleisches seines einstigen Meisters ein. Zerrund starb nicht in seinem Gefängnis, sondern verwandelte sich in einen Wandelnden Wurm, welcher sich immer noch an seine alten Knochen klammert (sein Skelett beeinflusst seine Spielwerte nicht, während eines Kampfes zerfallen die Knochen nach und nach, bis nur noch ein grob humanoider Körper aus Würmern übrig ist).

Heute ist Zerrund nur noch ein Schatten seines einstigen Selbst und kaum mehr als ein Gruftwächter. Dank des Talents Zaubermeisterschaft kann er immer noch die wenigen Zauber wirken, an die er sich erinnert (metamagisch verbesserte Versionen eingeschlossen), doch ohne seinen arkanen Fokus funktionieren seine Zauber nicht zwangsweise, wie er es hofft. Sollte Zerrund seine erste Begegnung mit den SC überleben, könnte er seinen Verstand irgendwann genug zurückerlangen, um sich zu erholen, doch gegenwärtig will er nur den aufgestauten Zorn von Jahrtausenden an seinen Befreiern auslassen.

ZERRUND **HG 9**

EP 6.400

Menschlicher Wandelnder Wurm-Magier (Thaumaturg) 8 (*MHB II*, S. 281)

CB Mittelgroßes Ungeziefer

INI +5; **Sinne** Blindsicht 9 m, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 17, auf dem Falschen Fuß 12 (+5 GE, +2 Verständnis)

TP 78 (8W6+48); Schnelle Heilung 10

REF +7, **WIL** +8, **ZÄH** +7

Immunitäten Gift, In-die-Zange-nehmen, Krankheit, Kritische Treffer, Lähmung, Schlaf; **SR** 15/—; **Verteidigungsfähigkeiten** wie Wandelnder Wurm

Schwäche Überwältigender Zorn

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Hieb +5 (1W4+1 plus Ergreifen)

Besondere Angriffe Ergreifen (Groß), Starke Zauber (+4 auf Schaden), Zäher Ringkämpfer, Zuckende Umarmung

Zauberähnliche Fähigkeiten der Arkanen Schule (ZS 8; Konzentration +12)

Beliebig oft — Elementarwand (8 Runden/Tag)

7/Tag — Energiegeschoss (1W4+4)

Vorbereitete Magierzauber (ZS 8; Konzentration +12)

4. — *Eissturm* (2x), verstärkter *Sengender Strahl* (3x)

3. — *Blitz* (3x, SG 17), *Fliegen*, verstärktes *Magisches Geschoss* (2x)

2. — in der Reichweite erhöhtes *Magisches Geschoss* (3x), in der Reichweite erhöhtes *Person bezaubern* (SG 15), *Sengender Strahl* (2x)

1. — *Magisches Geschoss* (4x), *Person bezaubern* (SG 15), *Schockgriff* (2x)

0. (beliebig oft) — *Botschaft*, *Kältestrahl*, *Licht*, *Magie entdecken*

Thassilonische Spezialisierung Hervorrufungsmagie; **Verbotene Schulen** Bannmagie, Beschwörungsmagie

TAKTIK

Im Kampf Ohne seinen Arkanen Fokus muss Zerrund beim Wirken eines Zaubers einen Konzentrationswurf gegen SG 20 + Zaubergrad ablegen; scheitert der Wurf, verliert er den Zauber. In diesem Fall zwingt ihn seine Wut, in der nächsten Runde einen Gegner mit einem Hiebangriff zu attackieren, statt einen Zauber zu wirken. Von diesem wichtigen Nachteil abgesehen, versucht er in der ersten Kampfrunde auf sich *Fliegen* zu wirken und dann möglichst großen Abstand zu den SC zu halten, während er sein Arsenal an Kampfzaubern zum Einsatz bringt.

Moral Zerrund kämpft bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 12, **GE** 20, **KO** 20, **IN** 18, **WE** 14, **CH** 10

GAB +4; **KMB** +5 (Ringkampf +13); **KMV** 26

Talente Materialkomponentenlos zaubern, Schriftrolle anfertigen, Unverwüstlich, Wundersamen Gegenstand herstellen, Zauber verstärken, Zaubermeisterschaft (2x; *Blitz*, *Eissturm*, *Fliegen*, *Magisches Geschoss*, *Person bezaubern*, *Schockgriff* und *Sengender Strahl*), Zauberreichweite erhöhen

Fertigkeiten Fliegen +16, Handwerk (Alchemie) +15, Handwerk (Belagerungswaffen) +13, Wahrnehmung +10, Wissen (Arkanes) +15, Wissen (Die Ebenen) +15, Zauberkunde +15

Sprachen Abyssisch, Azlanti, Elfisch, Riesisch, Thassilonisch, Varisisch

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Überwältigender Zorn (AF) Zerrund leidet unter überwältigender Wut, welche sein Urteilsvermögen stark trübt. Ihm fehlen die für Wandelnde Würmer üblichen Fähigkeit Gestalt verlieren und die Volksboni auf Fertigkeiten. Der Umstand, dass er keine Ausrüstung besitzt und seinen Arkanen Fokus verloren hat, reduziert seinen HG um 1.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Schätze: Das Becken am östlichsten Ende von Bereich **E2** ist ein magischer Quell des reinen Zornes, dessen Wasser von Alaznists Runenbrunnen hoch oben im Gipfel des Hohlberges beeinflusst wird. Ein Charakter, der von dem Wasser trinkt, erhält die Fähigkeit *Blitz*, *Energiefaust*[ABR], *Feuerball* oder *Störende Kakophonie*[ABR] als Zauberähnliche Fähigkeit mit einer effektiven Zauberstufe gleich der Anzahl seiner Trefferwürfel zu wirken (maximal ZS 10). Egal welcher Zauber gewählt wird, kann der Charakter ihn nur ein Mal wirken. Ebenso kann er nur ein Mal von diesem zornerfüllten Wasser profitieren.

In Zerrunds Gruft (Bereich **E2g**) liegen einige Knochen verteilt – dies sind Thybidos' Knochen, an welchen einst sein madenbefallenes Fleisch gehangen hat. Eine Skeletthand umklammert noch immer einen runden Blutstein (Wert 1.000 GM); dieser zählt zu den Schlüsseln, welche die Steintür zu Thybidos' Gruft (**E2f**) öffnen.

Belohnung: Belohne die SC mit 3.200 EP, wenn sie die Steintür bei Bereich **E2f** öffnen und tiefer in das Gewölbe gen Bereich **E7** vorstoßen.

E2a. Epitaph

Ein 3 m breiter Obelisk aus blaugrauem Stein steht in dieser Nische. In die Front ist das Abbild einer sechsköpfigen und sechsfach geköpften Schlange eingraviert. Unter dem Bild befindet sich eine kurze Inschrift, deren Runen in sanftem blauem Licht flackern und pulsieren.

Dieser Obelisk dient als Thybidos' Grabstein und ist mit einer Version seines persönlichen Siegels geschmückt – einer sechsköpfigen Hydra (die Enthauptung repräsentiert Alaznists Verstümmelung ihres Vorgängers, ehe sie ihn getötet und seinen Geist eingekerkert hat). Die Phrase unter dem Wappen ist auf Thassilonisch und Teil der Befreiungsbedingungen, die Alaznist bei ihrem Einkerkerungsritual aufnehmen musste. Beachte: Sollte ein SC die Phrase laut vorlesen, werden sich Steintüren anderswo im Raum öffnen – und zwar die gefährlicheren zuerst. Die Schlüsselworte sind fett abgedruckt: „In diesen Mauern liegt ein gescheiterter Herrscher, **verraten** von einem Schüler, doch nun nur noch eine gebrochene **Bestie**, nur den eigenen Fehlern **treu** und **geliebt** von niemandem, der seinen Sturz überlebt hat."

Sollte ein SC diese Worte laut vorlesen, lass jeden SC seine Initiative würfeln. Jeder SC, dessen Ergebnis das des lesenden SC übertrifft, kann einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 15 (modifiziert um die entsprechende Entfernung) ablegen, um zu hören, wie die Steinblöcke mahlend im Boden versinken. Ein SC, der einen Block herabfahren hört, kann dem Vorlesenden eine Warnung zurufen und ihn so vielleicht vom Weiterlesen abhalten.

E3. Xirens Gruft

Der 3 m x 3 m-Raum ist leer bis auf einen Haufen aus Knochenfragmenten und Staub, als hätte jemand alles zusammengefegt. Nur ein kieferloser Totenschädel auf dem morbiden Abfallhaufen legt nahe, dass diese Überreste einst einer Person gehört haben. Weder kunstvolle Fresken, noch Dekorationen oder Grabbeigaben verzieren die Wände, um aufzuzeigen, dass die Person zu Lebzeiten in irgendeiner Form von Bedeutung gewesen ist.

Die Überreste hier gehören der Runenherrscherin Xiren, welche als dritter Runenherrscher des Zornes geherrscht hat. Misstrauische Spieler könnten die Überreste für eine gefährliche Kreatur wie z.B. einen Halb-Leichnam halten, allerdings hat Xirens Seele schon lange auf dem Beinacker ihr Urteil erhalten und ist ins Große Jenseits weitergezogen. Daher verweilt auch keine übernatürliche, zornerfüllte Gefahr in dieser Gruft.

Falls Thybidos die SC nach Bereich **E11** geschickt haben sollte, um Xirens Überreste einzusammeln, genügt der Rest ihres Schädels (es schadet aber nicht, auch den Staub und die Knochensplitter einzusammeln).

E4. Thybidos' Lieben (HG 8)

Am Fuß einer breiten Treppe liegt eine große, elegante Kammer, deren Wände mit rosa Marmor überzogen sind. Auf dem Marmorboden erkennt man Symbole mit sechsköpfigen Schlangen, auch wenn sie fleckig und abgenutzt wirken. In der Nordwand gibt es zwei halbkreisförmige, von dicken Eisenstangen abgeschlossene Alkoven mit jeweils vier kleinen Steinpodesten, die jeweils mit einem großen, roten Edelstein geschmückt sind und eine angelaufene, goldene Urne tragen. Zwischen den beiden Nischen steht ein weiteres Marmorpodest, in welches eine große, rosige Kristallkugel eingelassen ist. Durchgänge im Osten führen in einen großen Nebenraum mit einer klaffenden, drei Meter breiten Grube.

Die Eisenstangen vor den Nischen stehen 7,5 cm voneinander entfernt und müssen wohl zerstört werden, um in die Nischen zu gelangen (Härte 20, 120 TP). Die rosige Kristallkugel zwischen den Nischen weist lange und tiefe Risse auf – früher konnten mit ihr die Gitter der Nischen gesenkt und gehoben werden. Die Urnen in den Alkoven waren für die eingeäscherten Überreste von Thybidos Gattin und Kindern gedacht, allerdings sind alle acht leer – Alaznist hat ohne jeden Pomp die Leichen seiner ermordeten Verwandten in die Grube geworfen und getreten, während Thybidos zusehen musste.

Kreaturen: Das Loch im Ostteil dieses Raumes ist 9 m tief. Sein Boden ist von den Knochenresten von Thybidos' Gattin und seinen Kindern übersät. Drei der Ermordeten (Thybidos' Frau, sein ältester Sohn und seine älteste Tochter) erhoben sich als Todesalben, kurz nachdem Thybidos in der Gruft versiegelt worden war. Sollte jemand ihre Überreste stören oder versuchen, einen der Edelsteine aus den nördlichen Bestattungsnischen zu entfernen, steigen die Todesalben aus der Grube hinauf und greifen die Verantwortlichen sofort an. Die Todesalben verfolgen niemanden über die Schwelle dieser Kammer.

TODESALBEN (3) **HG 5**
EP je **1.600**
TP je 47 (*MHB*, S. 263)

Schätze: Bei näherer Inspektion erweisen sich die Urnen als aus relativ wertlosem Messing bestehend. Die acht Edelsteine können leicht herausgelöst werden, kann man durch die Stangen greifen oder die Barriere umgehen. Sieben der Edelsteine sind makelbehaftete Quarzkristalle (Wert je 50 GM). Der Edelstein ganz im Osten ist dagegen ist ein Roter Jaspis (Wert 1.000 GM), einer der Schlüssel, die nötig sind für die Steintür bei Bereich **E2f**.

E5. Monsterfalle (HG 7)

In den Boden dieser leeren Steinkammer ist ein verzerrtes Oval aus fremdartigen Siegeln rund um ein Heptagon eingelassen. In der Mitte des Heptagons liegt ein ovaler, strahlend oranger Edelstein.

Kreaturen: Thybidos mochte Schlangen und andere schlangenartige Kreaturen und er setzte sie häufig als Wächter und Diener ein. Alaznist nutzte eine seiner letzten Erwerbungen, um sie in diesem Raum als ewigen Wächter zu platzieren – einen Infernalischen Todeswurm, der nun einen der Edelsteinschlüssel behütet. Das Monster verweilt in Stasis, bis jemand in den magischen Kreis auf dem Boden tritt – in diesem Moment taucht der Todeswurm unvermittelt auf und greift an; er erhält einen Situationsbonus von +4 auf seinen Initiativewurf. Sollte der Kreis betreten oder verlassen werden, ohne ihn körperlich zu überschreiten, z.B. mittels eines Teleportationseffektes oder indem man sich unter ihm bewegt (z.B. mittels *Durch Erde gleiten*), löst dies nicht das Erscheinen des Infernalischen Todeswurmes aus.

INFERNALISCHER TODESWURM HG 7
EP 3.200
TP 68 (*MHB II*, S. 256, 292)

Schätze: Der Edelstein in der Mitte des Raumes ist ein Karneol (Wert 1.000 GM) und zählt zu den Schlüsseln, die nötig sind, um die Steintür zu Bereich **E2f** zu öffnen.

E6. Gruft der Getreuen (HG 9)

Der Boden dieser langen Kammer ist mit einem abstrakten Fresko aus Orange-, Gelb- und hellen Brauntönen geschmückt. Dies verleiht dem Raum ein Aussehen, als wäre er aus einem farbenfrohen Erzlager herausgegraben worden. Gleichmäßig über die Halle verteilt stehen elegante Sarkophage, in deren Oberflächen die Abbilder von Männern und Frauen in Roben graviert sind, welche Bastardschwerter tragen – Knauf auf Brusthöhe, die Spitze gen Boden gerichtet.

Diese Sarkophage enthalten die Überreste der Fidaelem, einer besonderen Kaste von Leibwächtern, die für ihre Treue zu Thybidos berühmt waren. Als Lohn für diese Treue bestattete Alaznist sie lebendig in diesen Steinsärgen. Jeder Sarkophag wurde mittels *Stein formen* versiegelt, kann aber relativ leicht aufgebrochen werden (Härte 8, 30 TP, Gegenstand zerschmettern SG 18). Sie enthalten nur uralte Skelette in uralten Roben, die rostige Bastardschwerter immer noch umklammern – Knochen und Roben zerfallen bei Berührung zu Staub.

Die Kommandantin von Thybidos' Leibwache, Vola Adurusk, ruht im mittleren Sarkophag (Bereich **E6a**). Im Gegensatz zu den anderen Sarkophagen steht der ihre offen und kann man ihre vertrockneten Überreste betrachten. Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 erkennt ein SC, dass in ihrem teilweise offenstehenden Mund ein grüner Edelstein (ein Peridot) steckt.

Kreaturen: Alle hier Bestatteten sind Untote, allerdings erwachen sie nicht sofort zu ihrem unnatürlichen Leben, wenn die SC den Raum betreten. Sollten die SC dies wünschen, können sie sogar die Überreste der sechs Fidaelem im äußeren Saal zertrümmern, ohne dass sie sich zuvor beleben.

Vola Adurusk ist nicht so passiv – sie liegt wach, aber bewegungslos in ihrem Sarkophag. Seit Jahrtausenden wartet sie geduldig und vertrauensvoll auf jemanden, der ihren Meister ins Leben zurückholt. Wenn sie die SC bemerkt, kontaktiert sie sie telepathisch, ohne sich zu bewegen, und fragt: „Seid ihr hier, um meinen Herrn aus seinen Ketten zu befreien?" Ihr genügt jede Art von positiver Antwort, dass die SC Thybidos befreien wollen (sollten die SC nicht wirklich vorhaben, Thybidos zu befreien, müssen sie zudem einen konkurrierenden Fertigkeitswurf für Bluffen gegen Volas Wurf für Motiv erkennen ablegen). Vola ist auch mit einer Antwort zufrieden, dass die SC z.B. Thybidos' Hilfe suchen, um Runenherrscherin Alaznist zu besiegen. In diesem Fall öffnet sie einfach ihren Mund und lässt die SC den dort befindlichen Peridot herausholen. Dann sagt sie: „Nehmt diesen Edelstein. Er ist einer der vier Schlüssel zu seiner Freiheit. Sprecht den Namen des Meisters vor dem Zugang zu seiner Erniedrigung und lasst mir meinen Frieden."

Jede andere Antwort oder jeder Versuch, ihre Überreste zu berühren, ehe sie freiwillig die Kiefer öffnet, lässt sie zornig hochfahren und telepathisch brüllen: „Ihr seid Narren, doch im Tod sollt ihr treue Fidaelem werden!" Sie greift sofort an. Zugleich erwachen die Gruftschrecken im äußeren Saal (sofern die SC die Überreste in den Sarkophagen nicht zertrümmert haben) und beginnen, von innen gegen ihre Sarkophage zu hämmern; sie legen jede Runde einen Stärkewurf gegen SG 18 ab, um die Deckel zu zertrümmern und Vola zu Hilfe zu eilen.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

VOLA ADURUSK **HG 4**

EP 1.200
Grabschrecken (*MHB* 276)
RB Mittelgroßer Untoter
INI +7; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG
RK 19, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 16 (+3 GE, +6 Natürlich)
TP 38 (4W8+20)
REF +4, **WIL** +7, **ZÄH** +5
Immunitäten wie Untote
Schwäche Empfindlichkeit gegen Auferstehung

ANGRIFF
Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Bastardschwert [Meisterarbeit] +7 (1W10+3/19–20 plus Lebenskraftentzug), Hieb +1 (1W4+1 plus Lebenskraftentzug)
Besondere Angriffe Brut erzeugen, Lebenskraftentzug (1 Stufe, SG 16)

TAKTIK
Im Kampf Vola teilt ihre Angriffe auf mehrere Gegner auf in der Hoffnung, möglichst viele mit ihrer Fähigkeit Lebenskraftentzug zu schwächen.
Moral Vola kämpft bis zur Vernichtung.

SPIELWERTE
ST 16, **GE** 16, **KO** —, **IN** 15, **WE** 17, **CH** 19
GAB +3; **KMB** +6; **KMV** 19
Talente Abhärtung, Umgang mit Exotischer Waffe (Bastardschwert), Verbesserte Initiative
Fertigkeiten Einschüchtern +11, Heimlichkeit +18, Klettern +10, Motiv erkennen +10, Wahrnehmung +10, Wissen (Religion) +9
Sprachen Abyssisch, Thassilonisch; Telepathie 30 m
Ausrüstung Bastardschwert [Meisterarbeit], Peridot (Wert 1.000 GM; dies ist einer der Schlüssel für Bereich **E2f**)

GRUFTSCHRECKEN (BIS ZU 6) **HG 3**

EP je **800**
TP je 26 (*MHB*, S. 142)

Belohnung: Sollten die SC gewaltfrei an den Peridot in Volas Mund gelangen, so belohne sie mit 6.000 EP, als hätten sie sie und alle sechs Gruftschrecken im Kampf besiegt.

E7. Vermächtnis des Zornes (HG 8)

Die Eisentür (Härte 10, 120 TP, Gegenstand zerschmettern SG 30) vor dieser Kammer trägt die Rune des Zornes. In ihrer Mitte befindet sich eine Klinke. Um diese Klinge 360° gegen den Uhrzeigersinn zu drehen, ist ein Stärkewurf gegen SG 15 erforderlich; bei Erfolg versinkt die Tür für 24 Stunden im Boden. Auf der anderen Seite der Tür befindet sich ein entsprechender Griff.

Eine gewaltige Rune des Zornes schmückt den Boden dieses Raumes. In die fünf Nischen, welche unregelmäßig über den Raum verteilt sind, wurden hochwertige Porträts herrschaftlicher Gestalten gemalt. Die Deckenhöhe beträgt 7,50 m, die Decke ist mit dem Fresko eines zornigen Himmels geschmückt, der bereit scheint, Regen und Sturm zu entfesseln.

Die Gemälde sind lebensechte Darstellungen der fünf Runenherrscher des Zornes, der jeweilige Name steht auf Thassilonisch darunter in die Wand gemeißelt. Die Farben sind nach all der Zeit dank konservierender Magie immer noch kräftig. Die ersten vier Gemälde zeigen den Niedergang des jeweiligen Runenherrschers und symbolisieren den Verlust ihrer Herrschaft, während das letzte Alaznist im vollen Glanz als Herrscherin eines Weltreiches zeigt. Die kursiv geschriebenen Informationen sind dem Spielleiter allein vorbehalten!

Alderpasch: Der erste Runenherrscher des Zornes wird als alter Mann mit finsterem Gesicht dargestellt, der in einem endlosen Labyrinth unter dem wachsamen Blick einer dämonischen Gestalt gefangen ist (ein SC erkennt mit einem Fertigkeitswurf für Wissen [Religion] gegen SG 20 den Dämonenherrscher Baphomet). *(Alderpasch versagte beim Versuch, Sorschen Baphomet zu opfern; nun ist er selbst im Reich des Dämonenherrschers gefangen.)*

Angothane: Der zweite Runenherrscher des Zornes ist ein gutaussehender Mann mit hüftlangem Haar und heterochromatischen Augen (eines weiß, eines schwarz). Er kniet und hält sich den Kopf, während ihm Blut aus den Augen und dem aufgerissenen Mund strömt. Über ihm erhebt sich der Runenherrscher Xanderghul, aus dessen Fingern mystische Energiestrahlen sich in Angothanes Seele bohren. *(Angothane war einer von drei Runenherrschern, welche Xanderghul während eines blutigen Schismas tötete, das beinahe Thassilon auseinandergerissen hätte und dafür sorgte, dass die Runenherrscher fortan auf ewig untereinander verfeindet waren.)*

Xiren: Der dritte Runenherrscher des Zornes ist eine schlanke Frau mit heimgesucht wirkendem Blick und gekleidet in ein fließendes Gewand. Sie stolpert rückwärts, während sie versucht, den Blutstrom aus einer in ihrer Kehle klaffenden Wunde mit den Händen aufzuhalten; die Wunde wurde offenbar von einer gebogenen Klinge aus glitzernder magischer Energie geschnitten, welche ein bösartig wirkender Mann lenkt – der Runenherrscher Thybidos. *(Xiren wurde von Thybidos gemeuchelt, nachdem er für sich entschieden hatte, dass er der Herrscher Bakrakhans sein sollte.)*

Thybidos: Der vierte Runenherrscher des Zornes ist ein Mann mit starker Glatzenbildung, dessen dünnes Resthaar ihm bis auf die Schultern fällt. Sein Raubvogelgesicht ist schmerzverzerrt, während peitschenartige Flammenzungen durch seine Schultern, die Hüften und den Nacken schneiden und seinen Leib in sechs Teile zerschneiden. Die Flammenzungen erstrecken sich von diesem Gemälde über die Wand dazwischen zur ausgestreckten Hand der Runenherrscherin Alaznist auf dem Porträt in der nächsten Nische.

Dieses Gemälde ist zudem eine Geheimtür (Wahrnehmung, SG 20). *(Thybidos wurde seinerseits von Alaznist ermordet und in eben dieser Gruft eingekerkert.)*

Alaznist: Die letzte Runenherrscherin des Zornes wird in vollem Glanz präsentiert. Sie steht auf der Zornspann vor dem Hohlberg, während unter ihr Legionen von Dämonen, Sündenbruten und Soldaten um ihren Segen flehen. Eine Hand ist ausgestreckt, aus ihren Fingern winden sich Flammenzungen zum Nachbargemälde ihres Vorgängers, Thybidos, und scheinen es in Stücke zu schneiden.

Kreaturen: Das Gemälde der Runenherrscherin Xiren, welche ihr Nachfolger Thybidos erst wochenlang in einer Zelle hungern ließ, ehe er sie in einem Schauprozess zum Tode verurteilte und dann enthauptete, ist in Wahrheit ein trickreiches Konstrukt – eine Variante einer Cephalophore, welche statt Statuengestalt das Aussehen eines Gemäldes annehmen kann.

Sobald ein SC den Geheimgang hinter Thybidos' Gemälde betreten will (oder sobald Xirens „Gemälde" Schaden erleidet), tritt die Cephalophore aus dem Rahmen und greift sofort an. Sie kämpft bis zur Vernichtung.

BILDNIS DER XIREN **HG 8**

EP 4.800

Cephalophorenvariante (*MHB IV*, S. 27)

TP 96

BILDNIS DER XIREN

E8. Der Glitzernde Aufstieg (HG 8)

Ein langer, gewundener Tunnel, der gut zur Hälfte aus steilen Treppen besteht, führt tiefer und tiefer in den Hohlberg. Schließlich endet er an einem offenen Schacht, der in einen 4,50 m breiten und satte 9 m hohen Gang führt.

Dieser Schacht weist keine traditionellen Aufstiegsmethoden auf – keine Treppe, keine Leiter und auch keine Seile. Die Wände des Schachtes sind aber mit rauen Kegeln aus rotem, gelbem und grünem Glas überzogen, welche von kletternden Kreaturen als Hand- und Fußgriffe genutzt werden könnten.

Falle: Die Glaskegel besitzen eine grobe Oberflächentextur, was sie zu perfekten Kletterhilfen macht. Man kann den Schacht so mit Fertigkeitswürfen für Klettern gegen SG 10 hinaufklettern. Allerdings ist der Schacht an sich zugleich eine komplexe magische Falle. Der einzige sichere Weg hinauf besteht in der Nutzung von ausschließlich roten Kegeln (die gelben und grünen sind nicht so platziert, dass man allein mit ihrer Hilfe hinaufkäme; ein SC, der sich die Zeit nimmt und nach Mustern Ausschau hält, kann dies mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25 erkennen).

Klettert jemand im Schacht herum und nutzt dabei nicht ausschließlich die roten Handgriffe, wird die Falle ausgelöst, sobald der Kletternde oben ankommt. Sollte jemand im Schacht klettern, ohne die Kegel überhaupt zu berühren (Klettern, SG 30, oder SG 5 mit einem Seil), löst auch dies die Falle aus, sowie er oben ankommt.

Die Falle wird nicht ausgelöst, sollte jemand nur im Schacht hinab statt hinaufklettern. Ebenso wenig wird sie durch andere Methoden des Reisens wie Fliegen, Teleportation o.ä. ausgelöst.

DER GLITZERNDE AUFSTIEG **HG 8**

EP 4.800

Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 25; **Mechanismus ausschalten** SG 30

EFFEKT

Auslöser Ort; **Rücksetzer** Automatisch; **Umgehen** Beim Klettern nur die roten gläsernen Handgriffe nutzen

Effekt Sobald ein Kletternder das obere Ende des Schachtes erreicht, verwandeln sich die Glaskegel in horizontal ausgerichtete, messerscharfe Klingen aus magisch gehärtetem Glas, die soweit ausfahren, dass sie bis in die Schachtmitte reichen. Diese Klingen wirbeln sodann an der Schachtinnenwand herum und fügen jeder Kreatur im Schacht und ggf. im Schacht hängenden Seilen jeweils 6W6 Punkte Hiebschaden zu (REF, SG 20, halbiert). An Seilen hängende Kreaturen könnten zusätzlich Fallschaden erleiden. Die Glasklingen wirbeln 1 Runde lang, dann verwandeln sich wieder in Kegel, während sich die Falle zurücksetzt.

E9. Der Säulenwald (HG 8)

Der Gang endet abrupt an einem Abgrund. 6 m tiefer liegt ein runder Raum, welcher mit einem Fresko in kräftigen Grüntönen geschmückt ist. Die nordöstliche Seite der Grube öffnet sich in eine zweite Kammer, die mit dem südlichen Gang auf demselben Bodenniveau liegt. Dieser zweite Raum ist voller Säulen, die 1,50 m voneinander entfernt stehen. Eine dieser Säulen steht am Rand der Grube und reicht bis ganz zu ihrem Boden hinab. Jenseits des säulengefüllten Raumes scheint sich eine zweite runde Grube zu befinden.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Die grüne Malerei auf dem Boden der Grube ist lacküberzogen, so dass sie im Schein einer Lichtquelle wirkt, als bestünde sie aus echter Jade. Die einst fugenlos gesetzten Mauersteine der Schachtwände beider Gruben weisen Absplitterungen und Verwitterungen auf, so dass Hand- und Fußgriffe entstanden sind. Man kann mit Fertigkeitswürfen für Klettern gegen SG 10 diese Mauern hinauf- und hinabklettern.

Kreaturen: Zwei widerwärtige Qlippoth, umhergleitende Massen des Hasses, die als Vexenionen bezeichnet werden, bewachen die Säulenkammer. Trotz ihrer Körperfülle können sie sich dank ihrer Fähigkeit Verdichten zwischen den Säulen mit übelkeiterweckender Leichtigkeit bewegen. Die Vexenionen bemerken die SC, wenn sie in die Jadegrube hinabklettern, und greifen möglicherweise an, während sie im Schacht hängen. Die beiden Qlippoth verfolgen Gegner nach Norden maximal bis nach Bereich **E10** und nach Süden bis nach Bereich **E7**.

VEXENIONEN-QLIPPOTH (2) **HG 6**
EP je **2.400**
TP je 76 (siehe Seite 460)

E10. Das Grab der Hydra (HG 8)

Die Kuppeldecke dieser großen Kammer erreicht eine Höhe von 10,50 m. Nach Westen versperrt eine Wand aus Eisenstangen das Weiterkommen in einen breiten Gang. Ein Fresko einer sechsköpfigen Schlange bedeckt den Boden, ist aber zum Teil vom Lauf der Zeit abgenutzt, zudem hat anscheinend jemand die sechs Köpfe der Schlange mit einer schweren Wuchtwaffe zerschmettert, so dass diese Teile des Freskos rissig und beschädigt sind.

Die Eisenstangen (Härte 10, 60 TP, Gegenstand zerschmettern SG 25) sind tief in Boden und Decke eingelassen. Man kann sie zertrümmern oder mittels Magie umgehen, sie verblassen aber auch zu Nebel, solle der Spuk in dieser Kammer inaktiv sein oder zerstört werden.

Spukerscheinung: Das Fresko der sechsseitigen Hydra auf dem Boden ist mehr als nur Kunst. Es dupliziert die Überreste eines von Thybidos' Lieblingshaustieren – einer mächtigen, sechsköpfigen Pyrohydra, die letztendlich aber auch nur eine weitere Kreatur war, die von Alaznist während Thybidos' qualvollen letzten Stunden abgeschlachtet wurde. Alaznist ließ den Kadaver der Hydra sodann im Gestein unter diesem Raum vergraben. Zugleich mussten mehrere versklavte Nekromanten die spirituelle Energie der Hydra nutzen, um die Manifestation einer Spukerscheinung zu erzwingen, welche als letzter Wächter von Thybidos' Gruft dienen sollte. Der Spuk erhebt sich aus den vergrabenen Knochen der Hydra und manifestiert sich als geisterhafte Pyrohydra, die sodann Feuerstrahlen auf alle Ziele in Sicht zu speien beginnt.

HYDRASPUK **HG 8**
EP 4.800
CB Anhaltende Spukerscheinung (Bereich **E10**)
Zauberstufe 8
Bemerken Wahrnehmung SG 25 (um das Zischen von sechs Schlangen zu hören und den Gestank verbrennenden Fleisches zu riechen)
TP 36; **Schwäche** Empfindlichkeit gegen Kälteschaden; **Auslöser** Nähe; **Rücksetzer** 1 Tag
Effekt Das geisterhafte Abbild der Hydra verlässt den Bereich von 4,50 m in der Mitte des Raumes nicht, speit jede Runde in seinem Zug aber Feuer mit jedem seiner sechs Köpfe. Die Hydra muss einen Berührungsangriff im Fernkampf +8 zum Treffen eines Zieles mit einem Flammenstrahl ablegen. Ein Strahl verursacht bei einem Treffer 2W6 Punkte Feuerschaden. Die Hydra kann maximal zwei Strahlen auf dasselbe Ziel in einer Runde verschießen, daher teilt sie ihre Angriffe meistens gleichmäßig auf möglichst viele Ziele auf.
Zerstörung Die 0,90 m tief unter dem Boden liegenden Überreste der Hydra müssen ausgegraben und entweder zerstört oder von der Steilkluftinsel gebracht werden.

E11. Thybidos' Qualen (HG 9)

Die Eisentür am Ende des Ganges ist 10 cm dick (Härte 10, 120 TP, Gegenstand zerschmettern SG 30), sollte für Besucher der Gruft aber kein Problem darstellen, da sie sich lautlos in die Decke zurückzieht, sobald sich ihr eine Kreatur auf 3 m nähert.

Die Wände dieser großen Kammer sind mit dunkelgrünen Marmorplatten verkleidet. Ein komplexes Mosaik einer sechsköpfigen Schlange schmückt den Boden, dahinter führt eine kurze Treppe zu einer Plattform hinauf. Auf diesem 3 m hohen Podest steht ein uralter Thron. Zwei Statuen hoch gewachsener, muskulöser Frauen aus weißem Marmor mit Ranseuren flankieren den Thron. Anstelle eines Gesichts besitzt jede Frau einen grinsenden Totenschädel und beide zielen mit ihren Ranseuren auf den Thron. Der Thron besteht aus rostigem und narbigem Eisen; Arm- und Rückenlehne sind von Metallstacheln bedeckt und in Ketten gehüllt.

Kreaturen: Thybidos' untote Überreste sind mit Ketten an den Stachelthron gefesselt. Seine Arme, Beine und der Kopf wurden vom Torso getrennt, werden von den Ketten aber an Ort und Stelle gehalten. Thassilonische Runen leuchten auf seiner ledrigen Haut und Kopf- und Barthaar flackern, als bestünden sie aus schwarzem Feuer. Wenn die SC den Raum betreten, machen die beiden Statuen jeweils einen Stoß rückwärts und stoßen dann ihre Ranseure in Thydibos' Brust. Dies tun sie zu Beginn jeder Runde erneut, wie sie es seit Jahrtausenden tun. Thybidos' untoter Leib repariert sich stets vor dem nächsten Schlag, nur um sogleich wieder zerfetzt zu werden. Immer wenn die Ranseure zustoßen, stößt der abgetrennte Kopf ein übernatürliches, markerschütterndes Schmerzensgeheul aus.

Als die SC den Raum betreten, wenden beide Statuen ihnen die Köpfe zu, welche sich sodann unter mahlenden Geräuschen lösen. Diese beiden Elfenbeinwächter stürmen zum Angriff auf die SC zu, während die Statuen selbst weiterhin Thybidos foltern. Sollten die SC die beiden Elfenbeinwächter zerstören, bewegen sich auch die belebten Statuen nicht länger und können die SC mit Thybidos sprechen – siehe **Ereignis 17**.

ELFENBEINWÄCHTER (2) **HG 7**
EP je **3.200**
TP je 75 (siehe Seite 470)

Schätze: Die SC werden sich wahrscheinlich erst um **Ereignis 17** kümmern müssen, ehe sie sich mit dem Thron befassen können. Sollten sie dies später tun, entdeckt ein SC mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 eine verborgene Klappe an der linken Seite, hinter

welcher sich ein Hohlraum befindet. Darin befinden sich ein paar magische Kleinigkeiten aus Thybidos' Besitz, die für Alaznist wertlos waren, welche sie aber im Thron als weitere Erniedrigung platzierte, waren sie doch nah, aber unerreichbar. Es handelt sich um ein *Schwächeres Metamagisches Zepter (Brennender Zauber)*[ARK], drei *Schriftrollen* mit schwarzen Schleifen (*Anhaltende Flamme*[EXP], *Energiefesseln*[ABR] und *Kältekegel*), einen *Ring des Energiebändigers* (2 Ladungen), einen *Zauberstab: Energiefaust*[ABR] (9 Ladungen), einen *Zauberstab: Feuerwand* (4 Ladungen) und einen Beutel aus blauer Seide mit fünf *Energieperlen*.

Ereignis 17: Eine Audienz bei einem Runenherrscher

Sobald die Elfenbeinwächter besiegt sind, bewegen sich die Statuen nicht länger und es fällt für einen Moment Stille über den Raum. Dann kommt von Thybidos' gequälten Überresten ein langer, bebender Seufzer der Erleichterung. Noch immer an seinen Thron gekettet und kaum imstande sich zu bewegen, wirkt der Körper des Runenherrschers wie uraltes gegerbtes Leder. Die trockenen Knochen der Mumie sind in schmutzige Lumpen gekleidet, welche an den Gelenken von uraltem Blut dunkel gefärbt sind, wo sein Körper in Stücke geschnitten wurde.

Thybidos ist wach und sich seiner Umgebung bewusst. Bis die SC ihn aber ansprechen, schweigt der einstige Runenherrscher und genießt den ersten Moment seit einer Ewigkeit, in dem er nicht aktiv gefoltert wird. Versucht jemand, ihn erstmals anzusprechen, antwortet er nur mit einem leisen, kratzigen Flüstern: „Bringt… mir… Xiren…" Selbst dies scheint den uralten Runenherrscher zu erschöpfen und er sinkt in seinem Stuhl zusammen.

Das erste Mal, wenn ein Charakter sich dem Thron auf 3 m oder weniger nähert, blickt der Runenherrscher auf. Seine Augen sind feucht und entsetzlich lebendig in ihren ausgetrockneten Höhlen. Wenn sein Blick dem des SC begegnet, verspürt dieser kurzfristig überwältigende Schmerzen. Der SC muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 25 ablegen; bei Misslingen erhält er für 1 Runde den Zustand Betäubt. Unabhängig vom Ausgang des Rettungswurfes erkennt der Charakter, dass Runenherrscher Thybidos einfach nur endlich sterben und Frieden finden will, Alaznists Fluch aber weitaus stärker ist als erwartet. Ehe er aus dem Untod entlassen werden kann, muss Thybidos etwas tun, von dem Alaznist glaubt, er würde es niemals tun – er muss sich persönlich bei Xiren entschuldigen, jener Runenherrscherin, die er getötet hat, um selbst zum Runenherrscher des Zornes zu werden.

In der sekundenbruchteillangen Vision erkennt der SC; dass Runenherrscher Thybidos möchte, dass jemand Xirens Überreste zu ihm bringt, damit er eben diese Entschuldigung anbieten kann. Zugleich erfährt der SC, wie die Steintür zu Xirens Gruft (Bereich **E2e**) geöffnet werden kann.

Jeder Versuch, Thybidos' Überreste zu zerstören, kann temporären Schaden verursachen, welcher sich praktisch sofort repariert. Alaznists rituelle Zerstörung des Mannes zählt zu ihren größten Werken. Die sechs Ketten, welche Thybidos an den Thron fesseln, können zerstört (jeweils Härte 10, 30 TP und Gegenstand zerschmettern SG 28) oder geöffnet werden (Komplexe Schlösser; jeweils Mechanismus ausschalten, SG 30). Sollten alle sechs Ketten entfernt werden, ehe Thybidos sich bei Xiren entschuldigen konnte, verbinden sich seine abgetrennten Gliedmaßen und der Kopf wieder mit dem Torso und erhebt er sich als einzigartiger Untoter; siehe **Ereignis 18**.

Sollten die SC von Thybidos Antworten verlangen oder erwähnen, dass Sorschen sie schickt, seufzt die zerschlagene Gestalt erneut und stößt einige Worte hervor: „Zuerst… Xiren… bringt sie… zu mir…" Ein Charakter, welcher einen *Abyssalen Runenstein* aus der Prüfung des Zornes präsentiert, provoziert die dramatischste Reaktion: Thybidos Glieder erzittern und er rollt mit den Augen, während er flüstert: „Alaznist… wandelt erneut… während ich in Ketten liege… Ihr habe… die Prüfung ertragen… doch ihr dient ihr nicht… ihr müsst sie… zerstören…" Damit sackt er wieder zusammen und bleibt bewegungslos, bis entweder seine Ketten entfernt werden (siehe **Ereignis 18**) oder die SC ihm Xirens Überreste bringen.

Bringen die SC Thybidos Xirens Überreste (der Rest ihres Schädels aus Bereich **E3** genügt), seufzt er ein letztes Mal und sagt dann: „Xiren… es tut mir… leid." Einen Augenblick später zerfallen seine Überreste zu Staub und ist seine Seele frei, zum Beinacker zu reisen und sich Pharasmas Richtspruch zu stellen.

Die SC sind möglicherweise begierig, Runenherrscher Thybidos zu verhören und mehr über Thassilon, seine Nachfolgerin Alaznist oder andere Themen zu erfahren. Leider ist nach Jahrtausenden der Folter Thybidos' einst formidabler Intellekt nur noch ein fahler Schatten seines einstigen Ruhmes. Du kannst ihn ein paar kryptische Worte oder kurze Sätze als Antwort auf die Fragen der SC ausstoßen lassen, aber er gibt ihnen keine endgültigen Antworten. Nutze diese Gelegenheit stattdessen, um kommende Ereignisse anzukündigen.

Belohnung: Gelingt es den SC, Thybidos aus seiner Qual zu erlösen, ohne dass er sich in den einzigartigen Untoten verwandelt, der in **Ereignis 18** näher beschrieben wird, so belohne sie mit 9.600 EP.

Ereignis 18: Das Erwachen eines Runenherrschers (HG 10)

Falls die SC Thybidos aus seinen Ketten befreien, verbinden sich die Körperteile des Runenherrschers und er erhebt sich als einzigartige untote Kreatur, welche sich auf einer schwarzen Rauchwolke schwebend in die Luft erhebt. Mit kräftiger Stimme erklärt er: „Ah, nach so langer Zeit sich wieder bewegen zu können… Ich muss euch danken, meine Befreier, dass ihr meine Ketten gebrochen habt. Ich bin nun frei. Frei, mich zu rächen. Frei, der Welt wieder meinen Willen aufzuzwingen. Erlaubt mir, euch zu belohnen und euch aus euren eigenen fleischlichen Gefängnissen zu befreien! Seid die ersten seit Äonen, welche den Zorn des Runenherrschers Thybidos spüren!"

Der untote Runenherrscher greift die SC an, um Leid über die Lebenden zu bringen, nachdem er solange in einem Zwischenzustand in Ketten existiert hat.

Sollte Thybidos besiegt werden, seufzt er erleichtert, während seine Überreste zu Staub zerfallen. Da er keine Gelegenheit hatte, sich bei Xiren zu entschuldigen, wird Pharasmas Richtspruch wahrscheinlich recht negativ ausfallen.

RUNENHERRSCHER THYBIDOS **HG 10**

EP 9.600

Einzigartiger Untoter

CB Mittelgroßer Untoter

INI +8; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +21

Aura Zorn des Runenherrschers (9 m, 1W4 Runden, SG 21)

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 20 (+1 Ausweichen, +4 GE, +10 Natürlich)

TP 133 (14W8+70)

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen und Gründe
Anhang 6: Bestiarium

REF +10, **WIL** +13, **ZÄH** +8
Immunitäten wie Untote, Feuer; **SR** 10/—;
Verteidigungsfähigkeiten Resistenz gegen Fokussieren +4;
Schwäche Beeinflussbar durch *Abyssale Runensteine*

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 9 m (gut)
Nahkampf 2 Klauen +18 (1W8+8 plus 1W6 Feuer und Verbrennen)
Fernkampf Feuer des Zornes +14 (Berührung; 3W6 Feuer plus Verbrennen)
Besondere Angriffe Verbrennen (1W6, SG 21), Vierteilen

TAKTIK

Im Kampf Runenherrscher Thybidos greift in der ersten Kampfrunde den ihm nächsten befindlichen SC an und wechselt später das Ziel auf jenen SC, der ihm gerade besonders effektiv Schaden zufügt. Greift er erstmals einen SC an, der einen *Abyssalen Runenstein* mit sich führt, zischt er und stolpert zurück, während er sagt: „Ahhh... du hast die Prüfung bestanden. Zum Lohne lasse ich dich weiter deine sterbliche Existenz ertragen." – Er führt in dieser Runde keine weiteren Angriffe aus und greift den fraglichen SC auch nicht wieder an, solange dieser ihn nicht erneut angreift. Sollte der SC ihn weiterhin angreifen, brüllt Thybidos: „Verräter! Betrüger!" und konzentriert seine Wut ganz auf diesen Charakter.
Moral Runenherrscher Thybidos kämpft bis zur Zerstörung.

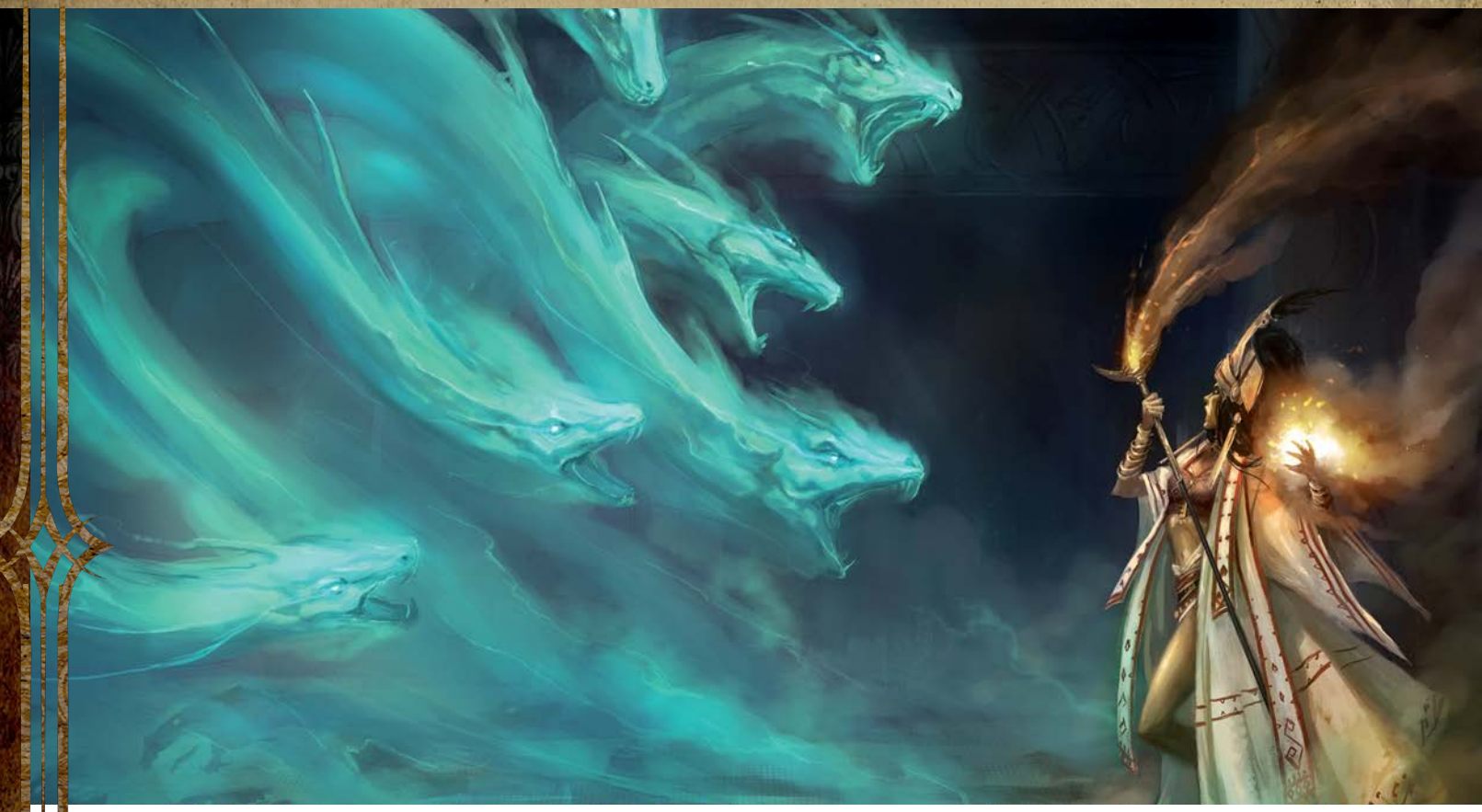
SPIELWERTE

ST 26, **GE** 19, **KO** —, **IN** 20, **WE** 19, **CH** 19
GAB +10; **KMB** +18; **KMV** 33
Talente Abhärtung, Angriff im Vorbeifliegen, Ausweichen, Beweglichkeit, Blitzschnelle Reflexe, Defensive Kampfweise, Verbesserte Initiative
Fertigkeiten Einschüchtern +21, Fliegen +25, Motiv erkennen +21, Wahrnehmung +21, Wissen (Arkanes) +22, Wissen (Baukunst) +19, Wissen (Die Ebenen) +19, Wissen (Religion) +22, Zauberkunde +22
Sprachen Abyssisch, Aklo, Riesisch, Schoanti, Thassilonisch, Varisisch

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Beeinflussbar durch *Abyssale Runensteine* (AF) Ein SC, der einen *Abyssalen Runenstein* mit sich führt, kann zu Beginn jeder Runde als Freie Aktion einen Fertigkeitswurf für Motiv erkennen gegen SG 20 ablegen. Bei Erfolg spürt er, dass Runenherrscher Thybidos sich daran erinnert, seine liebsten Diener mit solchen Gegenständen belohnt zu haben. Wird dem Runenherrscher als Standard-Aktion ein *Abyssaler Runenstein* präsentiert, muss er einen Willenswurf gegen SG 20 ablegen; misslingt ihm der Rettungswurf, stellt der Runenherrscher seine Angriffe ein. In diesem Fall fällt er weinend auf die Knie und bettelt die SC an, ihm Xirens Überreste zu bringen. Runenherrscher Thybidos verbleibt für 24 Stunden in diesem Zustand, sofern er nicht vorher angegriffen wird.
Feuer des Zornes (ÜF) Runenherrscher Thybidos kann als Berührungsangriff im Fernkampf auf 18 m einen Feuerstrahl aus seinem brennenden Herzen verschießen (keine Grundreichweite). Bei einem Treffer verursacht dieser Angriff 3W6 Punkte Feuerschaden. Dies provoziert keine Gelegenheitsangriffe. Er kann diesen Angriff und beide Klauenangriffe in 1 Runde als Vollen Angriff ausführen.
Vierteilen (ÜF) Wird Runenherrscher Thybidos zerstört (nicht aber wenn er erlöst wird), entfesselt er einen letzten Fluch über alle Kreaturen in einem 9 m-Radius. Betroffene Kreaturen erleiden zunehmend betäubende und qualvolle Schmerzen in den Hüften, Schultern und im Nacken. Jede Kreatur im Wirkungsbereich muss einen Willenswurf gegen SG 21 ablegen; bei einem Misserfolg erleidet sie jeweils 1W6 Punkte KO- und CH-Schaden. Die verfluchte Kreatur kann nicht von Effekten profitieren, die Attributsschaden entfernen. Der Willenswurf wird alle 24 Stunden erneut fällig, bei Misslingen tritt der Attributsschaden erneut ein. Sollte einer der betroffenen Attributswerte auf 0 reduziert werden, lösen sich Arme, Beine und Kopf der Kreatur auf spektakuläre Weise in Blutfontänen vom Torso – dies tötet die Kreatur auf der Stelle. Nach 24 Stunden erhebt sie sich als Geist und erlangt die Fähigkeit Vierteilen als Besondere Bonusfähigkeit. Ein Charakter, welcher die Prüfung des Lehrlings oder des Soldaten bestanden hat, erhält einen Bonus von +4 auf den Rettungswurf gegen diesen Fluch (bzw. +8, sollte er beide Prüfungen bestanden haben). Dies ist ein Flucheffekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.
Zorn des Runenherrschers (ÜF) Alle Kreaturen innerhalb eines 9 m-Radius, welche Runenherrscher Thybidos sehen können, müssen einen Willenswurf gegen SG 21 ablegen; bei Misslingen erhält eine Kreatur für 1W4 Runden den Zustand Kauernd. Bei Erfolg ist sie für 24 Stunden gegen diese Fähigkeit immun. Dies ist ein geistesbeeinflussender Furchteffekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

RUNENHERRSCHER THYBIDOS



Entwicklung: Sollten die SC den Runenherrscher Thybidos nicht zerstören, sondern das untote Monster nach seiner Befreiung aktiv lassen, werden sie ihn im Falle einer Rückkehr hierher nicht mehr hier vorfinden. In diesem Fall ist es nur eine Frage der Zeit, bis er einen Teil seiner früheren Macht zurückerlangt. Die SC könnten ihm später im Verlauf der Kampagne erneut begegnen, nur dass er dann die Schablone für Magierkreaturen[MKO] besitzt.

ABSCHLUSS DES KAPITELS

Indem die SC an der Prüfung des Zornes teilgenommen und Thybidos' Geist befreit haben, haben sie einen wichtigen Schritt hinter sich gebracht, um zu den neuesten Helden Varisias zu werden. Als Thybidos von seiner Qual erlöst wird – entweder indem er die Gelegenheit erhielt, sich bei Xirens Überresten zu entschuldigen, oder nachdem sie seine untote Gestalt besiegt haben – löst die Freisetzung seiner zornigen Seele eine spirituelle Welle mentaler Energie aus, die durch den ganzen Hohlberg rast. Alle Bewohner des Gewölbes wissen um die Erlösung des einstigen Runenherrschers. Ebenso erfährt dies Alaznist, die weit im Norden weiterhin ihre Macht in den Ruinen von Xin-Cyrusian konsolidiert. Aufgrund ihrer eigenen Taten und der Schäden am Zeitstrom, die Alaznist verursacht hat, kann sie nur schwer mehr über die SC erfahren, was die SC aber nicht wissen können. Für die SC ist nur klar, dass viele Thybidos' Ende bemerkt haben und dass dies wohl eine Reaktion auslösen könnte. Ebenso wissen die SC instinktiv, dass sich kein Runenherrscher mehr im Hohlberg aufhält und dass Alaznist folglich frei und irgendwo „dort draußen" ist.

Ferner haben die SC erfahren, dass andere Kulte in der Region aktiv sind. Sollten sie von Maga Szuul oder seinen Notizen nicht erfahren haben, dass der Kult des Yamasoth in Magnimar präsent ist, erfahren sie dies schon bald nach ihrer Rückkehr in die Stadt. Sie könnten sich auch (zu Recht) sorgen, auch mit dem Kult des Pfauengeistes erneut zu tun zu bekommen, insbesondere sollte Hira entkommen sein. Und dann wäre da noch Runenherrscherin Sorschens mysteriöse Einladung – sollen die SC nach Korvosa reisen, um wie vorgeschlagen mit ihr in Verhandlungen zu treten?

Die SC haben hier zwar die Wahl, wie sie weiter vorgehen, das nächste Kapitel geht aber davon aus, dass sich mit ihren Verbündeten an Bord der *Tyalis Laune* treffen. Ebenso werden sie zusätzliche Vorteile und Kräfte passend zu ihren gewählten Kampagnenwesenszügen erlangen.

Eines aber ist sicher: Wenn die SC die Tiefen des Hohlberges verlassen, sind sie die neuesten Helden Varisias. Während die Runenherrscher an Einfluss gewinnen, müssen die Helden alle möglichen Winkel des Landes bereisen und sie um jeden Preis aufhalten!

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

DIE RUNENPEST

TEIL 1: DIE VERWANDELNDE PLAGE 124
Die SC gehen gegen den Kult des Yamasoth in seinem verborgenen Hauptquartier in der Zornspann vor und können hoffentlich einen Ausbruch der Verwandelnden Plage vereiteln.

TEIL 2: DIE ZINKER-BELAGERUNG..... 138
Nachdem die SC erfahren haben, dass man plant, Krune ins Leben zurückzuholen, reisen sie nach Rätselhafen, um einen der dortigen Syndikatsbosse zu beschützen, auf dessen *Schriftrollen: Wahre Auferstehung* es der Feind abgesehen hat.

TEIL 3: EIN ABEND IN DER STADT 148
Die SC reagieren auf eine Traumbotschaft der Runenherrscherin Sorschen und treffen sich mit ihr in Korvosa während der Jahresfeierlichkeiten zum Sturz Königin Ileosas. Natürlich verläuft dies komplizierter als erwartet.

TEIL 4: DAS GEBROCHENE SIEGEL..... 163
Die Nachricht, dass der Wispernde Pfad ein Drittel des berüchtigten *Fraßbuches* an sich gebracht hat, zwingt die SC zum Eingreifen, ehe der untote Runenherrscher sich erneut erheben kann.

TEIL 5: DER TOD ERWACHT 171
Ausgerüstet mit dem *Zauberbuch der Knochen* reisen die SC zur Insel Xin und führen dort ein gefährliches Ritual aus, um den Runenherrscher zu manifestieren, damit sie ihn für alle Zeit zerstören können!

AUFSTIEGSÜBERSICHT

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

8 Die SC sollten sich zu Beginn dieses Kapitels zwischen der 8. und der 9. Stufe befinden.

9 Ehe die SC nach Rätselhafen oder Korvosa aufbrechen, sollten sie die 9. Stufe erreicht haben.

10 Die SC sollten die 10. Stufe erreicht haben, ehe sie sich in den Untergrund von Kaer Maga begeben.

11 Die SC sollten die 11. Stufe erlangt haben, bevor sie sich mit dem Runenherrscher Zutha befassen.

Zum Ende dieses Kapitels sollten die SC die 12. Stufe erreicht haben.

ABENTEUERHINTERGRUND

Viele tausend Jahre lang war seit dem Fall Thassilons das große Werk des Runenherrschers Zutha, das *Fraßbuch*, in drei kleinere, aber immer noch gefährliche Bände über die Welt verstreut. Bei diesen drei Teilen handelt es sich um den *Kardosischen Kodex*, das *Schwarze Buch* und das *Zauberbuch der Knochen*. Solange alle drei voneinander getrennt blieben, verblieb auch Zutha im Limbus, doch als die drei Bände vor kurzem in den Tiefen von Zuthas Gruft, dem Mahnmal in Belkzen, zusammengeführt wurden, war der untote Runenherrscher für einen kurzen Moment in der Lage, sich zu erheben, ehe er von Helden besiegt wurde. Das *Fraßbuch* wurde erneut aufgeteilt und die Helden entschieden sich, die drei Einzelteile weit voneinander entfernt zu verbergen, bis eine Methode zu ihrer Zerstörung entdeckt wird.

Zuthas kurzfristige Rückkehr genügte dem Runenherrscher allerdings, um auf der Welt wieder Fuß zu fassen, so dass nun seine eiternde Präsenz in allen drei Fragmenten des *Fraßbuches* langsam anwächst. Irgendwann wird es ihm möglich sein, aus einem der Bücher herauszutreten – er wäre zwar geschwächt, aber dennoch ein gefährlicher Gegner, der nun aktiv daran arbeiten könnte, die drei Fragmente zusammenzuführen und wieder seine alte Größe zu erlangen.

Der *Kardosische Kodex* und das *Schwarze Buch* sind noch immer sicher verborgen, doch das *Zauberbuch der Knochen* ist finsteren Mächten in die Hände gefallen. Nachdem es beinahe ein Dutzend Mal durch Diebstahl den Besitzer gewechselt hatte, befindet es sich nun bei einer Halbdunkelelfe namens Leptonia, einer mächtigen Klerikerin, die eigentlichen einen Kult des Yamasoth in Kaer Maga anführt. Sie erkannte die wahre Natur des Buches und achtete darauf, nicht zu viel in ihm zu lesen, um ja nicht in Zuthas Bann zu geraten. Als sie dann von Yamasoth selbst Visionen erhielt, mit ihrem Kult westwärts nach Magnimar umzuziehen, nahm sie das Buch mit sich. Die Visionen zeigten ihr die Bewohner ganzer Städter, welche einer hochansteckenden Seuche erlagen und sich in furchtbare Monster verwandelten – und Leptonia wusste, dass sie diese Seuche erforschen und erschaffen musste!

Nach der Ankunft der Kultisten in Magnimar folgte Leptonia weiterhin ihren Visionen und führte ihre Anhänger zu einem der gewaltigen Brückenpfeiler, welche den abgebrochenen Rest der Zornspann bei Magnimar tragen. Dort entdeckten sie einen uralten Komplex, der einst als Truppenunterkunft von Soldaten des Runenherrschers Karzoug genutzt worden war. Und dort stieß Leptonia auch auf die Quelle ihrer Visionen: einen Gongoriner-Qlippoth namens Og-Zeugus, welcher seit Jahrtausenden in der Zornspann eingekerkert gewesen war. Leptonia versprach ihm, ihn zu befreien, sowie sie den Erreger der Verwandelnden Plage fertiggestellt hatte. Im Gegenzug für dieses Versprechen stand ihr der Qlippoth mit Rat zur Seite, jedoch stieß Leptonia bald auf ein Problem: Ihr Eifer und ihr magisches Können waren dem Anliegen durchaus gewachsen, nicht aber ihr Wissen der Nekromatie. Frustriert versuchte sie, mittels *Verständigung* eine Kontaktperson zu erreichen, welche über die nötigen Kenntnisse verfügte – einen Anhänger des Wispernden Pfades namens Erigantus, mit dem sie während der Jahre in Kaer Maga eine komplizierte Beziehung unterhalten hatte. Diesem versprach sie nun das *Zauberbuch der Knochen* als Bezahlung für seine Dienste, so er bei der Fertigstellung der Seuche half und obendrein noch die Verteidigungen ihres neuen Kulthauptquartiers stärkte. Erigantus ließ sich nur zu gern auf den Handel ein. Mit seiner Unterstützung war die Verwandelnde Plage alsbald fertiggestellt. Er kehrt mit dem Buch nach Kaer Maga zurück und machte sich dort rasch ans Werk – siehe auch seinen Eintrag in der NSC-Galerie für mehr Details. Doch auch wenn Leptonia und Erigantus die Formel zur Herstellung des Erregers der Seuche geknackt hatten, konnte der Prozess nur geringe Mengen erschaffen und wurde das Resultat immer noch nicht wie beabsichtigt über die Luft und den Atem der Erkrankten übertragen. Wieder widmete sich Leptonia monatelang der Forschung und dem Experimentieren, bis sie auf Lösungsansätze stieß, welche mächtige Quellen abyssaler Energien benötigten. Also entsandte sie den Alchemisten Maga Szuul zusammen mit einigen ihrer zäheren Kultisten zum Hohlberg, damit sie einen *Abyssalen Runenstein* besorgten, der laut ihren Forschungen perfekt war, um die Erreger der Verwandelnden Plage pro Anwendung des entsprechenden Rituals auch in größerer Menge zu fertigen. Hätten die SC Maga Szuul im letzten Kapitel nicht aufgehalten, hätte er Leptonia die nötigen Mittel gebracht, um statt der pro Ritual anfallenden paar Tropfen ganze Liter der infizierten, ranzigen Flüssigkeit herstellen zu können. Allerdings hätte sich die Krankheit immer noch nicht über die Luft verbreitet, wie es Leptonia beabsichtigte. Ihr Wunsch war eine Seuche, die einmal entfesselt auf dem Odem der Kranken ritt und sich mit schneller und grausamer Effizienz ausbreitete.

Leptonias Forschungen legten ihr nahe, die Unterstützung eines Verbündeten zu suchen, welcher die Schule der Beschwörungsmagie gemeistert hatte. Hier erschien ihr der Runenherrscher der Trägheit als ideal, allerdings wusste sie auch, dass Runenherrscher Krune vor kurzem getötet worden war, nachdem sein eigener Kult dabei versagt hatte, ihn nach Golarion zurückzuholen. Also befasste sie sich mit der Frage, wie man den getöteten Runenherrscher ins Leben zurückholen könnte. Aufgrund der Umstände seines Todes wäre wenigstens *Wahre Auferstehung* von Nöten, allerdings waren weder Leptonia noch ihre Kultanhänger zu einer solchen magischen Großtat imstande. Da es ihr mangels finanzieller Mittel auch nicht möglich war, eine solche magische Dienstleistung anderswo zu erwerben, entschied sich Leptonia, herauszufinden, wer eine *Schriftrolle: Wahre Auferstehung* besaß, und diese zu stehlen, um dann damit Krune ins Leben zurückzuholen. Nach umfangreichen Nachforschungen war von ihren potentiellen Zielen nur noch Clegg Zinker übrig, einer der Verbrecherfürsten von Rätselhafen, der derart von seiner eigenen Sterblichkeit besessen war, dass er einen Gutteil seines persönlichen Vermögens in den Erwerb gleich dreier solcher *Schriftrollen* investiert hatte. Für Leptonia war dies perfekt, war Zinker doch andererseits nicht so gut beschützt und mächtig, dass sie und ihre Leute keine Chance bei ihrem Plan gehabt hätten. Daher plante sie ihren Überfall für einen Tag in der nahen Zukunft, von dem sie wusste, dass Clegg

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

In Kapitel 3 besuchte Städte

Stadt	Verfügbarkeit	Kaufkraft	Quelle
Kaer Maga	7.600 GM	55.000 GM	*ALM Kaer Maga*
Korvosa	12.800 GM	85.000 GM	AP-Sonderband
Magnimar	12.800 GM	75.000 GM	*ALM Magnimar*
Rätselhafen	13.600 GM	100.000 GM	AP-Sonderband

und die meisten seiner Wachen nicht vor Ort sein würden, so dass die *Schriftrollen: Wahre Auferstehung* theoretisch relativ unbewacht wären.

Hier kommen die SC ins Spiel. In mehreren Städten Varisias wachsen rasch runenherrscherbezogene Gefahren heran, um die man sich kümmern müsste. Wie und in welcher Reihenfolge die SC sich der Dinge annehmen, liegt ganz bei ihnen, doch sollten sie versagen, ist die Auferstehung eines Runenherrschers nur das allererste ihrer Probleme!

Zum Leiten dieses Kapitels

Das 3. Kapitel besteht im Grunde aus vier kleineren Abenteuern, von denen jedes in einer anderen varisischen Stadt angesiedelt ist. Diese vier Abenteuer können in beliebiger Reihenfolge angegangen werden. Angesichts der Umstände, unter denen die SC die fraglichen Hinweise erhalten, werden sie diese Abenteuer wahrscheinlich in der präsentierten Reihenfolge angehen, so dass die eskalierende Gefahrenstufe jedes Teils gut zur jeweiligen Stufe passen sollte. Sollten die SC diese Abenteuer in anderer Reihenfolge angehen, mag es sein, dass einige Begegnungen zu schwierig sind – als SL solltest du dann entscheiden, ob du die Begegnungen anpasst oder nicht.

Der Höhepunkt des Kapitels, in dem die SC zur Insel Xin reisen und sich Runenherrscher Zutha stellen, ist der einzige Teil des Kapitels, welcher zu einem festen Zeitpunkt (am Ende des Kapitels) spielt – dies soll ein spannender Endkampf werden und erfordert, dass zuerst andere Elemente vollendet werden.

Dieses Kapitel enthält Begegnungen und Ereignisse, welche in den vier wichtigsten Städten Varisias spielen. Der verfügbare Platz reicht aber nicht, um über den nötigen Kontext hinaus Informationen zu diesen Orten zu liefern. Falls du die Geschehnisse ausdehnen willst, kannst du auf die in der Tabelle auf dieser Seite genannten Quellenbände zurückgreifen. Du kannst aber auch nur die genannten Werte für Verfügbarkeit und Kaufkraft nutzen, falls die SC vor Ort einkaufen wollen.

Zum Zeitablauf

Zeitreisen sind gefährlich. Im Laufe dieses Kapitels werden die SC mit den resultierenden Gefahren konfrontiert. Sie wissen es noch nicht, aber im letzten Kapitel des Abenteuerpfades werden sie die ferne Vergangenheit manipulieren und verändern. Diese Taten schicken Wellen zurück durch ihre persönlichen Zeitlinien, welche sie zur Beute für temporale Raubtiere machen, als Gefahren für die Wächter des Zeitstromes ausweisen und sie potentiellen (wenn auch zweifelhaften) Verbündeten auffallen lässt. Zum Glück für die SC richten sie keine verheerenden Paradoxa an, die sie auslöschen. Die Auswirkungen der künftigen Taten können aber dennoch für beachtliche Probleme und Gefahren sorgen. Die SC verfügen aber über zwei gleich mächtige Vorteile: Ersten sind ihre Identitäten und Handlungen dank ihrer künftigen Taten in der Dimension der Zeit vor Alaznist verschleiert; dies hilft ihnen in der Gegenwart, an Macht zu gewinnen, ehe die Runenherrscherin des Zornes sich ihnen zuwenden kann. Zweitens sind jene SC, welche die Gefahren der temporalen Verwirbelungen ertragen, in der Lage, sie zu meistern und einen beachtlichen Machtschub zu erlangen, den sie sich selbst aus der Zukunft zukommen lassen (siehe **Ereignis 3**).

Ereignis 1: Der Traum

Das erste Anzeichen dafür, dass irgendetwas überhaupt nicht stimmt, manifestiert sich in Form eines seltsamen und lebensechten Traumes. Die SC werden es zunächst nicht realisieren, aber es handelt sich um bruchstückhafte Erinnerung ihrer zukünftigen Versionen, welche über den Abgrund der Zeit in ihre schlummernden Gedanken einsickern. Dieser Traum sollte eintreten, wenn die SC erstmals während der Handlung dieses Kapitels schlafen – am besten, wenn sie sich mit der *Tyalis Laune* auf der Rückfahrt nach Magnimar befinden, um dort von ihren Entdeckungen im Hohlberg dem Sihedronrat zu berichten. Erkläre zunächst den träumenden SC, dass die Bilder seltsam vertraut wirken und ein Gefühl von Déjà-vu mit sich bringen. Die SC träumen alle dasselbe, du kannst dies theoretisch als Begegnung meistern, doch beachte, dass die SC keinen anhaltenden Schaden erleiden.

In dem Traum stehen die SC auf einer nett anzusehenden grünen Wiese. Vor ihnen liegt der weite Ozean, hinter ihnen dagegen ein unheimlicher Wald, von dem sie intuitiv wissen, dass dort große Gefahren lauern. Im nächsten Moment taucht vor ihnen in der Luft schwebend ein kompliziert wirkendes Zepter auf, welches in Richtung des Meeres deutet. Fern am Horizont können die SC nun in der gedeuteten Richtung eine Stadt erkennen. Die SC spüren die Versuchung, nach dem Zepter zu greifen, jedoch verdreht und verzerrt es sich und bildet kurz das Symbol der Unendlichkeit aus, ehe es zerbirst. Glühende Bruchstücke fliegen davon und verzerren und verwandeln dabei die grüne Wiese, den Wald und das Meer.

Die SC finden sich auf der Zornspann in Magnimar wieder. Wenn sie einander ansehen, sehen sie, wie sich ihre Gefährten in grässliche Monster verwandeln und dann an den Seiten der Brücke hinabklettern, um einen mit Reptilienreliefs versehenen Pfeiler zu betreten. Diese metaphorische Version ist eine weitere Hilfestellung aus der Zukunft, welche die SC zum Gecko, einem der Pfeiler der Zornspann, führen soll, sowie sie wieder in Magnimar sind.

Beim Erwachen kann ein SC einen Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes) gegen SG 40 ablegen, um das verbogene Zepter als das *Äonenzepter* zu identifizieren. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Die Ebenen) gegen SG 45 erkennt ein SC die seltsame grüne Wiese, den Wald und das Meer als das angebliche Herz der Dimension der Zeit – und dann müsste die in der Ferne erspähte Stadt das legendäre Stethelos sein (wahrscheinlich werden die SC diese Fertigkeitswürfe angesichts der hohen SG nicht schaffen, du kannst es sie im Verlauf der Kampagne aber erneut versuchen lassen).

Sollten die SC bei ihren Ermittlungen in der Sackgasse landen und eine Hilfestellung benötigen, wohin sie sich wenden sollen, kannst du ihnen weitere solche metaphorischen Träume zukommen lassen. In jedem Fall haben die SC mit dem ersten Traum dieser Art offiziell eine Zeitperiode betreten, in welcher ihre zukünftigen Versionen begonnen haben, ihre gegenwärtigen Versionen zu manipulieren. Als Folge werden die SC dann und wann bemerken, dass ihre Erinnerungen an eher unbedeutende Dinge nicht mit denen von NSC übereinstimmen, da sie sich an Dinge aus ihrer Vergangenheit erinnern, welche sich für die restliche Realität verändert haben. Diese Veränderungen sind nie mächtig genug, um bedeutende Wellen im Zeitstrom zu schlagen – die SC könnten sich z.B. daran erinnern, dass in einer ihrer Lieblingsschenken immer auf besondere Weise gewürzter Lachs serviert wurde, während NSC-Stammkunden derselben Schenke sich an auf besondere Weise gewürzte Muscheln erinnern -, sie sollten den SC aber zu denken geben.

Eine spieltechnische Auswirkung gibt es aber: Da das Wissen der SC über die Vergangenheit nicht ganz der Realität entspricht, unterliegen alle ihre Fertigkeitswürfe für Wissen (Geschichte) bis kurz vor Ende der Kampagne einem Malus von -2.

Ereignis 2: Die Eindringlinge (HG 7 bis HG 12)

Der Erinnerungstraum in **Ereignis 1** mag verstörend und verwirrend sein. Er ist letztendlich aber harmlos. Dies gilt nicht für das zweite Ereignis, bei dem temporale Wellen in der Gegenwart ankommen. Die künftigen Zeitreisen der SC schicken diese Wellen weit in die Vergangenheit – in eine ferne, dunkle Vergangenheit, in welcher die als Hunde von Tindalos bekannten Raubtiere von ihnen angelockt werden. Diese Kreaturen sind imstande, durch die Zeit zu reisen und aus physischen Winkeln jene anzugreifen, auf die sie aufmerksam werden – die Hunde von Tindalos können die SC nahezu überall angreifen.

Der erste Angriff auf einen SC sollte binnen ein paar Tagen nach dem ersten Traum (**Ereignis 1**) erfolgen. Diese Attacke erfolgt durch einen einzelnen Hund, dessen Erscheinen aus einem nahen Winkel hervorquellender Rauch und ein hungriges, fremdartiges Heulen vorhergehen. Diese Begegnung kann überall stattfinden, sollte aber nicht beim Erkunden eines Gewölbes oder unter ähnlichen Umständen erfolgen. Die erste Begegnung sollte den SC aber klarmachen, dass sie zu jeder Zeit von den Hunden von Tindalos angegriffen werden könnten. Solange es aber nur ein Hund ist, sollte eine HG 7-Bedrohung für SC der 8. Stufe kein allzu großes Problem darstellen.

Beim zweiten Angriff erscheinen jedoch zwei Hunde von Tindalos – eine Begegnung mit HG 9. Der dritte Angriff sollte dann drei Hunde enthalten (HG 10). Lass genug Zeit zwischen den Angriffen verstreichen, dass die SC nie wissen, wann Hunde eintreffen könnten. Nach dem dritten Angriff kannst du weiterhin Hunde attackieren lassen, so oft du möchtest, es sollten aber nie mehr als drei am Stück sein, da die letzte Begegnung in diesem Ereignis die gefährlichste sein sollte.

DIE HÜTERIN VON STETHELOS

Die letzte Begegnung im Rahmen von **Ereignis 2** sollte stattfinden, kurz nachdem die SC die 10. Stufe erreicht haben. Wie bei der ersten Begegnung mit den Hunden sollte sie zu einem unerwarteten Moment erfolgen. Zu diesem Zeitpunkt haben die SC nicht die Aufmerksamkeit von etwas aus der fernen Vergangenheit erweckt, sondern eine finstere Kreatur aus der Zukunft angelockt. Es handelt sich um einen Leid-Siktempora (siehe Seite 466), eine Manifestation der eigenen dunklen und schmerzhaften Emotionen der SC während ihrer Reise zur Dimension der Zeit im letzten Kapitel der Kampagne. Wie alle diese Siktemporas besitzt auch dieser eine spezifische Quelle. Du solltest mittlerweile deine Spieler und ihre Charaktere gut genug kennen – wähle den SC mit der mürrischsten, düstersten oder nihilistischsten Einstellung oder Persönlichkeit als die elendige Quelle dieses Siktemporas. Dieser SC wird das Hauptziel des Angriffes des Siktempora. Da es sich um eine signifikante und ungewöhnliche Kreatur mit HG 12 handelt, solltest du den Angriff des zeitreisenden Externaren für einen Zeitpunkt einplanen, zu dem sich alle SC an der Begegnung beteiligen können.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

HUNDE VON TINDALOS (1 BIS 3) **HG 7**
EP je **3.200**
TP je 85 (*MHB II*, S. 142)

LEID-SIKTEMPORA **HG 12**
EP 19.320
TP 168 (siehe Seite 466)

Ereignis 3: Die Hüterin

Sobald die SC zwei Teile dieses Kapitels abgeschlossen haben, erhalten sie merkwürdigen Besuch in Gestalt einer mysteriösen Frau, welche nur als die Hüterin von Stethelos bekannt ist. Diese mächtige Mystikerin des Yog-Sothoth und Dienerin der chaotischen Wirbel der Zeit sollte vorerst eine rätselhafte Gestalt bleiben. Die SC werden ihr im Laufe der Kampagne wieder begegnen, doch erst im letzten Kapitel treffen sie sie persönlich und entscheiden, ob sie Freund oder Feind ist.

Jene letzte Begegnung macht die Hüterin aber auch auf die SC aufmerksam, so dass ihr Kontakt mit den SC in ihrer relativen Vergangenheit ein direktes Ergebnis dieses Treffens ist. Die Hüterin erscheint als menschliche Frau Mitte Zwanzig in Rüstung und ausgestattet mit einem gekrümmten Schwert und einem komplizierten, rissigen Stundenglas. Dies ist ein mächtiges Artefakt - das *Stundenglas von Stethelos* ermöglicht der Hüterin sich an verschiedenen Punkten in der Vergangenheit zu manifestieren, um mit den SC in Kontakt zu treten. Wenn sie die SC in den folgenden Kapiteln kontaktiert, wirkt sie äußerlich immer älter und das *Stundenglas* zunehmend weniger beschädigt und dafür mit Sand gefüllter, je zeitlich näher ihr die SC kommen.

Dieses erste Treffen ist zwar relativ kurz, hat aber wichtige Auswirkungen. Dieses Ereignis tritt ein, wenn die SC nahe beisammen sind. Jeder SC vernimmt das Geräusch der Wellen des Meeres, welches lauter und lauter wird, bis es fast ohrenbetäubend ist. Dann steht die Zeit einfach still. Die SC können sich bewegen und miteinander sprechen, aber nicht mit der Welt um sich interagieren, als stünden sie unter den Effekten eines gemeinsamen *Zeitstopp*. Die Hüterin ist ebenfalls zugegen – sie erscheint aus dem Nichts, als die Zeit anhält. In dieser Form ist sie immateriell wie ein Vorherbestimmtes Trugbild. Sie betrachtet die SC regungslos und erklärt dann:

„Ihr habt Fragen, welche ich euch heute aber nicht beantworten werde. Ihr werdet sie irgendwann stellen und ich werde enthüllen, was mir möglich ist. Wisset heute nur, dass ihr große Unruhen in der Dimension der Zeit verursacht und auf euch das Auge der Wächter und der Raubtiere der Zeit liegt. Ich bin nur eine Dienerin der Zeit und bringe euch Geschenke von euch selbst. Nutzt diese Gaben weise. Ich spreche noch zwei Mal mehr in den kommenden Tagen zu euch. Sollte es euch bestimmt sein zu überleben, so erwarte ich euch in Stethelos."

Während die Hüterin spricht, flackert und verschwimmt ihre Gestalt. Zum Ende ihrer Rede verblasst sie gänzlich und kehrt in die Dimension der Zeit zurück. Nach ihrem Verschwinden beginnt die Zeit für die SC wieder normal zu fließen. Sollten sie sich während der Periode der angehaltenen Zeit umherbewegt haben, könnten sie andere Personen in der Nähe erschrecken, aus deren Perspektive sie plötzlich aus dem Nichts auftauchen, allerdings gehen diese Personen davon aus, dass die SC als mächtige Abenteurer vielleicht einen Teleportationseffekt genutzt haben.

Die von der Hüterin versprochenen „Geschenke" sind Kraftaufladungen von den künftigen Versionen der SC, die im Rahmen der Zeitreise freigeworden sind und rückwärts durch die Zeit reisen, um ihre gegenwärtigen Versionen in diesem Kapitel zu erfüllen. Diese Fragmente aus Erinnerungen, Inspiration und Macht manifestieren sich als Erfahrungspunkte und Attributssteigerungen. Effektiv absorbieren die SC Splitter ihres künftigen Wissens. Ihr Verstand kann die noch gar nicht stattgefundenen Ereignisse nicht verarbeiten, doch hin und wieder kannst du während der restlichen Kampagne einem SC mitteilen, dass er ein Gefühl von Déjà-vu hätte, insbesondere wenn glückliches Würfelergebnis ihn aus einer Gefahr entrinnen oder ein besonders zufriedenstellendes Ergebnis erzielen lässt – fast als hätte er das Ergebnis einen Sekundenbruchteil vorher bereits gekannt und seine Taktik anpassen können, um das beste Ergebnis sicherzustellen.

Attributswertverbesserungen: Jeder SC erhält einen permanenten Bonus von +2 auf einen von zwei Attributswerten. Zwischen welchen Attributen er wählen kann, richtet sich nach dem bei seiner Erschaffung gewählten Kampagnenwesenszug - siehe auch die Tabelle auf dieser Seite. Ein Charakter mit dem Wesenszug Aus der Zeit gerissen erhält stattdessen einen Bonus von jeweils +1 auf zwei Attributswerte seiner Wahl (er kann diese Boni aber nicht demselben Attributswert zuordnen).

Geschenke aus der Zukunft

Kampagnenwesenszug	Attributsoptionen
Aus der Zeit gerissen	+1 auf zwei Attributswerte
Enge Verbündete	+2 Charisma oder +2 Stärke
Legendenabkömmling	+2 Geschicklichkeit oder +2 Intelligenz
Mit Audrahni befreundet	+2 Stärke oder +2 Weisheit
Ungewollter Klon	+2 Charisma oder + 2 Konstitution
Von den Geistern berührt	+2 Geschicklichkeit oder +2 Weisheit
Von Thassilon fasziniert	+2 Konstitution oder +2 Intelligenz

Belohnung: Jeder SC erhält 19.200 EP zusammen mit diesen Erinnerungen an die Zukunft.

Wesenszugverbesserung: Jeder SC kann die „ein Mal pro Kapitel"-Fähigkeit seines Kampagnenwesenszuges nun zwei Mal pro Kapitel einsetzen.

TEIL 1: DIE VERWANDELNDE PLAGE

Der Kult des Yamasoth lauert seit langem in Varisias Schatten, doch erst zur selben Zeit wie Alaznists Erwachen begann eines der ambitioniertesten Mitglieder mit dem Plan, die Verwandelnde Plage zu verbreiten. Diese Kultanführerin namens Leptonia siedelte 4716 AK samt ihrer Anhänger von Kaer Maga nach Magnimar über. Visionen und ihre eigenen Forschungen brachten sie dazu, sich näher am Hohlberg in einer Ortschaft niederzulassen, deren Population gerade groß und dicht genug war, um der Seuche fruchtbaren Boden zu bieten. Ihre Visionen führten sie zum Gecko, einen der Brückenpfeiler der Zornspann, welche sie als neues Hauptquartier ihres Kultes bezog. Dort stieß sie auf einen uralten Diener Yamasoths, der seit Jahrtausenden in einem magischen Gefängnis dahinschmachtete. Dies war Og-Zeugus, ein Gongoriner. Der Qlippoth war überaus willens, sich ein paar kurze Jahre in Leptonias Dienste zu stellen, wenn diese ihn dafür am Ende aus den magischen Banden befreite. Mit Hilfe eines Söldnernekromanten namens Erigantus stärkte Leptonia die Kammern des Geckos mit untoten Wächtern und wandelte Og-Zeugus' einstiges Gefängnis in ein gut verteidigtes und angemessenes neues Zuhause ihres Kultes.

Ferner half Erigantus dabei, die furchtbaren, von Og-Zeugus gelegten Eier als Basis zur Entwicklung einer Seuche zu verwenden. Ihr Ziel war es, die Gabe ihres Meisters nachzuahmen und eine wahre Verwandelnde Plage zu schaffen, welche nicht nur die Erkrankten in gefräßige Monster verwandelte, sondern diesen Verwandelten zudem ermöglichte, die Seuche auf ihre Opfer zu übertragen. Doch auch dies genügte Leptonia nicht – sie wollte eine Version der Seuche, die über die Luft übertragen wurde, so dass der Odem der Erkrankten genügte, um weitere Opfer zu infizieren. Hierzu brauchte sie einen weiteren Spezialisten – den verstorbenen Runenherrscher Krune. Um diesen ins Leben zurückzuholen, zog sie erneut mit ihrem Kult um; dieses Mal nach Rätselhafen, um dort an eine erforderliche *Schriftrolle: Wahre Auferstehung* zu gelangen. Sie hofft, dass Krune zum Dank ihr bei ihrem Projekt hilft, ist aber alternativ auch bereit, das nötige Wissen aus ihm heraus zu foltern. Dass die Kultisten abwesend sind, ist natürlich eine exzellente Gelegenheit, ihr Versteck anzugreifen, mehr über ihre Pläne zu erfahren und Og-Zeugus zu besiegen.

Ereignis 4: Der Bericht vor dem Rat

Der Sihedronrat erwartet von den SC einen Bericht, sowie sie nach Magnimar zurückkehren – sollten die Spieler nicht von sich aus daran denken, nutze einen befreundeten NSC wie z.B. Kapitänin Surscha, um sie zu erinnern oder es ihnen vorzuschlagen). Sollten die SC sich zu viel Zeit lassen, könnten sie Gerüchte über eine seltsame neue Krankheit hören, an welcher Obdachlose in Unterbrück erkranken – ein übles Leiden, welches gewöhnliche Leute in Monster verwandelt. Manche flüstern, dass jemand etwas tun müsse, und hadern mit dem Sihedronrat, welcher nicht helfen würde. Dies sollte die SC zur Eile antreiben.

Wenn die SC auf dem Gut Heidmark eintreffen, heißt man sie rasch willkommen und bringt sie in den Beratungsraum, den die SC schon aus dem 2. Kapitel kennen. Celia Heidmark und Koriah Azmeren erwarten sie bereits. Bei ihnen ist eine dunkelhaarige Frau mit spitzen Ohren und Ziegenhörnern. Dies ist **Ayavah** (CN hermaphroditische Tiefling [Dämonenkind]-Hexenmeisterin 8), eine Bildhauerin aus Magnimars Unterbrückdistrikt; sie schweigt aber zunächst und beobachtet. Celia begrüßt die SC und bittet sie, von ihren Erlebnissen und Entdeckungen im Hohlberg zu berichten, zugleich drückt sie ihre Erleichterung aus, dass die SC überlebt haben, bzw. ihr tiefes Bedauern und Mitgefühl, sollte die Gruppe Verluste erlitten haben. Hier können die Spieler nicht nur Rollenspiel betreiben und ihre SC etwas angeben lassen, sondern kannst du den Fokus auch auf die Frage lenken, was es als nächstes zu tun gilt.

Celia und Koriah können den SC helfen, ihre Prioritäten zu ordnen. Sollten die SC erfahren haben, dass ein Kult des Yamasoth vom Gecko aus operiert, drängt der Sihedronrat sie, dort so bald wie möglich nachzusehen. Erwähnen die SC Sorschens Traumbotschaft und ihre Einladung nach Korvosa, scheint man davon nicht überrascht zu sein (Motiv erkennen, SG 20). Die beiden Frauen empfehlen, Vorsichtsmaßnahmen zu ergreifen, ehe die SC der Einladung folgen, bemerken aber, dass Sorschen eine unverzichtbare Verbündete wäre, sollte sie wirklich helfen wollen und sich nicht jemand als sie ausgibt.

Wenn die SC mit ihrem Bericht fertig sind, stellt Koriah die gehörnte Frau als talentierte lokale Künstlerin vor, welche sich an den Rat gewandt hat, da sie wichtige Neuigkeiten für die „Helden des Rates" hätte. Zuerst dachte der Rat, Ayavah würde die vermissten Sihedronhelden meinen, und hat überlegte, wie man mit der Anfrage umgehen sollte. Dann aber wurde klar, dass Ayavah sich auf die SC bezog, was beim Rat Interesse weckte. Ayavah behauptet, nicht nur eine Bildhauerin zu sein, sondern auch über eine angeborene magische Gabe zu verfügen und zu größerem bestimmt zu sein. Ab und an erhalte sie Visionen und in einer solchen Vision hätte sie etwas sehr Wichtiges für die SC gesehen.

Ayavahs Hintergrund ist um einiges komplexer. Sie hat tatsächlich eine Art Vision über die SC erhalten, allerdings sind Visionen nichts Alltägliches für sie. Obwohl sie eine Hexenmeisterin ist, ist sie zudem tief religiös und eine Angehörige eines ketzerischen Ordens von Nocticulagläubigen, des Kultes der Erlöserkönigin. Diese Gruppe glaubt seit langem, dass Nocticula, die Dämonenherrscherin der Assassinen, der Dunkelheit und der Lust unmittelbar davor stehe, ihre finstere Herkunft hinter sich zu lassen und zu einer nichtbösen Göttin der Ausgestoßenen, der Künstler und der Mitternacht aufzusteigen. Glaubt man den Omen und Vorzeichen, welche die Kleriker des Kultes wahrzunehmen meinen, könnte es sogar in genau diesem Moment soweit sein!

Ayavah sah in ihrer Vision die SC Seite an Seite mit der Runenherrscherin Sorschen vor einem gewaltigen, wirbelnden Portal. Die Vision war nervenraubend vage, allerdings ist Ayavah sich sicher, dass sie ein künftiges Geschehen repräsentiere und dass es schlimme Folgen für Varisia hätte, wenn die SC und Sorschen nicht vor diesem Portal stehen werden. Ayavah konnte zudem durch das Portal einen Blick auf einen gewaltigen, elefantenartigen

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Titanen erhaschen, welcher durch diesen Tunnel in der Realität auf Golarion zu stampfte.

Da lügenerkennende Magie nicht angeschlagen hat, vertraut der Sihedronrat auf den Wahrheitsgehalt von Ayavahs Bericht zu ihrer Vision, auch wenn die Ratsmitglieder sich fragen, wer oder was ihr die Vision geschickt haben könnte. Ayavah jedenfalls spricht nicht über ihren Glauben an die Erlöserkönigin, glaubt aber tief im Herzen, dass ihr die Vision von Nocticula selbst geschickt worden sei, welche Ayavahs Ansicht nach in der Runenherrscherin Sorschen eine perfekte Stellvertreterin auf Golarion sieht. Ayavah kann noch auf andere Weise helfen: Sollten die SC noch nicht wissen, von wo aus der Kult des Yamasoth operiert, schlägt sie vor, sich den Gecko näher anzusehen, da sie selbst in einem kleinen Komplex in jenem Brückenpfeiler wohnt, welcher dem Gecko gegenübersteht. So konnte sie dort seltsames Kommen und Gehen durch ein hexagonales Fenster im oberen Bereich des Geckos beobachten – darunter auch ein schlangenartiger Geist, von dem sie fürchtet, es könnte der untote Geist eines der berüchtigtsten Monster von Unterbrück sein, einer Lamia-Matriarchin namens Xanescha. Selbst wenn die SC wissen, dass der Kult den Gecko nutzt, warnt Ayavah sie immer noch, dass die Kultisten offenbar die Hilfe der untoten Lamia erlangen konnten.

Nach Ende der Zusammenkunft mit dem Sihedronrat nimmt Ayavah die SC beiseite, um ihnen unter vier Augen etwas weiteres zu enthüllen – ihren Glauben. Sie zeigt ihnen das Heilige Symbol der Erlöserkönigin, welches sie mit sich führt (einen Mond mit mitternachtsblauen Lippen und einer Krone mit sieben Zacken), und erklärt ihnen die ketzerischen Ansichten ihres Glaubens. Dann erklärt sie zu wissen, woher ihre Vision gekommen sei – von Nocticula, welche möchte, dass die SC sich mit Sorschen verbünde. Diese sei wie Nocticula dabei, ihre Vergangenheit hinter sich zu lassen und sich neu zu erschaffen als etwas Neues und Mächtiges, das nicht von Obsessionen und Klischees eingeschränkt wird. Sollte einer der SC Nocticula als die Erlöserkönigin verehren, erkennt Ayavah in ihm einen anderen Häretiker und wendet sich mit ihrem Wissen zuerst und hauptsächlich an ihn.

Ayavah ist nicht daran interessiert, sich den SC anzuschließen. Sie bereitet sich gerade auf eine Pilgerreise an einen abgelegenen Ort im nordwestlichen Varisia vor, wo andere Anhänger des Kultes der Erlöserkönigin das erste Kloster ihres Glaubens errichten wollen. Sie hat sich mit ihrer Herkunft abgefunden und lässt ihre Hörner wachsen, ohne weiterhin zu verbergen, was sie ist. Solltest du aber glauben, Ayavah könnte den SC helfen, könnte sie sie eine Weile in den Gecko begleiten. – Du findest ihre Spielwerte im Sonderband zu diesem Abenteuerpfad.

Die Verwandelnde Plage

Irgendwann im Laufe dieses Kapitels werden die SC wahrscheinlich engeren Kontakt mit der Verwandelnden Plage haben, als ihnen lieb ist. Vielleicht werden sie von einem transformierten Erkrankten gebissen oder kommen mit kontaminierten Fallen oder anderen Gefahren in Kontakt. Die Krankheit manifestiert sich in schmerzhaften Läsionen und Geschwülsten an den Gelenken, welche zunehmend die Beweglichkeit einschränken. Zugleich umwölkt sich der Verstand des Erkrankten und werden seine Gedanken immer primitiver und wilder. Wird die Erkrankung nicht behandelt, ist es nur eine Frage der Zeit, bis ein Opfer vollständig gelähmt ist und verdurstet oder sich völlig in ein Monster verwandelt. Auch wenn die Effekte der Verwandelnden Plage für ein Opfer verheerend sind, kann es mittels der traditionellen magischen Methoden geheilt werden, solange der Charismawert nicht auf 0 reduziert wurde. Ab dann helfen nur noch *Verzauberung brechen* oder ein mächtigerer Effekt, um einem Opfer seine frühere Gestalt zurückzugeben. Ein Erkrankter verwandelt sich im Tod zurück – sollte er sodann ins Leben zurückgeholt werden, leidet er nicht länger unter der Krankheit.

DIE VERWANDELNDE PLAGE

Art Krankheit, Einnahme oder Verwundung; **RW** ZÄH, SG 18
Frequenz 1/Tag
Effekt 1W4 GE-Schaden und CH-Entzug plus Transformation (siehe unten); **Heilung** die Verwandelnde Plage kann nur auf magischem Wege mittels *Krankheit kurieren*, *Heilung* oder ähnlich Mächtigem geheilt werden.
Speziell Sobald der Charismawert eines Erkrankten auf 0 reduziert wird, verwandelt dieser sich sofort in eine Aberration, eine Magische Bestie, ein Tier oder ein Ungeziefer nichtguter und nichtrechtschaffener Gesinnung mit einer maximalen Intelligenz von 5 (der SL sollte auswählen, in was der Erkrankte sich verwandelt). Dies betrifft auch den Verstand: Das Opfer verliert alle Erinnerungen und verhält sich wie ein normaler Vertreter seiner neuen Gestalt. Es erinnert sich bestenfalls in Albträumen schemenhaft an sein vorheriges Leben. *Wahrer Blick* enthüllt die einstige Gestalt der Kreatur. *Verzauberung brechen* gegen SG 18 kann eine Kreatur in ihre frühere Gestalt zurückverwandeln.

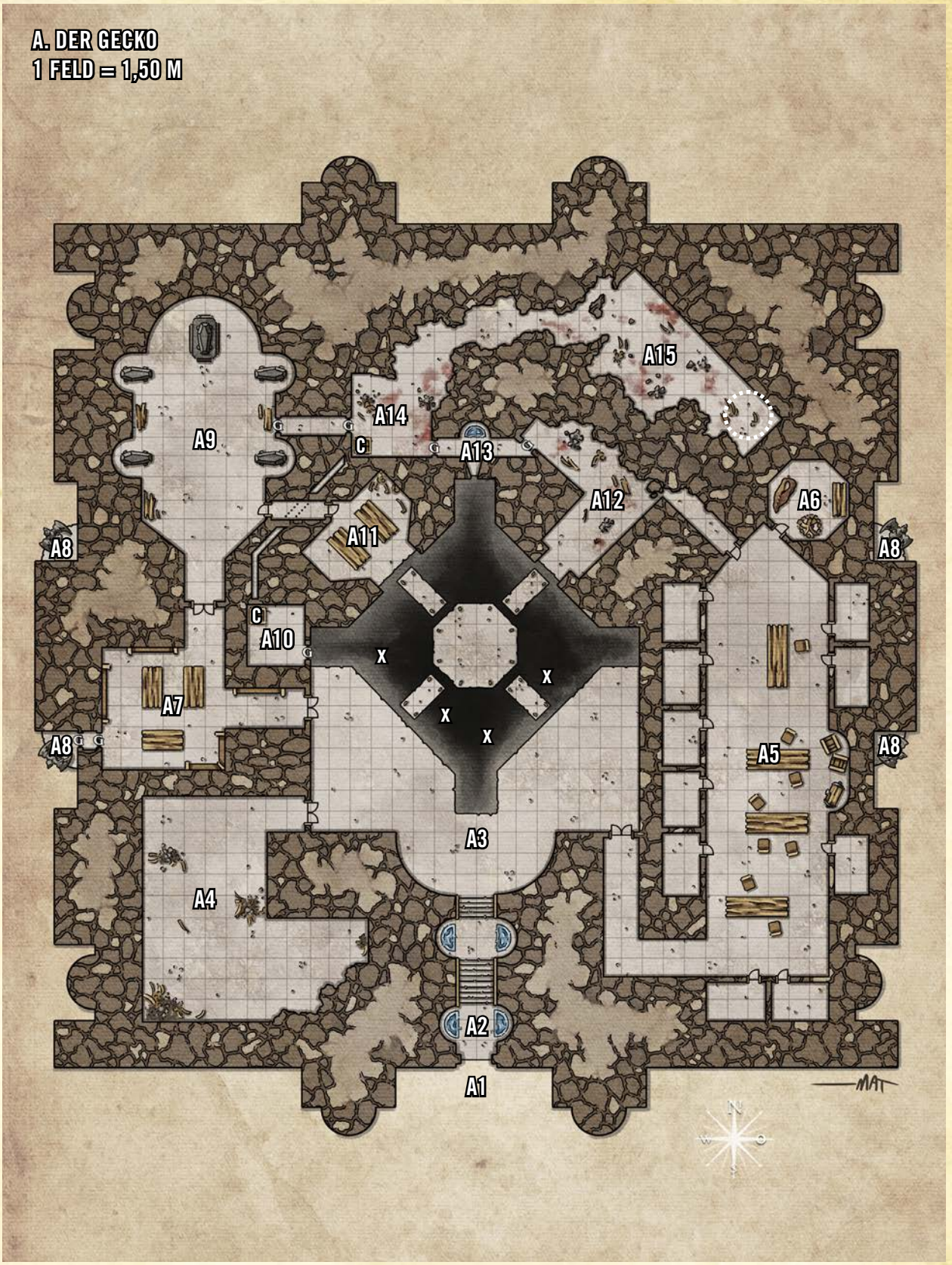
A. Der Gecko

Die Zornspann ist Magnimars beeindruckendstes Wahrzeichen. Einst verband diese gewaltige thassilonische Brücke Magnimar mit dem Hohlberg, doch heute ist nur noch ein vergleichsweise winziges Endstück der Brücke erhalten, das von massiven Pfeilern getragen aufs Meer hinausreicht. – Mehr zur Zornspann findest du im *Almanach zu Magnimar*. Die dicken steinernen Brückenpfeiler sind mit Motiven und Reliefs verschiedener Kreaturen geschmückt, die ihnen auch ihre jeweiligen Namen geben. Es ist kein Geheimnis, dass diese Pfeiler Kammern enthalten. Einige Pfeiler wurden von den Bewohnern Magnimars bereits kolonisiert und dienen nun als Wohnraum. Dies ist beim Gecko aber nicht der Fall.

Merkmale des Geckos

Von außen scheint der Gecko über keinen Eingang zu verfügen, da der hexagonale Zugangspunkt an der Südseite mittels *Stein formen* versiegelt wurde. Die Kultanhänger nutzen normalerweise eine Geheimtür neben dem südwestlichen Gargylen (siehe Bereich **A8**) zum Kommen und Gehen. Da gegenwärtig aber alle Kultisten in Rätselhafen sind und nur Geister oder Wesen in gasförmiger Gestalt den Gecko betreten und verlassen, ist die Tür schwer durch Beobachten des Pfeilers zu finden. 5 cm durchmessende Luftschächte ermöglichen den Zugang zu den Bereichen **A2–A5**, **A7** und **A9** (Wahrnehmung, SG 20).

A. DER GECKO
1 FELD = 1,50 M



Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: [illegible] der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Zu den beiden potentiellen Eingängen in den Gecko findest du unter Bereich **A1** und **A8** Einzelheiten; beide Zugänge liegen aber 66 m über dem Bodenniveau und 9 m unterhalb des Brückenauflegers. Die Wände des Geckos verfügen über zahlreiche Handgriffe zum Klettern, allerdings erschweren glitschiges Moos, Vogelkot und bröckliges Gestein ein Hinaufklettern (Klettern, SG 15). Sollten die SC nicht über eigene Möglichkeiten verfügen, sicher Bereich **A1** oder **A8** zu erreichen, kannst du ihnen über den Sihedronrat jeweils zwei *Tränke: Schweben* zukommen lassen – einen für den Aufstieg, einen für den Abstieg später.

In dem Brückenpfeiler ist es kühl und feucht. Die Türen bestehen aus mit Feuchtigkeit vollgesogenem und verzogenem Holz mit rostigen Metallangeln; sie geben beim Öffnen ein lautes Quietschen von sich, sind aber immer noch wehrhaft und funktionsfähig (Härte 5, 20 TP, Gegenstand zerschmettern SG 23).Geheimtüren bestehen aus Holz und können jeweils mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25 entdeckt werden.

Die Kammern sind unbeleuchtet und dunkel.Die Deckenhöhe beträgt in den Gängen meistens 3 m und in den meisten Kammern 4,50 m, sofern nicht anders vermerkt.

Ereignis 5: Die Wächterin des Geckos (HG 10)

Dieses Ereignis tritt jedes Mal ein, wenn die SC sich dem Gecko nähern oder ihn verlassen, solange Xanescha aktiv ist – beachte aber, dass sie 2W4 Tage zur Wiederkehr benötigt, sollte sie zerstört werden.

Kreaturen: Egal wie die SC sich dem Gecko nähern, sie werden von der ersten Wächterin dabei beobachtet, solange sie nicht extrem heimlich und unauffällig vorgehen. Bei dieser Wächterin handelt es sich um den Geist der Lamia-Matriarchin Xanescha, manchen vielleicht als eine der Hauptgegnerinnen im zweiten Kapitel des Abenteuerpfades *Das Erwachen der Runenherrscher* bekannt. Xanescha wurde damals von den Abenteurern niedergestreckt, allerdings fand ihr Geist keine Ruhe. Eine Weile suchte sie die Umgebung der Schattenuhr heim, eines großen, wackligen Uhrenturmes in Unterbrück, doch als der Nekromant Erigantus für den Kult des Yamasoth tätig wurde, konnte er über Xanaescha die Kontrolle erlangen und mittels einiger Kunstkniffe die Stätte verändern, an welcher sie spukte. Hierzu musste er ihre Überreste erlangen, vor allem ihren Schädel, welcher unter der herabgestürzten Glocke im zerstörten Inneren des Uhrenturmes lag. Solange Xaneschas Schädel in Bereich **A11** verbleibt, dient der Geist der Lamia weiterhin als Wächter des Brückenpfeilers.

Xanescha kann sich zwar in den Mauern des Geckos verbergen, Erigantus' Nekromantie verwehrt ihr aber Zugang zu den Räumen im Brückenpfeiler. Sie hasst ihr Schicksal, kann aber nichts dagegen tun und entlädt ihre Wut auf Eindringlinge. Solange niemand versucht, die Außenmauern des Geckos zu erklettern oder das Gebäude zu betreten, bleibt sie in der Fassade verborgen und patrouilliert auf 60 m Höhe, wobei sie immer wieder einen Blick hinaus wirft, ob sich jemand nähert. Ihr brütender Zorn, von einer Gruppe Helden getötet worden zu sein, macht sie besonders begierig, bei Möglichkeit ähnliche Gruppen anzugreifen. Bis dahin bleibt sie verborgen, da Erigantus keine unnötige Aufmerksamkeit auf den Gecko ziehen wollte, indem er den Bürgern von Unterbrück etwas zum Sehen und Spekulieren gab.

Wenn Xanescha die SC bemerkt, bewegt sie sich durch die Steinmauern des Brückenpfeilers, um sie zu stellen. Würfle für Xanescha Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit, um zu bestimmen, wie subtil sie wirklich aus der Fassade

hervorlugt; vergiss dabei auch die Entfernung nicht – gegenüber einem SC am Boden erhält Xanescha einen Bonus von +20 auf konkurrierende Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit gegen dessen Würfe für Wahrnehmung.

Beachte auch, dass Xanescha ein gefährlicher Gegner ist; Ayavah sollte die SC vor dem Geist warnen, so dass diese sich auf eine solche Begegnung vorbereiten können.

XANESCHA **HG 10**

EP 9.600

Lamia-Matriachin-Geist-Schurkin 1 (*MHB II*, S. 156, *MHB*, S. 122)

CB Große Untote (Gestaltwandler, Körperlos, Verbesserter Monströser Humanoider)

INI +6; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +20

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 24, auf dem Falschen Fuß 18 (+9 Ablenkung, +6 GE, –1 Größe)

TP 176 (13W8+118)

REF +16, **WIL** +10, **ZÄH** +13

Immunitäten wie Untote; **Verteidigungsfähigkeiten** Körperlos, Resistenz gegen Fokussieren +4, Wiederkehr; **ZR** 19

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 9 m (perfekt)

Nahkampf Verderbende Berührung +17 (10W6 [ZÄH SG 25 halbiert] plus 1W4 Weisheitsentzug)

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

Besondere Angriffe Glockengeläut, Hinterhältiger Angriff +1W6, Weisheitsentzug (SG 25), Zorniges Heulen

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 12; Konzentration +21)

Beliebig oft — *Bauchreden* (SG 20), *Monster bezaubern* (SG 23)

3/Tag — *Einflüsterung* (SG 22), *Mächtiges Trugbild* (SG 22), *Spiegelbilder*, *Tiefschlaf* (SG 22), *Traum*

Bekannte Hexenmeisterzauber (ZS 6, Konzentration +15)

3. (5/Tag) — *Schwere Wunden verursachen* (SG 22)

2. (7/Tag) — *Sengender Strahl*, *Unsichtbarkeit*

1. (9/Tag) — *Federfall*, *Heiligtum* (SG 20), *Leichte Wunden verursachen* (SG 20), *Magisches Geschoss*

0. (beliebig oft) — *Ausbessern*, *Geisterhaftes Geräusch* (SG 19), *Magie entdecken*, *Magierhand*, *Säurespritzer*, *Tanzende Lichter*, *Zaubertrick*

TAKTIK

Vor dem Kampf Xanescha wirkt *Spiegelbilder* und *Unsichtbarkeit*, sowie sie die SC kommen sieht.

Im Kampf Xanescha beginnt den Kampf, indem sie auf die SC zufliegt und notfalls auch einen Sturmangriff durchführt, um ihr Glockengeläut mit möglichst vielen SC im Wirkungsbereich auszulösen. Wenn sie kann, greift sie mit ihrer Verderbenden Berührung am Ende dieser Fortbewegung an, ansonsten nutzt sie ihr Zorniges Heulen. Sie führt Nahkampfangriffe aus, bis sie unter 100 TP reduziert wird. Dann zieht sie sich in die Mauer des Geckos zurück und wirkt *Wunden verursachen*-Zauber auf sich, um sich zu heilen. Als nächstes bricht sie wieder hervor, bleibt dieses Mal aber auf Distanz und setzt Zauber ein. Sie wirkt sehr gern *Tiefschlaf* auf kletternde Charaktere. Sie setzt ihr Zorniges Heulen so oft wie möglich ein, da sie den Anblick von Gegnern genießt, die untereinander kämpfen. Dabei bleibt sie in Bewegung, um möglichst jede Runde ihr Glockengeläut auszulösen, während sie weiterhin Zauber wirkt.

Moral Xanescha kämpft bis zur Zerstörung.

SPIELWERTE

ST —, **GE** 23, **KO** —, **IN** 18, **WE** 14, **CH** 29

GAB +12; **KMB** +19; **KMV** 38 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Heftiger Angriff, Im Kampf zaubern, Kampfreflexe, Konzentrierter Schlag, Lautlos zaubern, Verbesserter Kritischer Treffer (Speer), Zauber ausdehnen

Fertigkeiten Akrobatik +23, Bluffen +25, Diplomatie +16, Fliegen +12, Heimlichkeit +10, Klettern +30, Motiv erkennen +18, Schwimmen +30, Wahrnehmung +20, Wissen (Arkanes) +20, Wissen (Lokales) +20, Zauberkunde +20

Sprachen Abyssisch, Drakonisch, Gemeinsprache, Thassilonisch

Besondere Eigenschaften Fallen finden +1, Gestalt wechseln (festgelegte mittelgroße humanoide Gestalt; *Gestalt verändern*), Kleinere Waffen

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Glockengeläut (ÜF) Wenn Xanescha sich in einer Runde wenigstens 9 m weit bewegt und dann ihre Fortbewegung für diese Runde beendet, schallt in einer 9 m-Ausdehnung um sie herum ohrenbetäubendes Glockenläuten. Jede lebende Kreatur in diesem Wirkungsbereich muss einen Willenswurf gegen SG 25 ablegen; bei Misslingen erhält sie für die folgende Runde den Zustand Wankend. Man hört die Glocken außerhalb des Wirkungsbereiches nicht. Dies ist ein geistesbeeinflussender Schalleffekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Wiederkehr (ÜF) Sollten die SC Xaneschas Schädel in Bereich **A11** bergen und ihn entweder zerstören oder mittels *Ort weihen* oder *Weihen* behandeln, wird Xanescha auf Dauer zur Ruhe gelegt. Wird der Schädel nur aus dem Gecko entfernt, kann sie gehen, wohin sie will (in diesem Fall kehrt sie in die Schattenuhr zurück zurück, um dort zu spuken).

Zorniges Heulen (ÜF) Ein Mal alle 1W4 Runden kann Xanescha als Standard-Aktion ein zornerfülltes Geheul ausstoßen. Alle Kreaturen in einem Explosionsradius von 9 m müssen einen Willenswurf gegen SG 25 ablegen; bei einem Misserfolg wird eine Kreatur von Wut erfüllt. Eine betroffene Kreatur kann in ihrem Zug nichts anderes tun, als ein angrenzendes Ziel mit einer Nahkampfwaffe (oder mit einem Waffenlosen Schlag, so keine Nahkampfwaffe verfügbar ist) anzugreifen. Sollte es keine angrenzenden Ziele geben, muss die wütende Kreatur gegen das nächste verfügbare Ziel einen Sturmangriff ausführen. Dieser Effekt währt 1W4 Runden. Dies ist ein geistesbeeinflussender, gefühlsbasierender Schalleffekt; der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Entwicklung: Sollte in deiner eigenen Kampagne Xanescha nie getötet worden sein oder die SC sich sehr bemüht haben zu vereiteln, dass sie sich jemals als Untote wieder erhebt, hast du zwei Möglichkeiten: Natürlich könntest du sagen, dass Xanescha später gestorben ist oder andere Umstände die Bemühungen der SC zunichte gemacht haben. Eine befriedigendere Lösung bestünde aber darin, Xaneschas Geist mit dem Geist eines anderen Gegners zu ersetzen, den die SC in der Vergangenheit besiegt haben – in diesem Fall musst du die Spielwerte selbst erarbeiten und die Fähigkeiten des Geistes an die Art seines Todes anpassen.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

A1. Das Hexagonale Fenster

Die Reliefs und Figuren des Geckos weichen hier einem 2,40 m breiten Bereich aus glattem Stein in Form eines Fünfecks. Der Stein besitzt eine schwache Wellenstruktur und erinnert an eine schnell verfestigte Schlammmauer.

Dieser einzige offenkundige Zugang ins Innere des Geckos wurde schon wiederholt mittels *Stein formen* versiegelt und wieder geöffnet – dies kann mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes) gegen SG 23 erkannt werden. Der Stein ist nur 0,30 m dick (Härte 8, 180 TP, Gegenstand zerschmettern SG 30), doch wenn keine Magie genutzt wird, um ihn zu umgehen, müssen die SC die Fensteröffnung aufbrechen, um nach Bereich **A2** zu gelangen. Exzessiver Lärm alarmiert allerdings die in Bereich **A3** wartenden Kreaturen.

A2. Eingang des Geckos

Zwei nicht sonderlich tiefe Nischen im Westen und Osten scheinen längst ausgetrocknete Wasserbecken zu enthalten, durch welche wiederholt mit scharfen Gegenständen gekratzt wurde. Im Norden führt eine Treppe nach unten.

Zu Thassilons Hochzeit lag das südliche Ende der Zornspann auf der Grenze zwischen den Domänen zweier Runenherrscher: Bakrakhan und Schalast. Selbst wenn es zu Spannungen zwischen den beiden Nationen kam und sie gegeneinander in den Krieg zogen, blieben die Zornspann und ihre Pfeiler eine Art neutrale Zone, wo Vertreter beider Länder sich unter einem angespannten Waffenstillstand treffen konnten. Zugleich unterhielten beide Länder hier auch eine große militärische Präsenz – den Truppen aus Schalast diente dabei der Gecko als Unterkunft. Die Baracken der Soldaten lagen auf Bodenniveau, während die oberen Bereiche den Offizieren und Kommandeuren vorbehalten waren. Die untere Ebene ist aber inzwischen völlig eingestürzt (siehe auch Bereich **A3**).

Die Wasserbecken waren früher vergoldet als Zurschaustellung von Karzougs Reichtum, allerdings haben Plünderer schon vor langem das Gold abgekratzt.

A3. Versammlungskammer (HG 9)

Das Geräusch von Ketten, die auf Ketten mahlen, und das ständige Tropfen von Wasser erfüllt diese große Kammer. Die Luft ist kühl und feucht. Die Deckenhöhe beträgt 9 m. Der Nordteil des Raumes wird von einer gewaltigen dunklen Grube eingenommen, über welcher fünf Plattformen von gewaltigen, rostenden Ketten hängen. Jede Plattform besteht aus altem, von Nässe vollgesogenem Holz, das in Streifen aus rostigem Eisen gebunden ist. Zwei Türen gehen nach Westen ab, eine nach Südosten. Auf der anderen Seite der breiten Grube führen Torbögen in weitere Kammern.

In diesem Raum marschierten früher die Offiziere auf, um Anweisungen von ihren Kommandeuren zu erhalten, ehe sie damit zu den Soldaten in den Baracken unten gingen. Die fünf hängenden Plattformen wurden früher mittels Mechanismen kontrolliert, welche mit der Maschine in Bereich **A10** verbunden waren, so dass jede Plattform unabhängig gehoben oder gesenkt werden konnte, um von dieser Ebene auf die tieferliegende Ebene mit den Truppenunterkünften zu gelangen. Mittlerweile ist aber nur noch die mittlere Plattform dazu imstande. Die Plattformen sind stabil, es besteht keine Gefahr, dass sie abstürzen; sie schwanken aber unheimlich, sollte sich jemand darüber bewegen. Sollte ein Charakter mehr als eine Bewegungsaktion nutzen, während er sich auf einer dieser Plattformen befindet, muss er einen Fertigkeitswurf für Athletik gegen SG 10 ablegen; bei Misslingen erhält er den Zustand Liegend, misslingt der Wurf um 5 oder mehr und befindet sich der Charakter am Rand der Plattform, fällt er in die Grube.

Nach 60 m endet die Grube in kaltem Brackwasser – mehr ist von der unteren Ebene nicht übrig, welche während des Zeitalters der Finsternis zu einer groben Kaverne zusammengestürzt ist. In dieser großen Kammer hausen keine normalen Kreaturen und es gibt auch keine Möglichkeit, sie leicht wieder zu verlassen. Die feuchten, rutschigen Wände können mit Fertigkeitswürfen für Klettern gegen SG 20 erklommen werden. Das Wasser ist 9 m tief.

Kreaturen: Da die lebenden Kultanhänger des Yamasoth vorübergehend nach Rätselhafen umgezogen sind, gehört der Gecko gegenwärtig den Untoten. Ein vampirischer Gargyl namens Sumsarru ist damit beauftragt, sich um die Sicherheit des Komplexes zu kümmern. In dieser Kammer hat er vier Derro-Schurken als Wachen stationiert, die er aus Magnimars Kanalisation verschleppt und in Vampirbruten verwandelt hat.

Als Vampire benötigen die Derros und ihr Meister Blut, allerdings lässt Sumsarru seine Brut nicht die Straßen unsicher machen, da er keine Aufmerksamkeit auf sich lenken will. Stattdessen bemüht sich Sumsarru, Opfer in Magnimars schmierigeren Seitengassen zu ergreifen, von denen er glaubt, dass niemand sie vermisst – Obdachlose, Betrunkene und Hilflose. Diese armen Seelen werden dann mittels der Ketten und Flaschenzüge über der Grube mit den Füßen voran in die Dunkelheit herabgelassen. Jeweils ein Trunkenbold hängt gleich unterhalb des Bodenniveaus von Bereich **A3**, wo ein X verzeichnet ist. Sollte es einen Vampir nach Blut dürsten, packt er ein herabbaumelndes Opfer mit seinem Aklys, zieht es heran und trinkt genug, um seinen Blutdurst zu stillen, ohne das Opfer dabei gleich zu töten. Auf diese Weise haben die Vampire Nahrungsvorräte für mehrere Wochen, ehe sie Ersatz benötigen – natürlich dürfen sie nicht vergessen, ihre Opfer mit Nahrung und Wasser zu versorgen. Das Stöhnen und die schmerz- und angsterfüllten Schreie der Herabbaumelnden erfüllen die Grube mit einem unheimlichen Chor. Die vier verängstigten Trunkenbolde haben jeder 7 Punkte Konstitutionsschaden durch Blutsaugen erlitten und haben entsprechend reduzierte TP.

Diese Opfer verschaffen Sumsarru einen weiteren Vorteil: Sie lenken „heldenhafte“ Abenteurer ab. Da er weiß, dass solche Trottel wahrscheinlich die eigene Haut riskieren werden, um solche Opfer zu retten, hat er seine Derros angewiesen, dies auszunutzen. Die Ketten, an denen alle vier Opfer hängen, sind so manipuliert, dass man sie mit einer Bewegungsaktion leicht abspulen kann. Hierzu muss ein Derro einen hängenden Trunkenbold mit einem geworfenen Aklys treffen (die Berührungs-RK des Hilflosen ist 5) und ihn dann mit einer Bewegungsaktion „einholen“. In der nächsten Runde kann der Derro die Ketten mit einer Bewegungsaktion freigeben und hätte noch eine Standard-Aktion zur freien Verfügung. Die gelockerten Ketten geben einen Trunkenbold am Ende der 2. Runde frei, so dass die SC zwei volle Runden haben, um ihn zu retten.

Alle vier Derro-Vampire nutzen ihre Fähigkeit Spinnenklettern, um mühelos an den Wänden im oberen Bereich der Grube gleich unterhalb der Kante außer Sicht zu hängen. Sie kommen aber hinauf und greifen an, sobald sich jemand nähert.

DERRO-VAMPIRBRUTEN (4) **HG 5**

EP je **1.600**
Derro-Vampirbrut-Schurke 1 (*MHB*, S. 54, *MKO*, S. 244)
CB Kleiner Untoter (Derro, Verbesserter Humanoider)
INI +6; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 17 (+2 GE, +1 Größe, +4 Natürlich, +2 Rüstung)
TP je 34 (4W8+17); Schnelle Heilung 2
REF +5, **WIL** +7, **ZÄH** +5
Immunitäten wie Untote; **Resistenzen** Elektrizität 10, Kälte 10; **SR** 5/Silber; **Verteidigungsfähigkeiten** Resistenz gegen Fokussieren +2; **ZR** 14
Schwächen wie Vampire, Empfindlichkeit gegenüber Auferstehung, Empfindlichkeit gegenüber Sonnenlicht

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m; Spinnenklettern
Nahkampf Hieb +5 (1W3 plus Lebenskraftentzug)
Fernkampf *Aklys +1*, +6 (1W4+1)
Besondere Angriffe Beherrschen (SG 16), Blutsaugen, Hinterhältiger Angriff +2W6, Lebenskraftentzug (1 Stufe, SG 16)
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 3; Konzentration +7)
Beliebig oft — *Dunkelheit*, *Geisterhaftes Geräusch* (SG 14)
1/Tag — *Benommenheit* (SG 14), *Geräuschexplosion* (SG 16)

TAKTIK

Im Kampf Jede Runde versucht einer der vier Derros einen der Trunkenbolde mit dem Aklys einzuholen und dafür zu sorgen, dass sich seine Ketten lösen (siehe Seite 133). Die anderen drei konzentrieren ihre Angriffe auf die SC und bemühen sich, ihre Gegner in die Zange zu nehmen. Ein SC, welcher einen herabbaumelnden Trunkenbold in Sicherheit zieht, ist auf dem Falschen Fuß betroffen.
Moral Die Derrovampire kämpfen bis zur Zerstörung. Bei Zerstörung nimmt ein Derrovampir gasförmige Gestalt an und zieht sich zu seinem Sarg in Bereich **A9** zurück.

SPIELWERTE

ST 11, **GE** 15, **KO** —, **IN** 10, **WE** 5, **CH** 18
GAB +2; **KMB** +1; **KMV** 13
Talente Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Verbesserte Initiative, Waffenfinesse
Fertigkeiten Akrobatik +17, Einschüchtern +9, Heimlichkeit +21, Wahrnehmung +7
Sprachen Aklo, Finsterländisch
Besondere Eigenschaften Fallen finden +1, Gasförmige Gestalt, Gift einsetzen, Schattenlos, Wahnsinn
Ausrüstung Lederrüstung [Meisterarbeit], *Aklys*[ABR II] *+1*

TRUNKENBOLDE (4) **HG 1**

EP je **400**
TP je 23 (aktuell 2; *SLHB*, S. 309)

Schätze: Sollten die SC im schlammigen, 9 m tiefen Wasser am Fuße des Schachtes suchen, stoßen sie am Grund auf eine Schicht aus Geröll und Sand, sowie zwei Dutzend blutleere Kadaver in verschiedenen Verwesungszuständen – frühere Opfer der Vampire. Die wenigen Wertsachen dieser Trunkenbolde haben sie in ihr wässriges Grab begleitet: ein Mithraldolch [Meisterarbeit], eine *Brustplatte +1* mit der Darstellung eines Wales, der von einem lebenden Schiff mit Skelettbesatzung gefressen wird, ein Flachmann aus Silber und Bronze (Wert 100 GM) mit einer Gravur, welche ein Liebespärchen zeigt, dem ein Werwolf nachpirscht, und ein Paar *Linsen der Erkannten Trugbilder*[ARK] mit einem Rahmen aus Gold und Horn.

Entwicklung: Jeder gerettete Trunkenbold ist absolut dankbar und vollkommen nüchtern, nachdem er tagelang an den Ketten gehangen und die Untoten mit seinem Blut gefüttert hat. Natürlich möchte er nur in Sicherheit gebracht werden – keiner der Entführten ist in der Lage, aus eigener Kraft außen am Gecko hinabzuklettern. Die Trunkenbolde können den SC für ihre Rettung nur Informationen zum Dank bieten. Alle wurden auf der Straße von einem „furchtbaren geflügelten Dämon" ergriffen; sie können den Gargylvampir aber gut genug beschreiben, dass ein SC den Angreifer mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Natur) gegen SG 14 als Gargyl und mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 18 als Vampir identifizieren kann (sollte einer dieser Fertigkeitswürfe gegen einen um 10 erhöhten SG gelingen, erkennt der Charakter den Angreifer als Gargylvampir, ohne dass der andere Fertigkeitswurf noch erforderlich wäre). Die Trunkenbolde können in grässlichen Details beschreiben, wie sich die Derrovampire an ihnen genährt haben. Am meisten verängstigt hat sie aber eine halb verwandelte Elendsgestalt, die ihnen der geflügelte Dämon präsentiert hat, dabei erklärte er, dass Fluchtversuche dazu führen würden, dass er sie mit der Verwandelnden Plage infizieren und in Monster verwandeln würde. Diese halb verwandelte Kreatur befindet sich in Bereich **A4**, wie die Trunkenbolde wissen.

Belohnung: Belohne die SC pro gerettetem Trunkenbold mit 400 EP.

A4. Testzimmer (HG 6)

Der Gestank in diesem Raum ist heftig – eure Augen tränen und ihr atmet instinktiv sehr flach. Trümmer, Fäkalien und Abfälle sind über den Boden verstreut. Die südöstliche Ecke ist teilweise eingestürzt und hat einen Hohlraum in der fraglichen Deckenregion geschaffen.

Kreaturen: Einst nutzen die Befehlshaber der Armeen von Schalast diesen Raum als Trainingssaal. Zuletzt aber hat der Kult des Yamasoth hier die ersten Testsubjekte im Rahmen der Entwicklung der Verwandelnden Plage untergebracht. Heute lebt nur noch einer der Unglücklichen: ein einheimischer Schmuggler namens Isiah Kalynn, welcher zu den allerersten gehört hat, die infiziert wurden. Allerdings ist er nun eine umherschlurfende, halb verwandelte Monstrosität. Die Krankheit hat ihn nur teilweise in einen Otyughen verwandelt – und das Resultat ist ein Übelkeiterregendes Konglomerat, das irgendwie furchtbarer ist, als wäre er vollständig verwandelt worden. Der Kult hat Isiah aufgrund einer bösartigen Kombination aus Nostalgie und Wunsch nach Unterhaltung behalten; denn auch wenn die Verwandlung gescheitert ist, konnten Leptonia und ihre Diener dabei genug lernen, um das Ritual letztendlich zu perfektionieren, mit dem sie die verseuchte Flüssigkeit nun anfertigen können.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: [illegible] der Sünden

Als die Kultisten aber vor ein paar Tagen auszogen, haben sie Isiah sich selbst überlassen, so dass er nun am Verhungern ist. Er hat bereits die verwesenden Überreste anderer gescheiterter Experimente verschlungen, die zuckend in diesem Raum zurückgelassen worden waren. Wenn daher die SC eintreten, schlurft er sabbernd auf sie zu – doch auch wenn sein Körper zum Angriff übergeht, kämpft der Rest seines menschlichen Verstandes um die Kontrolle. Während er versucht, die SC zu packen und zu beißen, bettelt er in einer gutturalen Stimme: „Rettet mich! Füttert mich! Es tut mir leid! So hungrig! Helft mir! Tötet mich! Ich bin so hungrig!“

Kaum jemand würde es den SC übelnehmen, sollten sie diesen armen Kerl aus seinem Elend erlösen, und sicherlich könnten seine brutalen Versuche, die SC zu fressen, zu seinem Tod führen, doch sollten die SC es schaffen, Isiah zu besiegen, ohne ihn zu töten, könnte er ihnen wichtige Hinweise und Informationen liefern (siehe unten, „Entwicklung“). Sieht man davon ab, dass die SC ihn mittels Nichttödlichem Schaden überwältigen oder mittels Magie oder im Ringkampf bewegungsunfähig machen könnten, wäre die einfachste Methode, ihn vom Angreifen abzubringen, ihm etwas zu essen zu geben. Isiah ist nicht wählerisch – er verspeist sogar fauliges Fleisch oder Abfall und wird definitiv Reiseproviant oder ähnliches nicht ablehnen. Angebotene Nahrung wird rasch verschlungen; dies sättigt ihn für 10 Minuten, dann kehrt sein Hunger zurück und greift er erneut an.

ISIAH KALYNN **HG 6**

EP 2.400

Menschlicher Mutant-Schurke 6 (*MHB V*, S. 166)
CN Mittelgroße Aberration (Humanoider, Mensch)
INI +7; **Sinne** Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 13, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 10 (+3 GE)
TP 66 (6W8+36)
REF +8, **WIL** +5, **ZÄH** +6
Immunitäten Krankheit; **SR** 5/—;
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallengespür +2, Verbesserte Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m
Nahkampf Biss +8 (1W6+4), 3 Tentakel +3 (1W3+2)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +3W6

TAKTIK

Im Kampf Isiah schlurft zu Kampfbeginn auf die ihm nächste Kreatur zu, um anzugreifen. Er wechselt das Ziel nicht. Sollte er jemanden bewusstlos schlagen oder töten, hört er auf zu kämpfen, um die Leiche zu fressen (dies fügt einem bewusstlosen Opfer aufgrund seiner scharfkantigen Zähne jede Runde automatisch 1W6 Punkte Hiebschaden zu).
Moral Auch wenn Isiah ansonsten bis zum Tod kämpft, hält er inne, sobald er etwas zu essen bekommt. Sollte er beim Essen angegriffen werden, kämpft er bis zum Tod, um seine Mahlzeit zu verteidigen.

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 16, **KO** 19, **IN** 8, **WE** 12, **CH** 6
GAB +4; **KMB** +8; **KMV** 21
Talente Abhärtung, Eiserner Wille, Täuscher, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Rapier)
Fertigkeiten Akrobatik +10, Bluffen +7, Diplomatie +5, Einschüchtern +5, Entfesselungskunst +10, Fingerfertigkeit +10, Heimlichkeit +10, Mechanismus ausschalten +11, Schwimmen +11, Verkleiden +7, Wahrnehmung +8, Wissen (Lokales) +6
Sprachen Gemeinsprache, Varisisch
Besondere Eigenschaften Fallen finden +3, Missbildungen (Lahm), Mutationen (Otyughgliedmaßen, Robust), Schurkentricks (Reflexbewegung, Überraschungsangriff, Waffentraining)

ISIAH KALYNN

Entwicklung: Sollten die SC Isiah verschonen, können sie mit ihm nur dann verständlich kommunizieren, wenn sie ihm Nahrung geben; dies verschafft ihm für 10 Minuten Klarheit, ehe er für wenigstens 24 Stunden wieder ins Delirium versinkt. Alternativ können sie ihn natürlich auch heilen; da die Effekte der Verwandelnden Plage bei ihm teilweise angeschlagen haben, liegt der SG eines *Verzauberung brechen* zur Wiederherstellung seines menschlichen Äußeren nur bei 15. Sollte Isiah getötet werden, verwandelt er sich zurück und könnte mittels *Mit Toten sprechen* befragt werden – sollte er ins Leben zurückgeholt werden, teilt er natürlich seinen Rettern nur zu gern alles mit, was er weiß.

Isiah war in einer dunklen Gasse in Unterbrück hinterrücks niedergeschlagen worden und erwachte später in einem langen Raum auf einen Tisch gefesselt. Die Wände des Raumes wiesen verwirrende grün-rote Muster auf (Bereich **A5**). Eine furchterweckende Frau (Leptonia) begrüßte ihn und dankte ihm, dass er sich „bereiterklärt hätte“ zu einem der Kinder der Verwandelnden Plage zu werden. Dann erklärte sie, dass es ihr lieber sei, wenn ihre Versuchspersonen während der Prozeduren wach seien. Als nächstes zwang sie ihn, eine stinkende Mixtur aus schwarzem Schlick zu schlucken; er verlor das Bewusstsein und musste die nächste Portion essen, kaum dass er wieder wach war. Isiah ist sich nicht sicher, wie oft sich das wiederholt hat; ihm wurde jedes Mal unbeschreiblich schlecht und schließlich wurde er vor Übelkeit und heftigen Krämpfen bewusstlos. Als er wieder erwachte, befand er sich in diesem Raum in seinem entsetzlichen neuen Körper und erinnerte sich nur noch an endlosen Hunger. Ab und an kamen die furchtbare Frau und ihre Begleiter vorbei, beglückwünschten ihn zu seiner widerwärtigen Gestalt und verfütterten andere mutierte Kreaturen an ihn. Isiah erinnert sich kaum klar an die Zeit in Bereich **A4**, weiß aber, dass die ihn seit Tagen nicht mehr besucht hat und er die Überreste der anderen Versuchspersonen verspeisen musste. Er weiß nicht, wohin Leptonia und die anderen Kultanhänger verschwunden sind, will aber aus Magnimar verschwinden und einige Entfernung zwischen sich und die Stadt bringen, so dass er weit weg ist, sollten sie zurückkehren.

Seine Erinnerungen an die Zeit, die er auf den Tisch geschnallt verbracht hat, sind etwas klarer. Er kann das Folgende berichten, was er mitgehört hat, während die anderen glaubten, er wäre ohnmächtig oder im Delirium:

- Die furchtbare Frau hieß Leptonia und sie war die Anführerin eines Kultes, welcher etwas verehrte, das mal als Yamasoth und mal als die Verwandelnde Plage bezeichnet wurde.
- Ein Dutzend einfältige Kultanhänger folgt Leptonia, sie hat aber immer wieder auch mit jemandem namens Erigantus gesprochen, der ihr nicht nur bei der Arbeit an dem stinkenden Schleim geholfen hat, mit dem sie Isiah infiziert hat, sondern auch einen Geist namens Xanescha und einen vampirischen Gargyl namens Sumsarru an dieses Gebäude als Wächter gebunden hat.
- Er konnte hören, wie Leptonia sich bei dem Gargyl ein Mal beklagt hat: „Der Verlust des Zauberbuches des Runenherrschers als Bezahlung für Erigantus‘ Unterstützung mag ein zu hoher Preis gewesen sein – andererseits war es dies aber vielleicht doch wert, nun wo wir die Verwandelnde Plage gemeistert haben.“
- Zu einem anderen Zeitpunkt verfiel Leptonia in Wut und tötete einen ihrer Anhänger, nachdem dieser ihr etwas berichtet hatte, das sie nicht hatte hören wollen – Isiah hat nicht alles mitgekommen, anscheinend hatte ein rivalisierender Kult mehrere von Leptonias fernen Verbündeten in Korvosa getötet.

Isiah will raus aus dem Gecko und so die SC ihm helfen, nach Magnimar zurückzukehren, verspricht er eine Belohnung, sobald er die Mittel dazu zusammen hat. Der Schmuggler hält sein Wort: 2W4 Tage später erhalten die SC ein Päckchen mit Edelsteinen im Gesamtwert von 3.000 GM geliefert, denen ein Zettel beigefügt ist. „Von eurem verhungernden Freund, ich danke euch nochmals!“ Isiah lässt Varisia hinter sich, um anderswo neu anzufangen; du könntest ihn alternativ aber auch zu einem Verbündeten der SC oder sogar zu einem Gefolgsmann werden lassen.

Belohnung: Schaffen es die SC mit Isiah zu sprechen, so belohne sie mit den 2.400 EP, als hätten sie ihn besiegt, und mit weiteren 2.400 EP, wenn sie erfahren, was er weiß.

A5. Kulthauptquartier (HG 7)

Die Wände dieses langen Raumes sind mit einem Wirrwarr aus rot-grünen Wirbelmustern geschmückt. Im Süden enden diese Muster in fangzahnbewehrten Mäulern, während sie im Norden zu einem einzelnen, weit aufklaffenden Maul voller Zähnen zusammenführen, aus dem ein einzelnes, aufgequollenes Auge starrt. In die Wände sind Türen eingelassen, davon auch eine im Norden direkt unterhalb des Auges. Hier und dort stehen Tische mit Riemen, so dass man auf ihnen Leute fesseln kann. In einer Nische im Osten sind mehrere leere Kisten gestapelt.

Hier haben die Kultanhänger zusammen an der Verwandelnden Plage gearbeitet und sind zusammengekommen, um Yamasoth zu verehren und Zeit zu verbringen. Die elf abgehenden Räume dienten dem Schlafen, Ausruhen und Beten. Die Malerei an der Wand stellt Yamasoth selbst dar (zu erkennen mit einem Fertigkeitswurf für Wissen [Religion] gegen SG 25). Hier hat man auch an Dutzenden wehrloser Opfer experimentiert. Gegenwärtig ist aber niemand hier, da die Kultisten ihre Anführerin nach Rätselhafen im Norden begleitet haben. Bis auf Bereich **A6** enthält jeder der abgehenden kleineren Räume zwei Betten, so dass man (korrekt) auf 20 Personen kommt.

Falle: Leptonia hat den Gecko nicht aufgegeben, sondern plant, mit ihren Leuten zurückzukehren, sobald sie Zinkers *Schriftrolle: Wahre Auferstehung* erbeutet haben. Sie vertraut zwar darauf, dass die untoten Wächter den Ort sichern, hat aber ihre eigenen Gemächer mit weiteren Schutzmaßnahmen versehen. Die Tür nach Bereich **A6** wird von einer *Mächtigen Glyphe der Abwehr* geschützt – bei Öffnen der Tür werden 1W3 Babau-Dämonen herbeigezaubert.

MÄCHTIGE GLYPHE DER ABWEHR **HG 7**

EP 3.200

Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 31; **Mechanismus ausschalten** SG 31

EFFEKT

Auslöser Öffnen der Tür nach **A6**; **Rücksetzer** Keiner

Effekt Zaubereffekt (*Monster herbeizaubern VI*, ZS 11, zaubert 1W3 Babaus herbei)

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

BABAUS (1 BIS 3) **HG 6**
TP je 73 (*MHB*, S. 39)

A6. Leptonias Gemach

In diesem Raum steht ein einfacher Tisch neben einem Schlafsack auf dem Boden. Die Wände sind mit entsetzlichen Bildern verzerrter, tentakeltragender Formen bemalt, welche sich an hilflosen Menschen nähren, wobei eine nähere Betrachtung offenlegt, dass viele der Speisenden selbst teilweise verwandelte Menschen sind. Nahe der Südwand hat früher ein Lagerfeuer gebrannt, dessen Asche aber längst erkaltet ist.

Hier hat zuletzt Leptonia geruht und gebetet.

Schätze: Leptonia hat zwar ihre Reichtümer und ihre magische Ausrüstung mit nach Rätselhafen genommen, aber dennoch mehrere Gegenstände zurückgelassen, welche den SC ermöglichen, ihre Fährte aufzunehmen. Auf dem Tisch liegen mehrere Aktenordner und Tagebücher mit Notizen zu zahlreichen gescheiterten Versuchen, die Verwandelnde Plage zu schaffen. Ein Charakter, der Abyssisch lesen kann, kann nach einer Stunde Studium aus den Notizen erfahren, dass Leptonia die Seuche meistern konnte, aber noch darüber unzufrieden war, dass sie nur per Verwundung oder Einnahme übertragen wurde. Wichtiger ist aber die Information, dass der Grundstoff für weitere Anwendungen der Seuche die „Eier" des im Gecko gefangenen Og-Zeugus sind. Wer die Notizen überfliegt, erkennt zudem, dass ein Experte für Nekromantie mit diesen Eiern theoretisch ein Heilmittel gegen die Verwandelnde Plage entwickeln könnte.

Zwischen den Notizen zur Seuche kann man noch Informationen zu drei anderen Dingen finden: Da wäre zuerst ein nicht unterzeichneter Bericht, dass Clegg Zinker im letzten Jahr drei *Schriftrollen: Wahre Auferstehung* erworben hat, die wahrscheinlich bestens gesichert irgendwo in seiner Mietskaserne in Rätselhafen versteckt sind. Dann ist da eine Aufstellung von Preisen, die Schiffskapitäne und Reeder für den Transport von 21 Personen nach Rätselhafen verlangen. Leptonia hat die billigste Option unterstrichen, die Überfahrt mit einem Schiff namens *Seemotte*, das einen Tag vor dem ersten Eindringen der SC in den Gecko aufgebrochen ist. Leptonia hat zudem ein Datum auf den Zettel geschrieben, umrandet und daneben „Zinkers Auktion" notiert. Dies ist das Datum, an dem sie Zinkers Wohnsitz attackieren will. Und schließlich findet sich noch eine Abschrift eines Berichtes von Feldforschern der Gesellschaft der Kundschafter, welcher aus einem Band der *Chroniken der Kundschafter* herausgerissen wurde; dieser Bericht enthält Einzelheiten zu einer gefährlichen Mission, an dessen Ende der Runenherrscher Krune besiegt und seine Rückkehr verhindert wurde. Neben dem Absatz, der sich mit Krunes Tod befasst, hat Leptonia notiert: „Er mag jetzt tot sein, doch wenn wir ihn ins Leben zurückholen können, dürfte ein dankbarer Runenherrscher der Trägheit uns die nötige Hilfestellung geben, um die Verwandelnde Plage auch auf die Lippen ihrer Opfer zu bringen."

Entwicklung: Leptonia hat diesen Raum als Zielort von *Rückruf* ausgewählt. Sollte sie erfahren, dass die SC die zurückgelassenen Wächter besiegt haben, nutzt sie diesen Zauber nicht, andernfalls landet sie hier, sollte sie den Zauber einsetzen, um in Rätselhafen aus dem Kampf zu fliehen – siehe auch Seite 147.

Belohnung: Sollten die SC Leptonias Notizen dem Sihedronrat bringen, können dessen Beauftragte eine Heilung für die Verwandelnde Plage entwickeln. Dies dauert 2W6 Wochen; am Ende können sie eine Variante von *Krankheit kurieren* als *Zaubertrank* herstellen, welche die Krankheit automatisch heilt und den Verwandelten ihre wahre Gestalt zurückgibt. Der Sihedronrat kann den SC sechs dieser *Tränke* übergeben, so diese es wünschen. Wenn die SC die Notizen dem Rat übergeben – oder gar selbst nutzen, um ein Heilmittel zu entwickeln -, erhalten sie 6.400 EP als Lohn.

A7. Wachraum (HG 8)

Ein paar Tische mit Fesselriemen stehen in diesem Raum – sie sind aber wie die Regale an den Wänden leer.

Kreaturen: Im Gegenzug für Leptonias *Zauberbuch der Knochen* hat der Nekromant Erigantus dem Kult des Yamasoth zahlreiche untote Wächter zur Verfügung gestellt. Erigantus ist nicht nur ein Meister darin, mittels eigener Magie Untote zu erschaffen, sondern auch kundig, unter welchen Umständen sich Untote aus eigener Kraft erheben könnten. Entsprechend hat er mit einigem Erfolg die erforderlichen Umstände geschaffen. Im Fall des Wächters in diesem Raum sorgte Erigantus dafür, dass ein mörderischer Verbrecher in Magnimar festgenommen und öffentlich hingerichtet wurde, anschließend stellte er sicher, dass der Mann in ungeweihter Erde bestattet wurde. Das Ergebnis war ein Mohrg, den Erigantus lange genug befehligen konnte, um ihn wieder in die Stadt zurück zu schmuggeln und zum Wächter des Haupteinganges zu machen.

Der Mohrg ist darauf abgerichtet, jene vorbeizulassen, die das Symbol des Yamasoth tragen. Alle anderen greift er an, sowie er sie sieht. Er verfolgt sie durch den ganzen Brückenpfeiler und kämpft bis zur Zerstörung.

MOHRG **HG 8**
EP 4.800
TP 91 (*MHB*, S. 188)

A8. Die Gargylen des Geckos

Diese Balkone sind nach außen offen. Jeder ist mit einem menschengroßen Gargyl mit einem gehörnten Geckokopf geschmückt. Der Gargyl im Südwesten wirkt sauberer als die anderen aufgrund des zusätzlichen Verkehrs in diesem Bereich – die Kultanhänger haben den Balkon als Hauptein- und -ausgang genutzt. Die Geheimtür neben diesem Gargylen ist von außen schwieriger zu erkennen und erfordert anstelle des üblichen Fertigkeitswurfes für Wahrnehmung gegen SG 25 einen Wurf gegen SG 30.

A9. Sumsarrus Gruft (HG 8)

Die Gewölbedecke dieses langen Raumes erreicht in der Mitte eine Höhe von 9 m. Tiefe Kratzer auf dem Steinboden deuten darauf hin, dass es hier wohl früher andere Möbel gegeben hat, doch nun stehen hier nur noch fünf Särge – vier kindergroße in den Nischen im Westen und Osten und einer für eine weitaus größere Kreatur im Norden. Nördlich des größten Sarges liegen mehrere seltsame, aber wertvoll wirkende Gegenstände zu einem Halbkreis aufgehäuft.

Kreaturen: Von den verschiedenen Untoten, mit denen Erigantus den Gecko versehen hat, hat einer sich aus freiem Willen bereiterklärt, als Wache zu dienen. Der vampirische Gargyl Sumsarru hofft, auf diese Weise die Gunst des Wispernden Pfades zu erlangen und weitere Macht auf dem Gebiet der Nekromantie zu erhalten. Daher wandte er sich schon vor mehreren Jahren an Erigantus und bot ihm seine Dienste als Assassine, Leibwächter und Späher im Gegenzug für versprochene Macht an.

Sumsarru betrachtet seine Zeit im Dienst des Kultes des Yamasoth als Verlängerung seiner Dienstbarkeit gegenüber Erigantus und dem Wispernden Pfad, nutzt aber die Standortvorteile des Geckos, um immer wieder Läden und Lagerhäuser in Magnimar zu überfallen. Trotz seiner fast 2,10 m ist Sumsarru unglaublich leise. Er nutzt sein Können, um jene seltsamen Dinge zusammenzutragen, die er gern sammelt – dabei kann er nicht wirklich sagen, warum ihn gerade diese Dinge ansprechen.

Zu seinen liebsten Stücken seiner wachsenden Sammlung zählen vier Derros, die er in Vampirbruten verwandelt hat. In der Regel verwandelt Sumsarru nach dem Eintreffen in einer neuen Stadt ein paar Opfer in seine Diener – und wenn er weiterzieht, lässt er sie zurück, damit sie Unruhe, Tod und Chaos stiften können. Diese vier Derros begeistern ihn aber irgendwie, weshalb er sie mitnehmen will, sowie er dem Kult des Yamasoth nicht länger dienen muss. Laut Leptonia kann er zu Erigantus zurückkehren, sobald ihre Verwandelnde Plage nach ihren Vorstellungen ausgereift ist. Der Vampir weiß, dass im Grunde nur noch die Mission der Kultisten in Magnimar zwischen ihm und diesem Versprechen steht. Er hofft, dem Halbvampir-Nekromanten Erigantus seine „Derro-Spielzeuge“ als letztes Geschenk darzubringen und dann das *Zauberbuch der Knochen* studieren zu dürfen. Bis dahin verbringt Sumsarru hier seine Zeit mit seiner langsam wachsenden Sammlung an Kuriositäten aus Magnimar. Wenn die SC erstmals den Gecko betreten, könnte Sumsarru gerade auf einem seiner ein- bis zweistündigen Ausflüge in die Nacht Magnimars sein, er sollte aber zurückkehren, wenn die SC sich in diesem Raum befinden. Sollten die SC seine Derros zerstört haben, trägt er es ihnen nicht nach, schließlich können sie sich in ihren Särgen erholen – doch sollten die SC einen der Särge beschädigt haben, verfällt er in Zorn und attackiert.

Ansonsten könnte das Verhalten des Vampirs die SC überraschen, sollten sie Sumsarru hier treffen – er plant zwar, die SC letztendlich allesamt abzuschlachten, möchte sich zunächst aber mit ihnen gern unterhalten. Der Vampir hat nur selten Gelegenheit, sich mit anderen Sammlern des Seltsamen zu unterhalten, und er weiß, dass Abenteurer dazu neigen, seltsame Dinge zu sammeln. So begrüßt er die SC mit ausgebreiteten Armen und Schwingen und erklärt mit tiefer Stimme: „Willkommen, Besucher! Ihr scheint Leute mit wachem Blick und Geschmack zu sein. Sagt mir doch bitte, habt ihr während eurer Reisen irgendetwas… Seltsames… gesammelt?“

Sumsarru will mit den SC sprechen und greift weder an, noch nutzt er seine übernatürlichen Kräfte, solange die SC seine Sammlung nicht anrühren und die Ruhe bewahren. Sollten die SC ihm Fragen stellen – z.B. über den Kult des Yamasoth -, lacht der Vampir leise und schlägt einen Handel vor: Pro Seltsamkeit, die sie ihm als Geschenk anbieten können, ist er bereit, ihnen eine Frage zu beantworten – er verlangt nur, dass die SC ihm ihre Angebote vollständig beschreiben. Sumsarru macht sich keine Sorgen, dass er den SC zu viel verraten könnte, da er sie ja ohnehin töten will. Und wenn er sich so die Zeit ersparen kann, mit den Schätzen zu experimentieren, die er dann von ihren Leichen erbeutet, umso besser.

Damit ein Angebot Sumsarru anspricht, muss es besonders ungewöhnlich und/oder wenigstens 5.000 GM wert sein. Manche Gegenstände von höherem Wert interessieren den Vampir nicht – ein gewöhnliches *Langschwert +1* hat für ihn keinen Wert, doch wenn ein SC eine spannende Geschichte zu der Waffe erzählen kann, mag Sumsarru es sich anders

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

überlegen. Um ihn vom Wert eines Gegenstandes zu überzeugen, muss einem SC entweder ein konkurrierender Fertigkeitswurf für Bluffen gegen den Wurf des Gargylen für Motiv erkennen gelingen, um ihm den Gegenstand „anzudrehen" (sofern der SC eine Lüge erzählen will), oder einen Gegenstand im Wert von wenigstens 5.000 GM anbieten und wahrheitsgemäß dem Vampir mitteilen, welche Eigenschaften der Gegenstand besitzt.

Pro Geschenk, mit dem die SC Sumsarru in Versuchung führen können, beantwortet er eine einzelne Frage. Nutze diese Gelegenheit, um SC in Richtung eines der nächsten Teile dieses Kapitels zu lenken. Sumsarru weiß, dass die Anhänger eines Kultes des Yamasoth vor kurzem von Dienern des Pfauengeistes getötet wurden und dass Leptonia dort gern eine verbesserte Version ihrer Verwandelnden Plage als Rache freisetzen möchte. Er weiß auch, dass sie alle 20 Kultanhänger nach Rätselhafen mitgenommen hat, um die *Schriftrollen: Wahre Auferstehung* „irgendeines Verbrecherfürsten" zu stehlen. Er weiß, dass es sich um Clegg Zinker handelt, hält dieses Wissen aber zurück, damit die SC eine weitere Frage stellen (und daher auch ein weiteres Geschenk anbieten) müssen. Er weiß auch, wann sie plant ihre Aktion zu beginnen, und dass sie den Runenherrscher Krune ins Leben zurückholen will (was Sumsarru für eine sehr dumme Idee hält, allerdings will er dann schon weit weg sein von Magnimar und Rätselhafen, so dass er sich keine Sorgen wegen der Folgen macht).

Beachte, dass dieses Gespräch nicht den Rest des Kapitels offenlegen, sondern die SC dazu bringen soll, sich den anderen Abenteuern zu stellen. Gibt deinen Spielern also genug Informationen, um ihr Interesse zu wecken oder voranzutreiben, doch sobald du glaubst, genug gesagt zu haben, wird Sumsarru langweilig. Er stößt laut die Luft aus und erklärt: „Genug damit. Ich glaube, ich hole mir einfach eure Schätze!" An dieser Stelle könnte er einem besonders redegewandten SC versprechen, ihn zu einem Vampirdiener zu machen, während er angreift.

SUMSARRU **HG 8**

EP 4.800

Gargylvampir-Schurke 4 (*MHB*, S. 121, 267)

CB Mittelgroßer Untoter (Erde, Verbesserter Monströser Humanoider)

INI +10; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +22

VERTEIDIGUNG

RK 27, Berührung 17, auf dem Falschen Fuß 20 (+1 Ausweichen, +6 GE, +10 Natürlich)

TP 80 (9W8+40); Schnelle Heilung 5

REF +16, **WIL** +7, **ZÄH** +5

Immunitäten wie Untote; **Resistenzen** Elektrizität 10, Kälte 10; **SR** 10/Magisch und Silber; **Verteidigungsfähigkeiten** Entrinnen, Fallengespür +1, Resistenz gegen Fokussieren +4, Verbesserte Reflexbewegung

Schwäche wie Vampire

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 18 m (durchschnittlich)

Nahkampf Biss +13 (1W4+5), Durchbohren +13 (1W4+5), Hieb +13 (1W4+5 plus Lebenskraftentzug), Klaue +13 (1W6+5)

Fernkampf *Kompositkurzbogen +1*, +15/+10 (1W6+6/×3)

Besondere Angriffe Blutsaugen, Brut erschaffen, Hinterhältiger Angriff +2W6, Kinder der Nacht, Lebenskraftentzug (2 Stufen, SG 17)

TAKTIK

Im Kampf Sumsarru bleibt zu Kampfbeginn auf Abstand und nutzt seinen Bogen gegen jeden, von dem er annimmt, er könnte Positive Energie nutzen oder Silberne Waffen mit sich führen. Im Nahkampf gibt er einen Klauenangriff zugunsten eines Hiebangriffes mit Lebenskraftentzug pro Runde auf. Beim ersten Treffer mit Hieb oder Klaue nutzt er seinen *Giftmischerhandschuh*, um dem Opfer eine Anwendung der Verwandelnden Plage zu injizieren. Im Gegensatz zu den meisten Vampiren besitzt Sumsarru keinen Beherrschenden Blick, andererseits bereiten ihm Knoblauch, der Anblick von Spiegeln oder Fließendes Wasser keine Probleme – dies ist ein faszinierender Nebeneffekt seiner Abstammung.

Moral Sumsarru kämpft bis zur Zerstörung.

SPIELWERTE

ST 21, **GE** 22, **KO** —, **IN** 12, **WE** 11, **CH** 16

GAB +8; **KMB** +13; **KMV** 30

Talente Abhärtung, Angriff im Vorbeifliegen, Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Fliegen), Kampfreflexe, Schweben, Verbesserte Initiative, Wachsamkeit

Fertigkeiten Akrobatik +18, Bluffen +11, Diplomatie +10, Einschüchtern +15, Fliegen +21, Heimlichkeit +23 (zwischen Stein +29), Mechanismus ausschalten +18, Motiv erkennen +10, Überlebenskunst +7, Wahrnehmung +22, Wissen (Lokales) +8

Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache, Terral

Besondere Eigenschaften Fallen finden +2, Gasförmige Gestalt, Gestalt wechseln (Schreckensfledermaus oder Wolf, *Bestiengestalt II*), Schattenlos, Schurkentricks (Defensiver Hinterhältiger Angriff[EXP], Vorsichtiger Angriff[EXP]), Spinnenklettern, Starre

Kampfausrüstung *Giftmischerhandschuhe*[ARK]; **Sonstige Ausrüstung** *Kompositkurzbogen +1* (+5 ST) mit 20 Pfeilen

Schätze: Sumsarrus kleine, aber interessante Sammlung liegt in einem Halbkreis nördlich seines Sarges. Dabei handelt es sich um die folgenden seltsamen Dinge:

- Eine lange Pfeife mit einer edlen Schnitzerei – einem Schwan, der im offenen Maul eines Krokodils landet (Wert 150 GM).
- Ein Kelch aus schwarzem Glas, welcher den Geschmack von Rotwein oder Blut darin verstärkt, aber jede andere Flüssigkeit verdirbt, die eingegossen wird (wie *Nahrung und Wasser reinigen*; Wert 250 GM).
- Eine Lampe in Form einer fetten Kurtisane mit drei Gesichtern und jeweils einer Ratte im Mund (Wert 250 GM); es scheppert, wenn die Lampe geschüttelt wird – in ihr liegt ein *Blockierschlüssel*[ARK].
- Ein polierter Mantelständer aus Holz und Eisen in der Form dreier, mit den Rücken zueinander stehender Engel, deren Flügel die Haken bilden (Wert 500 GM); an einem Haken hängt ein schwarzer Ledermantel mit rotem Samtfutter (Wert 100 GM); in einer Tasche des Mantels befindet sich ein Gefäß mit einem Messingkorken, welches eine vertrocknete Tarantel enthält (seltsam und wertlos).
- Ein kleines Meisterwerk der Taxidermie: ein „Katzenvogel" – eine Krähe mit dem Kopf eines Kätzchens (Wert 50 GM).
- Ein magisches Gemälde mit 0,60 m Seitenlänge, welches eine schattenhafte Gestalt in einer Gasse zeigt, die sich ab und an zu bewegen scheint, wenn auch nie, wenn man gerade hinsieht. Dies ist eine kleine, harmlose (aber beunruhigende) Illusion (Wert 500 GM).

A10. Steuerung der Aufzugsplattformen

An den Wänden dieses Raumes sind Mechanismen aus rostigen Zahnrädern und Kabeln angebracht, welche mit fünf Hebeln verbunden sind, die nebeneinander angeordnet mittig aus dem Boden ragen.

Mit diesen Hebeln konnte man früher die Plattformen in Bereich **A3** hoch- und runterfahren lassen. Heute funktioniert der Gutteil des Mechanismus nicht mehr; bis auf den mittleren Hebel blockieren alle. Sollte dieser Hebel aber bewegt werden, fährt die große, achteckige Plattform in Bereich **A3** langsam und laut mit einer Geschwindigkeit von 1,50 m pro Runde abwärts. Wird der Hebel in die andere Richtung zurückbewegt, kommt die Plattform erst zum Stehen und fährt dann mit derselben Geschwindigkeit wieder hinauf. Der Lärm der Maschinerie hallt durch den Gecko und setzt alle Kreaturen im Brückenpfeiler darüber in Kenntnis, dass Eindringlinge vor Ort sind.

Über einer verborgenen Falltür in der Decke in der nordwestlichen Ecke (Wahrnehmung, SG 25) befindet sich ein nach Bereich **A14** führender Tunnel.

A11. Erigantus Labor (HG 8)

Die Wände dieses Raumes sind mit dunklen Vorhängen verhangen. Zwei Werkbände sind mit grauenhaft aussehenden Werkzeugen bedeckt, zwischen denen Knochenstücke, verwesendes Fleisch, alchemistische Ausrüstung und ein paar Schriftrollen liegen. Ein mit Runen aus getrocknetem Blut beschrifteter Totenschädel liegt auf einem Tisch in einem schwach leuchtenden Kreis magischer Siegel. In einer Ecke liegt ein Haufen Knochen wie hingeworfen. Im Südosten befindet sich in der Wand eine breite Öffnung zu einer riesigen, dunklen Grube

Hier war eine Zeitlang der halbvampirische Nekromant Erigantus untergebracht und hat für den Kult des Yamasoth gearbeitet. Als Lohn erhielt er Zuthas *Zauberbuch der Knochen*, nachdem er den Gecko hinreichend mit untoten Beschützern ausgestattet hatte und die Verwandelnde Plage vollendet war. Als Erigantus nach Kaer Maga zurückkehrte, wo der Wispernde Pfad schließlich den Siegelschrein stürmte, nahm er seine Sachen mit sich.

Der runenbeschriebene Schädel in dem leuchtenden Kreis auf dem Tisch gehörte früher Xanescha; er ist etwas größer als ein menschlicher Schädel. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Natur) gegen SG 30 kann ein SC ihn als Schädel einer Lamia-Matriarchin identifizieren. Sollte der Schädel zerstört oder in geweihtem Boden begraben werden, verliert Xaneschas Geist die Fähigkeit Wiederkehr (siehe auch Seite 128). Studiert ein Charakter die Runen und die Siegel, kann er sie mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes) gegen SG 25 als nekromantisches Ritual identifizieren, um einen Geist an die Umgebung des Geckos zu binden, ihn zugleich aber am Betreten des Brückenpfeilers zu hindern.

Kreaturen: Erigantus hat die mächtigste seiner Totenmasken Leptonia als Abschiedsgeschenk überlassen. Er gestattete der Kreatur, eine Runde lang ihre Fähigkeit Fleischtrunk bei ihm einzusetzen, um sein Aussehen anzunehmen. Seitdem hat die Totenmaske diese Erscheinung nicht mehr aufgegeben. Leptonia war zwar über dieses perverse Abschiedsgeschenk begeistert, hat den Ersatz-Erigantus aber nicht nach Rätselhafen mitgenommen. Die Totenmaske wartet daher seit einigen Tagen geduldig auf ihre Rückkehr. Sie greift jeden anderen an, der es wagt, diesem Raum zu betreten, und kämpft bis zur Zerstörung.

VERBESSERTE TOTENMASKE **HG 8**
EP 4.800
TP 105 (*MHB II*, S. 257, 293)

A12. Der Zerstörte Mechanismus (HG 8)

Eine wirre Masse aus großen Steinblöcken, Zahnrädern und mechanischen Bauteilen blockiert den Nordteil dieser einst wohl viel größeren Kammer.

Die Mechanismen in diesem Raum haben den Erdenfall nicht unbeschädigt überstanden. Im Laufe der folgenden Jahrtausende ist dieser Teil des Geckos langsam innen eingestürzt und die einst automatische mechanische Reparaturanlage hier funktioniert schon lange nicht mehr. In ein paar hundert Jahren wird sich wahrscheinlich eine Delle in der Oberfläche der Zornspann bilden, doch gegenwärtig ist die Kammer noch physisch stabil.

Spukerscheinung: Das Geröll in diesem Raum ist stabil, die Magie, welche einst den Mechanismus erfüllt hat, ist es definitiv nicht. Die verzerrten magischen Energien, die immer noch in den zerstörten Mechanismen nachhallen, sind die Quelle der Gerüchte über donnernde Schritte und das seltsame Mahlen von Zahnrädern, die seit langem über den Gecko kursieren. – Die magischen Narben haben eine Spukerscheinung geformt. Nachdem Leptonia über diesen Spuk gestolpert war und seine Effekte ausgelöst hatte, verbat sie ihren Kultanhängern, diesen Raum zu betreten. Wenn die SC den Spuk auslösen, genügt die resultierende Kakophonie, um alle Kreaturen im Komplex in Alarmbereitschaft zu versetzen.

MAHLENDE ZAHNRÄDER VERGANGENER ZEITEN **HG 8**
EP 4.800
N Spukerscheinung (1,50 m x 6 m Gang zwischen den Maschinen)
Zauberstufe 8
Bemerken Wahrnehmung, SG 25 (um das langsam lauter werdende Geräusch mahlender Zahnräder zu bemerken)
TP 16; **Auslöser** Nähe; **Rücksetzer** 1 Tag
Effekt Die herabgestürzten Zahnräder erheben sich plötzlich und füllen den Raum aus, wobei sie donnerndes Hämmern und Lärm verursachen. Wer von dem Spuk betroffen ist, verspürt die Überzeugung, etwas Gewaltiges erwache tief unter dem Gecko. Jede Kreatur in Bereich **A12** muss einen Willenswurf gegen SG 19 ablegen; bei Misslingen verspürt sie den morbiden Drang, in die Zahnräder hineinzutreten und sie mit Fleisch und Blut zu ölen; dabei fühlt sie, wie die Zahnräder sie in Stücke reißen, und erleidet 8W6 Punkte Hiebschaden. Wer sich außerhalb des Wirkungsbereiches befindet oder den Rettungswurf besteht, sieht die mahlenden Zahnräder nicht, wohl aber den grausigen Effekt der Zahnräder, welche ihre Verbündeten in Stücke reißen!
Zerstörung *Magie bannen* (oder ein ähnlicher Effekt) gegen die magische Narbe zerstört den Spuk.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

A13. Arkaner Beobachtungsraum

Eine schmale Lücke in der Wand ermöglicht den Blick über eine Grube im Raum im Süden. Im Norden befindet sich eine kleine Nische, in welcher ein geisterhaftes Abbild der Stadt Magnimar flackert.

Die Generäle von Schalast nutzten diesen Raum früher, um das Umland zu beobachten. Die magische Gerätschaft, ein *Arcanum Optica* funktioniert immer noch. Sie stellt die umliegende Region aus der Vogelperspektive als illusionäres Abbild dar. Allerdings hat die Zeit auch bei diesem magischen Gegenstand ihre Spuren hinterlassen – die Darstellung ist verschwommen und neblig, so dass der Gegenstand eher eine uralte thassilonische Kuriosität als ein nützliches Werkzeug ist.

A14. Eingestürzter Wachraum

Dieser ansonsten leere Raum ist im Nordosten eingestürzt, so dass sich ein kantiger Tunnel gen Osten windet.

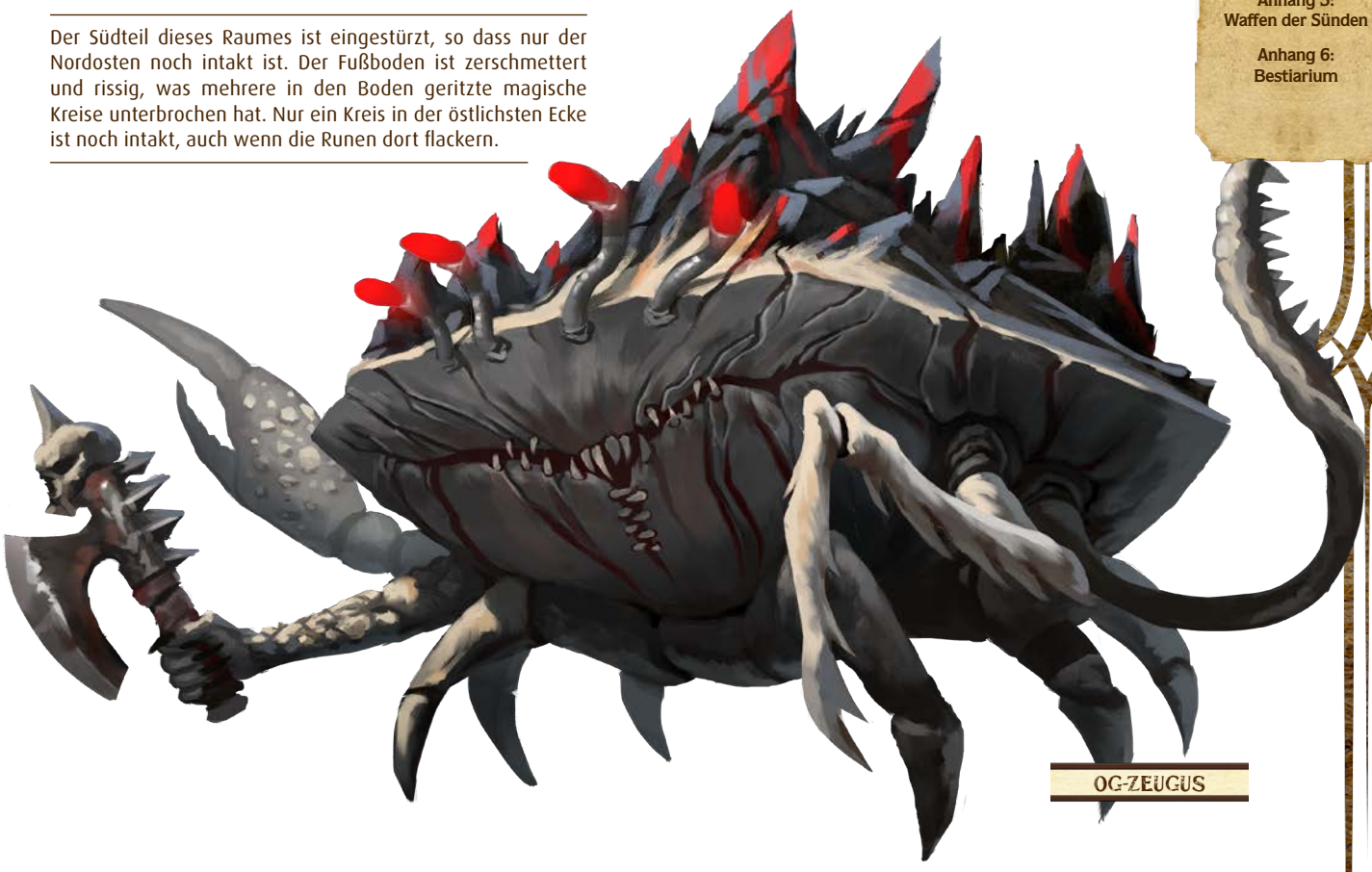
Dieser Raum diente früher als Wachraum für das Gefängnis (Bereich **A15**); der Einsturz des Mechanismus hat ihn nicht gänzlich versiegelt. Eine versteckte Falltür in der Decke in der südwestlichen Ecke (Wahrnehmung, SG 25) ist der Zugang zu einem Tunnel, der nach Bereich **A10** führt.

A15. Og-Zeugus' Gefängnis (HG 10)

Der Südteil dieses Raumes ist eingestürzt, so dass nur der Nordosten noch intakt ist. Der Fußboden ist zerschmettert und rissig, was mehrere in den Boden geritzte magische Kreise unterbrochen hat. Nur ein Kreis in der östlichsten Ecke ist noch intakt, auch wenn die Runen dort flackern.

Kreaturen: Vor dem Erdenfall nutzten die im Gecko stationierten thassilonischen Magier diesen Raum als ein Gefängnis für beschworene Kreaturen. Hier hielten sie Externare von verschiedenen Ebenen in speziell vorbereiteten magischen Kreisen gefangen. Als die Südwand einstürzte, wurden die meisten dieser Kreise unterbrochen und die Gefangenen entkamen. Nur einer ist noch übrig: ein krabbenartiger Qlippoth, ein Gongoriner namens Og-Zeugus. Ursprünglich hatte ihn ein Magier beschworen, welcher Wissen zum Wesen von Alaznists Qlippothverbündeten gesucht hat. Og-Zeugus wurde gnadenlos gefoltert und gequält, ehe der Gecko aufgegeben wurde. Der Qlippoth hat die Jahrtausende nicht gut überstanden und ist leicht degeneriert, ist aber immer noch ein gefährlicher Gegner, sollte jemand so närrisch sein, die Grenzen des magischen Kreises zu überschreiten. Seine Reichweite ist auf den markierten runden Bereich beschränkt; diesen kann er selbst mittels *Dimentionstür* nicht verlassen. Og-Zeugus kann aber ungehindert sprechen und tut dies auch, wenn er die SC nahen sieht. Der Gongoriner ist zwar mit Leptonia einen Handel eingegangen, dass sie ihn freilässt, wenn die Verwandelnde Plage fertiggestellt ist, allerdings vertraut er nicht auf das Wort der Kultanführerin und sieht in den SC eine weitere Fluchtmöglichkeit.

Wenn Og-Zeugus die SC bemerkt, erhebt er sich auf seinen Krabbenbeinen und begrüßt die SC mit herrischer telepathischer Stimme. Er verlangt, dass sie ihn freilassen, und verspricht im Gegenzug, er würde sie dafür in Frieden und am Leben lassen.



OG-ZEUGUS

Um den Qlippoth zu befreien, muss nur der ihn einschließende Kreis physisch beschädigt oder seine Magie deaktiviert werden; der Effekt funktioniert auf Zauberstufe 15 und kann mittels *Magie bannen* aufgehoben werden. Ansonsten müssen dem Stein wenigstens 5 Schadenpunkte (Härte 8) zugefügt werden, um einen hinreichenden Riss zu erzeugen. Es genügt nicht, nur einen Gegenstand über den Ring zu legen oder den Kreis zu betreten – wer letzteres tut, wird von Og-Zeugus sofort angegriffen, egal was zuvor vereinbart wurde. Der Qlippoth hofft, einen der SC mit einem seiner Eier infizieren zu können, so dass er dem Opfer später befehlen kann, seinen Käfig zu zerstören, wenn es sich in ein Monster verwandelt hat.

Og-Zeugus weiß, dass Leptonia ihre Kultisten nach Norden gen Rätselhafen mitgenommen hat, um dort von irgendeinem mächtigen Kriminellen *Schriftrollen: Wahre Auferstehung* zu stehlen und mit diesen den Runenherrscher Krune ins Leben zurückzuholen. Er weiß auch, dass sie das Bollwerk dieses Mannes an einem bestimmten Tag angreifen will (zur Bestimmung des Datums siehe Teil 2). Du kannst Og-Zeugus' Antworten auf die Fragen der SC nutzen, um die Gruppe gen Teil 2 zu lenken. Er könnte auch Informationen zu anderen Aspekten oder Bewohnern des Geckos weitergeben. Wie viele Fragen Og-Zeugus beantwortet, liegt ganz bei dir, sollten die SC versprechen ihn freizulassen, wird er aber sicherlich wenigstens eine Frage beantworten.

Sollten die SC sich entscheiden, den Qlippoth zu töten, gehen sie nur dann ein Risiko ein, wenn sie in den Ring seines Gefängnisses treten. Sollte Og-Zeugus angegriffen werden, zieht er sich auf die entgegengesetzte Seite des Kreises zurück, so dass man ihn nur mit Fernkampfangriffen und Waffen mit Reichweite verletzen kann. Seine einzige Verteidigung ist seine Furchtbare Erscheinung, welche auch über die Grenzen des magischen Kreises hinweg wirkt, sofern der Qlippoth sie aktiviert.

OG-ZEUGUS **HG 11**

EP 12.800

Gongoriner (*MHB VI*, S. 198)

TP 115

Nahkampf *Beil des Rückschlages +1*, +18/+13/+8 (1W6+7/19–20/×3), Klaue +15 (1W6+3 plus Blutung), Zange +15 (1W6+3 plus Ergreifen), Stachel +5 (1W4+3 plus Gift)

Talente Ausweichen, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Mehrfachangriff, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Beil)

Entwicklung: Sollten die SC Og-Zeugus eingekerkert lassen, fügt der Qlippoth sie der stetig wachsenden Liste an Gegnern hinzu, die er eines Tages zu vernichten hofft. Ob ihm irgendwann die Flucht gelingt und ob er dann die SC aufspürt, liegt ganz bei dir. Möglicherweise lässt Leptonia ihn frei, wenn sie – vielleicht mittels *Rückruf* – in den Gecko zurückkehrt und erkennt, dass die SC den Qlippoth ebenfalls erzürnt haben. Dann tun sich die beiden zusammen und machen sich geeint im gemeinsamen Hass auf die Jagd nach den SC.

Belohnung: Falls die SC von Og-Zeugug wichtige Informationen erfahren, so belohne sie mit Erfahrungspunkten, als hätten sie ihn im Kampf besiegt (sollten sie den Gongoriner danach töten, erhalten sie aber diese EP nicht erneut). Sollten die SC den Qlippoth im Fernkampf und/oder mit Waffen mit Reichweite töten, so dass er sich nur mit seiner Furchtbaren Erscheinung wehren kann, erhalten sie für den Sieg nur 6.400 EP.

Abschluss des 1. Teiles

Im Gecko hausen zwar mehrere böse und gefährliche Gegner, jedoch arbeitet keiner davon aktiv gegen Magnimar, so dass die Stadt nicht darunter leiden wird, sollten die SC sie nicht besiegen. Sollten aber Kreaturen überleben und sollte Leptonia mittels *Rückruf* in den Gecko zurückkehren, nimmt die Halbdunkelelfe sie als Verstärkung mit, so dass die SC es mit ihnen später im Verlauf des Kapitels zu tun bekommen. Daher wären die SC gut beraten, möglichst viele Bewohner des Geckos auszuschalten.

Von großer Bedeutung sind Leptonias Notizen zur Verwandelnden Plage und ihrem Umzug nach Rätselhafen. Die wichtigste Information, welche die SC in diesem Teil erlangen können, betrifft Leptonias Absichten, den Runenherrscher Krune ins Leben zurückzuholen, wozu sie in Rätselhafen Clegg Zinker drei *Schriftrollen* abnehmen will. Unabhängig davon, ob die SC das genaue Datum erfahren, an dem Leptonia zuschlagen will, sollten sie nach Rätselhafen reisen, um sie aufzuhalten.

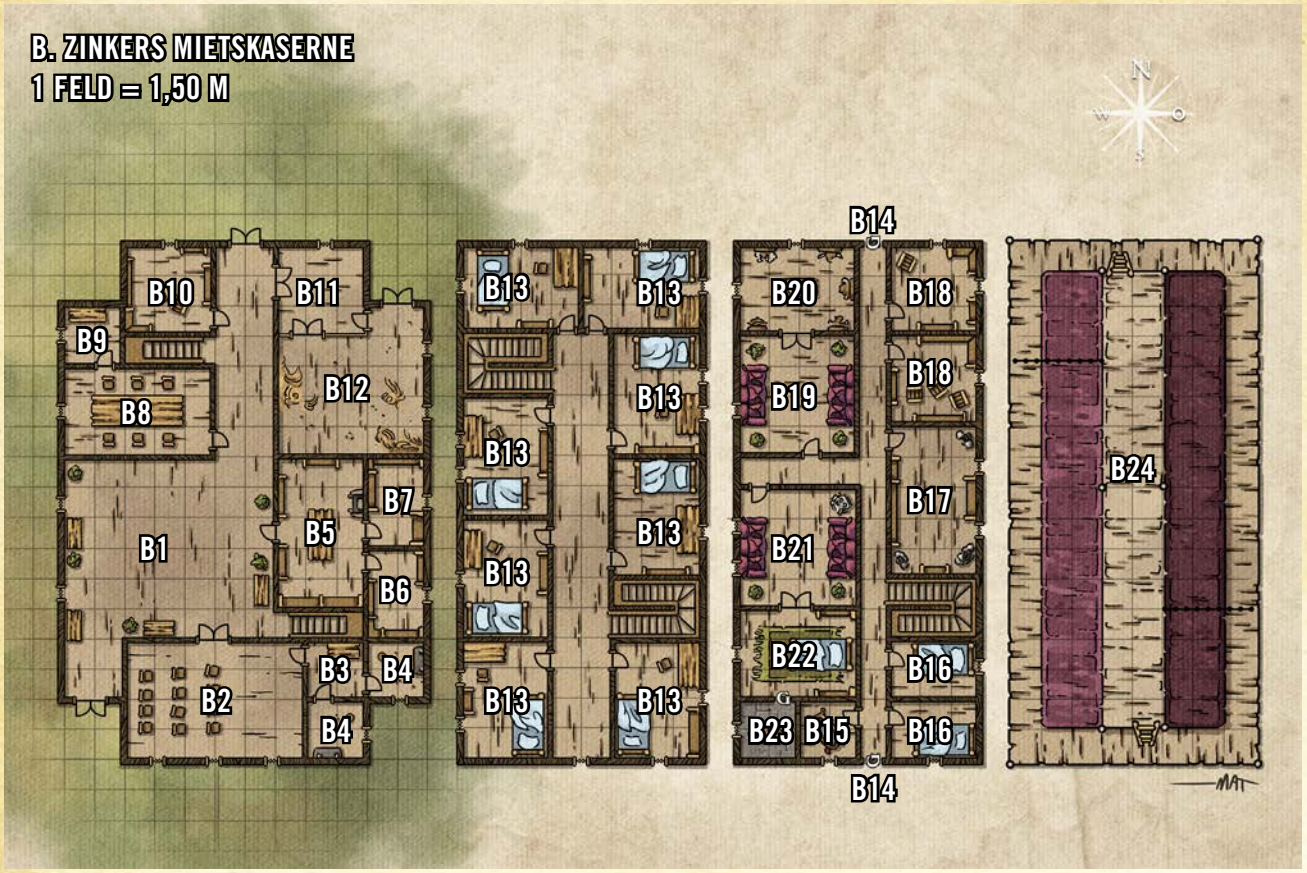
TEIL 2: DIE ZINKER-BELAGERUNG

Clegg Zinker gehört zu jenen Syndikatsoberhäuptern und Verbrecherfürsten, die gemeinsam die Stadt Rätselhafen beeinflussen und kontrollieren. Clegg hat aber Schwierigkeiten, seitdem vor mehreren Jahren der Versuch, einen auf einer nahen Insel niedergegangenen, gefallenen Stern zu bergen, mit katastrophalen Folgen nach hinten losgegangen ist. Heutzutage ist Clegg sehr mit der Frage nach seiner eigenen Sterblichkeit beschäftigt und wie rasch es doch zu Ende gehen kann, daher hat er den Großteil seines Vermögens aufgewandt, um die Kooperation der Kirche der Besmara zu erkaufen und drei *Schriftrollen: Wahre Auferstehung* zu erwerben, welche im Falle seines Todes benutzt werden sollen. Zudem hat er sein Zuhause in eine Festung verwandelt.

Es kostet allerdings viel Geld, diese Verteidigungsanlagen zu unterhalten und die Loyalität von Söldnern zu kaufen. In seiner wachsenden Verzweiflung hat Clegg sich daher vor kurzem entschieden, seine Kontrolle über die Arena von Rätselhafen in einer Auktion zu versteigern. Eine derart komplexe Übertragung von Besitz ist eine komplizierte Angelegenheit – insbesondere in einer gesetzlosen Stadt wie Rätselhafen -, aber der Tag der Auktion naht. Da die Auktion vor Ort in der Arena stattfindet, verlässt dann Clegg auch erstmals seit über einem Jahr sein befestigtes Zuhause.

Leptonia weiß dies und will genau dann zuschlagen, da sie davon ausgeht, dass der paranoide Clegg die meisten seiner Wachen mitnehmen wird. Ferner geht sie davon aus, dass die Auktion und die folgenden bürokratischen Schritte der Übertragung der Kontrolle über die Arena an die neuen Besitzer sicher den Abend, die ganze Nacht und bis in den nächsten Tag hinein dauern wird. Sollten die SC es nicht schaffen, Clegg zu überzeugen, dass man ihnen vertrauen kann, so dass er ihnen erlaubt, seine Mietskaserne gegen den Angriff zu beschützen, sollte der Kult des Yamasoth kein Problem damit haben, die *Schriftrollen: Wahre Auferstehung* zu erbeuten…

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium



Bestimmung des Datums

Wann genau die Auktion für Zinkers Arena stattfindet und Leptonia entsprechend zuschlagen wird, ist variabel. Du kannst so das Tempo des Abenteuers anpassen. Wir gehen davon aus, dass Leptonia mit ihren Kultanhängern den Gecko an Tag 0 verlässt und sich auf der *Seemotte* nach Magnimar einschifft. An Tag 1 betreten die SC erstmals den Brückenpfeiler. Die Reise von Magnimar nach Norden nach Rätselhafen dauert 8 Tage, so dass die Kultisten Rätselhafen an Tag 8 erreichen. Sie benötigen ein paar Tage, um sich auf ihren Angriff vorzubereiten. Der frühestmögliche Termin der Auktion (und des Angriffs auf Cleggs Behausung) sollte daher Tag 10 sein. Die Kultanhänger sollten nicht mit der Anwesenheit der SC rechnen, und so die SC von einer befestigten Position aus kämpfen können, erhalten sie den benötigten Vorteil gegen den ansonsten zahlenmäßig überlegenen Kult.

Sollten die SC mit einem Schiff – z.B. *Tyalis Laune* – nach Rätselhafen reisen müssen, sollten sie für die Erkundung des Geckos 1-2 Tage haben. Natürlich müssen sie den Komplex nicht vollständig erkunden und können Teil 2 des Kapitels quasi einschieben, ehe sie Teil 1 vollenden. Sollte die Gruppe länger brauchen, kann immer noch der Sihedronrat helfend eingreifen und einen verbündeten Zauberkundigen *Schattenreise* oder *Luftweg* wirken lassen, um die Reise nach Norden zu beschleunigen – greife auf derartiges aber nur zurück, wenn es absolut keine andere Möglichkeit mehr gibt. Eine *Schattenreise* muss über Land erfolgen und dauert 6,5 Stunden. *Luftweg* erlaubt die Reise direkt über den Varisischen Golf nach Rätselhafen; für 60 km Luftweg sind nur 3 Stunden und 20 Minuten nötig.

Sollten die SC nicht im Vorfeld erfahren, wann die Auktion stattfindet, kannst du flexibler vorgehen und den Termin einfach auf den Tag nach ihrer Ankunft in Rätselhafen setzen. Auf diese Weise haben sie genug Zeit, um sich mit Clegg zu treffen und seine Kooperation zu gewinnen, ehe er am Abend zur Versteigerung aufbricht.

B. Zinkers Mietskaserne

Clegg Zinkers Zuhause ist eine befestigte, fünfgeschossige Mietskaserne im Flautenviertel von Rätselhafen am Ostrand der Stadt. Die Adresse ist kein Geheimnis und die SC sollten das Haus problemlos finden. Eine Audienz bei Clegg zu erhalten, ist dagegen schwieriger, da der Mann äußerst paranoid hinsichtlich Bedrohungen seines Lebens ist.

Das Gebäude ist ein großer und einsamer Ort, ein irgendwie unheimliches Stadthaus aus Stein und dickem Bauholz und einem steilen Ziegeldach mit einem Witwensteg (einem Dachausguck). Dutzende metallvergitterter Fenster bieten einen gut verteidigten Ausblick auf Rätselhafen, bei vielen sind die Fensterläden geschlossen. Alle Außentüren bestehen aus Eisen und sind mit einem Klingelzug ausgestattet, damit Besucher sich ankündigen können.

Ursprünglich waren in den mittleren drei Stockwerken der Mietskaserne diverse Wachen und Gladiatoren in Cleggs Diensten untergebracht. Heute wohnen hier keine Gladiatoren mehr und Clegg musste die meisten Wachen aufgrund schwindender Geldmittel entlassen.

Viele Räume im ersten, zweiten und dritten Stock stehen leer, so dass das große Gebäude fast verlassen wirkt. Die Bediensteten wohnen im Erdgeschoss, zählen aber auch nur noch gerade so viele Leute wie nötig. Clegg und sein Leibwächter, der geheimnisvolle Herr Magenta, sind die einzigen Bewohner des obersten Stockwerkes.

Wände: Die Wände des Gebäudes bestehen aus verstärktem Bauholz (Härte 8, 90 TP pro Feld mit 1,50 m Seitenlänge, Gegenstand zerschmettern SG 24), welches sorgfältig mit feuerresistenten alchemistischen Harzen behandelt wurde (Feuerresistenz 20). Die Außenwände weisen kaum Handgriffe oder andere Kletterhilfen auf (Klettern, SG 20), dasselbe gilt für die Wände im Inneren (Klettern, SG 25).

Türen: Die Außentüren des Erdgeschosses bestehen aus Eisen (Härte 10, 60 TP, Gegenstand zerschmettern SG 28) und verfügen über schmale, verschließbare Sehschlitze, so dass man hinausblicken kann, ohne die Tür öffnen zu müssen. Die Türen im Inneren des Hauses sind Starke Holztüren (Härte 8, 20 TP, Gegenstand zerschmettern SG 25). Alle Türen können abgeschlossen werden (Mechanismus ausschalten, SG 30); Clegg verfügt über einen Generalschlüssel für alle Türen des Gebäudes, Herr Magenta besitzt einen Schlüssel, der jede Tür außer jenen zu den Bereichen **B21–B23** öffnen kann.

Fenster: Keines der Fenster in der Mietskaserne ist verglast, aber jedes kann von innen mit hölzernen Läden geschlossen werden. Die Läden können verriegelt werden (Stärke SG 10 zum Öffnen) und sind nicht sonderlich widerstandsfähig, schließen aber dicht genug, um Kreaturen in *Gasförmiger Gestalt* den Zugang zu verwehren. Von außen angebrachte eiserne Gitterstangen (Härte 10, 60 TP, Gegenstand zerschmettern SG 25) über allen Fenstern bieten eine weitaus bessere Verteidigung.

Decken: Die Decken der unteren vier Stockwerke sind 2,40 m hoch, während die Räume des obersten Stockwerkes über Gewölbedecken verfügen, die von 2,40 m am Rand des Hauses bis auf 4,50 m entlang der von Norden nach Süden verlaufenden Giebellinie ansteigen.

Das Gebäudeinnere

Die Räume in der Mietskaserne werden im Folgenden kurz beschrieben, wobei der Fokus auf jenen Dingen liegen, welche während des Angriffes der Kultisten auf das Gebäude nützlich oder gefährlich sein könnten. Clegg hat die meisten Gemälde, Dekorationen und sogar Möbel auf den unteren vier Stockwerken verkauft, um Gehälter und den Unterhalt des Gebäudes zu bezahlen. Es wird kaum geheizt, daher ist es im Haus kalt, allerdings gibt es keinen Luftzug.

B1. Lobby: Dieser Raum ist leer bis auf ein paar Bänke an den Wänden und ein paar kränkliche Topfpflanzen.

B2. Auditorium: Das Personal nutzt diesen Raum für Versammlungen und andere Gruppenangelegenheiten.

B3. Wachposten: Sofern Gefangene in den Zellen untergebracht sind, ist hier eine Wache postiert.

B4. Zellen: Die Türen dieser beiden Zellen bestehen aus Eisen. Clegg verwahrt hier jene Gefangenen, die er bestrafen wird, ohne die Behörden zu involvieren. Beide Zellen sind zurzeit leer.

B5. Küche: Die Küche enthält einen Tisch zur Nahrungszubereitung, mehrere Schränke und mit dem Herd die einzige Feuerstelle des Gebäudes im oberen Ostteil des Raumes. Der gemauerte Abzug hat eine Grundfläche von 0,15 m x 0,15 m und verläuft an der Außenwand, so dass er keinen leichten Zugang ins Gebäude darstellt. Die Abzugsklappe steht offen, sofern die SC sie nicht ausdrücklich schließen. Ein Essensaufzug zwischen der Feuerstätte und der Tür nach Bereich **B7** ermöglicht es, Essen nach Bereich **B17** hinaufzuschaffen – der Aufzugsschacht ist nur 0,30 m breit

B6. Lagerraum: Dieser große Lagerraum enthält Feuerholz und Werkzeuge.

B7. Speisekammer: Hier lagert Nahrung, auch wenn die Vorratskammer gegenwärtig schlecht bestückt ist. Da die Wachen sich langweilen und hungrig werden, wird dieser Raum immer wieder geplündert. Gefüllt wird er immer, wenn die Bediensteten zum Wochenbeginn auf dem Markt waren, allerdings ist das Angebot auch dann eher fade – es gibt Unmengen an Reis, Mehl, gepökeltem Fleisch und Brot von schlechter Qualität.

B8. Empfangszimmer: Clegg trifft sich hier mit wichtigen Klienten, aber auch mit den SC, so sie eine Audienz bei ihm erlangen (siehe **Ereignis 6**).

B9. Hausverwaltung: Dies war früher das Reich von Cleggs Buchhalter, welchen Zinker aber vor einem Jahr in einem Anfall von Verfolgungswahn entlassen hat. Der Raum steht nun leer. Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 30 im Rahmen einer Durchsuchung des Schreibtisches kann ein SC ein Geheimfach finden, von dem Clegg nichts weiß. Hier hat der Buchhalter unterschlagene Geldbeträge versteckt. Als Clegg ihn feuerte (und dabei fast umgebracht hätte), konnte der Mann seinen Hort nicht mitnehmen. Es handelt sich um 98 PM, 221 GM und 130 SM; sollten die SC das Geld Clegg zurückgeben, erhalten sie 1 Lohnpunkt.

B10. Gewöhnliche Rüstkammer: Zusätzliche Waffen und Rüstungen für die Gebäudewachen werden hier gelagert. Früher lagerten hier auch exotische Waffen, die Zinkers Gladiatoren in der Arena nutzten, allerdings wurden sie bereits verkauft. Heute gibt es hier nur noch drei Hellebarden, ein paar verbeulte Helme, ein halbes Dutzend deutlich abgenutzte Kleine Metallschilde, ein paar Rollen Bandagen, einige gebrauchte Wetzsteine und eine halbe Dose Metallpolitur.

B11. Stalllager: Hier lagern Futter, Zaumzeug und exotische Sättel für die Axtschnäbel im Stall (Bereich **B12**).

B12. Stable: Clegg hält seine geliebten und loyalen Axtschnäbel in diesem Stall. Der Boden besteht aus festgestampfter Erde. In der Gegenwart von jemand

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

anderem als ihrem Herrn werden die Vögel erregt und laut. Ist Clegg nicht zugegen, greifen sie jeden an, der den Stall betritt. Sollten beide Axtschnäbel die Nacht überleben, erhalten die SC 1 Lohnpunkt; versterben beide, verlieren die SC 1 Lohnpunkt.

AXTSCHNÄBEL (2) **HG 2**
EP je **600**
TP je 22 (*MHB III*, S. 26)

B13. Schlafräume: Auf dem Höhepunkt von Cleggs Glanzzeit waren im ersten, zweiten und dritten Stock seiner Mietkaserne Wachen, Diener, Gladiatoren und Freunden einquartiert, doch während sein Stern verblasste und seine Paranoia wuchs, setzten sich die Bewohner dieser Räume ab, wurden entlassen oder verschwanden einfach. Heute wohnen nur noch zwei Bedienstete, eine Köchin namens Genna Vearabe und ein Hausdiener namens Hortus Hanch (beides Menschliche Experten der 2. Stufe) im ersten Stock, während im zweiten und dritten Stock insgesamt acht Wachen wohnen. Du kannst frei entscheiden, wer wo untergebracht ist. Nicht genutzte Räume sind sauber, riechen aber modrig. Da alle drei Stockwerke denselben Grundriss besitzen, findest du auf Seite 139 nur einen Bodenplan.

CLEGGS WACHEN (8) **HG 1**
EP je **400**
Wachmänner (*NKO*, S. 267)
TP je 22

B14. Notausgänge: Verrammelte Fenster lassen zu beiden Enden des Hauptflurs des vierten Stocks Licht hinein. Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 30 erkennt ein SC aber auch, dass es sich jeweils um schlau verborgene Geheimtüren handelt. Diese sind verschlossen. Da es draußen keinen Balkon oder anderen Hinweis gibt, kann man sie von draußen nicht erkennen. Wer diese Ausgänge nutzen will, muss klettern, fliegen können oder springen und sich mit dem Schaden eines 15 m-Sturzes abfinden.

B15. Waschraum: Dieser Raum enthält eine Badewanne, eine Latrine und ein Waschbecken.

B16. Räume der Wachhauptmänner: Diese beiden Räume sind aufgeräumt, sauber und spartanisch jeweils mit einem einfachen Bett und einer darunter geschobenen Schließkiste ausgestattet. Jeder Raum wird von einem von Cleggs zwei Wachhauptmännern genutzt. Diese Soldaten waren Clegg jahrelang treu, betrachten seinen Verkauf der Arena aber als den Tropfen, der das Fass zum Überlaufen bringt. Die beiden planen, Clegg in der Nacht der Auktion im Stich zu lassen; sollten die SC ihnen Aufgaben zuweisen, werden diese nicht erfüllt. Ein SC kann einen Fertigkeitswurf für Motiv erkennen gegen SG 20 ablegen, um ihre Unzufriedenheit und Hinweise darauf zu erkennen, dass sie sich absetzen wollen. Mit einem Fertigkeitswurf gegen SG 20 kann ein SC die beiden sodann davon überzeugen, dass sie die Stellung halten.

HAUPTMÄNNER (2) **HG 3**
EP je **800**
Scharlatane (*NKO*, S. 165)
TP je 21

LOHNPUNKTE

Im Rahmen des 2. Teiles haben die SC Gelegenheit, sich Lohnpunkte zu verdienen. Die Gesamtzahl an Lohnpunkten bestimmt, wie Clegg die SC am Ende für ihre Dienste belohnt und wie viele EP die SC als zusätzliche Belohnung erhalten.

Erlangte Lohnpunkte	EP-Belohnung	Cleggs Belohnung
1 oder weniger	0 EP	—
2	4.800 EP	Widerwilliger Dank und Beutel mit 100 PM
3	9.600 EP	Ehrlicher Dank und eine *Schriftrolle: Wahre Auferstehung*
4+	19.200 EP	Überwältigender Dank, eine *Schriftrolle: Wahre Auferstehung* und zwei Waffen nach Wahl aus Bereich **B20**

B17. Aufenthaltsraum: Ein hochwertiges Porträt eines wohlwollend lächelnden Clegg hängt an der Nordwand. Die Kammer ist mit edlen Sofas und kleinen Tischen für intime Abendessen eingerichtet. An der Südwand hängen drei große Landschaftsbilder; jedes zeigt dieselbe Familie Varisischer Wanderer in Nöten und einen heroisch herbeieilenden Clegg Zinker, der sie vor blutgierigen Wolfsrudeln, Mörderbanden und räuberischen Riesen rettet. Ein Speiseaufzug verbindet diesen Raum mit der Küche im Erdgeschoss.

B18. Gästezimmer: Diese beiden Gästezimmer sind gegenwärtig ungenutzt – und dies schon seit vielen Monaten.

B19. Herr Magentas Aufenthaltsraum: Dieser Wohnraum ist mit Landschaftsgemälden des fernen Vudra geschmückt. Cleggs Leibwächter, Herr Magenta, hält sich hier auf; er schläft ungern in einem Bett, da er glaubt, derartige Bequemlichkeit würde ihn „weich“ machen.

B20. Obere Rüstkammer: Clegg verwahrt hier viele der machtvollen Waffen, die er im Laufe der Jahre zusammengetragen hat – auch wenn er schon weitaus mehr verkauft hat. Diese Rüstkammer enthielt einst die Waffen zur Ausstattung seiner Lieblingsgladiatoren, wirkt heute aber ärmlich. Übrig sind noch ein Trankbehälter aus Teakholz mit sieben Tränken, bei denen es sich laut ihrer Beschriftung um *Tränke: Mittelschwere Wunden heilen* handelt (einer ist aber fehlerhaft ausgezeichnet und in Wahrheit ein *Trank: Wut* – ein SC kann mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25 bemerken, dass dieser Trank etwas dunkler und irgendwie schlammiger ist), dazu kommen ein *Dreizack der Rückkehr +1*, ein *Donnerndes Scizore*[ARK] *aus Kaltem Eisen +1*, ein Paar *Aufflammender Kerambiten*[ARK] *+1*, ein Dutzend *Kreischende Bolzen*, ein *Scheppernder*[ARK] *Stahlschild +1* in Form eines zornigen Zwergengesichts, eine *Fellrüstung des Durchschnittlichen Bollwerkes +1* und ein Beutel aus Affenhaut, der drei *Elementaredelsteine (Feuer)* enthält. Zinker ist bereit, den SC diese Gegenstände zur Verteidigung seines Hauses zur Verfügung zu stellen.

B21. Bibliothek: Dieser Raum war früher eine bestens bestückte Bibliothek. Clegg selbst hatte nie viel für

Bücher übriggehabt, doch da offenbar alle wichtigen Leute Bibliotheken besitzen, wollte er ebenfalls eine haben. Natürlich zählten die Bücher zu den ersten Dingen, die er verkaufte, als seine Probleme begannen. Aufgrund der leeren Regale wirkt der Raum leblos und kahl. In einer Ecke steht eine einsame Statue Cleggs.

B22. Cleggs Schlafzimmer: Die Tür zu diesem Raum besteht aus Eisen. Dieses edle Schlafgemach enthält ein Himmelbett, dessen Pfosten Schnitzereien kämpfender Axtschnäbel tragen. An der Decke über dem Bett hängt ein großer Spiegel, ein weiterer hängt neben dem Bett an der Wand. Die Wände sind mit Gemälden von Cleggs Gladiatorenkämpfen geschmückt, die einzige Ausnahme ist ein gewaltiges Gemälde der Teufelsbogeninsel, die gerade von einer Sternschnuppe getroffen wird. Dieses Gemälde ist 1,20 m breit und 2,40 m hoch – und tatsächlich eine Geheimtür nach Bereich **B23**.

Cleggs Verfolgungswahn manifestiert sich insgeheim in diesem Raum in Form dreier unterschiedlicher Fallen: Im Türrahmen ist ein Fallbeil verborgen, das auf jeden herabfährt, der eintritt, ohne zuerst einen versteckten Knopf links von der Türklinke zu drücken. Die zweite wird durch einen versteckten Schalter am Kopf des Bettes ausgelöst und entfesselt einen Hagel vergifteter Pfeile, die alle Kreaturen im Raum zum Ziel haben, welche sich nicht auf dem Bett befinden. Die letzte Falle ist magischer Natur und mit dem Zugang nach Bereich **B23** verbunden; werden nicht zwei versteckte Schalter umgelegt, ehe man die Geheimtür öffnet, schießt der herabfallende Stern aus dem Gemälde und schlägt in einen Bereich mit 3 m Radius unmittelbar vor der Tür ein. Dieser Effekt fügt nur lebenden Kreaturen Schaden zu, nicht aber dem Gebäude selbst oder Cleggs Besitztümern.

TÜRRAHMENFALLBEIL **HG 5**

EP 1.600

Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 25; **Mechanismus ausschalten** SG 25

EFFEKT

Auslöser Ort; **Rücksetzer** Manuell, **Umgehen** Verborgener Schalter (Wahrnehmung SG 25)

Effekt Nahkampfangriff +20 (2W6+4/18–20, Hiebschaden)

GIFTPFEILHAGEL **HG 7**

EP 3.200

Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 25; **Mechanismus ausschalten** SG 25

EFFEKT

Auslöser Manuell; **Rücksetzer** Manuell

Effekt Fernkampfangriff +20 (1W8+6 plus Gift des Blauen Ginsters); mehrere Ziele (alle Ziele in Bereich **B22** mit Ausnahme des Bettes)

STERNSCHNUPPENFALLE **HG 8**

EP 4.800

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

EFFEKT

Auslöser Berührung; **Rücksetzer** Keiner, **Umgehen** 2 versteckte Schalter (Wahrnehmung SG 25)

Effekt Berührungsangriff +20 (3W6 Wuchtschaden, dann eine Explosion mit 3 m Radius, welche 4W6 Punkte Feuerschaden verursacht); REF, SG 15, halbiert den Feuerschaden

B23. Schatzkammer: Wände, Boden und Decke von Cleggs Schatzkammer sind mit Eisen- und Bleiplatten verkleidet. In der Schatzkammer gibt es ein recht leeres Regalbrett mit 10 Beuteln, die jeweils 100 Platinmünzen enthalten (früher waren es viel mehr gewesen), dazu kommen die Besitzurkunde der Mietskaserne, Lumpen in Kindergröße (welche Clegg selbst in seiner Kindheit als Bettler auf der Straße getragen hat), 10 Adamantklumpen (Wert je 500 GM) und letztendlich der Hauptgrund für Cleggs schlechte Finanzlage: drei *Schriftrollen: Wahre Auferstehung*, jede in einem eigenen Schriftrollenbehälter aus Leder und Knochen (und jeder Behälter wurde großzügig mit einer Anwendung Todestränen bestrichen – um nicht dem Kontaktgift ausgesetzt zu werden, sollte man dicke Handschuhe benutzen).

B24. Dach: Von diesem schwindelerregenden Aussichtspunkt aus scheint Rätselhafen klein und am Boden geduckt. Die Aussicht wird von dem gewaltigen Bogen des Enigma-Tores im Süden dominiert. Im Südwesten erkennt man die Fassade von Zinkers Arena (die bald den Namen des neuen Eigentümers tragen wird), während ätzende Wolken aus den nahen Gasschmieden aufsteigen. Am Rand des Daches gibt es einen 1,50 m breiten Steg. Der 3 m höherliegende, auf dem Dachfirst verlaufende Witwensteg kann von Norden und Süden her über eiserne Leitern erreicht werden. Alternativ kann ein Charakter das steile Dach mit Fertigkeitswürfen für Klettern gegen SG 10 erkraxeln. Eiserne Blitzableiter ragen an den Gebäudeecken und den Seiten des Witwenstegs empor. Zwei Eisengitter liegen auf den Ziegeln, um zu vereiteln, dass jemand sich leicht auf dem unteren Steg bewegen kann. Beachte, dass es keinen direkten Zugang zum Dach gibt; Zinker hat die Dachluke schon vor Jahren entfernen und verschließen lassen, um die Zugangspunkte zu seinem Zuhause zu begrenzen.

Ereignis 6: Eine Audienz bei Clegg Zinker

Clegg Zinker ist heutzutage ein sehr paranoider Mann, welcher unerwarteten Begegnungen möglichst aus dem Weg geht – dies gilt auch für fremde Besucher, die behaupten, Informationen zu einem unmittelbar anstehenden Angriff auf sein Haus zu haben. Weise SC überlegen daher im Vorfeld, wie sie ihn darüber in Kenntnis setzen könnten, dass Gesprächsbedarf besteht – vielleicht mittels Magie wie *Traum* oder *Verständigung*. Es steht dir frei, solche Vorbereitungen mit einem Situationsbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie zum Erlangen einer Audienz zu belohnen.

Wenn die SC an der Mietskaserne eintreffen, ist der Ort im Verschlusszustand. Wird das Glockenseil an einer der Außentüren betätigt, kommt der nervös wirkende Hausdiener Hortus Hanch nach 2W6 Runden an die Tür. Er öffnet das Guckloch und sagt mit schriller Stimme: „Meister Zinker empfängt keine Gäste!“

Ein SC kann Hortus mit einem Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 20 oder einem konkurrierenden Fertigkeitswurf für Bluffen gegen Hortus‘ Wurf für Motiv erkennen (+10) davon überzeugen, dass die Gruppe möglicherweise über wichtige Informationen verfügt, so dass der Besuch über die Befehlskette angekündigt werden sollte. Er fordert die SC auf, draußen zu warten, während er „ihr Kommen ankündigt“, dann eilt er davon, um Herrn Magenta zu benachrichtigen. Jeder Versuch, ihn

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

zu bedrohen, egal ob mittels Einschüchtern oder Gewalt, lässt ihn aufkreischend das Guckloch zuschlagen und nach Herrn Magenta brüllen.

Herr Magenta, Zinkers gegenwärtiger Leibwächter, kommt 1W4 Minuten später an die Tür. Er ist weitaus mutiger als der Diener und öffnet die Tür, um sich mit den SC zu befassen. Mit vor der Brust verschränkten Armen verlangt er zu wissen, was die SC vom „Boss“ wollen. Er hört den SC ruhig zu, während sie ihr Anliegen vortragen; im Anschluss muss ein SC einen Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 25 ablegen, den andere SC mittels der Handlung Jemand anderem helfen unterstützen können. Alternativ kann ein SC einen konkurrierenden Fertigkeitswurf für Bluffen gegen Magentas Wurf für Motiv erkennen ablegen, um ihn glauben zu lassen, dass Clegg sie bereits erwarte (Magenta erhält einen Bonus von +5 auf seinen Wurf, da er die Angewohnheiten seines Arbeitgebers kennt).

Gelingt es den SC nicht, Herrn Magenta davon zu überzeugen, dass sie eine Audienz bei Zinker haben, teilt er ihnen mit: „Der Boss empfängt heute niemanden, aber ich lasse ihn wissen, dass ihr mit ihm sprechen möchtet, und werde mich in ein paar Tagen bei euch melden – wo kann man euch erreichen?“ Es sollte auf der Hand liegen, dass die SC so nicht mit Zinker sprechen können, ehe der geplante Angriff erfolgt. Sie können noch einen letzten Fertigkeitswurf für Diplomatie ablegen, um Magenta von der Dringlichkeit ihres Anliegens zu überzeugen, allerdings beträgt der SG des Wurfes 30.

Sollten die SC Cleggs *Schriftrollen: Wahre Auferstehung* (oder etwas vage in diese Richtung Gehendes wie z.B. „Zinkers Schriftrollen sind in Gefahr!“) erwähnen, gibt Magentas Pokerface nach und holt er überrascht Luft. Die Schriftrollen sind ein Geheimnis, soweit Herr Magenta weiß, und der Umstand, dass die SC von ihnen wissen, verleiht ihren Behauptungen Gewicht. – Dies verschafft den SC automatisch eine Audienz bei Clegg.

Magenta teilt Cleggs Paranoia nicht und ist ab und an in der Stadt unterwegs, um Erledigungen zu tätigen. Magenta ist ein fast 2,10 m großer Hüne aus Vudra und gebaut wie ein Baum, der niemals wankt. Seine kräftigen Muskeln sind unter einer Fettschicht verborgen und er ist von Natur aus unglaublich schweigsam. Der Blick des Vudrani scheint stets in die Ferne gerichtet und könnte als unhöflich oder desinteressiert interpretiert werden, doch in Wahrheit achtet er auf alles.

Sobald die SC eine Audienz mit dem Herrn des Hauses erlangt haben, führt Herr Magenta sie in den Empfangsraum (Bereich **B8**) und teilt ihnen mit, dass Zinker sogleich käme. Er schließt die Tür, stationiert aber Hortus Hanch davor mit der Anweisung, zu lauschen und Magenta zu holen, sollte er hören, dass die SC etwas Verdächtiges tun. Herr Magenta kehrt ein paar Minuten später mit Clegg zurück, betritt Bereich **B8** aber zuerst, um seinen Arbeitgeber anzukündigen. Dann tritt er zur Seite und bleibt während des folgenden Treffens still, aber wachsam. Während dieses Treffens sammeln sich die acht Wachen und beide Hauptmänner in Bereich **B1** und halten sich bereit, Zinker zu Hilfe zu eilen, sollten die SC frech werden.

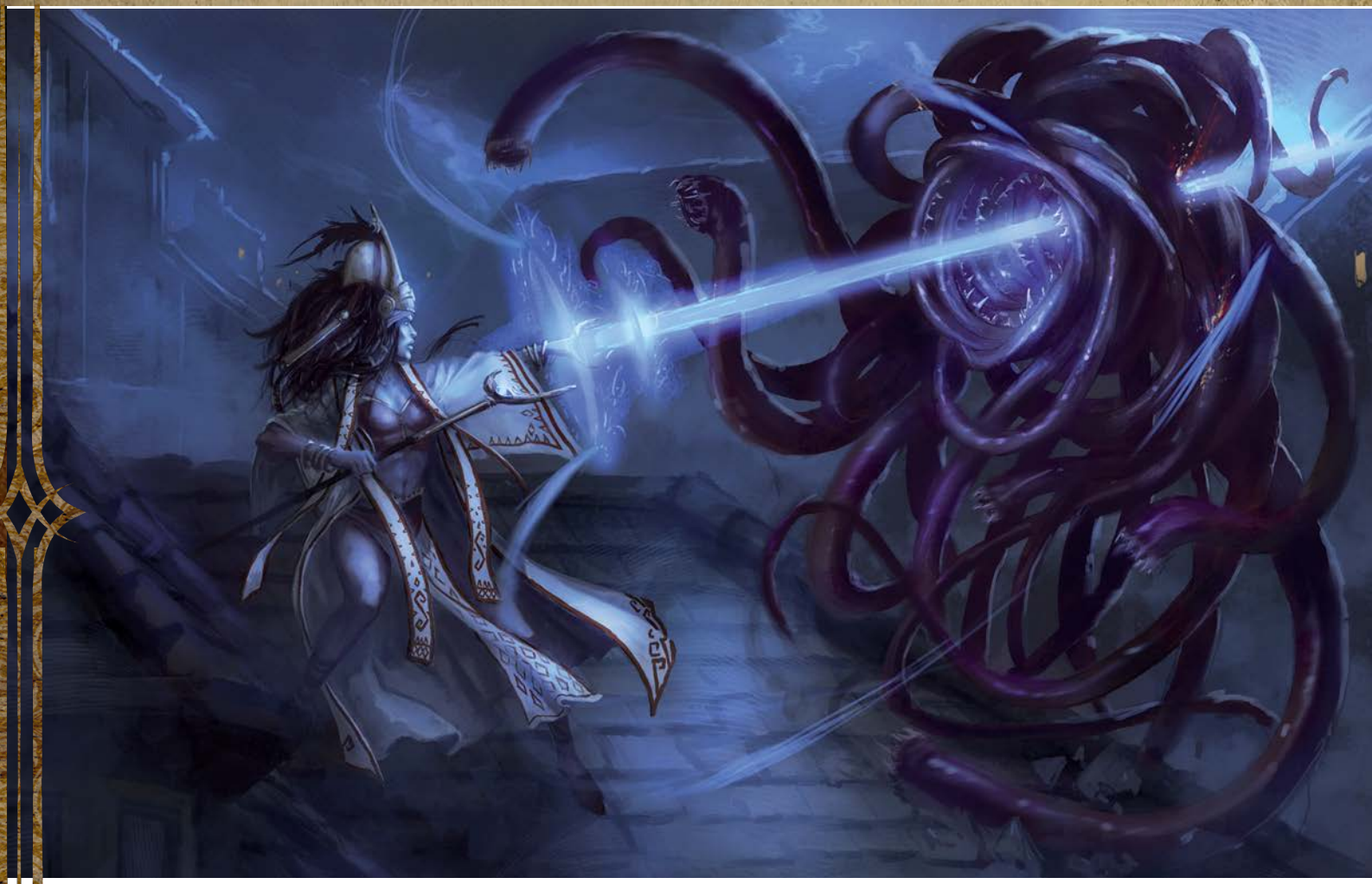
Clegg Zinker schreitet selbstsicher in den Raum und bemüht sich nach Kräften, alle Augen auf sich zu ziehen, während er ruhig und gesammelt auftritt, doch achtsame SC können mit einem Fertigkeitswurf für Motiv erkennen gegen SG 20 erkennen, dass Clegg nervös und zittrig wirkt. Sein Blick ist niemals ruhig, sondern schießt von Charakter zu Charakter und von Waffe zu Waffe. Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 bemerkt ein SC, dass Zinkers Kleidung an den Rändern ausgefranst und dass seine Rüstung etwas verbeult und rostig, kurz: ungepflegt, ist. Clegg ist ein Mann, der an die Macht gewöhnt gewesen ist, seit Jahren sich aber nicht mehr in der Kontrolle über sein Schicksal glaubt – und dies seit einer katastrophalen Expedition zur Insel Teufelsbogen vor einiger Zeit. Sollten die SC Cleggs Vertrauen erlangen, könnte er einiges aus seiner Vergangenheit erzählen (siehe auch seinen Eintrag in der NSC-Galerie), doch gegenwärtig will er wissen, was die SC zu ihm führt.

Während des Treffens ist Clegg freundlich, kommt aber gleich auf den Punkt. Er begrüßt die SC und erklärt: „Der hochgeschätzte Herr Magenta hat mich darüber informiert, dass ihr mir Warnung bringt über einen bevorstehenden Angriff auf mein Haus – ein Haus, das bestens verteidigt ist von Wachen, Fallen und politischen Kontakten. Alle in der Stadt wissen, dass ein Angriff auf mich ein Angriff auf die Regierung von Rätselhafen ist und den Zorn noch anderer Herren der Stadt erwecken würde. Also sagt mir, Fremde, wer soll eurer Ansicht nach so dumm sein, gegen mich zu intrigieren? – Und warum kümmert es euch?“

Legt ein SC als Reaktion auf Cleggs Ansprache einen erfolgreichen Fertigkeitswurf für Motiv erkennen gegen SG 20 ab, kommt ihm der Verdacht, dass Clegg hinsichtlich seines politischen Einflusses und der Verteidigungsanlagen seines Hauses übertreibt, jedoch nicht in welchem Umfang. Die SC können nun ihr Anliegen vortragen; sollten sie Cleggs Schriftrollen erwähnen, zuckt dieser sichtbar zusammen, außer sie haben diese Karte bereits gegenüber Magenta ausgespielt. Ansonsten zeigt er keine Reaktion, während die SC sprechen. Sobald die SC fertig sind, senkt er den Blick und scheint tief in Gedanken versunken. Sollten die SC die Schriftrollen erwähnt haben, drängen ihn seine Paranoia und Furcht, ein Risiko einzugehen und den SC zu vertrauen, dass ihre Behauptungen stimmen, so dass er sie um Hilfe bittet, ohne dass weitere Überredung nötig ist. Andernfalls müssen die SC einen Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 30 ablegen, um ihn davon zu überzeugen, dass sie die Wahrheit sprechen (nur ein SC würfelt, aber die anderen können die Handlung Jemand anderem helfen nutzen).

Falls die SC Clegg nicht davon überzeugen können, dass sein Eigentum in Gefahr ist, fordert er sie freundlich, aber bestimmt zum Gehen auf. Weigern sich die SC, fordert er Herrn Magenta auf, sie hinaus zu eskortieren. Ein Kampf gegen Clegg und seine Leute sollte für die SC kein sonderliches Problem darstellen – zudem wäre es eine alternative Lösung, wenn die SC die *Schriftrollen: Wahre Auferstehung* an sich bringen, auch wenn sie so weniger Erfahrungspunkte sammeln und den Kult des Yamasoth nicht ausschalten würden – siehe auch den Kasten auf Seite 146.

Für den Rest von Teil 2 des Kapitels gehen wir davon aus, dass die SC Clegg davon überzeugen können, dass er sie sein Haus verteidigen lässt. Sowie Clegg seine Entscheidung getroffen hat, klatscht er in die Hände und bittet Herrn Magenta, „den Branntwein einzugießen, um den Handel zu besiegeln“. Der Branntwein ist gut, die



Vorräte sind aber begrenzt – es ist Cleggs letzte Flasche, was er aber niemals laut zugeben würde. Nachdem die SC und Clegg einen Trinkspruch auf den Erfolg erbracht haben, führt Clegg die SC durch das Gebäude vom Erdgeschoss bis in den vierten Stock. Er warnt die SC vor den Fallen in seinem Schlafzimmer (Bereich **B22**) und erklärt ihnen, wie man sie umgehen kann. Ebenso informiert er sie, dass die *Schriftrollen* in der Schatzkammer liegen, er es aber bevorzugen würde, wenn sie dortblieben, so dass sie nicht gestohlen werden oder verlorengehen können. Er erwähnt nicht, dass die Schriftrollenbehälter mit Gift überzogen sind – für den Fall, dass die SC ihn verraten, will er sich diese eine Überraschung bewahren.

Clegg überlässt es weitestgehend den SC, die Verteidigung des Hauses zu planen. Er selbst will Herrn Magenta und vier der acht Wachen zur Auktion mitnehmen. Die SC können somit für die restlichen vier Wachen, die beiden Bediensteten (Köchin und Hausdiener) und die beiden Hauptmänner (deren Moral aber gebrochen ist und die sich vor Beginn irgendwelcher Kämpfe davonmachen wollen) verfügen. Ermutige die SC, sich Zeit zu nehmen, um Verteidigungsanlagen aufzustellen, und mache dir Notizen zu ihren Vorbereitungen. Wenn die Kultanhänger angreifen, dann kommen sie in mehreren Wellen aus verschiedenen Richtungen. Sollten die SC ungewöhnliche Pläne äußern, nickt Clegg fast alles ab, das nicht besonders dumm oder riskant ist, da ihm ihre Kreativität gefällt. Sollten die SC z.B. vorschlagen, einen Doppelgänger für Clegg zu besorgen, welcher statt ihm an der Auktion teilnimmt, so dass er und Herr Magenta im Haus bleiben und bei der Verteidigung helfen können, könnte er ihrer Kreativität applaudieren und sogar Magenta gestatten zu helfen, allerdings möchte er selbst möglichst weit fort sein, wenn der Kult angreift.

Eines macht Clegg aber von Beginn an klar: Er wünscht nicht, dass seine geschätzten Axtschnäbel in Gefahr geraten, und er wäre unglücklich, sollte einer der beiden zu Schaden kommen. Clegg stimmt zu, weitere Verteidigungen zu finanzieren, bemerkt aber mürrisch, dass das Geld knapp sei, andernfalls würde er ja nicht seine Arena verkaufen. Notfalls steuert er aber bis zur Hälfte der Platinmünzen in den Beuteln und die Hälfte der Adamantbrocken in der Schatzkammer bei, wenn die SC Erwerbungen tätigen wollen, um die Verteidigung des Hauses zu stärken – aber keine Kupfermünze mehr!

CLEGG ZINKER **HG 9**
EP 6.400
TP 76 (siehe Seite 366)

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

HERR MAGENTA **HG 5**

EP 1.600

Menschlicher Kämpfer (Unbeugsamer)[ABR II] 5/ Schurke 1

N Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +2; **Sinne** Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 17 (+2 GE, +7 Rüstung)

TP 53 (6 TW; 1W8+5W10+17)

REF +5, **WIL** +4, **ZÄH** +6; +1 gegen geistesbeeinflussende Effekte

Verteidigungsfähigkeiten Unbeeinflussbar +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Zweihänder +1*, +10 (2W6+7/19–20)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +1W6

TAKTIK

Im Kampf Herr Magenta ist vorsichtig, aber hochgefährlich. Er weiß, dass man besser nicht allein kämpft. Sollte es keine andere Lösung geben, zieht er es vor, mit dem Rücken zur Wand zu kämpfen oder am Rand des Kampfschauplatzes. Er nutzt einen *Trank: Unsichtbarkeit*, um einen Gegner in die Zange zu nehmen, so es nötig ist, bewahrt sich den zweiten Trank aber für Notfälle.

Moral Magenta wünscht nicht zu sterben, hat aber einen Ruf zu verteidigen. Als Ergebnis kämpft er, bis er unter 11 TP reduziert wird – dann trinkt er einen *Trank: Unsichtbarkeit* und flieht. In diesem Fall verlässt er Rätselhafen gänzlich und beginnt in einer anderen Stadt von neuem, statt die erniedrigenden Gerüchte zu ertragen, er wäre aus einem Kampf geflohen.

SPIELWERTE

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

GAB +5; **KMB** +8; **KMV** 20

Talente Ausdauer, Einschüchternde Kraft, Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit), Heldenhafte Erholung[EXP], Unverwüstlich, Wachsamkeit, Waffenfokus (Zweihänder), Waffenspezialisierung (Zweihänder)

Fertigkeiten Akrobatik +6, Einschüchtern +9, Heimlichkeit +9, Motiv erkennen +10, Wahrnehmung +10, Wissen (Lokales) +7

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Fallen finden +1, Rüstungstraining 1

Kampfausrüstung *Trank: Unsichtbarkeit* (2x); **Sonstige Ausrüstung** *Kettenpanzer +1*, *Zweihänder +1*, 40 PM

Belohnung: So die SC Clegg von der Gefahr überzeugen können und seine Erlaubnis erlangen, sein Zuhause zu verteidigen, belohne sie mit 9.600 EP.

Ereignis 7: Der Kult greift an (HG 14)

Wie viel Zeit die SC haben, um sich auf den Angriff des Kultes vorzubereiten, hängt davon ab, wie du das Datum legst und wie rasch sie nach Rätselhafen gelangen und Clegg Zinker überzeugen können. Am festgelegten Tag schlägt der Kult 2 Stunden nach Sonnenuntergang zu. Clegg Zinker bricht ein paar Stunden vor Sonnenuntergang zur Auktion in der Arena auf, dabei nimmt er 4 Wachen mit (außer die SC konnten ihn von einer anderen Zahl überzeugen). Die SC haben wenigstens 4 Stunden für letzte eigene Vorbereitungen. Der Kult beobachtet natürlich das Gebäude aus nahen Gassen und von anderen Häuserdächern aus. Außer die SC bemühen sich sehr nicht aufzufallen, wissen die Kultisten, dass Clegg Hilfe angeheuert hat. Dies beeinflusst aber Leptonias Angriffspläne nicht.

Leptonia hat 20 Kultanhänger dabei. In der Nacht vor dem Angriff wirkt Leptonia *Verbündeter aus den Ebenen* und *Schwächerer Verbündeter aus den Ebenen*, um monströse Helfer aus dem Abyss zu beschwören: ein halbes Dutzend Cythnigoten und einen Nyogothen. Die Kultanhänger und ihre Qlippothverbündeten nähern sich Cleggs Mietskaserne aus allen Richtungen und dies auch noch in mehreren Wellen. Sie versuchen, wie im Folgenden beschrieben, in das Gebäude einzudringen.

Beachte, dass die Horde an Gegnern zusammen eine Begegnung mit HG 14 wäre. Zum Glück haben die SC den Vorteil, das zu verteidigende Gelände zu kennen. Zudem haben sie möglicherweise Helfer und konnten Fallen aufstellen. Zusammen mit dem Umstand, dass die Angriffe des Kultes sich über mehrere Minuten aufteilen, sollte der Kampf sich über zahlreiche Runden erstrecken und an mehreren Orten eventuell parallel stattfinden. Dies sollte einen langen und dynamischen Kampf zur Folge haben.

Erste Welle (HG 7): Die erste Angriffswelle besteht aus den sechs Cythnigoten, welche das Gebäude infiltrieren. Sie wirken *Erde und Gestein erweichen* auf den Boden unter einem der drei Eingänge ins Erdgeschoss (vorzugsweise die nördlichste Tür). Bei Erfolg sackt der Boden etwas weg, was der Tür und ihrem Rahmen leichten Schaden zufügt – sollte der Effekt nicht mittels Magie umgekehrt werden, sinkt der SG zum Aufbrechen der Tür auf 15. Als Sehr kleine Kreaturen können Cythnigoten sich durch den Kamin quetschen und so ins Gebäude gelangen, sofern die Abzugsklappe nicht geschlossen wurde. Da sie fliegen können, können sie durch die Fenster blicken und auch problemlos das Dach untersuchen. Sie sollen nicht angreifen, sondern nach Kräften spionieren und beobachten. Falls sie über den Kamin in das Gebäude kommen, wirken sie *Holz krümmen* auf möglichst viele Türen (jeder ein Mal), ehe sie sich zurückziehen, um Leptonia zu berichten. Sollten sie entdeckt werden, greifen sie begierig an, fliehen aber, sobald wenigstens drei von ihnen getötet wurden.

Zweite Welle (HG 10): Leptonia hat kein Problem, ihre Kultisten zu verfeuern – und ihre zelotischen, vor Treue und Glauben an sie blinden Anhänger folgen ihren Anweisungen begierig. Die zweite Angriffswelle besteht aus einem Dutzend Kultanhängern und den noch übrigen Cythnigoten, welche sich Zugang zum Haus erzwingen wollen. Sollten die Cythnigoten den Boden unter einer Tür geschwächt haben, ist dies der Hauptangriffspunkt, andernfalls teilen sich die Kultanhänger auf drei gleich große Gruppen auf und greifen an allen drei Türen

zugleich mit ihren Hellebarden an. Diese 12 Kultanhänger sollen ihren Angriff bis zum Tod ausführen. Leptonia will auf diese Weise die SC herauslocken, sie ablenken und zwingen, Ressourcen zu verschwenden. Geht dieser Plan auf, wirkt sie *Luftweg* und nähert sich dem Haus von Südosten her, wobei sie sich bemüht, außer Sicht der hoffentlich abgelenkten SC zu bleiben. Sie kennt den Grundriss des Gebäudes nicht, weiß aber, dass die wichtigsten Bewohner ihre Räume im obersten Stockwerk haben. Sie wirkt *Stein formen* auf die Außenwand des 4. Stocks, um ein Loch mit 3 m Durchmesser zu öffnen; dieses führt in die Unterkunft eines der Hauptmänner (Bereich **B16**); dann zieht sie sich zurück (schließlich hat sie noch Leute als Kanonenfutter). Sollte sie entdeckt werden, flieht sie sofort und lässt die dritte Welle angreifen.

Dritte Welle (HG 11): Sollte alles nach Plan verlaufen, verschwenden die SC Ressourcen, um die zweite Welle mit den 12 Kultanhängern auszuschalten, bemerken aber nicht, dass Leptonia ein Loch in der Wand des obersten Stockwerkes geöffnet hat. Sowie die SC den letzten Kultanhänger der zweiten Welle besiegt haben (oder die SC Leptonia bemerken), befiehlt Leptonia den Einsatz der dritten Welle. Sollte eine Tür aufgebrochen worden sein, dringen 6 Kultisten auf diesem Weg ein und richten an Schaden an, was sie können, um die SC weiterhin abzulenken. Leptonia schickt derweil den Nyogothen mit den beiden letzten Kultanhängern unter der Wirkung von *Stille* durch das Loch nach Bereich **B16**. Die Kultanhänger verstecken sich dann und warten auf die vierte Welle, während der Nyogoth Ziele auf dem Dach angreifen soll. Sollte er auf dem Dach niemanden antreffen, wirkt der Qlippoth *Dimensionstür*, um blind in das Gebäude zu teleportieren. Am liebsten teleportiert er dabei in einen Winkel des Hauses, wo er SC vermutet, ansonsten erscheint er im Hauptkorridor des zweiten Stocks. Wahrscheinlich findet das Monster dort keine Gegner, doch sein Gebrüll soll die SC weiter ablenken und von den Türen und aus dem 4. Stock fortlocken.

Vierte Welle (HG 10): Leptonia wartet 3 Runden nach Beginn der dritten Welle, ehe sie sich auf den Weg macht, um das Obergeschoss durch den nach Bereich **B16** geschaffenen Zugang zu betreten. Sie sammelt die beiden wartenden Kultisten ein und erkundet still und leise den vierten Stock auf der Suche nach den Schriftrollen. Nach 2W6 Runden kann sie die Suche auf die Südwestecke eingrenzen, sofern sie sich ungestört umsehen kann. Die Fallen in Bereich **B22** könnten sie verlangsamen. Da sie aber einen ihrer Leute anweist, die Schriftrollenbehälter zu holen, riskiert sie keine Vergiftung – und sobald ihr Handlanger Vergiftungssymptome zeigt, achtet sie besonders darauf, mit den Behältern nicht in Kontakt zu kommen. Beim

ALTERNATIVE METHODEN

Dieser Teil des 3. Kapitels soll die SC vor eine einzigartige Herausforderung stellen – die Verteidigung eines großen Gebäudes gegen einen Angriff. Dies bedeutet aber nicht, dass es keine anderen Wege gibt, um den Kult daran zu hindern, die *Schriftrollen: Wahre Auferstehung* an sich zu bringen. Möglicherweise begeben sich die SC schon im Vorfeld des Angriffes auf die Jagd nach Kultanhängern. Ebenso könnten sie selbst die Schriftrollen an sich nehmen und sie behalten, zerstören oder verstecken, um sie Leptonias Zugriff zu entziehen. Diese Lösung dürfte aber zu Problemen mit Clegg Zinker führen – in diesem Fall könnte es passieren, dass die SC mit Clegg und seinen Leuten in dessen Haus kämpfen müssen statt gegen den Kult. Clegg und seine Wachen sind zwar weniger gefährlich als der Kult, allerdings hält dies Leptonia nicht auf. Sollten die SC sich mit den Schriftrollen davonmachen, gilt Leptonias Interesse fortan den SC und nicht mehr dem Verbrecherfürsten. So lange die SC die Schriftrollen besitzen und Leptonia lebt, ist sie eine gefährliche, wiederkehrende Gegnerin, die nichts davon abhalten kann, sich zu holen, was sie will – und so lange sie lebt, besteht auch weiterhin die Bedrohung, die von ihrer Seuche ausgeht.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Verlassen des Gebäudes wirkt sie (am liebsten auf einen SC) *Geräuschexplosion*, um ihren Leuten zu signalisieren, dass sie den Angriff abbrechen und sich absetzen sollen – die Kultanhänger zerstreuen sich in die Gassen und müssen aus eigener Kraft nach Magnimar zurückfinden. Zugleich signalisiert der Knall den Qlippoth, dass sie entlassen sind und in den Abyss zurückkehren können. Leptonia nimmt dann einen Beutel mit den Schriftrollenbehältern an sich und kehrt mittels *Rückruf* nach Bereich **A6** im Gecko zurück – Mission vollendet.

CYTHNIGOTEN (6) **HG 2**

EP je **600**
TP je 16 (*MHB II*, S. 201)

NYOGOTH **HG 10**

EP 9.600
TP 125 (*MHB II*, S. 204)

KULTANHÄNGER DES YAMASOTH (20) **HG 3**

EP je **800**
Menschlicher Kleriker des Yamasoth 3/Schurke 1
CB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +5; **Sinne** Wahrnehmung +9

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 14 (+1 GE, +4 Rüstung)
TP je 32 (4W8+11)
REF +4, **WIL** +6, **ZÄH** +5

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Hellebarde [Meisterarbeit] +5 (1W10+3/×3 plus Verwandelnde Plage)
Fernkampf Dolch [Meisterarbeit] +4 (1W4+2/19–20 plus Verwandelnde Plage)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +1W6, Negative Energie fokussieren 3/Tag (SG 11, 2W6)
Zauberähnliche Klerikerfähigkeiten (ZS 3; Konzentration +6)
Beliebig oft — *Ausbessern*
6/Tag — Handwerkertrick (1W6+1, umgeht SR und Härte 3), Säuregeschoss (1W6+1 Säure)
Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 3; Konzentration +6)
2. — *Holz formen*[D] (SG 15), *Mittelschwere Wunden heilen*, *Person festhalten* (SG 15)
1. — *Göttliche Gunst*, *Leichte Wunden heilen*, *Schild des Glaubens*, *Seil beleben*[D]
0. (beliebig oft) — *Ausbluten* (SG 13), *Licht*, *Magie entdecken*, *Resistenz*
D Domänenzauber; **Domänen** Erde, Handwerk

TAKTIK

Vor dem Kampf Die Kultanhänger haben ihre Hellebarden und Dolche mit der Verwandelnden Plage bestrichen, so dass die erste Kreatur, der sie mit diesen Waffen Schaden zufügen, der Krankheit ausgesetzt wird.
Im Kampf Die Kultanhänger wirken jeder *Göttliche Gunst*, ehe sie auf die Türen einzuhämmern beginnen, um etwas mehr Schaden anrichten zu können. In der ersten Kampfrunde (wenn sie auf Gegenwehr stoßen) wirken sie *Schild des Glaubens*. Wird ein Kultanhänger unter 16 TP reduziert, heilt er sich selbst. Jeder Kultanhänger führt ein Seil mit sich, um SC ggf. mittels *Seil beleben* zu verstricken.
Moral Diese Kultanhänger kämpfen bis zum Tod, brechen Kampfhandlungen aber ab, sowie sie Leptonias *Geräuschexplosion* vernehmen; die Überlebenden fliehen dann.

NOCH EIN RUNENHERRSCHER?

Dieses Kapitel geht zwar davon aus, dass die *Schriftrollen: Wahre Auferstehung* Leptonia nie in die Hände fallen, doch sollte sie sie erlangen, bleibt es dir überlassen, welche Rolle der von den Toten zurückgeholte Runenherrscher Krune dann in der Kampagne spielt. Nachdem er bereits ein Mal von Abenteurern getötet wurde, dürfte er sich seiner eigenen Sterblichkeit bewusst sein und zunächst verborgen bleiben, ohne seine Rückkehr hinauszuposaunen. Sobald der Pragmatiker aber erfährt, was Runenherrscherin Alaznist bereits alles erreicht hat, sucht er sie auf, um sich ihr als Helfer und Stellvertreter anzudienen. Dieser Vorschlag fasziniert Alaznist sehr – wenn die SC sie im letzten Kapitel stellen, könnten sie dann durchaus auch mit einem vollständig erholten Runenherrscher Krune zusätzlich zu tun bekommen. Du findest seine Spielwerte im *Sonderband* zu diesem Abenteuerpfad.

SPIELWERTE

ST 15, **GE** 12, **KO** 14, **IN** 8, **WE** 16, **CH** 10
GAB +2; **KMB** +4; **KMV** 15
Talente Fertigkeitsfokus (Mechanismus ausschalten), Verbesserte Initiative, Verstohlenheit
Fertigkeiten Entfesselungskunst +3, Heimlichkeit +10, Mechanismus ausschalten +14, Wahrnehmung +9, Wissen (Religion) +5
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Fallen finden +1
Kampfausrüstung *Trank: Fliegen*; **Sonstige Ausrüstung** *Beschlagene Lederrüstung +1*, Hellebarde [Meisterarbeit], Dolch [Meisterarbeit], Eisernes Unheiliges Symbol des Yamasoth, Diebeswerkzeug [Meisterarbeit], Seidenseil (15 m)

LEPTONIA **HG 10**

EP 9.600
Halbelfische Klerikerin des Yamasoth 11
CB Mittelgroße Humanoide (Elf, Mensch)
INI +1; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 23 (+3 Ablenkung, +1 GE, +1 Natürlich, +9 Rüstung)
TP 108 (11W8+55)
REF +6, **WIL** +11, **ZÄH** +10; +2 gegen Verzauberungen
Immunitäten Schlaf

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m (6 m in Rüstung)
Nahkampf *Hellebarde der Anarchie +3*, +11/+6 (1W10+3/×3 plus 2W6 gegen Rechtschaffene Ziele plus Verwandelnde Plage)
Fernkampf Dolch [Meisterarbeit] +10 (1W4/19–20 plus Verwandelnde Plage)
Besondere Angriffe Chaosklinge (5 Runden, 1/Tag), Negative Energie fokussieren 5/Tag (SG 17, 6W6)
Zauberähnliche Klerikerfähigkeiten (ZS 11; Konzentration +15)
7/Tag — Hauch des Chaos, Säuregeschoss (1W6+5 Säure)
Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 11; Konzentration +15)
6. — *Hungrige Grube*[D, EXP] (SG 20), *Rückruf*
5. — *Massen-Leichte Wunden heilen*, schneller *Schild des Glaubens*, *Steinwand*[D]
4. — *Chaoshammer*[D] (SG 18), *Kritische Wunden heilen*, *Luftweg*, *Mächtige Magische Waffe*, *Unheilige Plage* (SG 18)

3. — *Magie bannen*, *Magisches Schutzgewand*, *Mit Stein verschmelzen*, *Mit Toten sprechen* (SG 17), *Mördergrube*[D, EXP] (SG 17), *Stein formen*
2. — *Geräuschexplosion* (SG 16), *Grube erschaffen*[D, EXP] (SG 16), *Mittelschwere Wunden heilen* (2x), *Person festhalten* (SG 16), *Stille* (SG 16)
1. — *Befehl* (SG 15), *Heiligtum* (SG 15), *Leichte Wunden heilen* (3x), *Schutz vor Rechtschaffenem*[D]
0. (beliebig oft) — *Ausbessern*, *Ausbluten* (SG 14), *Magie entdecken*, *Magie lesen*

D Domänenzauber; **Domänen** Chaos, Erde

TAKTIK

Vor dem Kampf Leptonia wirkt *Magisches Schutzgewand* auf ihre Brustplatte und *Mächtige Magische Waffe* auf ihre *Hellebarde der Anarchie +1*. Sie wirkt zu Beginn der zweiten Welle auf sich selbst *Luftweg* und *Stille* auf einen ihrer Kultanhänger zu Beginn der dritten Welle.

Im Kampf In der ersten Kampfrunde wirkt Leptonia schneller *Schild des Glaubens* und *Hungrige Grube*. In den nächsten beiden Runden lässt sie *Mördergrube* und *Grube erschaffen* folgen. Da sie unter *Luftweg* steht, muss sie sich keine Sorgen machen, in ihre eigenen Gruben zu fallen. Sollten die SC auch keine Schwierigkeiten haben, wechselt Leptonia zu *Chaoshammer*, *Unheilige Plage* und möglicherweise *Magie bannen*. Sie bleibt möglichst in Bewegung, um Volle Angriffe gegen sich zu vermeiden. Stößt sie auf Gegner, bewegt sie sich an die Seite ihrer Kultanhänger oder des Nyogothen. Sollte sie unter 51 TP reduziert werden, wirkt sie *Heiligtum* oder möglicherweise *Mit Stein verschmelzen* auf sich, dann heilt sie sich, so gut sie kann, ehe sie in den Kampf zurückkehrt. In den Nahkampf geht sie nur noch, sollten die Gegner verstreut oder stark geschwächt sein oder ihr die Angriffszauber ausgehen. Sie hat ihre Hellebarde und ihre vier Dolche mit Anwendungen der Verwandelnden Plage bestrichen, so dass der jeweils erste Gegner, dem sie Schaden zufügt, der Krankheit ausgesetzt wird (siehe Seite 128). Sollte sie eingekreist werden, fokussiert sie Negative Energie.

Moral Sollte Leptonia unter 25 TP reduziert werden oder sie erkennen, dass sie keine Chance hat, an die Schriftrollen zu gelangen, wirkt sie *Rückruf*, um in den Gecko nach Bereich **A6** zurückzukehren. Dort sammelt sie an Verbündeten und Ausrüstung, was noch zu finden ist, dann konzentriert sie sich langfristig auf den Wiederaufbau ihres Kultes und kurzfristig auf ihre Rache an den SC.

Wahrscheinlich reist sie nach Kaer Maga und tut sich mit Erigantus zusammen; in diesem Fall könnten die SC ihr im Siegelschrein erneut begegnen, wo sie mittels *Verbündeter aus den Ebenen* zusätzliche Qlippoth herbeigerufen hat.

Besonderes Leptonia ist äußerlich eine Halbdunkelelfe, ihr dunkelelfisches Erbe ist aber derart verwässert, dass sie nur über die normalen Fähigkeiten einer Halbelfe verfügt. Natürlich kannst du dies auch anpassen.

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 12, **KO** 16, **IN** 8, **WE** 18, **CH** 14

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

Talente Abhärtung, Blitzschnelle Reflexe, Fertigkeitsfokus (Einschüchtern), Gezieltes Fokussieren, Im Kampf zaubern, Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Schnell zaubern

Fertigkeiten Einschüchtern +9, Wahrnehmung +10, Wissen (Religion) +5

Sprachen Elfisch, Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Elfenblut, Tunnelläufer

Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen* (2x); **Sonstige Ausrüstung** *Brustplatte +1*, *Hellebarde der Anarchie +1*, Dolche [Meisterarbeit] (4), *Amulett der Natürlichen Rüstung +1*, *Gürtel der Großen Konstitution +2*, Eisernes Heiliges Symbol des Yamasoth, 25 GM

Belohnung: Der Sieg über die Kultanhänger bringt den SC 3 Lohnpunkte.

Abschluss des 2. Teiles

Ist Leptonia besiegt, haben die übrigen Kultanhänger ihre Anführerin verloren und wissen nicht mehr genau, was sie machen sollen. Die restlichen Qlippoth und Kultisten kämpfen hier und da vielleicht noch ein paar Runden lang, führen dann aber Rückzugsgefechte – der Verlust hat ihren Kampfeswillen gebrochen. Die Überlebenden verschwinden in den Schatten von Rätselhafen und spielen keine weitere Rolle mehr im Verlauf der Handlung.

Cleggs Reaktion auf den Erfolg der SC hängt davon ab, wie viele Lohnpunkte sie erlangen konnten – ziehe den Kasten auf Seite 141 zu Rate, was er ihnen bezahlt und wie viele Bonus-EP sie erhalten.

Sofern Leptonia nicht entkommen konnte, gibt es keine direkte Anbindung an den nächsten Teil dieses Kapitels, so dass die stehende Einladung Sorschens nach Korvosa das nächste Reiseziel offensichtlich machen sollte. Kann Leptonia entrinnen – insbesondere falls ihr gewirkter *Rückruf* als solcher identifiziert wurde -, könnten sich weise SC auch auf den Weg zurück nach Magnimar machen, um im Gecko endgültig aufzuräumen.

TEIL 3: EIN ABEND IN DER STADT

Während Teil 2 dieses Kapitel im Grunde die Umkehrung einer klassischen Gewölbeerkundung darstellt, verzichtet Teil 3 gänzlich auf Gewölbe und dergleichen. Ein paar Kämpfe warten zwar in Korvosa auf die SC, doch hauptsächlich sollen sie Nachforschungen anstellen, ermitteln und Rollenspiel betreiben, um an zahlreiche Hinweise zum Wesen und Umfang der Gefahr zu gelangen, der sich Varisia gegenübersieht. Zugleich soll der Grundstein für eine unerwartete Allianz gelegt werden, die in der zweiten Hälfte des Abenteuerpfades den Unterschied zwischen Leben und Tod ausmachen wird. Nach Jahrtausenden des Nachdenkens und Reflektierens über die Vergangenheit ist die Runenherrscherin Sorschen zu dem Schluss gekommen, dass es einen besseren Weg geben muss, um eine Nation zu regieren.

Es gibt zwei potentielle Anknüpfungspunkte, die zum 3. Teil des Kapitels führen: Erstens hat Sorschen wahrscheinlich im 2. Kapitel die SC mittels *Traum* kontaktiert; um ihre Einladung, den SC mitzuteilen, was sie weiß, sollte eine ziemliche Versuchung darstellen. Zweitens informiert die Tiefling-Hexenmeisterin Ayavah die SC, dass sie an eine Verbindung zwischen Sorschen und ihrer eigenen Schutzgottheit, Nocticula in ihrer Inkarnation als die Erlöserkönigin, glaube, und denke, dass ganz wie Nocticula auch Sorschen mehr vom Leben will. Du kannst

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Ayavah und ihre Vision vom Bündnis zwischen den SC und Sorschen nutzen, um Bedenken der SC zu besänftigen, dass Sorschen als Runenherrscherin ihnen vielleicht eine Falle stellen will. Hoffentlich lassen sie sich davon überzeugen, Sorschen zu treffen und sich zumindest anzuhören, was sie zu sagen hat.

Du kannst ebenso die Ergebnisse von Zaubern wie *Weissagung* und *Heiliges Gespräch* nutzen, um die SC zu ermutigen, nach Korvosa zu reisen und Sorschen zu treffen, sollten sie den Rat machtvoller Magie suchen. Die SC können von einem Abend in der Gesellschaft der Runenherrscherin stark profitieren – auch wenn Sorschen nur ein Simulakrum entsendet, kann dieses dennoch Informationen weitergeben und die SC sogar beschenken. Sorschen und ihre Simulakra sind zwar unberechenbar, aber nicht länger böse. Obwohl die SC Sorschens Gesinnungswechsel nicht vorausahnen können, werden sie letztendlich nicht vor die Wahl gestellt, sich mit einem bösen Gegner zu verbünden.

SYMBOL DER ERLÖSERKÖNIGIN

Auch wenn die SC den Motiven der Runenherrscherin möglicherweise misstrauen, ist es nicht ungefährlich, ihre Bitte zu ignorieren. Selbst wenn sie eine Falle oder schlimmeres ahnen, stellt sich die Frage, ob sie den Zorn einer Runenherrscherin riskieren wollen. Sollten die SC Zeit schinden oder nach Entschuldigungen suchen, um nicht zu dem Treffen zu gehen, dann erinnere sie daran, dass die Runenherrscher zwar zu einem doppelten Spiel neigen, allerdings nicht nur gegenüber anderen, sondern insbesondere untereinander. Letztendlich steht es den SC aber frei, die Einladung nach Korvosa zu ignorieren. Dies frustriert Sorschen zwar, aber sie möchte den SC immer noch helfen. Sie nimmt erneut mittels *Traum* Kontakt auf und teilt ihnen mit, dass ein Mann namens Erigantus das *Zauberbuch der Knochen* benutzt hat, um die Bruderschaft des Siegels zu zerstören. Falls die SC Zuthas Rückkehr vereiteln wollen, müssten sie nach Kaer Maga reisen, Erigantus besiegen und das Buch an sich bringen. Ist dies getan, lädt Sorschen die SC noch ein Mal nach Korvosa ein; kommen die SC dem nach, erfolgt Teil 3 des Kapitels. Sollten sie sich immer noch weigern, kann Sorschen ihnen immer noch einen weiteren *Traum* senden und sie informieren, wie sie das *Zauberbuch der Knochen* beim Trüben Tempel auf der Insel Xin zerstören können.

Diesen Teil des Kapitels zu überspringen, beeinträchtigt letztendlich den allgemeinen Verlauf der Kampagne nicht direkt, nimmt den SC aber einige Rollenspielgelegenheiten und die Chance, einzigartige Belohnungen und zusätzliche Erfahrungspunkte zu erlangen.

Dieser Abenteuerpfad geht davon aus, dass der Abenteuerpfad *Der Fluch des Scharlachroten Thrones* in der Vergangenheit stattgefunden hat und dass Königin Ileosa schon lange tot ist. Du solltest im Vorfeld überlegen, wer nun auf dem Thron sitzt, solltest du die Kampagne nicht gespielt haben. Ansonsten wurde Cressida Hofer vom Seneschall als neue Königin ausgewählt, da Königin Ileosa keine Erben hinterlassen hat. Letztendlich spielt der gegenwärtige Herrscher von Korvosa aber keine direkte Rolle in diesem Kapitel.

Das Scharlachrote Festival

Dieser Teil des 3. Kapitels dauert etwa einen Tag – ab Eintreffen der SC in Korvosa bis Mitternacht. Zufällig ist dieser Zeitraum auch der Höhepunkt des Scharlachroten Festivals, bei dem alljährlich das Ende von Königin Ileosas Herrschaft zum Jahrestag ihres Todes gefeiert wird. Solltest du den Abenteuerpfad *Der Fluch des Scharlachroten Thrones* bereits gespielt haben und Ileosas Ableben zeitlich nicht zu dem Datum passen, zu dem die SC nun Korvosa besuchen, dann knüpfe das Scharlachrote Festivals an ein anderes Ereignis mit Bezug zu Ileosas Niederlage oder mach es zum Jahrestag von Cressida Hofers Thronbesteigung.

Das Scharlachrote Festival wächst mit jedem Jahr und ist inzwischen eine einwöchige Feier, bei der man nicht nur Ileosas Fall begeht, sondern auch Korvosas Erholung nach einer besonders finsteren Zeit. Auf jedem Platz der Stadt stehen Holzstatuen der toten Königin und jede Nacht wird eine andere verbrannt. Zahlreiche Buden und Verkaufsstände bieten Wandteppiche, Statuen und andere Erinnerungsstücke an, welche jene Helden zeigen, die die Königin besiegt haben – sollte einer deiner Spieler den Fluch des Scharlachroten Thrones-Abenteuerpfad gespielt haben, so kannst du hier seinen Charakter indirekt auftreten lassen. Die Helden dieses früheren Abenteuerpfades sollten nicht bei der Feier zugegen sein, sie könnten aber zu den Sihedronhelden zählen. Grellbunte Banner und seltsam gekleidete Leute ziehen durch die Straßen, wo zahllose Bürger feiern – sie sind als Assassinen der Roten Mantis, Seuchenopfer, Vogelmasken tragende Pestärzte, die Helden und sogar als die Königin selbst verkleidet. Falsche Fallbeile enthaupten als Könige und Königinnen verkleidete Vogelscheuchen, welche sodann in Freudenfeuern verbrannt werden, während Feuerwerkskörper am Himmel explodieren. Im Laufe des Abends werden die SC immer wieder sich den Weg durch die laute Menschenmenge bahnen. Sie werden immer wieder mit hellem, oft blutrotem, Farbpulver beworfen und stoßen auf allerlei seltsame Anblicke und Geräusche. Kaum etwas ist aber mit ihrer Gastgeberin vergleichbar, dem Blutsimulakrum der Runenherrscherin Sorschen (Beachte, dass für den Rest der Handlung in Korvosa der Name „Sorschen“ für das Blutsimulakrum und die Runenherrscherin selbst genutzt wird).

Die Reise nach Korvosa

Im 2. Kapitel hat Sorschen den SC im Traum eine Einladung geschickt, sie in Korvosa aufzusuchen. Sorschen blieb dabei absichtlich vage. Ihr Simulakrum mag mächtig

sein, allerdings weiß sie um den Wert der Subtilität. Sie weiß, dass Agenten des Pfauengeistes in Korvosa aktiv sind, und möchte noch nicht verraten, dass auch sie selbst aktiv ist. Wenn die SC schließlich in Korvosa eintreffen, ist dem Blutsimulakrum todlangweilig, weil es sich nicht einfach unters Volk mischen, durch die Stadt streichen, die Sehenswürdigkeiten genießen und sich am Fest beteiligen kann. Sorschen (und entsprechend auch ihr Simulakrum) mögen ihre Einstellungen geändert haben, aber dennoch liebt sie eine gute Feier, so dass sie bei Zusammenkunft mit der Gruppe mehr als bereit ist, alle Vorsicht in den Wind zu schießen und sich endlich ins Getümmel zu stürzen.

Wann genau das Scharlachrote Festival stattfindet, ist absichtlich offen. Wenn die SC in Korvosa eintreffen, ist es jedenfalls in vollem Lauf. Lass sie in aller Ruhe mit der *Tyalis Laune* oder einem anderen Schiff nach Korvosa schippern, sie müssen sich nicht beeilen.

Sorschen behält die SC mittels *Mächtiges Ausspähen* im Auge (gehen wir davon aus, dass den SC immer wieder einmal der Willenswurf gegen SG 32 misslingt); sobald die SC nach Korvosa aufbrechen, lässt sie ihr Blutsimulakrum die SC mittels *Verständigung* kontaktieren: „Wir sehen uns in Korvosa. Trefft mich beim Torfuß nahe dem Kendallplatz. Ihr erkennt mich am Zeichen der Erlöserkönigin."

Sorschen

Sorschen hat den Torfuß aus Nostalgie als Treffpunkt gewählt – vor Thassilons Untergang stand hier eine gewaltige Statue der Runenherrscherin, die über ihre Hauptstadt wachte. Heute sind nur noch die Füße der Statue erhalten; da sie wirken wie die Pfeiler eines Tores, bezeichnen die Einheimischen das Relikt als „Torfuß". Sorschen wartet auf die Ankunft der SC mit der Geduld eines Wesens, das bereits Jahrtausende gewartet hat. Außer die SC wollen zu einer bestimmten Zeit eintreffen, gehen wir im Weiteren davon aus, dass sie etwa eine Stunde vor Sonnenuntergang am Torfuß eintreffen.

Sorschen hat ihren *Tanz der Sieben Schleier* genutzt, um das Aussehen einer Person anzunehmen, die den SC bekannt ist. Wähle einen NSC, der seit Beginn des 2. Kapitels in Erscheinung getreten ist und zu dem die SC eine freundliche Beziehung unterhalten, der sie gegenwärtig aber nicht begleitet. Sie hat Nocticulas heiliges Symbol als Erlöserkönigin in ihr illusionäres Äußeres integriert, um sicherzustellen, dass die SC sie auch erkennen. Wenn die SC sich dem Torfuß nähern, ist außer Sorschen niemand zugegen. Sorschen lächelt strahlend und ist überaus erfreut, die SC endlich zu treffen. Ganz nebenbei erklärt sie, dass einst hier eine Statue von ihr gestanden hat – „dreihundert Meter hoch, so dass man ganz Eurythnia überschauen konnte, mein Reich, meine Leidenschaft, mein Vermächtnis". Sollten die SC nach ihrem vertrauten Äußeren fragen, grinst sie und nimmt ihr wahres Aussehen an. Sie erklärt, dass sie gedacht habe, ein vertrautes Gesicht würde sie ansprechen, zudem auch ihre Feinde durch die Straßen pirschen. „Ich fürchte den Kult des Pfauengeistes nicht, würde mich aber lieber auf das Fest und die Unterhaltung hier konzentrieren, statt Säbelrasseln und Feuerballexplosionen zu lauschen – meint ihr nicht auch?"

Wahrscheinlich brennen den SC viele Fragen auf der Zunge, sei es, dass sie erfahren wollen, was sie weiß, sei es, dass sie herausfinden wollen, warum sie nicht herrischer, aggressiver oder „runenherrschiger" ist. Sie winkt aber zunächst ab, während sie vom Torfuß weggeht und sich zugleich wieder als völlig normale Menschenfrau verkleidet. Sorschen führt die Gruppe zum Kendallplatz, wo eine Figur Königin Ileosas später am Abend verbrannt werden soll. Sie deutet den SC, ihr zu folgen.

„Das Fest wartet nicht auf uns. Lasst uns uns unter das Volk mischen, Spaß haben und sehen, was uns diese Feier des Sieges über eine Tyrannin zu bieten hat. Geschäftliches macht viel mehr Freude, wenn man es mit Unterhaltung mischen kann. Ich werde im Laufe des Abends einige eurer Fragen beantworten, auch wenn ich fürchte, dass ihr mehr Fragen habt, als uns die Zeit gestattet. Ich habe Informationen, welche euch sehr helfen werden, wenn ihr unseren gemeinsamen Feinden gegenübersteht. Zugleich möchte ich euch bitten, mir einige Gefallen im Gegenzug zu erweisen – es liegt schon so lange zurück, dass ich die Sonne gesehen und um Souvenirs gefeilscht habe."

Im Laufe des Abends haben die SC mehrere Gelegenheiten, um Sorschen zu beeindrucken, ihr kleinere Gefallen zu erweisen oder sie einfach nur zu unterhalten. Dafür verteilt sie Belohnungen in Form von Informationen und Geschenken, welche sie am Kendallplatz versteckt hat. Die Art der Verteilung dieser Belohnungen ist ein selbsterdachtes Spiel, welches sie unterhalten und das Können der SC außerhalb von Kämpfen auf die Probe stellen soll.

Sorschen hat für die SC ein Haupt- und mehrere Nebenziele. Primär sollen sie die Zutaten eines seltenen Parfüms aufspüren, dessen Duft sie seit Thassilons Untergang nicht mehr genießen durfte. Auf dem Weg zum Kendallplatz beschreibt sie, was sie für das Parfüm benötigt. Ferner bittet sie, dass wenigstens die halbe Gruppe sie stets begleitet – auf diese Weise erhalten die SC weitere Gelegenheiten, bei ihr Gefallen zu erlangen, wenn sie ihre Wünsche erfüllen. Die Ereignisse des Abends dauern von 18:00 Uhr bis kurz nach Mitternacht und sind in Intervalle von jeweils 1 Stunde unterteilt, denen ein großes Ereignis um Mitternacht folgt, wenn Ileosas Nachbildung verbrannt wird. Während jeder dieser Stunden können die SC Zutaten des Parfüms suchen, Sorschen unterhalten oder anderen Aktivitäten nachgehen. Neben Informationen und Schätzen erhalten die SC zudem Festivalpunkte, welche am Ende des Abends die Menge an zusätzlicher Erfahrung bestimmen, die sie erhalten.

Beachte, dass dieser Teil des Kapitels nicht eine rollenspielerische Herausforderung nach der nächsten aufführt. Vermittle den Spielern das Gefühl, dass ihre SC die Kontrolle über das Geschehen haben, und lass die Dinge organisch von Stunde zu Stunde fließen und wachsen. Solltest du die Handlung über den Kendallplatz hinaus ausdehnen wollen, findest du Material zu Korvosa im Sonderband, allerdings sollten die SC sich nicht zu weit vom Platz entfernen, da die Fußmärsche ansonsten einfach zu viel Zeit fordern. Indem du die Handlung auf den Kendallplatz konzentrierst, bleiben die SC zudem näher beisammen – dies ist besonders wichtig bei **Ereignis 14**, wenn die Zeit anhält und die SC es mit einem Gegner aus einer anderen Dimension zu tun bekommen.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Sorschens Belohnungen

Die SC haben zahlreiche Gelegenheiten, Sorschen während des Abends zu gefallen. Tun sie dies, hilft sie ihnen. Ihre Gunstbeweise bestehen aus wichtigen Informationen oder den folgenden Belohnungen. Wenn die SC eine Belohnung erhalten, erlangen sie die jeweils nächste Belohnung auf der folgenden Liste samt der angegebenen Menge an Erfahrungspunkten. Jede Belohnung kann nur ein Mal erlangt werden. Es ist möglich, dass die SC überhaupt keine Belohnungen erlangen, allerdings müssten sie dafür bei jeder Gelegenheit versagen. Beachte, dass die als „erforderlich" ausgewiesenen Belohnungen nötig sind, um Zugang zum Rest des Kapitels zu erhalten. Sollten die SC am Ende des Abends diese Belohnungen nicht erreicht haben, erlangen sie sie dennoch von Sorschen, erhalten aber nicht die damit verbundene Erfahrung.

1. Erigantus (erforderlich; 2.400 EP): Sorschen fragt die SC, ob sie einen Mann namens Erigantus kennen. Sollten sie mit dem Namen nichts anfangen können, enthüllt sie, dass er ein Halbvampir-Nekromant in den Diensten des Wispernden Pfades ist, welcher sich vorübergehend mit einem Kult des Yamasoth in Magnimar verbündet hatte. Und er bereitet unwissend einem von Sorschens Feinden den Weg zurück vor – dem Runenherrscher Zutha.

2. Das Zauberbuch der Knochen (erforderlich; 3.200 EP): Sorschen enthüllt, dass Erigantus als Lohn für die Unterstützung, die er dem Kult des Yamasoth geleistet hat, ein mächtiges Artefakt erhalten hat, das sogenannte *Zauberbuch der Knochen* – ein Drittel von Zuthas Seelengefäß. Der Halbvampir konnte mit diesem Gegenstand in den Tiefen unter Kaer Maga bei einer Gruppe namens Bruderschaft des Siegels großes Unheil anrichten, hat dabei aber auch seine eigene Seele ahnungslos mit Zuthas Einfluss infiziert.

3. Uralter Stein (3.200 EP): Sorschen führt die SC zurück zum Torfuß und tritt nah an die Ferse heran. Lächelnd lässt sie die Finger über den Stein streichen und hält inne, als sie einen versteckten Hebel findet. „Meine Erinnerung hat mich nicht getrogen..." An der Seite des Fußes öffnet sich ein kleines Geheimfach. Sorschen fordert die SC auf, sich den Schatz aus dem Hohlraum zu holen: eine lackierte Schachtel aus Schwarzholz (Wert 500 GM), welche einen *Ionenstein (Scharlachrote und Blaue Kugel)* enthält.

4. Der Siegelschrein (erforderlich; 4.800 EP): Erigantus hat den Siegelschrein unter Kaer Maga belagert und erobert und nutzt ihn nun als sein Versteck, während er das *Zauberbuch der Knochen* weiter studiert – und dabei unwissend immer weiter unter Zuthas Einfluss fällt. Sollten die SC das Buch erlangen können, kennt Sorschen eine Methode, wie das Artefakt genutzt werden kann, um Zutha zum Handeln zu zwingen und ihn vielleicht endgültig auszulöschen.

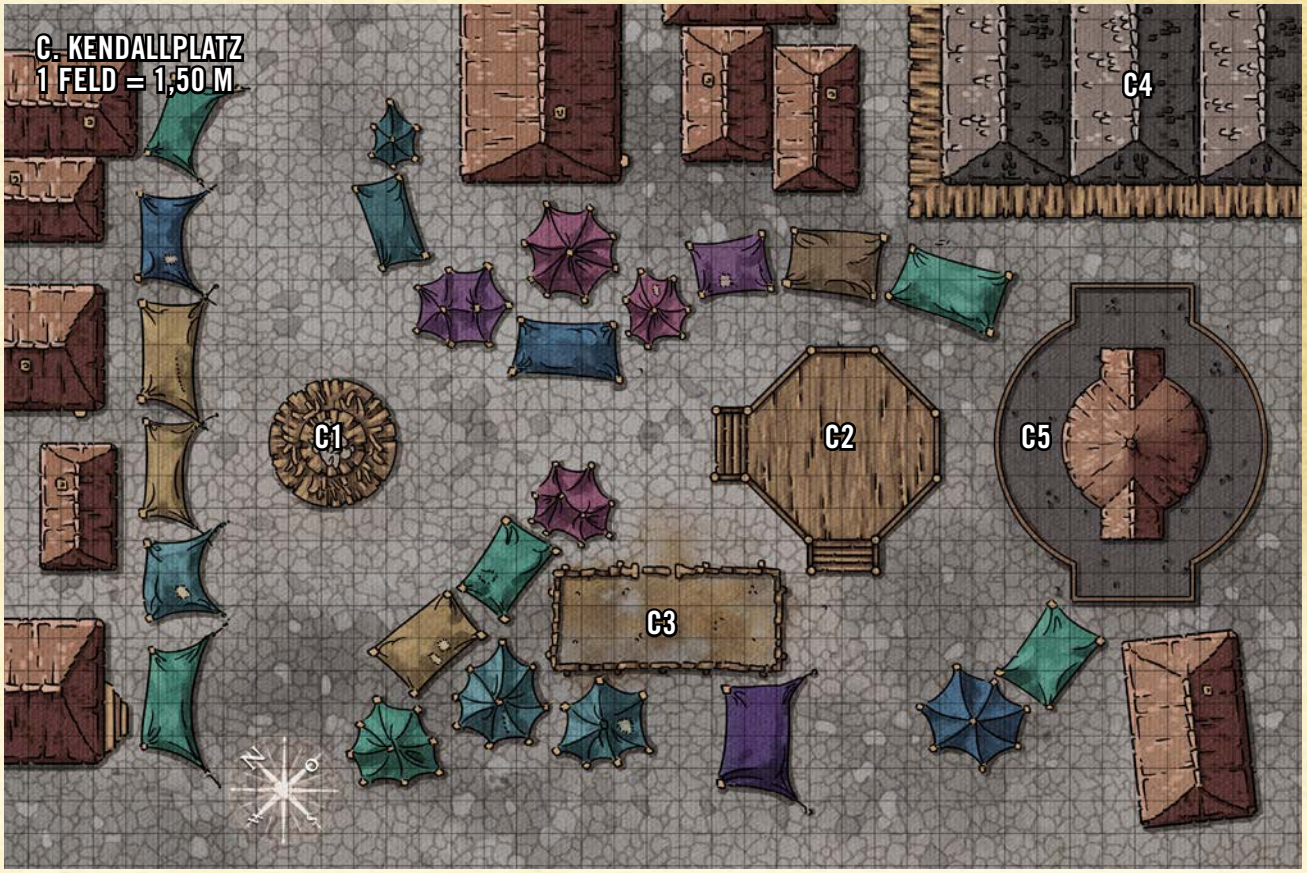
5. Die Verheißung von Neu-Thassilon (4.800 EP): Sorschen enthüllt, dass sie ein neues Königreich begründen will, sobald die anderen Runenherrscher keine Bedrohung mehr darstellen – Neu-Thassilon. Sie hofft, weise und in Frieden herrschen zu können entsprechend Xins ursprünglicher Vision für Thassilon – und dies erfordert Zusammenarbeit mit ihren Nachbarn und keinen Krieg.

6. Das Runenerweckungsritual (erforderlich; 6.400 EP): In den letzten Jahren Thassilons hat Sorschen ein Ritual entwickelt, um Zutha endgültig aufzuhalten. Sie musste es nie anwenden, da der Erdenfall Zutha zuerst aus dem Spiel nahm. Im Rahmen des Rituals können die SC das *Zauberbuch der Knochen* nutzen, um auf die latenten Kräfte der Grundfesten Thassilons auf der Insel Xin zurückzugreifen und Zuthas verborgene untote Seele zwingen, sich körperlich zu manifestieren. Auf diese Weise manifestiert er gerade ein Drittel seiner wahren Macht – kann er in dieser Form zerstört werden, wird auch dieser Teil des *Fraßbuches* zerstört und Zuthas Geist aus dem Griff des Untodes entlassen, so dass er den Fluss der Seelen betritt und letztendlich von Pharasma gerichtet wird. Dies vereitelt natürlich, dass Zutha ins Leben oder den Untod zurückkehren kann. Zusammen mit dieser Belohnung verleiht Sorschen den SC das nötige Wissen, um das Ritual durchzuführen (siehe Seite 173).

7. Das Geschenk des Gargylen (6.400 EP): Sorschen blickt zu mehreren Krähen hinauf, die auf einem der höheren Steingebäude nisten. Dann weist sie auf eine Reihe kleiner Steingargylen, die die Dachkante zieren. Mit einem rätselhaften Lächeln überlegt sie laut, ob da nicht etwas im Maul der mittleren Gargyle gefunkelt hat, und fragt die SC, ob sie nicht nachsehen wollen. Die Gargyle sitzt in 9 m Höhe, um am Gebäude hochzuklettern, sind Fertigkeitswürfe für Klettern gegen SG 20 erforderlich. Im offenen Maul der Statue liegt ein *Schwacher Zauberspeicherring* (aktuell mit *Heldenmut* geladen), den Sorschen dort früher am Tag versteckt hat.

8. Andere Runenherrscher (6.400 EP): Zutha ist nicht die einzige Gefahr, die auf die SC wartet. Auch die Runenherrscher Xanderghul und Alaznist sind aktiv und die SC werden es irgendwann mit ihnen zu tun bekommen. Sorschen verspricht, bei diesen Konfrontationen zu helfen, warnt aber davor, zu früh gegen diese mächtigen Gegner vorzugehen. Von der Runenherrscherin Belimarius haben die SC dagegen aktuell wenig zu befürchten, da sie Sorschens Wissen nach gefangen ist. – Natürlich könnte es sein, dass die SC es trotzdem noch mit ihr zu tun bekommen.

9. Das Schweinemahl (9.600 EP): Kichernd bemerkt Sorschen, dass offenbar ein Ferkel aus einem Pferch entkommen konnte. Sie erklärt, sie hätte eben gesehen, wie das Tier etwas Wertvolles verschluckt hätte. Sollten die SC das Schweinchen fangen und herausfinden, was es gefressen hat, werden sie sicherlich dafür belohnt. Für Sorschen ist dieses Geschehen eine spaßige kleine Ablenkung. Das Ferkel selbst ist schnell und agil, es einzufangen könnte eine wilde Verfolgungsjagd durch die Menge erfordern. Wie die SC dann noch herausfinden, was es gefressen hat, liegt ganz bei ihnen - *Magie entdecken* verrät, dass es etwas Magisches im Bauch hat. Geduldige SC warten, bis das Schweinchen sein Mahl verdaut hat und es am frühen Morgen ausscheidet; dies ist zwar unappetitlich, verschont aber das Leben des Tieres). Ungeduldige SC können das Tier mittels Magie oder Alchemie zum Erbrechen bringen. Und ungeduldige grausame SC könnten ihm einfach den Bauch aufschlitzen – tun sie dies in der Öffentlichkeit, kostet sie dies die Hälfte der angehäuften Festivalpunkte. Kreativen SC fällt sich noch etwas anderes ein. Sorschen jedenfalls hat dem Schweinchen im Vorfeld einen *Glücksstein* zu fressen gegeben, ohne ihm Schaden zuzufügen; beachte, dass das Schwein die Effekte des magischen Gegenstandes erhält, so lange es ihn mit sich führt.



10. Ein Kuss (9.600 EP): Auch wenn Sorschen von körperlichen Freuden fast genug hat, nachdem sie ihnen jahrhundertelang gefrönt hat, kennt sie immer noch die diesen Gefühlen eigene Macht. Als Belohnung gibt sie einem SC einen Kuss. Dabei bevorzugt sie jemanden mit Fertigkeitsrängen in Wissen (Arkanes) oder Zauberkunde. Der geküsste Charakter erhält einen Moralbonus von +10 auf alle Fertigkeitswürfe, die bei Durchführung des Runenerweckungsrituals anfallen. Der Kuss hat keine weiteren spieltechnischen Auswirkungen und soll einen Beweis darstellen, dass Sorschen es mit der Gruppe ehrlich meint. Diese Belohnung kann mehrfach erlangt werden – Sorschen küsst jedes Mal einen anderen SC.

Ereignis 8: Eine kleine Herausforderung

Wenn die SC sich dem Kendallplatz nähern, hält Sorschen kurz inne, blickt in eine Seitengasse und holt tief Luft, ehe sie lächelnd langsam ausatmet. Gleich am Eingang der Gasse wächst Geißblatt rund um ein altes, in die Gosse gefallenes, rostiges Schild. Sorschen sagt:

„Dies ist für mich eine neue Welt, auch wenn es so manches Vertrautes gibt. Ich schätze, ihr nehmt den Geruch des Geißblatts nicht wahr. Er erinnert mich an ein edles Parfüm, dass in den Tagen vor dem Ende der Welt recht weitverbreitet war. Es war sogar nach mir benannt gewesen – Sorschens Wispern. Ich glaube, dass die Zutaten immer noch verfügbar sind, gerade an einem Ort wie diesem mit seinen zahlreichen Händlern. Falls ihr mir die Zutaten bringen könntet, würde ich den Duft nicht nur mischen und mit euch teilen, sondern euch vielleicht auch belohnen."

Sofern die SC interessiert sind, benennt Sorschen die Zutaten und erklärt, dass sie gleiche Mengen aller sechs Komponenten benötige. Diese sechs Zutaten und die Schwierigkeit, sie aufzuspüren, werden im Einzelnen unten aufgeführt. (Beachte, dass die meisten die Handlung Einkaufen erfordern und den oder die nach einer Zutat suchenden SC jeweils eine Stunde in Anspruch nehmen; siehe auch Seite 154).

Ein Dutzend Blütenblätter der Schwarzspinnenorchidee: Diese Blätter zu finden, ist leichter gesagt als getan, da eine Schwarzspinnenorchidee nur über drei Blütenblätter verfügt, diese schwarzen Blumen aufgrund ihres Duftes stark begehrt sind und nicht in Massen verkauft werden. Um eine einzelne Schwarzspinnenorchidee beim Einkaufen zu finden, ist ein Fertigkeitswurf für Diplomatie oder Wahrnehmung erforderlich. Eine Blume kostet 500 GM. Dieser Einkauf muss vier Mal erfolgen, um das erforderliche Dutzend Blütenblätter zu erlangen.

Getrocknetes Geißblatt: Frisches Geißblatt eignet sich nicht, aber sollten die SC sich eine kreative Möglichkeit ausdenken, um eine Handvoll Geißblatt rasch zu trocken, kannst du sie auf diese Weise die benötigte Menge liefern

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

lassen (z.B. mittels *Dürre* oder *Verdorren* auf die Pflanze gewirkt). Alternativ kann eine Anwendung Getrocknetes Geißblatt beim Einkaufen für 5 GM erworben werden.

Goldener Amber: Normaler Amber ist nicht hochwertig genug für die Herstellung von Sorschens Wispern. Nur mittels Alchemie aus Amber gewonnener Goldener Amber eignet sich. Goldener Amber ist heutzutage allerdings selten. Eine Anwendung kann beim Einkaufen mit einem Fertigkeitswurf für Diplomatie oder Wahrnehmung gegen SG 23 gefunden werden und kostet 4.000 GM.

Pollen der Gruftblume: Gruftblumen wachsen in der Moddermarsch und in feuchten Wäldern in entlegenen Gebieten Varisias. Eine Anwendung ihrer Pollen kann beim Einkaufen mit einem Fertigkeitswurf für Diplomatie oder Wahrnehmung gegen SG 15 gefunden werden und kostet 100 GM.

Reines Wasser: Diese Zutat erlangt man am leichtesten mittels *Wasser erschaffen*. Bei einem Händler erworbenes oder vielleicht aus einer Pfütze oder Regentonne geschöpftes Wasser muss mittels *Nahrung und Wasser reinigen* behandelt werden (dies hat keinen Zeitaufwand und erfordert keinen Fertigkeitswurf). Beim Einkaufen kann man einen Zauberkundigen finden, welcher für 10 GM *Wasser erschaffen* wirkt. Allerdings kann diese Zutat durch Heiliges oder Unheiliges Wasser ersetzt werden.

Zerstoßene Glutnelken: Zerstoßene Nelken kann man leicht bei mehreren Händlern finden, während Zerstoßene Glutnelken schon schwieriger sind. Diese seltenen und exotischen Gewürznelken werden traditionell nach Steppenbränden in den Aschlanden geerntet. Eine Anwendung kann beim Einkaufen mit einem Fertigkeitswurf für Diplomatie oder Wahrnehmung gegen SG 15 gefunden werden und kostet 200 GM

Schätze: Haben die SC alle Zutaten zusammen, müssen sie sie nur noch bei Sorschen abliefern. Diese steckt sie begeistert in ihren *Praktischen Rucksack* zur sicheren Verwahrung. Sie erklärt, dass sie ein paar Tage benötige, um das Parfüm herzustellen; sollten die SC bereit sein, diese Zeit in Korvosa zu verbringen oder später zurückkehren, übergibt sie ihnen drei Anwendungen von Sorschens Wispern. Eine Anwendung dieses seltenen Parfüms wirkt wie ein *Trank: Heldenmut* mit Zauberstufe 20 (Wert 3.000 GM).

Belohnung: Sollten die SC bis Mitternacht alle Zutaten sammeln, erlangen sie 9.600 EP. Sie erhalten ferner die nächsten zwei Belohnungen von Sorschen (siehe Seite 151).

C. Der Kendallplatz

Der Kendallplatz ist auch als der Platz der Nachkommen bekannt. Er liegt im Südwesten der Anhöhen, eines der Stadtteile von Korvosa, im Schatten des Kendall-Amphitheaters und angrenzend zur Feldmarschallpromenade. Wie die meisten offenen Plätze der Stadt dient auch dieser als lokaler Marktplatz, auf dem Straßenkünstler ihr Können darbieten. In der Mitte des Platzes stehen die Statuen berühmter Abenteurer, darunter die Mina Kendalls (Anführerin einer Abenteurergruppe namens Puris' Nachkommen, welche das Viertel vor einem Ankhegbefall gerettet haben). Teil 3 des 3. Kapitels spielt hauptsächlich im Nordteil des Platzes, wo eine neue Statue errichtet wurde: ein hölzernes Ebenbild Königin Ileosas, welches um Mitternacht verbrannt werden soll.

Während des Scharlachroten Festivals ist der Kendallplatz voller Menschen. Dutzende farbenfrohe Zelte und Verkaufsstände von Händlern und Unterhaltungskünstlern verwandeln den Platz in ein Labyrinth, während die an den Platz angrenzenden Geschäfte ihre Türen öffnen und ihre Angebote auf den Straßen feilbieten.

Folgende Orte sind von besonderem Interesse:

C1. Ileosas Statue: Auf einer hölzernen Plattform steht eine 6 m hohe Statue Königin Ileosas. Von der Statue hängen rote Stoffstreifen herab und hüllen die Plattform ein, während mehrere Hausdrachen, eine lokale Variante des Pseudodrachens, auf Kopf und Schultern der Figur hocken oder um sie herumfliegen und ab und an Verdauungsprodukte auf sie fallen lassen. Die Statue ist recht originalgetreu und das rote Tuch wurde alchemistisch so behandelt, dass es schnell Feuer fängt und helllodernd brennt. Um Mitternacht werden die Stoffstreifen angezündet und die Statue zur Begeisterung der Menge abgefackelt. Bis dahin werden Vorbeikommende ermutigt, Beleidigungen und fauliges Obst gegen die Statue zu schleudern – die Hausdrachen futtern das Obst nur zu gern, das sie rasch verdauen und dann ihrerseits der „Königin" als Tribut bringen.

C2. Pavillon: Dieser große Holzpavillon besitzt kein Dach. Er fungiert als Bühne für Schausteller und Straßenkünstler. Da eine Darbietung hier maximal 15 Minuten dauern soll, besteht ein ständiges Kommen und Gehen neuer und unterhaltender Auftritte.

C3. Schweinestall: Ein schlammiger Bereich von 4,50 m x 7.50 m wurde hier mit einem niedrigen, aber gut verstärkten Holzzaun abgetrennt. Drinnen schleichen mehrere große Eber umher, die mit roter Farbe bespritzt wurden. Diese Schweine sind Teil des Festes – die größten von ihnen repräsentieren Ileosa selbst. Um 9 Uhr abends findet das „Schinkenkrone"-Spiel statt, bei dem die Teilnehmer eifrig Schweine jagen und versuchen, sie zu krönen oder ihrer Krone zu berauben, so dass Teilnehmer und Besucher etwas schmutzigen und eher ungefährlichen Spaß haben.

C4. Der Große Fang: Dieses Lokal hat viele Sitzgelegenheiten im Freien und ist auf Meeresfrüchte spezialisiert. Da das Restaurant noch recht neu ist, möchten die Betreiber das Fest gern nutzen, um neue Kundschaft „zu ködern" – für die Dauer des Abends kostet alles nur die Hälfte. Einfache Mahlzeiten sind für 2 SM zu haben, während ein besonderes Bankett aus limonenpochiertem Lachs, Algensalat, rohen Austern und Streifen besonders würzigem Muschelfleisches und dem schmackhaften Hauswein für 20 GM pro Teilnehmer geordert werden kann.

C5. Sorschens Rückzugsort: Die Spitze dieses fünfgeschossigen Steinturmes weist eine schwer einsehbare Dachterrasse auf, von der aus man den Platz überschauen kann. Der Turm wird als Lager für das nahe Kendall-Amphitheater genutzt, ist diesen Abend aber leer. Nur Sorschen besucht die Dachterrasse, wenn sie einen Moment für sich haben will. Sie hat mit einer Mischung aus Gold und Magie dafür gesorgt, dass niemand sie während des Abends hier stört.

Festivalpunkte erlangen

Die SC können Festivalpunkte erlangen, indem sie Sorschen im Rahmen der folgenden, jeweils einstündigen Ereignisse helfen oder sie unterhalten oder sich an Festaktivitäten beteiligen. Ein SC kann jede Stunde für die Gruppe Festivalpunkte erlangen, indem er einer der folgenden Aktivitäten nachgeht:

Ausruhen: Ausruhen oder dergleichen bringt keine Festivalpunkte.

Einkaufen: Ein Charakter, welcher während der Stunde wenigstens einen Gegenstand von mehr als 2.500 GM Wert erwirbt, erlangt für die Gruppe 1 Festivalpunkt.

Speisen: Ein Charakter, der aufgrund von Speis und Trank einen Moralbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe erhält, erlangt für die Gruppe 1 Festivalpunkt.

Spiele: Ein Charakter, der bei Spielen das Doppelte des Einsatzes zurückgewinnt, erlangt für die Gruppe 1 Festivalpunkt.

Unterhaltung: Ein Charakter, welcher vor der Menge auftritt, kann für die Gruppe Festivalpunkte abhängig vom Grad seines Erfolges verdienen (siehe auch *GRW*, S. 90): Großartiger Auftritt – 1 Festivalpunkt; Denkwürdiger Auftritt – 2 Festivalpunkte; Außergewöhnlicher Auftritt – 3 Festivalpunkte. Routine- und Unterhaltsame Auftritte bringen keine Festivalpunkte ein.

Unters Volk mischen: Ein Charakter, der durch Unters Volk mischen einen Bonus auf Fertigkeitswürfe erlangt, gewinnt zugleich für die Gruppe 1 Festivalpunkt.

Festaktivitäten

Das Fest verläuft ohne Unterbrechungen. Um diesen Teil des 3. Kapitels aber halbwegs organisiert leiten zu können, werden die Stunden zwischen sechs Uhr abends und Mitternacht in sechs eigene Abschnitte unterteilt. Frage die Spieler zu Beginn jeder Stunde, wie ihre Charaktere die folgende Stunde verbringen wollen und lass sie unter den im Folgenden präsentierten sechs Optionen wählen. Falls ein Charakter etwas tun will, das nicht von diesen Festaktivitäten abgedeckt wird, müsstest du aber selbst entscheiden, welchen Effekt und Auswirkungen sein Tun hat. Sorschen selbst hat jede Stunde andere Interessen und Wünsche und sie erwartet, dass sie wenigstens von der Hälfte der Gruppe stets begleitet wird. Charaktere können Festivalpunkte erlangen, indem sie an Aktivitäten teilnehmen und Sorschen beeindrucken. Die Gesamtzahl an erlangten Punkten bestimmt, wie viele Erfahrungspunkte sie für diesen rollenspielfokussierten Teil erhalten. Beachte: Sollte eine Stunde verstreichen, in welcher Sorschen nicht von wenigstens der Hälfte der Gruppe begleitet wird, erhält die Gruppe keine Festivalpunkte für diese Zeit.

Ausruhen: Ein Charakter, welcher eine Stunde in einer abgeschiedenen, ruhigen Ecke verbringt und sich ausruht, kann alle Mali aufheben, die er angehäuft hat, weil er sich beim Speisen überfressen hat. Alternativ kann er die Erschöpfung aufheben, die daraus resultiert, dass er sich bei einem Auftritt oder einem Spiel übernommen hat.

Einkaufen: Ein SC, der eine Stunde zum Einkaufen aufwendet, kann bis zu vier Erwerbungen zu tätigen versuchen. Die Verfügbarkeit auf dem Kendallplatz beträgt 50 GM – bis zu diesem Wert findet man Gegenstände ohne einen Fertigkeitswurf und muss nur 15 Minuten Zeit aufwenden, um den richtigen Laden zu finden, sich durch die Menge zu zwängen und das Angebot zu begutachten. Alles darüber hinaus bis zum Verfügbarkeitswert von Korvosa selbst (12.800 GM) erfordert einen Fertigkeitswurf für Diplomatie oder Wahrnehmung, um den gesuchten Gegenstand aufzuspüren. Der SG des Wurfes ist 15 + 1 pro 500 GM des Preises (Minimum 500 GM bei Gegenständen, die mehr als 50 GM, aber weniger als 500 GM kosten). Du kannst bestimmen, dass der SG bei besonders ungewöhnlichen Gegenständen wie z.B. obskuren magischen Gegenständen um 5 oder 10 zusätzlich steigt. Ein misslungener Fertigkeitswurf kann wiederholt werden, verbraucht aber immer noch 15 Minuten der verfügbaren Zeit.

Speisen: Am und auf dem Platz gibt es mehrere Stände und Lokale, die Speis und Trank anbieten, darunter gegrillte Ailkanaustern, Lemchum (gebratene Streifen gewürztes Muschelfleisch), Olifantenohren (butterreiche, gebratene Pasteten, von denen jeweils drei Leute satt werden können), kleine Süßigkeiten, an denen man länger kaut und herumlutscht, und alle möglichen Varianten an Bieren, Schnäpsen, Punschen, Weinen und anderen Getränken. Die Restaurants bieten Sitzmöglichkeiten und so auch eine etwas angenehmere Möglichkeit zu speisen. Ein Charakter, der eine Stunde mit Speisen verbringen möchte, muss 1W10 GM aufwenden und einen Zähigkeitswurf gegen SG 15 ablegen, um sich nicht zu überfressen oder am Ende vom Alkohol angeschickert zu sein. Gelingt der Rettungswurf, erhält der SC für die nächste Stunde einen Moralbonus von +2 auf alle Fertigkeitswürfe, andernfalls erhält er einen Malus von -2 auf alle Fertigkeitswürfe, bis er sich eine Stunde ausruht oder die Nacht vorbei ist. Auf diese Weise erlangte Mali sind kumulativ.

Spiele: Auf dem Platz findet man auch mehrere Glücksspiele. Ein Charakter, der eine Stunde aufwenden will, um sein Glück zu versuchen, muss zudem zwischen 1 SM und 10 GM aufwenden. Am Ende der Stunde legt er einen Fertigkeitswurf für Akrobatik, Bluffen, Einschüchtern, Fingerfertigkeit, Mechanismus ausschalten oder Schätzen gegen SG 20 ab. Misslingt der Wurf um 5 oder mehr, erhält der Charakter aufgrund tiefgreifender Frustration den Zustand Erschöpft (1 Stunde Ausruhen hebt dies auf). Gelingt der Wurf, erhält der Charakter das Doppelte seines Einsatzes zurück; gelingt der Wurf gar gegen SG 30, erhält er das Zehnfache seines Einsatzes.

Um 9 Uhr abends findet zudem das „Schinkenkrone"-Spiel statt.

Unterhaltung: Es gibt genug Möglichkeiten, sich auf dem Platz unterhalten zu lassen – Straßenkünstler, Sänger, Schauspieler, Puppentheater, alles ist vertreten. Ein Charakter, der sich 1 Stunde lang an derartigem ergötzt, erhält einen Moralbonus von +2 auf alle Rettungswürfe für den Rest des Abends.

Alternativ kann ein SC auch selbst auftreten und einen Fertigkeitswurf für Auftreten ablegen, um zu bestimmen, wie viel er in einer Stunde verdient. Da die Menge an diesem Tag freigiebig (und leicht angetrunken) ist, verdient der SC das Doppelte des Üblichen. Nach dem Auftritt muss der Charakter einen Zähigkeitswurf gegen SG 10 ablegen, bei Misslingen erhält er den Zustand Erschöpft.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Unters Volk mischen: Ein SC kann sich auch entscheiden, sich einfach 1 Stunde lang unter die Leute zu mischen, sie zu beobachten, einen Schaufensterbummel zu machen oder auch nur gemütlich zwischen den Verkaufsständen umherzustreichen. Im Anschluss kann er einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 ablegen. Bei Erfolg erhält er einen Bonus von +4 auf alle Fertigkeitswürfe, die im Rahmen von Festaktivitäten in der nächsten Stunde anfallen.

Ereignis 9: Der Abend beginnt

Sorshen und die SC erreichen den Kendallplatz zum 6 Uhr abends, es sind noch ein paar Stunden bis zum Sonnenuntergang. Der Anblick der Menge und der Lärm des Festes ist fast überwältigend, doch Sorschen scheint aufgeregt und bereit, ins Getümmel einzutauchen.

Sie bittet, dass wenigstens die Hälfte der SC sie jede Stunde zu den Beschäftigungen begleitet, die sie interessieren. Der Rest kann in der fraglichen Zeit tun, was er möchte. Am liebsten wäre es ihr, wenn ihre Begleitung nicht ständig konstant bleibt. Sie könnte mit den SC plaudern und eher unbedeutende Fragen mit einem Lächeln und kleinen Hinweisen beantworten, so du dies möchtest. Über Thassilon hat sie nicht viel zu sagen – als Simulakrum verfügt sie über keine soliden Erinnerungen an diese ferne Vergangenheit, will dies aber den SC auch nicht verraten. Sollte sie also darauf angesprochen werden, zuckt sie nur mit den Schultern und erklärt, dass es damals gar nicht so viel anders war als heute, doch dass das Heute ein besserer Ort als das Gestern sei, selbst wenn das Morgen furchtbar werden könnte. Daher solle man sich auf die Gegenwart konzentrieren.

Lass dir von den SC beschreiben, welchen Festaktivitäten sie sich widmen, und wiederhole dies zu Beginn jeder weiteren Stunde des Abends.

Sorschens Wahl — Unterhaltung: Sorschen bittet einen SC mit Fertigkeitsrängen in Auftreten, sie zu begleiten. In der ersten Stunde möchte Sorschen sich eine spontane Darbietung des kurzen Theaterstücks „Der Scharlachrote Verrat“ im Pavillon ansehen. Die Aufführung erfolgt durch eine Gruppe talentierter Amateurschauspieler und ist eine abgewandelte, weitaus actionreichere Version, wie Königin Ileosa ihren Gatten, König Eodred, vergiftet hat – das Publikum liebt derartiges. Am Ende liegt „Eodred“ von falschen Läsionen überzogen tot auf dem Boden und setzt sich „Ileosa“ die „Drachenzahnkrone“ auf. Sorschen kommentiert dies trocken mit: „Gut zu wissen, dass die Erbfolgetraditionen sich im Laufe der Jahrtausende kaum geändert haben.“

Im Anschluss schlägt Sorschen vor, dass einer der SC auf die Bühne sollte. Falls kein SC darauf reagiert, ist sie zwar enttäuscht, drängt aber nicht weiter. Sollte aber einer der SC die Bühne entern, jubelt sie laut. Sollte der SC zumindest einen Großartigen Auftritt (Auftreten, SG 20) abliefern, jubelt sie noch lauter und verleiht dem SC am Ende der Stunde eine Belohnung. Sollte der Fertigkeitswurf für Auftreten gar SG 30 erreichen, ist Sorschen wahrlich überwältigt und verleiht dem SC zwei Belohnungen.

Festivalpunkte: Unabhängig vom Resultat des Auftritts erhalten die SC 1 Festivalpunkt, sofern einer von ihnen auf der Bühne auftritt.

Ereignis 10: Die Neugierige Motte

Dieses Ereignis findet während der zweiten Stunde um 7 Uhr abends statt.

Sorschens Wahl — Unters Volk mischen: Sorschen möchte diese Stunde damit verbringen, Leute zu beobachten und sich die Auslagen der Händler anzusehen. Sie hat keine besonderen Wünsche hinsichtlich ihrer Begleitung. Irgendwann während der Stunde flattert eine Totenkopfmotte von einer nahen Lampe heran und landet auf Sorschens Hand. Sie betrachtet die Motte mit einem kurzen Lächeln, bis diese weiterfliegt. Rasch wendet sie sich den SC zu: „Fangt mir diese Motte, aber tötet sie nicht! Ich möchte sie mir näher ansehen."

Am einfachsten kann man die Motte per Hand mit einem Waffenlosen Angriff gegen RK 15 einfangen. Sollte dies aber nicht in der ersten Runde geschehen, erhält die Motte durch die Menge Deckung, so dass ihre effektive RK auf 19 steigt. Nach 4 Runden steigt die Motte in die Lüfte und damit außer Reichweite flugunfähiger Charaktere. Nach weiteren 2 Runden fliegt sie ganz davon.

Sollten die SC die Kreatur einfangen und Sorschen bringen, betrachtet sie sie lächelnd aus der Nähe und stellt dann den SC eine Frage: „Ich frage mich… wenn ihr wüsstet, dass z.B. diese Kreatur die Reinkarnation eines verhassten ist, was würdet ihr tun?" Unabhängig von der Antwort zuckt sie mit den Schultern und lässt die Motte frei.

Fangen die SC die Motte ein und bringen sie zu Sorschen, so erhalten sie eine Belohnung.

Ereignis 11: Abendessen zum Sonnenuntergang

Gegen 8 Uhr abends geht langsam die Sonne unter.

Sorschens Wahl — Speisen: Während die Sonne am Horizont versinkt, verkündet Sorschen, dass sie recht ausgehungert sei. Sie bittet alle SC, sie doch zu einem Lokal in der Nähe namens „Der Große Fang" zu begleiten, wo sie verkündet, dass sie und ihre Begleiter gern das Festbankett hätten. Natürlich erwartet sie, dass die SC für sie mitbezahlen. Während des Essens speist Sorschen heißhungrig und doch mit seltsamer Etikette, wobei sie immer wieder innehält und nach Besteck sucht, das seit Ewigkeiten nicht mehr verwendet wird, bei der Suche nach duftenden Seidentüchern zum Abwischen der Finger und Abtupfen der Mundwinkel ins Leere greift und sich vergeblich einen Kristallkelch für ihren Wein wünscht. All dies ist hier aber nicht verfügbar, was ihren Frust wachsen lässt. Sie bittet jeden ihrer SC-Begleiter, sie doch mit einer erhebenden Abenteuergeschichte von der Durchschnittlichkeit der Mahlzeit abzulenken. Ein SC, der seine Geschichte erzählt, kann dabei einen Fertigkeitswurf für Auftreten (Redekunst oder Schauspielerei), Bluffen (sollte sie eine versteckte Bedeutung besitzen), Diplomatie (soll sie besänftigend sein), Einschüchtern (soll sie unheimlich und furchterweckend sein) oder Motiv erkennen (so sie an die Vorlieben der Zuhörerin angepasst sein soll) gegen SG 30 ablegen. Solange wenigstens ein SC bei seinem Fertigkeitswurf Erfolg hat, ist Sorschen hinreichend abgelenkt, um ihre Enttäuschung hinsichtlich der Mahlzeit zu vergessen.

Kann ein SC Sorschen mit einer gut erzählten Geschichte ablenken, erhält er eine Belohnung. Gelingt mehr als der Hälfte der SC der Fertigkeitswurf, so gibt sie den SC zwei Belohnungen.

Festivalpunkte: Sofern alle SC mit Sorschen speisen, erhält die Gruppe 1 Festivalpunkt.

Ereignis 12: Schinkenkrone

Um 9 Uhr abends beginnt sich die Menge um den Schweinepferch herum zu versammeln. Die Unterhaltungskünstler räumen den Pavillon, welcher nun zur improvisierten Arena wird, in der die Schweinekönigin gekrönt werden soll,

Sorschens Wahl — Spiele: Sorschen ist vom Schinkenkrone-Spiel fasziniert und wählt den stolzesten SC (oder den besten Nahkämpfer) als einen ihrer Begleiter aus. Während dieser Stunde werden Schweine aus dem Schweinepferch (Bereich **C3**) zum Pavillon geführt, dessen Seiten mit improvisierten Zäumen versehen wurden, um die Tiere am Entkommen zu hindern. Die Schweine werden mit fettiger Schmiere bestrichen. Teilnehmer am Wettbewerb erhalten jeweils eine Replik der berüchtigten Drachenzahnkrone aus Zinn und versuchen abwechselnd zur Unterhaltung der Zuschauer eines der Schweine zu krönen. Hierzu muss ein Charakter die Krone mit zwei Klemmen an den Ohren des Schweins befestigen; hierzu muss das Schwein per Ringkampf erst in den Haltegriff genommen und die Krone dann mit einem weiteren Kampfmanöverwurf für Ringkampf festgeklemmt werden. Das Schmierfett erschwert dies natürlich sehr (als stünde das Schwein unter der Wirkung von *Schmieren*; dies verleiht ihm einen Bonus von +11 auf Fertigkeitswürfe für Entfesselungskunst). Außerdem hat ein Wettbewerber nur 6 Runden, um sein Werk zu vollbringen, während der Schiedsrichter eine helle Wunderkerze abbrennt.

Sollte ein SC ein Schwein krönen können, ist Sorschen begeistert und gibt ihm eine Belohnung.

SCHWEIN **HG 1/3**

EP 135

TP 6 (*MHB III*, S. 279)

Festivalpunkte: Die Gruppe erhält unabhängig vom Erfolg 1 Festivalpunkt, sofern ein SC sich am Schinkenkrone-Spiel beteiligt.

Ereignis 13: Der Lügenkelch

Um 10 Uhr ist die Nacht endgültig hereingebrochen. Dutzende Laternen halten die Plaza aber hell erleuchtet.

Sorschens Wahl — Speisen: Kurz nach 10 Uhr schiebt ein Gnom mit orangem Haar eine Schubkarre vor sich her durch die Menge. In der Karre liegt ein Fass in einem Nest aus Stroh.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Der Gnom ist Meister Malz und er bietet freie Kostproben seiner neuesten Mixtur an, eines hochprozentigen Apfel-Getreide-Schnapses, welchen er nur „Feuer“ nennt. Er verkündet, er hätte sich genau an ein Rezept gehalten, das er von einem Abenteurer erworben hat, welcher es angeblich in einer thassilonischen Ruine gefunden hat.

Der Duft des bernsteinfarbenen Getränkes fasziniert Sorschen. Sie vermutet, es könnte sich um ein altes thassilonisches Getränk namens Mihisch handeln. Sorschen versucht, möglichst viele SC zur Schubkarre des Gnoms zu winken, hält dort aber inne, als ihr Blick auf einen der Kelche fällt, mit dem der Gnom seine Kostproben verteilt.

Bei dem Kelch handelt es sich um eine gläserne Halbkugel in einer Halterung in Form eines Sterns mit sieben Spitzen aus Kaltem Eisen. Der Griff endet in einem Dorn, so dass man den Kelch nicht einfach abstellen, sondern z.B. in eine hölzerne Oberfläche rammen muss. Sorschen erklärt, diese Sorte Kelch stamme aus der thassilonischen Zeit und werde als „Lügenkelch“ bezeichnet. Sie bittet die SC inständig, ihn „zu holen“.

An Meister Malz‘ Gürtel hängen mehrere Kelche, mit denen er abwechselnd Kostproben aushändigt. Ein SC könnte den Kelch dem Gnom sicherlich stehlen oder ihn sogar berauben, allerdings gibt Malz seine Sachen nicht so einfach her und es käme dann zu einer Szene. Sollten die SC erwischt werden, verlieren sie im günstigsten Fall die Hälfte ihrer Festivalpunkte, sofern sie ihren Fauxpas nicht mit einem Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 30 übertünchen.

Besser wäre es wohl, Meister Malz den Kelch abzukaufen. Der Gnom rechnet nicht mit einem solchen Angebot, ist aber einem Profit nicht abgeneigt. Sollten die SC wie fähige Abenteurer aussehen, verlangt er 500 GM. Ansonsten fordert er sie auf, ihm ein Angebot zu machen (solange er wenigstens die 50 GM erhält, welche der Kelch wert ist, ist er zufrieden). Sollte er 500 GM fordern, kann ein SC ihn mittels Diplomatie herunterhandeln (SG 10 + 5 pro 100 GM; Malz lässt sich nicht unter 50 GM herunterhandeln).

Sollte ein SC lediglich von dem kräftigen Getränk kosten wollen, so behandle diesen einen Schluck, als hätte der SC die ganze Stunde mit Speisen und Trinken verbracht, um festzustellen, wie er davon betroffen wird.

Der Lügenkelch ist nicht magisch, daher ist der Umstand, dass er unbeschadet Jahrtausende überstanden hat, ein kleines Wunder. So die SC ihr den Kelch bringen, erklärt Sorschen, dass solche Kelche bei Spielen unter Adeligen benutzt wurden: Der Kelch wird mit Alkohol gefüllt, man legt eine Münze in den Topf, nimmt einen Schluck und beantwortet eine vom Gegenspieler gestellte Frage. Dabei kann man wählen zu lügen oder die Wahrheit zu sagen, doch sollte man beim Lügen erwischt und die Lüge bewiesen werden, muss man eine weitere Münze in den Topf legen, den Kelch nachfüllen, einen weiteren Schluck nehmen und eine weitere Frage beantworten. Wird die eigene Antwort nicht in Frage gestellt, stößt man den Kelch in die Tischplatte. Sofern nichts herausschwappt, wählt man nun den nächsten Spieler, der nun seinerseits eine Frage beantworten muss. Schwappt etwas hinaus, muss man dagegen den Kelch nachfüllen, eine Münze in den Topf legen und selbst eine weitere Frage beantworten. Sieger ist der letzte Mitspieler, der noch steht. Dieser gewinnt den gesamten Einsatz und den Kelch (womit auch bestimmt wird, wer das nächste Spiel beginnt).

Sollten die SC zustimmen, mit Sorschen eine Runde Lügenkelch zu spielen, so bestimmt der Besitzer des Kelches – in diesem Fall jener SC, der ihn erworben hat -, wer den ersten Schluck nimmt. Eine beliebige Anzahl an Personen kann mitspielen, allerdings sind immer nur zwei direkt in einen Durchgang involviert: der Schiedsrichter (welcher wählt, wer trink, und abschätzen muss, ob der Trinkende lügt oder nicht) und der Trinkende (welcher aus dem Kelch trinkt und wenigstens eine Münze in den Topf legen muss). Es geht dann wie folgt weiter:

Schritt 1. Wähle einen Trinkenden: Der Schiedsrichter wählt einen Trinkenden.

Schritt 2. Auffüllen und Einsatz: Der Trinkende füllt den Lügenkelch mit Alkohol und legt eine Münze in den Topf. In der ersten Runde wählt der Trinkende die Münzart – alle folgenden Münzen müssen denselben oder höheren Wert wie diese Münze besitzen. Sollte ein Trinkender keine Münze passenden Wertes besitzen, um sie in den Topf zu legen, verliert er automatisch. Ebenso verliert ein Trinkender, der nicht weiterspielen will. Verlierer scheiden aus.

Schritt 3. Trinken: Der Trinkende muss entweder einen kleinen oder einen tiefen Schluck aus dem Lügenkelch nehmen, darf ihn dabei aber nicht leeren. Er muss nun einen Zähigkeitswurf gegen SG 10 ablegen, um nicht vom Alkohol betroffen zu werden; sollte er einen tiefen Zug nehmen, unterliegt dieser Rettungswurf einem Malus von -5. Wird ein Trinkender erstmals vom Alkohol betroffen, ist er angetrunken und alle seine Fertigkeitswürfe unterliegen einem Malus von -1. Wird er zum zweiten Mal betroffen, ist er betrunken und alle seine Fertigkeits- und Rettungswürfe unterliegen einem Malus von -4. Wird er zum dritten Mal betroffen, ist er stockbetrunken unter all seine Fertigkeits- und Rettungswürfe unterliegen einem Malus von -10. Ist er zum vierten Mal betroffen, verliert er das Bewusstsein und scheidet aus. Dies ist ein Gifteffekt; gegen Gift immune Charaktere, die dieses Spiel spielen, werden als Betrüger betrachtet!

Schritt 4. Beantworte eine Frage: Der Schiedsrichter stellt dem Trinkenden eine Frage, die dieser beantworten muss. Der Schiedsrichter muss sodann entscheiden, ob die Antwort wahr oder falsch ist. Sollte er sich für „wahr“ entscheiden, geht es mit Schritt 5 weiter. Sollte der Schiedsrichter aber entscheiden, dass die Antwort falsch ist, legt der Trinkende einen Fertigkeitswurf für Diplomatie (so er die Wahrheit sagt) oder einen konkurrierenden Wurf für Bluffen (so er lügt) gegen den Wurf des Schiedsrichters für Motiv erkennen ab. Sollte der Trinkende lügen, aber den Wurf des Schiedsrichters für Motiv erkennen nicht übertreffen, geht es mit Schritt 2 von vorn los. Sollte der Schiedsrichter irrtümlich entscheiden, dass der Trinkende lügt, dieser aber die Wahrheit sagen, so muss der Schiedsrichter eine Münze in den Topf legen und der Trinkende macht mit Schritt 5 weiter. Ansonsten macht der Trinkende einfach mit Schritt 5 weiter.

Schritt 5. Stoße den Kelch in den Tisch: Der Trinkende rammt den Kelch in eine Holzoberfläche (traditionell eine Tischplatte); dabei nutzt er genug Kraft, dass der Stachel am Ende des Griffes den Kelch aufrecht hält, aber nicht genug, dass etwas aus dem Kelch heraus schwappt. Dies erfordert einen Geschicklichkeitswurf oder einen Fertigkeitswurf für Fingerfertigkeit (Wahl des Trinkenden). Sollte der Trinkende bei Schritt 3 nur einen kleinen Schluck genommen haben, unterliegt der Wurf

einem Malus von -5. Bei Erfolg wird nichts verschüttet und es geht mit Schritt 6 weiter; bei einem Misserfolg wird Alkohol verschüttet und der Trinkende muss wieder bei Schritt 2 beginnen.

Schritt 6. Wähle einen neuen Trinkenden: Der Trinkende wird nun zum Schiedsrichter und muss einen neuen Trinkenden auswählen. Sollten mehr als zwei Personen Lügenkelch spielen, darf der Trinkende nicht den vorherigen Schiedsrichter als neuen Trinkenden wählen. Der neue Trinkende ergreift den Lügenkelch und beginnt bei Schritt 2.

Gewinner und Verlierer: Das Spiel endet, wenn nur noch ein Spieler dabei ist. Ein Spieler scheidet aus, wenn er ohnmächtig wird oder einschläft, keine Münze des passenden Wertes in den Topf legen kann oder sich entscheidet, eine Frage nicht zu beantworten. Der letzte verbliebene Spieler gewinnt den Topf und den Lügenkelch.

Sorschens Taktik: Sorschen schaut den SC beim Spiel zu, wobei ein leichtes Lächeln ihre Lippen umspielt, während sie ihren Wahrheiten und Lügen lauscht. Wird sie als Trinkende ausgewählt, bezahlt sie stets mit einer Münze, so es ihr möglich ist, und nimmt stets einen tiefen Schluck aus dem Kelch. Ob sie die Wahrheit erzählt oder lügt, ist dir überlassen – entscheide je nach Art der Frage, ob die Wahrheit hilft, die Handlung voranzubringen, und nutze diese Gelegenheiten, um den SC Hinweise zukommen zu lassen. Sollte ein SC eine Frage stellen, die du noch nicht beantworten willst oder die ein künftiges Handlungselement verraten könnte, lügt Sorschen. Sie spielt, bis sie volltrunken ist, gibt dann aber lieber auf, statt zu riskieren, das Bewusstsein zu verlieren. Als Schiedsrichterin stellt Sorschen gern komplizierte Fragen, die den Trinkenden in Zugzwang bringen – Beispiele findest du unten. Nutze diese Beispiele als Richtlinien und Inspiration für eigene Fragen, vermeide aber Fragen, welche deinen Spielern (egal ob als Schiedsrichter oder Trinkende) unangenehm wären.

- Was ist die bösartigste Tat, die du je begangen hast?
- Hast du dich jemals an einem deiner Freunde versündigt?
- Wenn du ein Runenherrscher wärst, wie würdest du herrschen?
- Warst du schon einmal verliebt?
- Was möchtest du von mir?
- Wenn du mich in diesem Augenblick töten könntest, würdest du es tun?

Sobald das Spiel vorbei ist, klatscht Sorschen begeistert und verteilt an die Spieler jeweils einen *Trank: Teilweise Genesung* aus ihrem *Praktischen Rucksack* (der Trank hebt alle Effekte möglicher Trunkenheit auf, die aus dem Spiel resultieren), zudem verleiht sie ihre nächste Belohnung. Falls sie das Spiel gewinnt, ist sie derart begeistert, dass sie den SC die nächsten beiden Belohnungen gibt.

MEISTER MALZ **HG 7**

EP 3.200

CG Gnomischer Schurke 8 (Spielwerte eines Fallenbauers; *NKO*, S. 167)

TP 63

Festivalpunkte: Die SC erhalten 1 Festivalpunkt, so es bei dieser Begegnung nicht zu Gewalt kommt.

Ereignis 14: Der Attentäter von jenseits der Zeit (HG 12)

Auch um 11 Uhr ist das Fest noch in vollem Gange, da die Statue Königin Ileosas inspiziert und für die Verbrennung um Mitternacht vorbereitet wird.

Sorschens Wahl — Ausruhen: Da es bis zum großen Ereignis nur noch eine Stunde ist, möchte Sorschen sich nach 5 Stunden Spaß und Unterhaltung etwas ausruhen; sie bittet einen SC, der ihr diesen Abend bisher am wenigsten Gesellschaft geleistet hat, doch in dieser Stunde zu ihrer Begleitung zu zählen. Als Aufenthaltsort wählt sie die Dachterrasse des Lagerturmes (Bereich **C5**), da er der Menge fern ist und zugleich einen wunderbaren Ausblick bietet, wenn die Statue schließlich verbrannt wird. Sorschen überlässt es den SC, wie sie nach oben gelangen – sie selbst nutzt ihren *Tanz der Sieben Schleier*, um hinauf zu schweben.

Oben setzt sie sich auf die umlaufende Brüstung des Turmes und plauscht mit jenen SC, die sich ihr anschließen. Sie dankt ihnen für ihre Gesellschaft und verspricht ihnen Rat und Unterstützung, ehe sie zu ihrer nächsten Mission aufbrechen. Bald aber geschieht etwas Seltsames, das sogar das Simulakrum der Runenherrscherin überrascht.

Kreaturen: Bestimme irgendwann im Laufe der Stunde, wo sich die einzelnen SC auf dem Platz befinden (siehe auch die Karte auf Seite 152). Zu diesem Zeitpunkt hält plötzlich und unvermittelt die Zeit an. Die Menschenmenge erstarrt, Leute wirken mitten im Gehen wie eingefroren, Feuer sind völlig regungslos, Hausdrachen im Flug hängen regungslos in der Luft, ohne abzustürzen, und Totenstille liegt unvermittelt über dem Kendallplatz. Eine Fluktuation im Zeitstrom hat die SC getroffen – ein weiterer mächtiger Nebeneffekt jener Zeitreise, die sie im letzten Kapitel der Kampagne unternehmen werden.

Trotz der stillstehenden Zeit können die SC selbst sich weiterhin problemlos bewegen, aber nur mit jenen Dingen interagieren, die sie zu Beginn des Effektes mit sich geführt haben. Auf ihnen liegende Effekte und Zaubereffekte wirken weiter (d.h. die Wirkungsdauer läuft auch weiterhin ab). Sie können auch neue Zauber normal wirken, dabei aber nur einander und ihre Ausrüstung direkt betreffen oder manipulieren – und jene Kreatur, die alsbald erscheinen und sie angreifen wird. Auch Sorschen ist zusammen mit der restlichen Realität erstarrt, so dass die SC sich dem Kommenden allein stellen müssen. Die SC haben 2 Runden, um sich mit den seltsamen neuen Bedingungen abzufinden, dann erscheint eine fremdartige Kreatur aus dem Nichts und manifestiert sich nahe der größten SC-Gruppe. Es scheint sich um einen hochgewachsenen, dünnen Humanoiden mit einem Gesicht und einer Krone aus blauem Feuer zu handeln. Die Kreatur trägt eine blaue Robe und führt ein gefrorenes Schwert. Sie greift die SC sofort an. Ein SC kann dieses Monster mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Die Ebenen) gegen SG 32 als einen seltenen und gefährlichen Bewohner der Dimension der Zeit identifizieren – es ist ein Temporaler Rächer. Diese Monster treten oft durch den Schleier der Zeit, um jene anzugreifen, welchen es vorherbestimmt ist, dass sie in die Dimension der Zeit eindringen oder dem Zeitstrom schaden, um sie zu töten, ehe sie überhaupt Schaden anrichten können – aus der Sicht der Kreaturen rächen sie die Untaten ihrer Ziele. Wahrscheinlich werden die SC diese Kreatur nicht sofort identifizieren können, doch da ihnen Temporale Rächer erneut begegnen werden, solltest du ihnen die Gelegenheit geben, später zu diesen seltsamen Wesen Nachforschungen anzustellen.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Der Temporale Rächer greift völlig lautlos an. Wird er besiegt, verschwinden seine Leiche und seine Ausrüstung zurück in die Zukunft, da die Zeit sich sofort wieder normalisiert. Noch bestehende Zaubereffekte, welche die SC während des Kampfes erzeugt haben (z.B. *Feuerwand*, *Klingenbarriere* oder *Schmieren*) werden augenblicklich und automatisch aufgehoben (erlittene Effekte und aus den Zaubereffekten resultierende anhaltende Effekte enden aber nicht und werden auch nicht rückwirkend aufgehoben). Für die von der Zeitverzerrung nicht Betroffenen sollte es aussehen, als würden die SC plötzlich verschwinden und anderswo wieder auftauchen, wobei sie möglicherweise urplötzlich unerklärte Verletzungen tragen. Sollte dies in der Öffentlichkeit geschehen, sind Zeugen des Verschwindens und Wiederauftauchens überrascht bis erschrocken, wobei sich die Reaktionen in Grenzen halten – Magie liegt in der Luft und viele nehmen einfach an, dass die SC Teleportationseffekte genutzt haben. Niemand bemerkt das Kommen und Gehen des Temporalen Rächers und das Fest strebt weiter auf seinen Höhepunkt zu, als hätte es diesen Kampf nie gegeben.

TEMPORALER RÄCHER **HG 12**

EP 19.200
NB Mittelgroßer Externar (Extraplanar)
INI +6; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +21

VERTEIDIGUNG
RK 27, Berührung 17, auf dem Falschen Fuß 25 (+2 GE, +10 Natürlich, +5 WE)
TP 162 (13W10+91)
REF +10, **WIL** +13, **ZÄH** +10
SR 10/Magisch; **Verteidigungsfähigkeiten** Immunität gegen Zeitmagie, Standort verschleiern, Zeitauge

ANGRIFF
Bewegungsrate 12 m, Raumzeitsprung
Nahkampf *Bastardschwert des Eises +2*, +20/+15/+10 (1W10+6/17–20 plus 1W6 Kälte)
Besondere Angriffe Temporäre Versetzung

TAKTIK
Im Kampf Der Temporale Rächer geht nur gegen die SC vor und führt mit seinem Schwert lautlose Schläge. Er nutzt seine Fähigkeit Temporäre Versetzung gegen jenen Charakter, der ihm am gefährlichsten scheint, und tut sein Bestes, um diesen SC für den Gutteil des Kampfes aus der Zeit auszuschließen.
Moral Der Temporale Rächer kämpft bis zur Zerstörung.

SPIELWERTE
ST 18, **GE** 15, **KO** 23, **IN** 20, **WE** 20, **CH** 19
GAB +13; **KMB** +17; **KMV** 34
Talente Abhärtung, Defensive Kampfweise, Kampfreflexe, Umgang mit Exotischen Waffen (Bastardschwert), Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Bastardschwert), Waffenfokus (Bastardschwert)
Fertigkeiten Akrobatik +16, Bluffen +19, Diplomatie +19, Einschüchtern +20, Entfesselungskunst +16, Heimlichkeit +18, Klettern +10, Motiv erkennen +21, Überlebenskunst +21, Wahrnehmung +21, Wissen (Geschichte) +21, Wissen (Die Ebenen) +21
Sprachen Aklo
Ausrüstung *Bastardschwert des Eises +2*

BESONDERE FÄHIGKEITEN
Immunität gegen Zeitmagie (AF) Ein Temporaler Rächer ist gegen alle zeitbezogenen Zauber und Effekte immun (z.B. *Temporäre Stasis*, *Zeitstopp* u.a.).
Standort verschleiern (ÜF) Als Schnelle Aktion kann ein Temporaler Rächer den Raum um sich herum falten, so dass seine wahre Position schwer zu bestimmen ist. Er kann diese Fähigkeit aktivieren, nachdem er im Kampf getroffen wurde (aber ehe der Schaden ausgewürfelt wird), um plötzlich gar nicht mehr da zu sein, dies verleiht ihm eine Chance von 50%, dem Schaden zu entgehen. Dies ähnelt der Fehlschlagchance, die *Standort vortäuschen* verleiht. *Unsichtbares sehen* enthüllt den Aufenthaltsort der Kreatur nicht, wohl aber *Wahrer Blick*.
Raumzeitsprung (ÜF) Ein Temporaler Rächer kann normalerweise durch Raum und Zeit reisen, die stillstehende Zeit während dieser Begegnung hindert ihn aber gänzlich am Einsatz dieser Fähigkeit.
Temporäre Versetzung (ÜF) Als Berührungsangriff im Nahkampf +12 kann ein Temporaler Rächer bis zu 3 Mal am Tag versuchen, eine Kreatur ein paar Sekunden in

Sorschens Missfallen

Die SC können Sorschen nicht missfallen, indem ihnen Fertigkeitswürfe misslingen oder sie wie Olifanten im Porzellanladen über das Fest trampeln. Sollten sie sie aber direkt beleidigen oder ihr die verlangte Begleitung von wenigstens der Hälfte der SC während einer Stunde verweigern, missfällt ihr dies. Sollten die SC drei Mal ihr Missfallen erwecken, wird sie zornig. Sie wird automatisch zornig, sollten die SC versuchen, ihr Schaden zuzufügen. Wird Sorschens Missfallen erweckt, verliert die Gruppe Festivalpunkte in Höhe der Anzahl der SC. Sollte sie zornig werden, wünscht sie den SC eiskalt viel Glück für den Rest ihrer wohl kurzen Zukunft und verschwindet via *Dimensionstür* in die Nacht. In diesem Fall können die SC den Rest des Festes frei genießen, stehen um Mitternacht aber ohne Sorschens Unterstützung da. Am frühen Morgen des nächsten Tages begegnen die SC Sorschen wieder, sie gibt ihnen eine Gelegenheit sich zu entschuldigen. Sollte sie glauben, dass die Entschuldigung ehrlich gemeint ist und von Herzen kommt, teilt sie den SC das absolute Minimum an Informationen mit, um sie nach Kaer Maga zu schicken. Sollten die SC dagegen alle Brücken abbrechen, hängt es von dir und den Funden der SC im Gecko ab, ob sie genug über Erigantus erfahren, um ihm nach Kaer Maga zu folgen. Im schlimmsten Fall endet das 3. Kapitel hier – ziehe in diesem Fall den Abschnitt „Abschluss des Kapitels“ auf Seite 173 zu Rate, was zu tun wäre.

die Zukunft zu schleudern (ZÄH, SG 20, keine Wirkung). Misslingt der Rettungswurf der Zielkreatur, verschwindet sie in einem weißen Lichtblitz, nur um 1W4 Runden später an derselben Stelle wieder zu erscheinen. Sollte diese Stelle dann belegt sein, wird sie in die nächste freie Fläche bewegt, ohne Schaden zu nehmen. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Zeitauge (ÜF) Ein Temporaler Rächer kann einige Sekunden in die Zukunft blicken. Dies verhindert, dass er überrascht, in die Zange genommen oder auf dem Falschen Fuß angetroffen werden kann. Er erhält ferner einen Verständnisbonus auf seine RK in Höhe seines Weisheitsbonus. Diese Fähigkeit kann aufgehoben werden, allerdings kann der Temporale Rächer sie als Freie Aktion zu Beginn seines nächsten Zuges reaktivieren.

Belohnung: Sobald die Zeit wieder zu fließen beginnt, verlangt eine erschrockene Sorschen zu erfahren, was passiert ist. Sollten die SC ihr die Wahrheit erzählen, ist sie sprachlos und gewinnt weiter an Überzeugung, dass sie sich mit den SC verbünden sollte. Zum Lohn für ihre Ehrlichkeit überreicht sie ihnen die nächste Belohnung.

Ereignis 15: Ileosa brennt (HG 14)

Um Mitternacht läuten in der ganzen Stadt die Glocken, während ein weiteres Bildnis Königin Ileosas kurz davorsteht, angezündet zu werden. Diese Nacht ist das Abbild auf dem Kendallplatz an der Reihe. Die Menge wird ruhig, während sie sich um die Figur herum versammelt, dabei aber 6 m Abstand zur Plattform wahrt. Traditionell fällt die Ehre, die scharlachroten Stoffstreifen anzünden zu dürfen, an eine Frau, welche den Dienst bei Ileosas Grauen Jungfern überlebt hat (solltest du den Abenteuerpfad *Der Fluch des Scharlachroten Thrones* bereits geleitet haben, kannst du hier einen der damaligen NSC verwenden, mit dem die SC sich vielleicht verbündet hatten).

Lass jeden SC einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung ablegen, während die Menge sich versammelt und die ehemalige Graue Jungfer an das Podest der Statue herantritt, um die alchemistisch behandelten Stoffbahnen zu entzünden. Der Charakter mit dem höchsten Ergebnis bemerkt automatisch etwas Verdächtiges: In der Nähe steht eine elegant gekleidete, schöne Frau, die zu einem schwach leuchtenden Symbol in ihrer Hand zu beten scheint. Sofern die SC bereits Agenten des Kultes des Pfauengeistes getroffen haben (was eigentlich im 2. Kapitel geschehen sein sollte), erkennen sie automatisch das Symbol des Pfauengeistes.

Als die Stoffbahnen der Statue Feuer fangen, geht ein Jubel durch die Menge. Binnen weniger Herzschläge steht die Statue in hellen Flammen. Doch der Jubel weicht plötzlich furchterfüllten und panischen Schreien – der Kult des Pfauengeistes hat diesen Moment gewählt, um öffentlich in Erscheinung zu treten!

Kreaturen: Insgesamt acht Kultanhänger des Pfauengeistes haben sich unter die Menge gemischt. Wenigstens einer sollte in der Nähe des SC mit dem höchsten Fertigkeitswurfergebnis für Wahrnehmung sein, die anderen sind über die Menge in der Nähe der Statue verteilt.

Obwohl Sorschen sich bemüht hat, Vorkehrungen gegen Entdeckungen zu treffen, waren die Kultisten wachsam und konnten die Runenherrscherin korrekt identifizieren (sie haben aber nicht erkannt, dass sie nur ein Blutsimulakrum ist). Die Kultanhänger haben eines der uralten Rituale des Pfauengeistes genutzt, um Ileosas Statue mit der Ebene des Feuers zu verbinden. Wenn die Statue angezündet wird, entfesselt dies einen gefährlichen Diener des Kultes, einen feurigen Donnervogel, den sie den Phönixpfau nennen. Sie wollen ihm befehlen Sorschen anzugreifen und sich dann ebenfalls in den Kampf stürzen. Die Kultanhänger gehen davon aus, dass sie bei der Aktion sterben werden, doch da sie die Runenherrscherin für echt halten, wollen sie Sorschen eine Nachricht übermitteln: Der Pfauengeist sieht sie!

Sollten die SC vor den Kultanhängern im Kampf handeln können, besitzen sie einen momentanen Vorteil, den sie beliebig nutzen können. Die Kultanhänger kreischen zornig, sollten sie zuerst angegriffen werden, und lösen sich aus der Menge, um geballt die SC zu attackieren. Sollten die SC den Kultanhängern die Initiative überlassen (oder schlechter würfeln bei der Initiative), werfen sie ihre grauen Umhänge ab, um ihre eleganten Kleidungsstücke im Stil des Pfauengeistes zu enthüllen. Kreischend stürzen sie sich auf Sorschen und brüllen: „Alle Runenherrscher müssen in den Feuern des Pfauengeistes brennen!“

Zu Beginn der zweiten Kampfrunde wird Ileosas Statue in einen blaugrünen Feuerball gehüllt und eine gewaltige, brennende, pfauenartige Kreatur bricht mit einem donnernden Brüllen aus den Flammen hervor. Dies ist ein Phönixpfau, ein besonderer Diener Xanderghuls und des Pfauengeistes aus einem fernen Winkel der Ebene des Feuers. Das Hauptziel des Phönixpfaus ist Sorschen, er zögert aber auch nicht, die SC anzugreifen, sollten sie sich ihm in den Weg stellen.

Wenn der Kampf zwischen den SC, den Kultanhängern und dem riesigen Feuervogel beginnt, verfällt die Menge auf dem Platz in Panik. Behandle während der ersten 4 Kampfrunden alle Felder als Schwieriges Gelände aufgrund der fliehenden Massen. Falls die SC die

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Aufmerksamkeit des Phönixpfaus erlangen und behalten können, hindern sie ihn so daran, Besucher des Festivals zu töten oder weiteren Kollateralschaden zu verursachen.

KULTANHÄNGER DES PFAUENGEISTES (8) HG 5

EP je **1.600**
Menschlicher Mönch 6
RB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +6; **Sinne** Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 17, auf dem Falschen Fuß 14 (+1 Ausweichen, +2 GE, +1 Mönch, +3 WE)
TP je 48 (6W8+18)
REF +**7, WIL** +8, **ZÄH** +6; +2 gegen Verzauberungen
Immunitäten Krankheit; **Verteidigungsfähigkeiten** Entrinnen, Viridianflucht

ANGRIFF

Bewegungsrate 16,50 m
Nahkampf Waffenloser Schlag +7 (1W8+3) oder Waffenloser Schlag Schlaghagel +7/+7/+2 (1W8+3)
Besondere Angriffe Betäubender Schlag (6/Tag, SG 16), Schlaghagel

TAKTIK

Im Kampf Das Hauptziel eines Kultanhängers besteht darin, Sorschen anzugreifen und die Botschaft zu überbringen, dass der Pfauengeist weiß, dass sie wach ist. Die Kultanhänger wenden sich den SC nur zu, wenn ein SC einem von ihnen ernsthaften Schaden zufügt oder sie daran hindert, zu Sorschen zu gelangen.
Moral Wird ein Kultanhänger unter 10 TP reduziert oder gefangengenommen, nutzt er die erste Gelegenheit zur Flucht, indem er seine einmalig einsetzbare Fähigkeit Viridianflucht nutzt.

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 14, **KO** 13, **IN** 8, **WE** 16, **CH** 10
GAB +4; **KMB** +9; **KMV** 24
Talente Abhärtung, Ausweichen, Betäubender Schlag, Beweglichkeit, Geschosse abwehren, Kampfreflexe, Leichtfüßigkeit, Verbesserte Initiative, Verbesserter Waffenloser Schlag
Fertigkeiten Akrobatik +11, Motiv erkennen +11, Sprachenkunde +0, Wahrnehmung +12, Wissen (Religion) +8
Sprachen Gemeinsprache, Thassilonisch
Besondere Eigenschaften Hochsprung, *Ki*-Vorrat (6 Punkte, Magisch), Manövertraining, Schnelle Bewegung, Sturz abbremsen 9 m
Ausrüstung *Gürtel der Riesenstärke +2*, juwelenbesetztes Heiliges Symbol des Pfauengeistes (Wert 250 GM)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Viridianflucht (ZF) Jeder der Kultanhänger profitiert von einem uralten Ritual namens Viridiantranszendenz, welches ihm oder ihr ein Mal die Fähigkeit gibt, als Schnelle Aktion *Rückruf* einzusetzen. Wenn ein Kultanhänger diese Fähigkeit aktiviert, verschwindet er in einer Wolke aus hellem, blaugrünem Rauch und erscheint wieder im Tempel des Pfauengeistes weit im Norden. Der fragliche Kultanhänger spielt in diesem Kapitel keine Rolle mehr, die SC könnten ihm aber im nächsten Kapitel wieder begegnen und ihn erkennen.

PHÖNIXPFAU HG 13

EP 25.600
Feuerdurchwirkter[AELE] Donnervogel (*MHB II*, S. 72)
RB Gigantischer Externar (Einheimischer, Feuer, Magische Bestie)
INI +12; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Sturmsicht; Wahrnehmung +21
Aura Sturmaura (30 m, SG 24)

VERTEIDIGUNG

RK 27, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 21 (+1 Ausweichen, +5 GE, –4 Größe, +15 Natürlich)
TP 175 (14W10+98)
REF +14, **WIL** +10, **ZÄH** +16
Immunitäten Elektrizität, Feuer, Schall; **Verteidigungsfähigkeiten** Entrinnen, Heißblütig
Schwäche Empfindlichkeit gegenüber Kälte

KULTANHÄNGERIN DES PFAUENGEISTES

PHÖNIXPFAU

ANGRIFF

Bewegungsrate 18 m, Fliegen 16 m (gut)
Nahkampf Biss +19 (2W8+9/19–20), 2 Klauen +19 (2W6+9/19–20 plus Ergreifen)
Fernkampf Donnerkeil +15 (Berührung; 6W6 Elektrizität und 6W6 Schall)
Angriffsfläche 6 m; **Reichweite** 6 m
Besondere Angriffe Donnerkeil (6W6 Elektrizität und 6W6 Schall), Odemwaffe (18 m-Linie, 5W6 Feuer; REF, SG 24, halbiert; ein Mal pro Minute),
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 11; Konzentration +11)
Beliebig oft — *Wetterkontrolle*

TAKTIK

Im Kampf Der Phönixpfau greift zuerst Sorschen an und nutzt seine Fähigkeit Donnerkeil oder seine Odemwaffe, ehe er in den Nahkampf geht. Sollte ein SC die Kreatur angreifen, konzentriert sie all ihren Zorn auf dieses neue Ziel.
Moral Der Phönixpfau kämpft bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 28, **GE** 21, **KO** 25, **IN** 12, **WE** 18, **CH** 11
GAB +14; **KMB** +27 (Ringkampf +31); **KMV** 43
Talente Ausweichen, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Kritischer-Treffer-Fokus, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Biss), Verbesserter Kritischer Treffer (Klaue)
Fertigkeiten Akrobatik +22, Auftreten (Gesang) +14, Einschüchtern +14, Fliegen +20, Motiv erkennen +18, Wahrnehmung +21, Wissen (Die Ebenen) +15
Sprachen Aural, Ignal, Thassilonisch
Besondere Eigenschaften Elementdurchwirkte Fähigkeiten (Entrinnen, Heißblütig, Odemwaffe, Schnelligkeit)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Elementdurchwirkte Fähigkeiten Als Elementdurchwirkte Kreatur verfügt der Phönixpfau über mehrere machtvolle Fähigkeiten – seine Verteidigungsfähigkeit Entrinnen, sein heißes Blut (siehe unten), seine feurige Odemwaffe und eine übernatürliche Schnelligkeit, welche seine Bewegungsrate erhöht und ihm einen Bonus auf seine Initiativewürfe verleiht (alles bereits in seinen Spielwerten enthalten).
Heißblütig (AF) Jede Kreatur, welche dem Phönixpfau mit einer Hieb- oder Stichwaffe Schaden zufügt, wird mit kochendem Blut bespritzt, das 3W4 Punkte Feuerschaden verursacht. Kreaturen, die Waffen mit Reichweite nutzen, erleiden diesen Schaden nicht.
Odemwaffe (ÜF) Der Phönixpfau kann eine 18 m-Linie aus Feuer als Standard-Aktion ein Mal pro Minute ausatmen. Diese Odemwaffe verursacht 5W6 Punkte Feuerschaden bei allen Kreaturen im Wirkungsbereich (REF, SG 24, halbiert).

Entwicklung: Die Reaktion der Bürger von Korvosa auf diesen Kampf kann so umfangreich oder minimal ausfallen, wie du möchtest. Falls du willst, dass die SC den Dank der Stadtbewohner wahrnehmen können, und du ihnen Gelegenheit geben willst, die Stadt zu erkunden und sich zu erholen, so kannst du sie von der Königin zu einer Audienz einladen lassen. Dort spricht die Stadtherrin ihnen ihren Dank aus und überreicht jedem SC einen Schuldschein von 6.000 GM, mit denen sie in allen Geschäften der Stadt einkaufen können. Sollten die SC auf der anderen Seite anonym bleiben und rasch mit ihrer nächsten Mission weitermachen wollen, so fahre mit Teil 4 fort. Sorschen möchte auf jeden Fall weiterhin anonym und verborgen bleiben, egal wie sich die SC entscheiden.

Möglicherweise wird Sorschens Simulakrum während dieses Kampfes getötet. In diesem Fall schmilzt es zu einer Blutpfütze. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes) gegen SG 27 erkennt ein SC, dass sie ein Simulakrum gewesen ist. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Geschichte oder Lokales) gegen SG 32 erinnert sich ein SC, dass Königin Ileosa eine ähnliche Verteidigung genutzt hat. Sorschen entsendet dann einfach ein anderes Simulakrum, um mit den SC Kontakt aufzunehmen und ihnen weiterzuhelfen (siehe Abschluss des 3. Teils).

Belohnung: So die SC Sorschen in diesem letzten Kampf verteidigen, verleiht sie ihnen die beiden nächsten Belohnungen.

Festivalpunkte: Sofern die SC den Kollateralschaden minimal halten können, erhalten sie 2 Festivalpunkte (du entscheidest, was „minimal“ ist).

Festivalpunkte

Addiere am Ende der Nacht die von den SC angehäuften Festivalpunkte zusammen und teile die Summe durch 6 (für die Stunden des Festes), um den Endfestivalwert und die damit einhergehende Belohnung in EP zu bestimmen:

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Festivalwert	EP-Belohnung
0	4.800 EP
1–2	9.600 EP
3–4	19.200 EP
4+	25.600 EP

Abschluss des 3. Teiles

Der brutale Angriff des Kultes sorgt dafür, dass die Menge sich zerstreut. Die SC sind mit Sorschen allein, um zu entscheiden, was als nächstes getan werden soll. Sorschen führt die SC zurück zum Torfuß und dankt ihnen, dass sie so freundlich und hilfsbereit waren, ihr die Sehenswürdigkeiten zu zeigen. Zudem enthüllt sie alle noch nötigen Informationen, mit denen sie die SC noch nicht belohnt hat.

Sollte das Simulakrum getötet werden, erscheint ein neues Simulakrum vor Tagesanbruch bei den SC. Sollte es auf sein Überleben angesprochen werden, enthüllt es, dass es nicht real ist und Sorschen nicht Jahrtausende überlebt hätte, wenn sie unnötige Risiken eingehen würde. Das Simulakrum versichert, dass sie aus ihrem Versteck beobachte und den SC dann und wann mittels der Simulakra helfen werde.

Sorschen drängt die SC, sich um Zutha zu kümmern – der Runenherrscher darf nicht zurückkehren. Sie werde ihnen auch gegen die anderen beistehen, aber Zutha habe unbedingte Priorität. Zum Abschied übergibt sie ihnen ein letztes Geschenk: ihren *Tanz der Sieben Schleier*. Sollte das vorherige Simulakrum getötet worden sein, bittet sein Nachfolger um Übergabe seiner Ausrüstung mit Ausnahme des *Tanzes der Sieben Schleier*. Falls die SC dies verweigern, zuckt Sorschen mit den Schultern und erklärt „Dann viel Glück gegen den Rest von uns“, ehe sie geht. Für den Rest dieses Kapitels hat Sorschen genug von den SC – sollen sie sich doch an Zutha die Köpfe blutig schlagen… Irgendwann zwischen Kapitel 3 und 4 gibt sie den SC eine letzte Chance, ihre gestohlenen Gegenstände zurückzugeben. Sollten die SC allerdings weiterhin ihr Missfallen erwecken, liegt es bei dir, welche Folgen dies hat.

TEIL 4: DAS ZERBROCHENE SIEGEL

Die SC erfahren von den Ereignissen in Kaer Maga wahrscheinlich erst durch Sorschen in Teil 3. Dies ist beabsichtigt, da unter Kaer Maga wahrlich gefährliche Kämpfe und Konfrontationen warten. Am Ende des Scharlachroten Festivals sollten die SC die erforderlichen Informationen durch Sorschens Belohnungen erfahren haben, darunter auch, dass Erigantus nun im Siegelschrein unter Kaer Maga haust, dass er das *Zauberbuch der Knochen* besitzt und die SC dieses Buch erbeuten und zur Insel Xin bringen sollten, um dort das Runenerweckungsritual durchzuführen und Zutha zu zwingen, sich in einem geschwächten Zustand zu manifestieren. Auf diese Weise können sie den Runenherrscher hoffentlich besiegen, ehe er seine volle Macht zurückerlangt.

Mehr zum Runenerweckungsritual findest du in Teil 5 dieses Kapitels, allerdings sollten die SC zu Beginn des 4. Teiles bereits mit dem Ritual vertraut sein, da Sorschen ihnen während des Festes das nötige Wissen magisch übermittelt.

Mit einem Fertigkeitswurf für Diplomatie zum Informationensammeln oder Wissen (Lokales) gegen SG 10 weiß ein SC, dass Kaer Magas Hauptverbindung zum Tiefland eine unterirdische Route ist, welche der Zwielichtpfad genannt wird. Am Fuß der Klippe stellt die Verzogene Pforte den Zugang zum Zwielichpfad dar, während der Weg selbst von den Angehörigen der Dämmerwache geschützt wird. Der direkteste Weg zum Siegelschrein besteht darin, sich an die Dämmerwächter zu wenden und eine Eskorte zum Zugang des Schreines zu erhalten, der vom Zwielichtpfad abgeht.

Der Zwielichtpfad

Die SC sollten von Sorschen wenigstens zwei wichtige Dinge erfahren haben: Erigantus hält sich im Siegelschrein unter Kaer Maga auf und er hat das *Zauberbuch der Knochen* bei sich.

Kaer Maga liegt etwa 225 km nördlich von Korvosa; die Anreise kannst du ausspielen oder überspringen, wie dir gefällt; ziehe ggf. den *Almanach zu Kaer Maga* hinzu. Die Handlung des 4. Teiles setzt am Fuß der Storvalhöhen unterhalb der Stadt ein.

Die Dämmerwache unterhält ihr Hauptquartier in Kaer Maga, doch wenn die SC aus Richtung Korvosa kommen, nähern sie sich wahrscheinlich der Verzogenen Pforte am Fuß der Storvalhöhen. Hinter dieser großen Bronzetür liegt ein breiter Pfad, der sich durch den Felsen der Klippe hinaufwindet und einen direkten (wenn auch zuweilen gefährlichen) Zugang zur Stadt bietet. Die Verzogene Pforte öffnet sich jeden Tag zum Sonnenaufgang. Mehrere Dämmerwächter kommen heraus und sammeln Gebühren für die Nutzung des Pfades ein und teilen wartende Besucher der Stadt in Gruppen ein. Die Nutzung des Zwielichtpfades kostet pro Kopf 2 GM. Die Dämmerwächter geben magische Leuchtsteine aus und eskortieren Gruppen von jeweils einem Dutzend Personen nach oben. Normalerweise gibt es unterwegs keine Stopps, allerdings wissen die Dämmerwächter, dass Abenteurer manchmal in die Unterstadt wollen, zu der es einige besonders gesicherte Abzweigungen gibt.

Der Zugang zum Siegelschrein ist eine verborgene Geheimtür, deren Position aber den Dämmerwächtern bekannt ist. Ein SC kann sich mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) gegen SG 30 an diese Information erinnern. Fragt man einen Dämmerwächter an der Verzogenen Pforte nach diesem geheimen Zugang, ist ein Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 25 oder eine Bestechungssumme von wenigstens 100 GM erforderlich – der Dämmerwächter fragt von selbst nach dem Geld, wobei er den Betrag als Gebühr bezeichnet.

Der Siegelschrein wird von der Bruderschaft des Siegels gepflegt. Die internen Schismen und Probleme der Gruppe sind in Kaer Maga bestens bekannt, allerdings ahnt niemand außerhalb des Schreines, dass der Wispernde Pfad die Bruderschaft zerstört und den Schrein übernommen hat. Doch auch wenn diese Neuigkeit bekannt würde, würden die Bewohner Kaer Magas darauf eher neutral reagieren, da die Stadt im Grunde jeden

willkommen heißt. Diese Gleichgültigkeit hilft aber auch den SC, kann der Wispernde Pfad doch gegen die SC nicht auf die Hilfe der Stadt hoffen. Sollten die SC den Dämmerwächtern verkünden, dass sie zum Siegelschrein wollen, erklärt sich **Crottel** (N Zwergischer Waldläufer 4) bereit, sie bis zur Geheimtür zu bringen, betont aber, dass er keinen Fuß in den Schrein selbst setzen werde. Der Weg hinauf verläuft ereignislos und ohne Zwischenfälle; Crottel lässt die Gruppe einige Male anhalten und lauscht an Abzweigungen ins Dunkle oder klopft misstrauisch gegen zugemauerte Seitengänge, doch schließlich erreicht man das Ziel. „Die Leute dort sind mir ein wenig zu intolerant, aber ich habe keinen Streit mit ihnen", sagt der Zwerg, während er für die SC die Geheimtür öffnet. Dahinter führt ein 3 m breiter Tunnel in die Dunkelheit. Der Tunnel ist 60 m lang und führt nach Bereich **D1**.

D. Der Siegelschrein

Die Bruderschaft des Siegels hat ihren Schrein lange geheim gehalten und nach außen als Schrein des Erastil getarnt, um den sich ein unauffälliger, vergesslicher Mann kümmert. Dies hat leider auch zu Gunsten des Wispernden Pfades funktioniert, dessen Leute in den Schrein eindringen, die Brüder dort ermorden konnten und den Ort in aller Stille übernommen haben, ohne dass jemand oben in der Stadt den Wechsel bemerkt hat.

Heute hausen im Schrein lebende und untote Gefolgsleute des Wispernden Pfades. Ihr Anführer, Erigantus, konnte sogar einige der Wächterkonstrukte des Schreines unter seine Kontrolle bringen. Der Schrein selbst ist kalt und feucht. Hier und da wird er von sacht flackernden *Ewigen Fackeln* erhellt. Die Türen bestehen aus Holz, besitzen aber nur dort Schlösser, wo es explizit erwähnt wird. Die Deckenhöhe beträgt in den meisten Räumen im Durchschnitt 2,40 m, Ausnahmen werden im Text aufgeführt.

Nach dem Sieg über die Bruderschaft haben die Diener des Wispernden Pfades die Architektur vor Ort soweit respektiert, dass sie mit Ausnahme des Siegels in Bereich **D13** nichts zerstört oder beschädigt haben. Der Schein ist ein Kunstwerk für sich und ein Werk der Buße, in das die Brüder zahllose Tage investiert haben. Die Wände tragen Reliefs mit Bildern von Tieren und Bestien, doch noch mehr fallen die liebevollen, detailreichen Darstellungen von Menschen ins Auge – diese wirken so lebensecht, dass man fast meinen möchte, echte Leute wären in Stein verwandelt und in die Wände eingeschlossen worden.

Der Lehmgolem in Bereich **D3a** ist darauf programmiert, jedem zu gehorchen, der ein Amulett mit dem Symbol der Bruderschaft trägt. Alle drei lebenden Anhänger des Wispernden Pfades tragen dieses Symbol; die Amulette sind aber nicht magisch. Der Lehmgolem greift keinen Träger eines Amuletts an und auch niemanden, der von einem Träger als Verbündeter ausgewiesen wurde (daher sind auch die Untoten hier vor Angriffen des Golems sicher). Ein Träger eines Symbols kann dem Lehmgolem das Symbol energisch vorhalten und ihm neue Befehle geben, allerdings werden die Anhänger des Wispernden Pfades dies in Gegenwart der SC nicht tun, damit die Eindringlinge nicht erfahren, wie man den Lehmgolem kontrolliert.

D1. Eingang zum Schrein

Am Ende des langen, drei Meter breiten Ganges wartet eine Eisentür, in welche ein Bogen aus dem Geweih eines Hirsches eingraviert ist, auf dessen Sehne ein Pfeil liegt. In einer winzigen Nische direkt neben der Tür steht eine kleine, silberne Schale für Spenden und Opfergaben.

Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 10 erkennt ein SC das Symbol auf der Tür als das Symbol Erastils.

Im Gegensatz zu den meisten anderen Tür im Schrein ist diese Eisentür stets verschlossen. Sie kann mit einem Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 30 geöffnet werden, allerdings hat Schwester Woaerym (siehe Bereich **D3**) die Tür mit einem mentalen *Alarm* gesichert (sieht man von dem Zeitraum zwischen 4 Uhr und 8 Uhr morgens ab). Sollten die SC anklopfen, reagiert sie in der Verkleidung eines Menschenmannes (siehe Bereich **D3**).

In der Nordwand befinden sich gut verborgene Gucklöcher (Wahrnehmung, SG 25).

Schätze: Die Silberschale hat einen Wert von 100 GM und enthält 3 SM und 2 KM.

D2. Beobachtungkammer

Die Bruderschaft des Siegels hat diesen Raum genutzt, um Besucher des Schreines zu beobachten. Der Wispernde Weg macht von dem Raum keinen Gebrauch. Er ist leer und staubig.

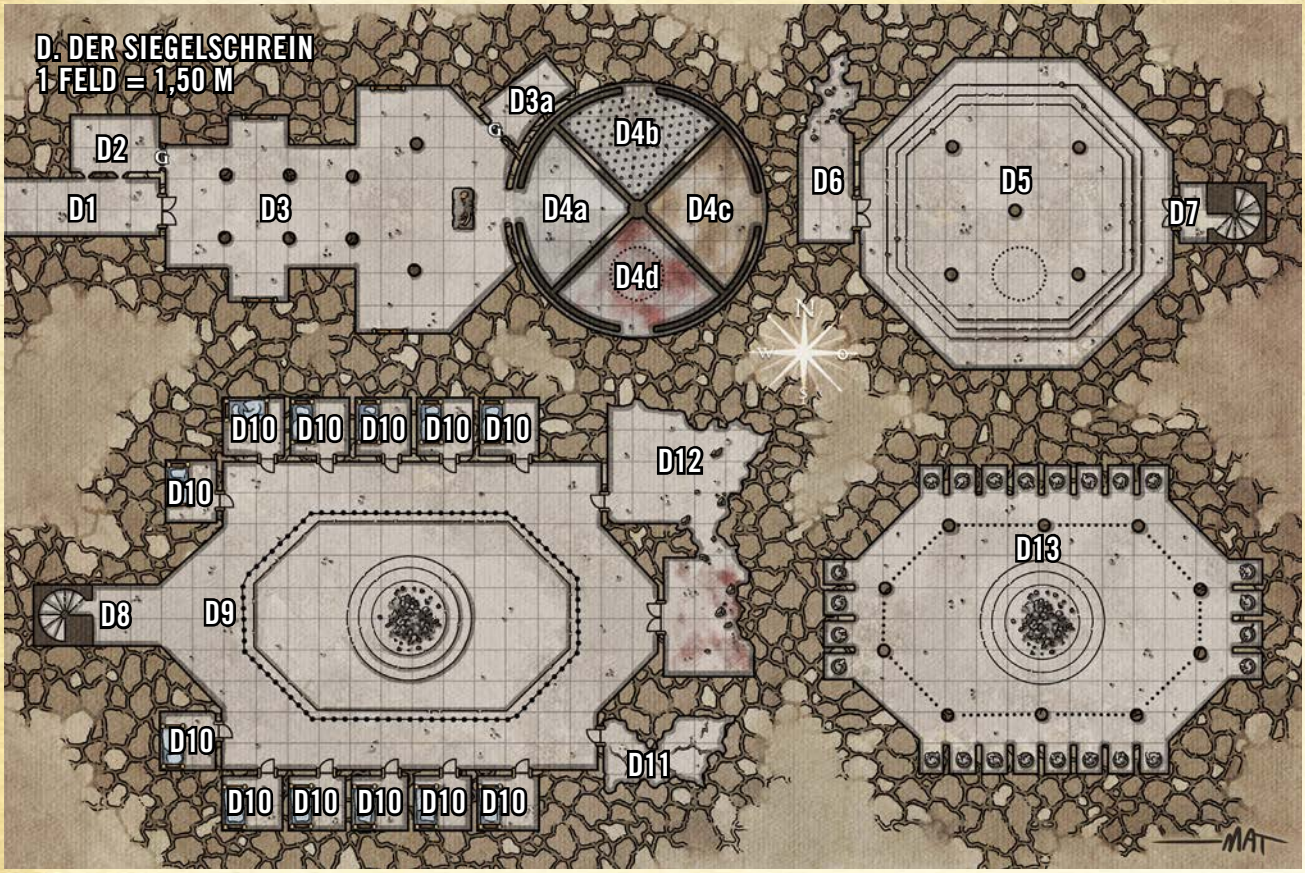
D3. Falscher Schrein (HG 11)

Die neun Meter hohe Gewölbedecke dieses großen Raumes wird von zwei Säulenreihen getragen. Im Norden und im Süden gibt es eine Doppeltür. Im Osten befindet sich ein Steinaltar mit einer Bronzeschale, hinter dem ein Torbogen mit Symbolen liegt. Die Südwand ist mit Bildern wilder Tiere geschmückt, während die Nordwand blühende Felder vor der Ernte zeigt.

Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 10 erkennt ein SC diesen Raum als Tempel des Erastil, allerdings wirkt er selbst bei oberflächlicher Betrachtung leer und verlassen. Die Geheimtüren zu den Bereichen **D2** und **D3a** können mit Fertigkeitswürfen für Wahrnehmung gegen SG 25 entdeckt werden. Die Doppeltüren im Norden und Süden sind falsche Türen, die nur den Eindruck vermitteln sollen, dass dieser Tempel größer ist als in Wahrheit. Die Bruderschaft des Siegels hat ihn angelegt, um Besucher zu täuschen und glauben zu machen, es wäre ein abgelegener Schrein des Erastil. Der Wispernde Pfad erhält diese Tradition weiterhin.

Kreaturen: Die meisten Angehörigen des Wispernden Pfades, die bei dem Angriff auf den Schrein und der Ermordung der Brüder geholfen haben, sind längst nach Ustalav zurückgekehrt. Nur drei sind zurückgeblieben, um die Stellung zu halten, darunter die Drinnen-Hexenmeisterin Woaerym, welche *Mächtigeres Aussehen annehmen*[ABR IX] auf sich wirkt, um das Äußere des vorherigen Pflegers des Schreins anzunehmen und als gewöhnlich wirkender Mann in einer einfachen braunen Robe aufzutreten. In dieser Verkleidung tritt sie als Javrin auf, den sie bereits vor einigen Monaten ermordet hat. Seitdem

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium



musste sie nur ein paar Besucher des Schreines fortschicken – die SC sind die erste richtige Abenteurertruppe, welche ihre Täuschungen auf die Probe stellt.

Woaerym versucht, die SC fortzuschicken, sollten sie anklopfen, indem sie ihnen sagt, der Schrein wäre geschlossen. Falls die SC hartnäckig sind, behauptet sie, unter den Brüdern wüte ein Ausbruch von Schmutzfieber und die Türen seien versiegelt bis sie sich wieder erholt hätten, um eine Ausbreitung der Krankheit zu vereiteln. Geben die SC immer noch nicht auf, etwa weil sie ihre Hilfe anbieten wollen, öffnet sie ihnen die Tür, bemüht sich aber weiterhin nach Kräften, sie davon zu überzeugen, dass es hier nichts zu sehen gibt und sie zum Zwielichtpfad zurückkehren sollten. Je länger aber die Diskussion andauert, umso mehr realisiert Woaerym, dass die SC möglicherweise ausgeschaltet werden sollten. Da sie schon seit vielen Monaten keine Gelegenheit mehr hatte, jemanden zu ermorden, hat sie letztendlich keine Skrupel, ihr *Mächtigeres Aussehen annehmen* aufzuheben, ihre wahre Gestalt anzunehmen und anzugreifen.

WOAERYM **HG 11**

EP 12.800

Drinnen-Hexenmeisterin 4 (*MHB*, S. 83)

CB Große Aberration

INI +4; **Sinne** Dunkelsicht 16 m, *Gutes entdecken*, *Magie entdecken*, *Rechtschaffenes entdecken*; Wahrnehmung +16

VERTEIDIGUNG

RK 27, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 22 (+1 Ablenkung, +1 Ausweichen, +4 GE, –1 Größe, +8 Natürlich, +4 Rüstung)

TP 136 (13 TW; 4W6+9W8+82)

REF +8, **WIL** +14, **ZÄH** +10

Immunitäten Schlaf; **Resistenzen** Kälte 5; **SR** 5/— (Nichttödlich); **ZR** 18

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Klettern 6 m

Nahkampf *Lebenssaugender Dolch +1*, +10/+5 (1W6+3/19–20), Biss +6 (1W4+1 plus Gift)

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

Besondere Angriffe Spinnennetz (Fernkampf +11, SG 20, 13 TP)

Zauberähnliche Drinnenfähigkeiten (ZS 9; Konzentration +14)

Immer — *Gutes entdecken*, *Magie entdecken*, *Rechtschaffenes entdecken*

Beliebig oft — *Dunkelheit*, *Feenfeuer*, *Tanzende Lichter*

1/Tag — *Einflüsterung* (SG 18), *Hellhören/Hellsehen*, *Magie bannen*, *Schweben*, *Tiefere Dunkelheit*

Zauberähnliche Hexenmeisterfähigkeiten (ZS 10; Konzentration +15)

8/Tag — Grabeshauch (2 Runden)

Bekannte Hexenmeisterzauber (ZS 10; Konzentration +15)

5. (4/Tag) — *Schwachsinn* (SG 20)

4. (6/Tag) — *Dimensionstür*, *Mächtigeres Aussehen annehmen*[ABR IX]

3. (7/Tag) — *Blitz* (SG 18), *Fliegen*, *Unauffindbarkeit*
2. (7/Tag) — *Gestalt verändern*, *Pracht des Adlers*, *Säurepfeil*, *Spiegelbilder*
1. (8/Tag) — *Alarm*, *Kalte Hand* (SG 16), *Magierrüstung*, *Magisches Geschoss*, *Schmieren* (SG 16), *Schwächestrahl* (SG 16)
0. (beliebig oft) — *Arkanes Siegel*, *Ausbessern*, *Ausbluten* (SG 15), *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Magierhand*, *Öffnen/Schließen* (SG 15), *Säurespritzer*, *Zaubertrick*

Blutlinie Blutlinie des Grabes

TAKTIK

Vor dem Kampf Woaerym wirkt täglich *Alarm* auf die Tür nach Bereich **D1** und auf sich selbst *Magierrüstung*, sowie sie jemanden an der Tür hört oder der mentale *Alarm* in ihrem Kopf ertönt.

Im Kampf Woaerym wirkt als erste Kampfhandlung *Spiegelbilder* und in der nächsten Runde *Fliegen*. Dann erhebt sie sich in die Lüfte, um Nahkampfangriffen aus dem Weg zu gehen, und setzt ihre Fernkampfzauber ein. Sollte sie unter 75 TP reduziert werden, fliegt sie zur Geheimtür nach Bereich **D3a** und öffnet sie, damit der dortige Lehmgolem Eindringlinge angreift (sie weiß, dass bei Zerstörung des Golems Bereich **D4** für die SC schwieriger zu begehen wird).

Moral Woaerym wirkt *Dimensionstür*, um nach Bereich **D12** zu entkommen, sollte sie unter 30 TP reduziert werden, wo sie Erigantus vor den SC warnt. Sollten die SC ihr tiefer im Gewölbe begegnen, wirkt sie stattdessen *Dimensionstür*, um nach Bereich **D1** zu entkommen, und lässt den Siegelschrein gänzlich hinter sich (du könntest sie aber später zurückkehren lassen, um an den SC Rache zu nehmen).

SPIELWERTE

ST 15, **GE** 18, **KO** 22, **IN** 13, **WE** 18, **CH** 20

GAB +8; **KMB** +11; **KMV** 27 (39 gegen Zu Fall bringen)

Talente Arkaner Schlag, Ausweichen, Im Kampf zaubern, Materialkomponentenlos zaubern, Täuscher, Wachsamkeit, Waffenfinesse, Zauber ausdehnen

Fertigkeiten Bluffen +28, Diplomatie +8, Einschüchtern +8, Heimlichkeit +4, Klettern +10, Motiv erkennen +18, Verkleiden +25, Wahrnehmung +16, Wissen (Arkanes) +11, Zauberkunde +11

Sprachen Elfisch, Finsterländisch, Gemeinsprache,

Besondere Eigenschaften Geheimnisse des Blutes (körperliche Untote werden von Zaubern betroffen, welche Humanoide betreffen), Kleinere Waffen

Kampfausrüstung *Trank: Schwere Wunden heilen* (2x); **Sonstige Ausrüstung** *Lebenssaugender*[ABR IX] *Dolch +1*, *Überzeugungsstirnreif*, *Schutzring +1*, detaillierte Skizze von Bruder Javrin zu Lebzeiten

D3a. Kontrollen der Quadrille (HG 10)

Kreaturen: Diese Kammer ist bis auf einen Lehmgolem leer, dessen Aufgabe darin besteht, die große, runde Kammer im Südosten (siehe Bereich **D4**) zu drehen. Die Südostwand des Raumes ist abgerundet und mit Handgriffen in gleichen Abständen ausgestattet, so dass der Golem die Wand ergreifen und Bereich **D4** im Uhrzeigersinn rotieren kann. Der Mechanismus ist recht groß, aber so ausbalanciert, dass jede Kreatur, die effektiv imstande ist, 5.000 Pfund zu schieben, die Quadrillekammer im Uhrzeigersinn bewegen kann.

Die Beauftragten des Wispernden Pfades haben dem Golem zudem befohlen, jeden anzugreifen, den er sieht und nicht erkennt, so dass er sofort angreift, sollten die SC die Tür öffnen. Er kämpft bis zur Zerstörung.

LEHMGOLEM **HG 10**

EP 9.600

TP 101 (*MHB*, S. 135)

D4. Die Quadrille (HG 11)

Eine der Wände dieser dreieckigen Kammer ist abgerundet, die anderen beiden sind gerade und treffen sich an einer 0,30 m dicken, vom Boden bis zur Decke reichenden Säule mit dem Basrelief weinender Engel, die einander auf den Schultern stehen.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Diese Kammer ist ein komplexes rotierendes Tor, das den Zugang in den dahinterliegenden Siegelschrein ermöglicht. Zur Zeit der Bruderschaft wurde dieser Raum regelmäßig genutzt, während die drei Angehörigen des Wispernden Pfades darauf verzichten und lieber *Dimensionstür* oder ähnliche Zauber benutzen.

Erigantus unterhält in Bereich **D4a** einen mentalen *Alarm*, da ja nur Eindringlinge diesen Bereich betreten würden.

Dieser ganze Bereich (Bereiche **D4a–D4d**) ist eine zylindrische Kammer, welche auf Reihen von Steinkugeln in kreisrunden Vertiefungen balanciert. Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 bemerkt ein SC einen schmalen Schlitz zwischen den Wänden und dem Boden, die Vertiefungen und die darin zwischen Wänden und dem Boden rollenden Kugeln. Der Boden der Kammer bewegt sich nicht, so dass eine Kreatur im Inneren gegen die Wände zwischen den vier keilförmigen Räumen drücken und sie wie ein gewaltiges steinernes Drehkreuz in die eine oder andere Richtung drehen kann. Ein Charakter muss imstande sein, 5.000 Pfund zu schieben, um das Drehkreuz zu bewegen; es dauert dann 5 Runden, um es in die nächste Position zu bewegen. Bis zu fünf Kleine oder Mittelgroße (oder bis zu zwei Große) Kreaturen können hierbei zusammenarbeiten. Eine einzelne Kleine oder Mittelgroße Kreatur kann die Wand allein bewegen, sofern sie einen Stärkewert von 27 oder mehr besitzt (eine einzelne Große Kreatur benötigt einen Stärkewert von wenigstens 22). Wenn mehrere Kreaturen zusammenarbeiten, dann addiere die jeweils maximale Traglast zusammen; da jemand das Fünffache seiner Maximallast schieben kann, genügt es, wenn die Beteiligten zusammen über 1.000 Pfund tragen können. (Beispiel: zwei Charaktere der Größenkategorie Klein oder Mittelgroße mit jeweils Stärke 22 können zusammen maximal 1.040 Pfund tragen, das Drehkreuz also auch bewegen; dasselbe gilt für vier Kleine oder Mittelgroße Charaktere mit jeweils Stärke 17).

Wenn die Wand bewegt wird und die nächste Konfiguration erreicht, rastet sie mit einem lauten „Klonk!“ für 1 Runde ein, während der sie nicht bewegt werden kann. Im Fall der Bereiche **D4b–D4d** werden zudem mechanische Effekte ausgelöst. Nach Ende der Runde können die Wände wieder geschoben werden.

Sollte der Golem in Bereich **D3a** aktiv bleiben, beginnt er automatisch, die Kammer im Uhrzeigersinn zu rotieren, für ein Viertel der ganzen Rotation benötigt er 5 Runden. Früher konnten Angehörige der Bruderschaft dem Golem befehlen, mehrere Vierteldrehungen durchzuführen, Erigantus hat ihn aber angewiesen, die Kammer nur ein Mal zu rotieren, wenn Eindringlinge Bereich **D4a** betreten, um sie in Bereich **D4b** festzusetzen.

Die Lücke im Boden ist breit genug, um sie in *Gasförmiger Gestalt* zu bereisen und natürlich können die Wände aus Hochwertigem Mauerwerk auch magisch mittels Zaubern wie *Stein formen* verändert oder gewaltsam eingeschlagen werden (Härte 8, 90 TP, Gegenstand zerschmettern SG 35).

Im Folgenden werden die Resultate der Auslöser aufgeführt, die aktiviert werden, wenn die Wände eine Vierteldrehung in eine Richtung vollenden. Beachte, dass Charaktere in den anderen Bereichen, sowie in Bereich **D5** dumpf hören können, wie Fallen in den Bereichen **D4b–D4d** ausgelöst werden.

Bereich D4a: Dieser Raum weist keinen mechanischen Auslöser auf, Erigantus hat hier aber einen mentalen *Alarm* installiert, der ausgelöst wird, sofern eine Kreatur diesen Bereich betritt, ohne das Passwort „Tar-Baphon“ zu sprechen.

Bereich D4b: Wird die Falle in diesem Raum ausgelöst, schießen aus der Decke Dutzende von Eisenspeeren herab.

Bereich D4c: Wird die Falle in diesem Raum ausgelöst, blitzt eine magische Rune an der Ostwand kurz orange auf, ehe sie einen *Feuerball* in die Kammer entfesselt.

Bereich D4d: Wird die Falle in diesem Raum ausgelöst, öffnet sich im Boden eine versteckte Fallgrube. Die Grube ermöglicht den Zugang zu Bereich **D5** darunter und schließt sich automatisch, wenn die Wände wieder bewegt werden.

Fallen: Die Bereiche **D4b–D4d** sind mit jeweils unterschiedlichen Fallen gesichert:

HERABSTOSSENDE SPEERE (BEREICH D4B) HG 10
EP 9.600
Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 28; **Mechanismus ausschalten** SG 28
EFFEKT
Auslöser Berührung; **Rücksetzer** Automatisch
Effekt Nahkampfangriff +20 (3W6+10 Stichschaden); mehrere Ziele (alle Ziele in Bereich **D4b**)

FEUERBALL-RUNE (BEREICH D4C) HG 5
EP 1.600
Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 28; **Mechanismus ausschalten** SG 28
EFFEKT
Auslöser Berührung; **Rücksetzer** Automatisch
Effekt Zaubereffekt (*Feuerball*, 6W6 Feuerschaden; REF, SG 14, halbiert); mehrere Ziele (alle Ziele in Bereich **D4c**)

VERSTECKTE FALLGRUBE (BEREICH D4D) HG 5
EP 1.600
Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 28; **Mechanismus ausschalten** SG 28
EFFEKT
Auslöser Berührung; **Rücksetzer** Automatisch
Effekt 6 m tiefe Grube (2W6 Fallschaden); REF, SG 20, Sturz vermeiden; mehrere Ziele (alle Kreaturen in einem Gebiet mit 1,50 m-Radius in der Mitte von Bereich **D4d**)

Belohnung: Sofern die SC es schaffen, Bereich **D5** zu betreten, gibt ihnen die Erfahrung für alle drei Fallen, selbst wenn sie vielleicht einigen ausweichen können (in diesem Fall erhalten sie aber keine zusätzliche Erfahrung, sollten sie z.B. auf dem Rückweg die Fallen entschärfen).

D5. Die Verfluchte Wacht (HG 11)

Die Wände dieser kahlen Kammer sind mit beschädigten Bildern von Männern und Frauen mit Augenbinden geschmückt, welche in verschiedenen Posen meditieren. In vielen Fällen sind die Gesichter zerschlagen, bei anderen verunstalten dunkle, alte Blutflecken die Reliefs. Die sechs Meter hohe Decke wird von fünf Steinsäulen getragen. Eine schmale Treppe führt zu einem rundumlaufenden Gehweg hinauf, wobei in die gegenüberliegenden Wände Doppeltüren eingelassen sind. Im Südteil der Decke klafft ein Loch.

Kreaturen: Die Bruderschaft des Siegels hat diese große, offene Kammer früher als Dojo genutzt, während der Wispernde Pfad hier stattdessen Wachen postiert hat. Zwei Baykoks sollen jeden angreifen, den sie nicht erkennen. Als erstes entfesseln sie ihr furchtbares Heulen (dies ist laut genug, um den Komplex zu alarmieren). Dann nutzen sie ihre Bögen, greifen aus entgegengesetzten Ecken an und bemühen sich, außerhalb der Nahkampfreichweite der SC zu bleiben.

BAYKOKS (2) **HG 9**

EP je **6.400**

TP je 97 (*MHB III*, S. 30)

D6. Eingestürzter Tunnel

Die Bruderschaft des Siegels hat diesen Tunnel früher als Hauptverbindung zur Stadt Kaer Maga oben genutzt. Die Angehörigen des Wispernden Pfades haben ihn allerdings nach der Eroberung des Siegelschreins zum Einsturz gebracht. Ihn wieder zu öffnen, würde viele Monate der Arbeit erfordern.

D7. Osttreppe (HG 10)

Diese Wendeltreppe führt hinab nach Bereich **D8**.

Falle: Die Agenten des Wispernden Pfades nutzen diese Treppe nicht und haben daher eine weitere Falle für potentielle Eindringlinge gestellt. In diesem Fall hat ein nicht mehr anwesender Mystiker eine *Mächtige Glyphe der Abwehr* platziert, welche sich aktiviert, sobald jemand auf die fünfte Stufe von oben tritt.

MÄCHTIGE GLYPHE DER ABWEHR **HG 10**

EP 9.600

Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 31; **Mechanismus ausschalten** SG 31

EFFEKT

Auslöser Berührung; **Rücksetzer** Keiner

Effekt Zaubereffekt (*Mächtige Glyphe der Abwehr*, 10W8 Schallschaden; REF, SG 19, halbiert); mehrere Ziele (auslösende Kreatur plus alle Ziele innerhalb von 1,50 m)

D8. Westtreppe

Diese Treppe führt hinauf nach Bereich **D7**.

D9. Der Oberschrein

Ein drei Meter breiter Balkon führt um eine weite, offene Kammer darunter herum. Das hölzerne, kunstvoll gearbeitete Balkongeländer hat an mehreren Stellen Schäden erlitten. Der Boden ist hier und dort von längst eingetrockneten Blutspuren verunstaltet. Entlang der Nord- und Südwand ziehen sich Türen, weitere Türen gehen nach Osten ab. Unten kann man auf einem großen steinernen Podest einen blutgetränkten Schutthaufen sehen.

Diese Galerie wurde aufgrund ihrer Position über dem eigentlichen Schrein als der Oberschrein bezeichnet. Früher kamen hier die Brüder des Siegels zusammen, um zu trainieren, zu meditieren oder sich auszutauschen, während sie das Siegel im Blick hatten, dessen Schutz sie ihre Leben geweiht hatten. Heute erinnert der Balkon nur noch an den heftigen, aber verlorenen Abwehrkampf der Mönche gegen den Wispernden Pfad vor mehreren Monaten.

In den Schrein unten (Bereich **D13**) gelangt man nur auf einem Weg – über die Balkonbrüstung. Der Höhenunterschied beträgt 6 m – die Mönche nutzten hier ihre Fähigkeit Sturz abbremsen, wenn sie in den eigentlichen Schrein mussten (wieder hinauf kamen sie mittels Hochsprung unter Aufwendung von 1 *Ki*-Punkt, um von der obersten Stufe des Podestes die dann noch 3 m zum Balkon zu überwinden).

Entwicklung: Falls die SC bis hierher kommen, ohne den Komplex über ihr Eindringen zu alarmieren, ist der Oberschrein leer. Ansonsten stehen die vier untoten Mönche aus Bereich **D10** hinter der spaltbreit geöffneten Türen bereit, um die SC anzuspringen, sowie sie den Raum betreten. Erigantus und seine beiden Totenmasken beobachten aus Bereich **D12** und treffen ihre Vorbereitungen, ehe sie ein paar Runden später hinzustoßen. Zusammen besitzen die Ghule, der Nekromant und die Totenmasken HG 14 – was ein tödlicher Kampf für die SC werden dürfte, selbst wenn sie bereits die 11. Stufe erreicht haben sollten. Falls die SC fliehen, nehmen die Ghule die Verfolgung auf, während der Nekromant zurückbleibt, um sich zu erholen und mit den restlichen Verbündeten des Wispernden Pfades neu zu formieren.

D10. Zellen der Mönche (HG 10)

In diesem ansonsten leeren Raum gibt es nur einen unbequem wirkenden Schlafsack und ein kleines Becken, um die Hände zu waschen.

Kreaturen: Der Wispernde Pfad hat die Mönche abgeschlachtet, die einst den Siegelschrein bewachten. Dann wählten sie vier der Brüder als Ziele ihrer nekromantischen Zauber, welche sich sodann als ghulische Kreaturen erhoben, deren Treue dem Wispernden Pfad gehört. Die Ghule bleiben in der Regel in ihren Zellen (wähle vier dieser Bereiche aus und platziere in jedem einen Ghul), kommen aber heraus, um Eindringlinge in Bereich **D9** zu attackieren, sowie sie ihrer gewahr werden.

WIEDERGEBORENE BRÜDER (4) **HG 6**

EP je **2.400**

Ghulischer[ABR XI]-Ehemaliger Bruder des Siegels[APKG] 1/Ehemaliger Mönch 5

CB Mittelgroßer Untoter

INI +2; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +11

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 14 (+1 Ausweichen, +2 GE, +1 Mönch, +1 Natürlich, +2 WE)
TP je 59 (6W8+29)
REF +7, **WIL** +9, **ZÄH** +8; +2 gegen Verzauberungen
Immunitäten wie Untote; **Verteidigungsfähigkeiten** Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m
Nahkampf Biss +6 (1W6+3 plus Lähmung und Krankheit) oder Schlaghagel +8/+8/+3 (1W8+3), Biss +1 (1W6+1 plus Lähmung und Krankheit), 2 Klauen +1 (1W4+1 plus Lähmung)
Besondere Angriffe Betäubender Schlag (5/Tag, SG 15), Ghulfieber, Lähmung (1W4+1 Runden, Elfen sind immun, SG 16), Schlaghagel

TAKTIK

Im Kampf Ein Wiedergeborener Bruder greift mit seinem Biss an, so ihm nur eine Standard-Aktion möglich ist. Bei einem Vollen Angriff nutzt er Schlaghagel und wendet beim ersten Angriff Betäubender Schlag an, dann nutzt er seinen Biss- und die beiden Klauenangriffe als Sekundärangriffe.
Moral Ein Wiedergeborener Bruder kämpft bis zur Zerstörung.

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 14, **KO** —, **IN** 8, **WE** 15, **CH** 16
GAB +3; **KMB** +8; **KMV** 22
Talente Abhärtung, Ausweichen, Betäubender Schlag, Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Akrobatik), Kampfreflexe, Verbesserter Waffenloser Schlag, Waffenfokus (Waffenloser Schlag)
Fertigkeiten Akrobatik +14, Heimlichkeit +8, Motiv erkennen +8, Wahrnehmung +11, Wissen (Arkanes) +5
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Hochsprung, *Ki*-Vorrat (4 Punkte, Magisch), Manövertraining, Schnelle Bewegung, Sturz abbremsen 6 m, Wasser teilt Stein

D11. Eingestürzte Bibliothek (HG 11)

Dieser Raum war möglicherweise früher eine Bibliothek, allerdings sind vor kurzem die Wände eingestürzt, was die Kammer zur Ruine gemacht und die meisten Bücher zerstört hat.

Kreaturen: Beschädigungen während des Kampfes gegen die eindringenden Agenten des Wispernden Pfades führten zur Verheerung dieser einst gutbestückten, wenn auch kleinen Bibliothek. In den Monaten seitdem verbringt einer der Angreifer hier den Großteil seiner Zeit damit, sich durch die Reste zu wühlen und in den beschädigten Büchern erhaltenes arkanes Wissen zu retten. Dieser Kultanhänger ist eine widerwärtige Kreatur namens Ysyyr; dieser Einheimische von Kaer Maga hat den Kult davon in Kenntnis gesetzt, dass die Bruderschaft möglicherweise eines der drei *Minderen Siegel* beschützte, welche den Wispernden Tyrannen im Galgenkopf gefangen halten. Als Mnemoide ist Ysyyr nicht daran interessiert, Kaer Magas Unterwelt zu verlassen, und hat daher arrangiert, dass er der Hüter der Stätte wird, sowie Erigantus und Woaerym sich anderen Zielen zuwenden. Ysyyr ist mehr an den Mysterien der Geschichte interessiert als an den Kämpfen der Gegenwart, daher greift er die SC nur an, wenn sie ihn bei der Arbeit stören sollten – die Kreatur hockt auf dem nackten Boden inmitten der Trümmer und sortiert die aus tausenden zerstörten Büchern herausgerissenen Seiten. Ysyyr hat kein Problem damit, die SC passieren zu lassen, seiner Logik nach konnten offenbar die Wiedergeborenen Brüder und Erigantus die Eindringlinge nicht aufhalten, warum also soll er es nun versuchen, wenn man die SC auch einfach ignorieren kann?!

Sollten die SC es aber wagen, Ysyyrs Studien zu stören – und wenn sie nur die Tür öffnen -, so reagiert der Mnemoid mit gnadenloser Gewalt.

YSYYR **HG 11**

EP 12.800
Mnemoid-Ermittler[ABR VI] 8 (*MHB III*, S. 173)
NB Mittelgroßer Externar (Extraplanar)
INI +11; **Sinne** Blindgespür 18 m, Dunkelsicht 18 m, Gedankengespür, Vorahnung, *Magie entdecken*; Wahrnehmung +24

VERTEIDIGUNG

RK 26, Berührung 22, auf dem Falschen Fuß 19 (+5 Ablenkung, +1 Ausweichen, +6 GE, +1 Natürlich, +3 Rüstung)
TP 144 (17 TW; 8W8+9W10+59)
REF +16, **WIL** +18, **ZÄH** +10; +6 gegen Gift
Immunitäten Visuelle Effekte; **Verteidigungsfähigkeiten** Ablenkende Persönlichkeit, Fallengespür +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Kukri der Säure +1*, +21/+16/+11 (1W4+6/18–20 plus 1W6 Säure), Biss +16 (2W6+2), Klaue +15 (1W6+2)
Besondere Angriffe Gedanken verzehren, Gegner einschätzen (+4, 9 Runden), Punktgenauer Schlag +3W6
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 7; Konzentration +12)
Immer — *Magie entdecken*, *Magie lesen*
Beliebig oft — *Gedanken wahrnehmen* (SG 17)
3/Tag — *Hypnotisches Muster* (SG 17), *Monsterbenommenheit* (SG 17), *Monster bezaubern* (SG 19), *Monster festhalten* (SG 20), *Vampirgriff*
1/Woche— *Ebenenwechsel* (nur dazu bereite Ziele, SG 22)
Vorbereitete Ermittlerextrakte (ZS 8; Konzentration +17)
3. — *Hast*, *Schwere Wunden heilen*, *Standort Vortäuschen*, *Untotengestalt I*[ABR]
2. — *Mittelschwere Wunden heilen* (4), *Spinnenklettern*, *Unsichtbarkeit*
1. — *Erhöhte Aufmerksamkeit*[ABR VI], *Leichte Wunden heilen* (4), *Springen*, *Zielsicherer Schlag*

TAKTIK

Im Kampf Ysyyr trinkt in der ersten Kampfrunde ein Extrakt der *Unsichtbarkeit,* gefolgt von *Standort Vortäuschen* und *Hast* Extrakten.Dann beginnt er den eigentlichen Kampf und nutzt Punktgenauer Schlag wann immer möglich
Moral Ysyyr kämpft bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 20, **GE** 24, **KO** 16, **IN** 28, **WE** 18, **CH** 21
GAB +15; **KMB** +20; **KMV** 43
Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Defensive Kampfweise, Eiserner Wille, Große Zähigkeit, Im Kampf zaubern, Kampfreflexe, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Biss)
Fertigkeiten Akrobatik +27, Bluffen +18, Einschüchtern +25, Heimlichkeit +27, Magischen Gegenstand benutzen +25, Motiv erkennen +24, Schätzen +17, Wahrnehmung +24, Wissen (Adel) +19, Wissen (Arkanes) +29, Wissen (Baukunst) +29, Wissen (Die Ebenen) +29, Wissen (Geographie) +29, Wissen (Geschichte) +29, Wissen (Gewölbe) +19, Wissen (Lokales) +19, Wissen (Natur) +19, Wissen (Religion) +29, Zauberkunde +20
Sprachen Abyssisch, Aklo, Aqual, Celestisch, Drakonisch, Gemeinsprache, Infernalisch, Nekril, Riesisch, Thassilonisch; Telepathie 30 m

Besondere Eigenschaften Alchemie (Alchemistische Gegenstände herstellen +8), Fallen finden +4, Ermittlertricks (Gestrecktes Waffengift, Inspiriertes Magischen Gegenstand benutzen, Schnelles Gegner einschätzen), Gemeinschaftliches Ausspähen, Giftkunde, Inspiration (13/Tag), Schnelle Alchemie, Schwarmbewusstsein, Umfangreiches Wissen

Kampfausrüstung Purpurwurmgift (5); **Sonstige Ausrüstung** *Gerinnende*[ARK] *Lederrüstung +1*; *Kukri der Säure +1*; Formelbuch; Reisetasche mit einer umfassenden, auf Stoff handgemalten Karte von Kaer Magas Unterstadt (Wert 1.200 GM); aus einer Schweineschnauze gefertigter Lederbeutel mit 200 PM; ein wunderbar geschnitzter Holzfuchs mit einem Fez (Wert 50 GM); eine tianische Schnupftabakflasche aus Keramik mit dem Motiv einer Totenkopfmotte, die Babys in ihren Krippen verschlingt, die Flasche ist mit 6 Granaten besetzt und 1.400 GM wert

Schätze: Die am besten restaurierten Bücher sind hauptsächlich recht nichtmagische Texte zum Thema Philosophie. Es gibt nichts von Interesse für jemanden auf der Suche nach Informationen zum letzten Siegel von Tar-Baphons Kerker. Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25 stößt ein SC aber auf ein Buch, welches die Beschädigung des Raumes gut überstanden hat – ein *Buch des Gelehrten*[EXP].

D12. Versammlungssaal (HG 12)

Diese einst viel größere Kammer wurde möglicherweise früher als Gemeinschaftsbankettsaal genutzt, aber nun sind die langen Tische, eleganten Stühle und Kronleuchter zerschlagen und die nördliche und östliche Wand eingestürzt. Im Osten befindet sich eine kleine, aber recht komfortabel wirkende Lagerstätte.

Hier haben die Brüder früher gegessen und Gespräche geführt. Und hier haben sie auch ihr letztes Gefecht geführt. Der Kampf hat Spuren hinterlassen – ein Lehmgolem lief Amok und brachte die östlichen Kammern des Komplexes größtenteils über sich zum Einsturz.

Kreaturen: Heutzutage nächtigt und studiert hier der Nekromant Erigantus. Er benötigt nicht viele Annehmlichkeiten, zumal er viele Stunden in seine neue hochgeschätzte Erwerbung, das *Zauberbuch der Knochen*, vertieft verbringt. Sollte Erigantus von der Anwesenheit der SC im Schrein erfahren, legt er das Buch zur Seite und bereitet sich auf den Kampf vor. Ansonsten trifft man ihn murmelnd über dem Buch an. Bei ihm sind zwei Totenmasken, welche das Aussehen von Brüdern des Siegels angenommen haben. Diese kämpfen bis zum Tod, um ihren Meister zu beschützen.

ERIGANTUS **HG 12**
EP 19.200
TP 89 (siehe Seite 368)

TOTENMASKEN (2) **HG 7**
EP je **3.200**
TP je 85 (*MHB II*, S. 257)

Schätze: Erigantus hat an Schätzen zusammengetragen, was er im Schrein gefunden hat, und in seinem Lager sortiert. Diese Ansammlung an Wertsachen umfasst einige kleinere Schmuckstücke (Silberbesteck, Schmuck, Edelsteine usw.) im Wert von 2.500 GM, aber auch eine unvollständige Sammlung uralter Steintafeln von jeweils 15 Pfund Gewicht. Dabei handelt es sich um unhandliche *Schriftrollen: Heilung*, *Klingenbarriere*, *Luftweg* und *Schild der Ordnung*. Zu den weiteren Schätzen zählen ein illustriertes Manuskript zu den kulinarischen Angewohnheiten eines Blutwanstes namens Chundakus (ein beunruhigender, übergroßer Text von fast 0,30 m Dicke, 0,90 m Breite und 45 Pfund Gewicht; Wert 3.000 GM), eine Bonbonschale aus Marmor und Obsidian mit einem Rand aus versilberten Imphunden (Wert 600 GM), eine edle, mit einer lebensechten Stadtszene bemalte Mandolinlyra (eine *Erbauungsleier*), ein zusammengerollter minkaischer Teppich mit Motiven von Drachen, welche lachende Affen fressen (Wert 750 GM), sowie ein Rednerpult aus Holz und Eisen, welches einen Wolf zeigt, der Lämmer mit Engelsgesichtern frisst.

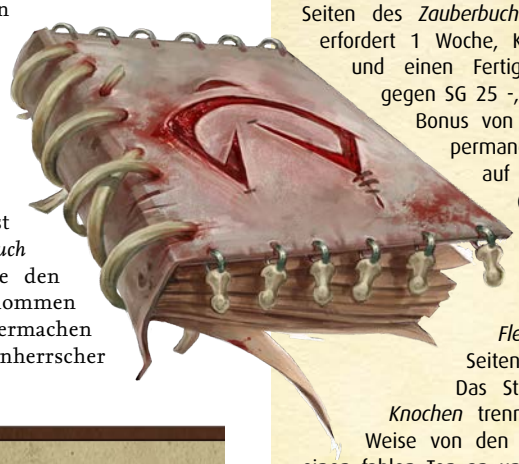
Das Rednerpult ist tief genug, um mehrere Bücher zu fassen. Es enthält zudem einen versteckten Schalter (Wahrnehmung, SG 25); wird dieser umgelegt, klappt die Oberseite des Pultes auf und enthüllt ein Geheimfach mit einer göttlichen *Schriftrolle: Symbol der Schmerzen*, einer göttlichen *Schriftrolle: Untote erschaffen* und einer arkanen *Schriftrolle: Verdorren*. Sollte Erigantus wissen, dass die SC in der Nähe sind, versteckt er in diesem Geheimfach auch das *Zauberbuch der Knochen*.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

D13. Das Gebrochene Siegel

Hier befand sich einst auf einem dreistufigen Steinpodest in der Mitte einer Kammer ein großer Gegenstand. Nun gibt es nur noch einen Berg blutigen Schutts, aus dem verwesende Fleischbrocken und zerschmetterte Knochen ragen. Entlang der Wände des Raumes stehen Statuen kniender Mönche.

Die Zerstörung des einst hier befindlichen Siegels hat nur nekromantische Eingeweide und Geröll zurückgelassen. Mittels *Magie entdecken* erkennt man eine nachhallende Aura der Bannmagie. Das Siegel kann nicht repariert werden. Aus den Trümmern kann man nicht entnehmen, was sich hier einst befunden hat. Die Folgen der Zerstörung des Siegels werden im Rahmen dieses Abenteuerpfades nicht weiter thematisiert, nur so viel: Der Wispernde Tyrann ist seiner Freiheit einen gewaltigen Schritt näher gekommen...



Abschluss des 4. Teiles

Das Ziel dieses Teiles des Kapitels ist einfach: Die SC sollen das *Zauberbuch der Knochen* erlangen. Sobald sie den uralten Text Erigantus abgenommen haben, können sie mit Teil 5 weitermachen und – hoffentlich – dem Runenherrscher Zutha auf ewig ein Ende setzen.

TEIL 5: DER TOD ERWACHT

Mit dem *Zauberbuch der Knochen* in Händen können die SC nun zur Insel Xin reisen, um dem Runenherrscher Zutha ein Ende zu setzen. Sorschen weiß, wie man dessen Seelengefäß zerstören kann, und verleiht den SC dieses Wissen am Ende des 3. Teiles. Nun gilt es, das *Zauberbuch der Knochen* an einen Ort großer Macht gleich vor den Gestaden der Insel zu bringen – auf einem kleinen Inselchen liegen die Ruinen eines Tempels, der einst den Sieben Tugenden der Herrschaft geweiht gewesen war. Diese Tugenden wurden von den Runenherrschern zu den sieben Sünden pervertiert. Wird hier das Runenerweckungsritual ausgeführt, können die SC das *Zauberbuch der Knochen* zwingen, sich in eine Manifestation seines untoten Autors zu verwandeln, so dass eine schwächere Version Zuthas erscheint, ohne dass man das komplette *Fraßbuch* zur Hand haben muss. Diese schwächere Manifestation ist immer noch hochgefährlich, doch kann sie zerstört werden, so zerfallen auch die restlichen Fragmente seines Seelengefäßes zu Staub und ist einer der gefährlichsten Nekromanten Golarions für immer tot.

Die Insel Xin liegt etwa 150 Kilometer westlich von Magnimar. Die Reise dorthin wird hier nicht weiter abgehandelt; wir gehen davon aus, dass Kapitänin Surscha die SC mal wieder übers Meer kutschiert und mit der *Tyalis Laune* zur Insel Xin bringt. Ebenso ist eine eventuelle Erkundung der Insel nicht abgedeckt (siehe auch Kapitel 6 des Abenteuerpfades *Der Zerbrochene Stern*).

Das Zauberbuch der Knochen

Wie die anderen beiden Drittel von Zuthas gefährlichem *Fraßbuch* ist auch das *Zauberbuch der Knochen* vom Einfluss des Runenherrschers erfüllt. Irgendwann kann Zutha aus den Seiten hervorbrechen, doch wenn die SC das Buch zuerst an sich bringen können, sind sie nicht nur imstande, das Buch, sondern auch Zutha endgültig zu vernichten.

ZAUBERBUCH DER KNOCHEN		**MÄCHTIGES ARTEFAKT**
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 20	**GEWICHT** 3 Pfd.
AURA Starke Nekromantie		

Wer sämtliche einhundert, mit Blut geschriebenen Seiten des *Zauberbuches der Knochen* liest - dies erfordert 1 Woche, Kenntnisse des Thassilonischen und einen Fertigkeitswurf für Sprachenkunde gegen SG 25 -, erlangt einen innewohnenden Bonus von +2 auf Intelligenz und einen permanenten Verständnisbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Wissen (Arkanes) und Zauberkunde in Verbindung mit Nekromantie. Die Seiten enthalten zudem dieselben Informationen wie ein *Handbuch der Fleischgolemerschaffung*; diese Seiten erneuern sich ein Mal im Jahr.

Das Studium des *Zauberbuches der Knochen* trennt den Charakter in gewisser Weise von den Lebenden. Seine Haut nimmt einen fahlen Ton an und er wird fortan von Positiver und Negativer Energie betroffen wie ein Untoter. Sollte er zuvor die Fähigkeit besessen haben, Positive Energie zu fokussieren, fokussiert er nun Negative Energie. Ein *Wunder* oder *Wunsch* können die Effekte des *Zauberbuches der Knochen* aufheben (dies hebt aber auch die vorteilhaften Effekte auf).

ZERSTÖRUNG

Sollte das *Zauberbuch der Knochen* dem Runenerweckungsritual ausgesetzt werden, wird es zerstört.

Das Runenerweckungsritual

Sorschen transplantiert das Wissen über dieses Ritual in den Verstand der SC – sie gibt ihnen den vollen Text dieses machtvollen, aber spezialisierten Rituals. Die vollständigen Regeln zu Ritualen findest du in den *Ausbauregeln VII: Okkultes*.

RUNENERWECKUNG

Schule Illusionsmagie (Schatten); **Grad** 7
Zeitaufwand 70 Minuten
Komponenten V, G, F (ein Teil des *Fraßbuches*), RT (bis zu 8)
Fertigkeitswürfe Bluffen SG 28, 3 Erfolge; Wissen (Arkanes) SG 28, 2 Erfolge; Zauberkunde SG 28, 2 Erfolge
Reichweite Berührung
Effekt Ein schattenhaftes Simulakrum des Runenherrschers Zutha
Wirkungsdauer 1 Minute
Rettungswurf Keiner; **ZR** Nein
Rückschlag Alle Ritualteilnehmer erhalten

2W6 Schadenspunkte.

Fehlschlag Alle Ritualteilnehmer erhalten 1 permanente Negative Stufe und den Zustand Entkräftet, bis diese Negative Stufe wieder entfernt wird.

EFFEKT

Dieses Ritual kann nur an einer Stätte wie dem Trüben Tempel von Xin stattfinden, welche den Werten Thassilons aus der Zeit vor den Runenherrschern geweiht ist. Das Ritual erzeugt eine temporäre und geschwächte Version Zuthas aus einem Teil seines Seelengefäßes, indem es Energie von der Schattenebene zieht, um eine simulakrumartige Inkarnation des Runenherrschers zu manifestieren. Sollte diese Manifestation des Leichnams vor Ablauf der einminütigen Wirkungsdauer des Rituals zerstört werden, so zerfallen alle drei Teile des *Fraßbuches* zu Staub und wird der Runenherrscher Zutha für alle Zeit getötet. Andernfalls zerschmilzt Zuthas temporäre Manifestation zu einem Haufen verderbten Fleisches und übersteht der beim Ritual genutzte Teil des Seelengefäßes dieses ohne Schaden.

Der Trübe Tempel

Das kleine Inselchen, auf dem der Trübe Tempel steht, befindet sich vor der südwestlichen Küste der Insel Xin.

Der grüne Kuss fauliger Algen klammert sich an die Ufer dieser kleinen Insel, deren Küstenlinie völlig aus kantigen Brandungsfelsen und vorliegenden Inselchen besteht. Die merkwürdige Architektur auf der Insel scheint vielerorts dem Zahn der Zeit zum Opfer gefallen oder unter seltsamen Pilzwucherungen verschwunden zu sein. Dennoch weigern sich die Ruinen stur aufzugeben und zusammenzufallen. Die verbliebenen Reste von Statuen, einst prächtigen Tempeln und elegant gewundenen Straßen deuten an, dass hier einst eine glorreiche Stadt gestanden hat. Auf einem der kleineren Inselchen im Südwesten warten die massiven Säulen des Trüben Tempels.

Der über dem Wasser liegende Teil des Trüben Tempels (siehe die Karte auf Seite 165) ist von Kies und trockenen Algen bedeckt. Die Reste dreier großer Statuen, die in den Monaten nach dem Auftauchen Xins den Tempel in einem langsamen Orbit umkreist haben, liegen nun am Strand. Unterwasser reicht der Tempel viel weiter. In den überfluteten Kammern warten ungeahnte Gefahren, auch wenn dieses Abenteuer sich nicht weiter damit befasst. Das Ziel der

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

SC ist die Spitze des Tempels, denn nur dort funktioniert Sorschens Ritual.

Zuthas Wiedergeburt (HG 14)

Bei der Durchführung des Runenerweckungsrituals greifen die SC auf ihr Wissen zu den magischen Traditionen zurück (repräsentiert durch die Fertigkeitswürfe für Wissen [Arkanes] und Zauberkunde), während sie Zuthas untoten Geist ködern, sich körperlich zu manifestieren (repräsentiert durch die Fertigkeitswürfe für Bluffen). Können die SC das Ritual erfolgreich vollenden, verdunkelt sich der Himmel und wirbeln die Wolken bedrohlich umher. Das *Zauberbuch der Knochen* erzittert und die Seiten beulen sich aus, bis der uralte Text wie eine infizierte Wunde aufplatzt. Ein hochgefährliches Simulakrum des Runenherrschers Zutha quillt aus der Wunde und richtet sich mit einem Schmerzensschrei auf, mit dem es zugleich seine Freiheit verkündet. Es besteht nur für 10 Runden. Sollten die SC das Simulakrum in dieser Zeit nicht besiegen können, schmilzt es und wird das *Zauberbuch der Knochen* wiederhergestellt. Die SC können das Ritual beliebig oft erneut versuchen, du kannst aber bestimmen, dass die freigesetzten Energien untote Monster zur Insel locken, sollten die SC mehrere Tage br auchen. Diese Kreaturen greifen dann begierig die SC an.

ZUTHAS FRAGMENT **HG 14**
EP 38.400
TP 193 (siehe Seite 372)

ABSCHLUSS DES KAPITELS

Scheitern die SC beim Runenerweckungsritual und ist Erigantus noch am Leben, bringt er zu einem späteren Zeitpunkt während der Kampagne die Teile des *Fraßbuches* zusammen und kehrt der Runenherrscher Zutha zurück. Sollten die SC aber die Verwandelnde Plage besiegen, Krunes Auferstehung vereiteln, sich mit Sorschen verbünden und Zutha besiegen, so haben sie bereits Unglaubliches vollbracht. Nun sind sie eigentlich nicht mehr dabei, ihren Gegnern hinterher zu hechten, sondern können aktiv gegen sie vorgehen und die Runenherrscher in ihren Reichen konfrontieren, bis sie schließlich die Bande der Zeit selbst zerschmettern, um die Schäden zu beseitigen, die Alaznist angerichtet hat. Die nächste Phase der Kampagne beginnt damit, dass Runenherrscherin Sorschen sie kontaktiert und ihnen enthüllt, dass Xanderghul, einst der mächtigste unter den Runenherrschern, einen großen Teil seiner Macht verloren hat. Nun ist der Moment gekommen, gegen den Runenherrscher des Hochmutes vorzugehen, allerdings werden die SC schon bald erfahren, dass Xanderghul kein einfacher sterblicher Magier ist. Er ist der Pfauengeist. Er ist ein Gott…

Der Tempel des Pfauengeistes

Teil 1: Wieder und Wieder 175
Ehe die SC den Kampf zu den Kultanhängern des Pfauengeistes tragen können, müssen sie überhaupt erst dessen wichtigsten Tempel aufspüren. Nachforschungen und Visionen führen die SC zum Schwarzen Turm von Jorgenfaust, wo sie auf einen Zeitdrachen stoßen und ein Ritual erlernen, das sie an ihr Ziel bringen kann.

Teil 2: Kultisten in den Wolken 184
Das Ritual bringt die SC zum Großen Tempel des Pfauengeistes. Zuerst gilt es, die äußeren Verteidigungsanlagen zu durchstoßen und einen Weg durch das gefährliche Tal zu finden, in dem der Tempel liegt.

Teil 3: Das Herz des Hochmutes..... 199
Im Großen Tempel des Pfauengeist und in den Gewölben darunter müssen die SC Monster bekämpfen und Fallen ausweichen, um Xanderghuls Allerheiligstes zu erreichen. Nur dort können sie den gefährlichen Runenherrscher besiegen und seinem Kult ein Ende setzen!

Aufstiegsübersicht

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

11 Die SC sollten dieses Kapitel zwischen der 11. und der 12. Stufe beginnen.

12 Die SC sollten die 12. Stufe erreicht haben, ehe sie Teil 2 des Kapitels beginnen.

13 Die SC sollten die 13. Stufe erreicht haben, wenn sie den Großen Tempel betreten.

14 Die SC sollten die 14. Stufe erreichen, ehe sie die Zuflucht der Violetten Eitelkeit betreten.

Am Ende dieses Kapitels sollten die SC sich etwa auf halbem Weg zwischen der 14. und der 15. Stufe befinden.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

KAPITELHINTERGRUND

Der Runenherrscher Xanderghul nutzte einst seine beachtliche Macht, um sich aus den Streitigkeiten der anderen Runenherrscher zu lösen und sein Reich zum de facto Herz des Thassilonischen Reiches zu machen. Im Laufe der Jahre, während Xanderghul seine gedeihende Provinz Cyrusian beherrschte, spürte er, wie noch größere Macht in ihm erwachte. Er griff auf diese innere Stärke zurück und wurde zu einem gottähnlichen Wesen: einer Quelle göttlicher Macht. Er nannte diesen göttlichen Quell den Pfauengeist und stellte ihn der Welt als Wesenheit vor, welche er entdeckt hätte, wobei er die Wahrheit für sich behielt, dass nichts und niemand anderer als er selbst der Pfauengeist war. Sein Kult erlangte rasch thassilonweit Anhänger und konnte sogar die Unterstützung einiger anderer Runenherrscher gewinnen. Trotz ihrer religiösen und politischen Ansichten halfen alle zu dieser Zeit lebenden Runenherrscher Xanderghul beim Bau des Großen Tempels des Pfauengeistes, eines großen Komplexes tief in den Kodarbergen. Der Tempel stand allen Gläubigen des Pfauengeistes offen, egal welchem Runenherrscher ihre Loyalität gehörte. Doch keiner, der sich auf die beschwerliche Reise in die Berge machte, um den Tempel zu besuchen, erkannte, dass er beim Besuch der Stätte einen Splitter seiner Seele im Gebäude zurückließ, den Xanderghul ernten konnte, um seine wachsende Macht zu nähren.

Wie die anderen Runenherrscher spürte auch Xanderghul das kommende Unheil des Erdenfalls. Bei seiner Suche nach einer Möglichkeit, das Ende der Welt zu vereiteln, biss er sich am *Äonenzepter* fest, einem mächtigen Relikt, mit dem er plante, sich und seine Verbündeten in die Zukunft zu katapultieren und die Katastrophe quasi zu überspringen. Er konnte das Zepter nie finden, nutzte das bei der Suche gewonnene Wissen aber, um sich auf einer selbsterschaffenen Halbebene in Stasis zu versetzen.

Als die Runenherrscherin Alaznist vor einigen Jahren aus ihrem *Runenbrunnen* hervortrat, reiste sie nach Xin-Cyrusian in der Hoffnung, Xanderghul vor dessen Erwachen anzutreffen. Als sie feststellte, dass er sich aus der Realität selbst ausgeschlossen hatte, verfiel sie in Zorn und wütete durch die Stadt auf der Suche nach einem Weg, Xanderghuls Stasis abzuschalten. Während dieses Wütens entdeckte sie seine Forschungsunterlagen zum *Äonenzepter*. Diese studierte sie mehrere Monate lang und ihr gelang, was Xanderghul nicht geschafft hatte – sie fand das Artefakt und benutzte es! Mit der Macht des Zepters über Raum und Zeit brach sie Xanderghuls Zuflucht auf, weckte ihn und tötete ihn in wenigen folgenden, furchtbaren Momenten.

Xanderghul hatte aber für seinen Tod vorgeplant. All die von den Pilgern beim Besuch des Großen Tempels des Pfauengeistes gesammelten Seelensplitter erlaubten ihm, sofort im Allerheiligsten des Tempels in einem neuen Körper wiedergeboren zu werden, der aus diesen metaphysischen Splittern und Energie von der Schattenebene geformt wurde. Doch ganz wie diese Splitter des Glaubens ihn vor dem Tod gerettet hatten, kerkerten sie ihn auch ein, da sein neuer Leib außerhalb der Wände seines Großen Tempels nicht mehr existieren konnte. Geschützt und verborgen griff der wiedergeborene Runenherrscher des Hochmutes nach den Anhängern seines Kultes draußen in der Welt (und erschuf dabei neue). So stellte er rasch eine Truppe zusammen, um der Runenherrscherin des Zornes nachzustellen, während er seine Stärke sammelte, um ihr eines Tages das *Äonenzepter* abzunehmen. Sein Kult wächst an Größe und Macht, so dass es nur eine Frage der Zeit ist, bis die neue Hohepriesterin, eine Frau namens Zurea, den Kult in einem Massenmenschenopfer anleitet, um Xanderghul seinen wahren legendären Leib zurück zu geben.

SCHÄDEN AM ZEITSTROM

Im vorherigen Kapitel hatten die SC ihre ersten Kontakte mit den Schäden am Zeitstrom, welche in einem Malus von -2 auf Fertigkeitswürfe für Wissen (Geschichte) resultierten. Mit Beginn dieses Kapitels kommen die SC der Quelle des Schadens immer näher. Zugleich werden ihre Erinnerungen an die Vergangenheit zunehmend unberechenbarer. Fortan müssen die SC Fertigkeitswürfe für Wissen (Geschichte) stets zwei Mal ablegen und das niedrigere der beiden Ergebnisse nutzen. Möglicherweise noch beunruhigender ist der Umstand, dass die SC sich nicht mehr an die Namen der Sihedronhelden erinnern. Sie wissen noch, dass eine Gruppe Helden vom Sihedronrat auf eine geheime Mission geschickt wurde – doch die Identitäten dieser Recken wollen ihnen ums Verrecken nicht einfallen.

TEIL 1: WIEDER UND WIEDER

Zu Beginn dieses Kapitels werden die SC erneut von der Runenherrscherin Sorschen mittels *Traum* kontaktiert (außer sie haben sich völlig mit ihr überworfen). Sie gratuliert ihnen zu ihren Erfolgen und gesteht, dass Krune und Zutha in gewisser Weise ein Test für die wahre bevorstehende Prüfung waren. Sorschen entsendet erneut eines ihrer Simulakra, um sich mit den SC zu treffen (natürlich bindet sie dies den SC nicht auf die Nase). „Sorschen" möchte von den SC alles über ihre Abenteuer unter Kaer Maga und den Kampf gegen Zutha erfahren. Im Anschluss klatscht sie Beifall, wird dann aber wieder ernst.

„Indem ihr Zutha besiegt und Krunes Rückkehr vereitelt habt, habt ihr Großes erreicht. Allerdings waren diese Aufgaben nur ein Vorgeplänkel, um zu sehen, ob ihr der wahren Problematik gewachsen seid. Ich musste sicher sein, dass ihr imstande seid, einen Runenherrscher zu besiegen, da die nächste Bedrohung noch mächtiger ist. Xanderghul ist der einzige unter den Runenherrschern, den ich zu Thassilons Zeiten als ernsthaften Rivalen um die Macht betrachtet habe. Jedoch ist er nicht wie ich frisch, ausgeruht und elegant aus seinem langen Schlaf erwacht. Irgendetwas ist passiert, als er aus seinem metaphysischen Unterschlupf herauskroch, das ihn seiner Stärke beraubt hat. Lass euch hiervon aber nicht täuschen – er zählt noch immer zu den gefährlichsten Magiern dieser Welt, jedoch habt ihr gegenwärtig eine Chance, ihn zu besiegen, ehe er seine Kraft zurückerlangt. Ihr solltet euch beeilen!"

Sorschen ist bereit, weitere Fragen der SC zu beantworten. Mögliche Fragen und Antworten wären:

Wie wurde Xanderghul geschwächt? „Als ich erwachte, wusste ich, dass Xanderghul sich noch nicht wieder in dieser Welt aufhielt. Ich weiß nicht, was genau passiert ist, aber ich habe gespürt, dass Alaznist ihn in seinem Versteck schlafend angriffen hat. Ich spürte, wie er erwacht, und ich spürte, wie er starb. Wahrscheinlich glaubt Alaznist, über ihn triumphiert zu haben, doch ich weiß es besser – Xanderghul würde sich nie vom Tod aufhalten lassen. Sein Tod hat ihn aber geschwächt. Ich vermute, dass Alaznist einen Gutteil seiner Macht absorbiert hat, als sie den Todesschlag geführt hat. Wozu sie diese Macht nutzt, entzieht sich aber meinen Kenntnissen."

Wo ist Xanderghul? „Am wahrscheinlichsten ist der Große Tempel des Pfauengeistes in den Kodarbergen."

Könnte er mittlerweile anderswo sein? „Unwahrscheinlich. Sein Stolz würde es ihm nicht erlauben, sich so lange zu verbergen, wenn ihn nicht etwas innerhalb der Tempelmauern festhalten würde."

Was kannst du uns über den Tempel sagen? „Xanderghul hat uns alle sieben damals eingeladen, beim Bau des Tempels zu helfen, allerdings hatte ich kein sonderliches Interesse, ihm allzu viele meiner Ressourcen zur Verfügung zu stellen. Meine religiösen Interessen gehen schon immer in eine andere Richtung, so dass ich nie ganz verstanden habe, was Leute zum Pfauengeist hinzieht. Ich weiß aber, wo der Große Tempel liegt – im Zentrum eines Sees in einem verborgenen Tal in den Kodarbergen. Jedoch bin ich stolz darauf, Xanderghul und dem Kult nie die Ehre eines Besuches gegeben zu haben." An dieser Stelle kann Sorschen die Lage des Tempels beschreiben – er liegt in einem versteckten Tal nahe der Quelle des ersten Zuflusses des Chavali in den zentralen Kodarbergen etwa 600 Kilometer nördlich der Versunkenen Königin (einer von Sorschens Festungen, die nun in der östlichen Moddermarsch liegt).

Was kannst du über den Pfauengeist erzählen? „Ich habe damals dem Kult kaum Aufmerksamkeit gewidmet; seine Anhänger schienen mir stets zu selbstsüchtig, als dass es die Zeit wert gewesen wäre, sich mit ihnen zu befassen. Der Kult war stolz auf seine Geheimhaltung, so dass letztendlich die meisten Informationen wahrscheinlich in den Bibliotheken ihres Theraordens lagern. Ich glaube, eine dieser Bibliotheken wurde vor kurzem wiederentdeckt, oder? Unter einem Ort namens Jorgenfaust? Wenn ich ihr wäre, würde ich mich dort nach weiteren Informationen umsehen."

Was nutzen die Kultanhänger, um so leicht zu entkommen? „Xanderghul und seine Anhänger sind keine Meister der Beschwörungsmagie. Ihre fokussierten Studien hindern sie an der Verwendung von Teleportationszaubern. Die Magie, deren Einsatz ihr zur Flucht beobachten konntet, wurde von dem Kult vor langer Zeit entwickelt, es handelt sich um ein mächtiges Ritual namens Viridiantranszendenz. Dieses ermöglicht es ihnen, die Einschränkungen ihrer eigenen Lehren zu überwinden. Da ich selbst Teleportationsmagie problemlos nutzen kann, hat mich dieses Ritual nie wirklich interessiert. Solltet ihr es entschlüsseln können, könntet ihr damit den Kultanhängern wohl zu ihrem Tempel folgen – und wenn die Geheimnisse des Rituals irgendwo außerhalb des Großen Tempels zu finden sind, dann in der Therabibliothek."

Warum können wir uns nicht mehr an die Namen der Sihedronhelden erinnern? Dies macht Sorschen Sorgen, auch weil sie nicht im Ansatz eine Antwort auf die Frage hat. Sollte sie von den SC erfahren haben, dass diese bereits mit zeitreisenden Monstern zusammengestoßen sind und seltsame Träume haben, ahnt sie aber die Wahrheit – dass jemand (höchstwahrscheinlich Alaznist) an der Zeit herumspielt. Dass die SC betroffen sind, mag ein Beweis dafür sein, dass sie diejenigen sind, welche sich diesem Jemand stellen werden.

Kannst du uns begleiten? Sorschen schüttelt den Kopf. „Ich habe nicht so lange überlebt, indem ich unnötige Risiken eingegangen bin. Für Probleme habe ich stets auf Spezialisten zurückgegriffen – Experten, wie ihr selbst es seid. Wenn ihr Xanderghul nicht besiegen könnt, muss ich wohl persönlich eingreifen und Leib und Leben riskieren, doch um ehrlich zu sein, würde ich dieses Risiko lieber euch überlassen. Ich werde euch aber nicht gänzlich ohne Hilfsmittel losziehen lassen." Sie verspricht im Folgenden, sich der Welt zu erkennen zu geben, wenn die SC bereit sind, zum Tempel des Pfauengeistes aufzubrechen. Auf diese Weise werde sie Xanderghul von der ansonsten offenkundigen, von den SC ausgehenden Gefahr ablenken. Dies werde nicht ewig klappen, sollte den SC aber einen Vorteil verschaffen, da die Aufmerksamkeit des Runenherrschers anderweitig gebunden sei.

Das Tal des Schwarzen Turmes

Sowie die SC ihr Gespräch mit Sorschen beenden, wünscht sie ihnen Glück und warnt, dass sie im Rahmen der Konfrontation auf sich allein gestellt wären, da sie alle Ressourcen und Konzentration aufwenden werde, um Xanderghul abzulenken, ohne sich selbst zur Zielscheibe zu machen.

Die Geheimhaltung des Kultes ist im Laufe der Zeit nur gewachsen. Die wenigen Informationen, welche die SC erlangen können, verweisen sie allesamt auf die Therabibliothek. Diese Lagerstätte des Wissens wurde einst von den Sihedronhelden entdeckt und ermöglichte damals erstmals einen Blick auf das untergegangene Thassilon und sein Vermächtnis. Auch heute ist sie ein wohlbekannter Ort, an den mehrere Organisationen wie z.B. die Gesellschaft der Kundschafter, die Kirche des Nethys, der Esoterische Orden des Pfalzgräflichen Auges und die Kryptomagier Repräsentanten entsandt haben. Diese arbeiten von der alten Steinriesenfestung Jorgenfaust aus daran, die Inhalte der Bibliothek zu erforschen. Die SC müssen zu dieser Festung reisen, mit einer der Gruppen vor Ort Kontakt aufnehmen und die Genehmigung erhalten, die gesammelten Schriften zu durchstöbern.

Die Reise nach Jorgenfaust ist in diesem Kapitel nicht detailliert; solltest du sie ausspielen wollen, findest du im Bestiarium-Anhang passende Tabellen für Zufallsbegegnungen.

Wenn die SC sich aber Jorgenfaust nähern, geschieht Seltsames. Als die Mauern des Festungsringes und der darüber hoch aufragende schwarze Turm in Sicht kommen, wird es plötzlich unheimlich still. Blätter auf dem Wind stehen unvermittelt starr in der Luft, wie auch das Wasser des Muschkal erstarrt. Selbst die Wolken am Himmel sind bewegungslos. Jorgenfaust ist von einer gewaltigen Zone aufgerissener Zeit eingehüllt, doch den

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

SC ist es dank ihrer späteren Reise in die Dimension der Zeit und ihrer zurückhallenden Verbindung zu den in der fernen Vergangenheit am Zeitstrom angerichteten Schäden möglich, in dieser Zone ungehindert zu agieren. Die Region um Jorgenfaust verhält sich für die SC, als stünde sie unter den Effekten von *Zeitstopp*.

Solange die SC sich in diesem Bereich aufhalten, vergeht außerhalb für den Rest der Welt keine Zeit. Die SC selbst altern aber normal und auch die Wirkungsdauer von Zaubern verstreicht. Die SC können keine Kreaturen und Gegenstände ihrer Umgebung beschädigen, bewegen oder manipulieren. Während sie die Stätte erkunden, können sie auch verschiedene Gelehrte und Forscher sehen, die bei ihren Alltagsaktivitäten eingefroren sind. Jorgenfaust ist heute zwar ein Hort der Gelehrsamkeit, nur können die SC nicht daran teilhaben!

NINURON

Ereignis 1: Der heimatlose Drache (HG 14)

Während die SC auf Jorgenfaust zumarschieren, ist es ihnen unmöglich, einen großen, purpurnen Drachen nicht zu bemerken, der auf der Spitze des Schwarzen Turmes hockt. Nach einem Moment flackert der Drache aber wie eine Luftspiegelung und verschwindet.

Kreaturen: Nachdem der Zeitdrache Ninuron aus der Dimension der Zeit wegen der Erzeugung von Rissen im Zeitstrom und versuchter Manipulationen der Realität verbannt worden war, hat er viel seines einstigen Wissens vergessen. Er hat sich zu einem Jungen Erwachsenen zurückentwickelt und verfügt nur noch über vage Hinweise auf sein mögliches Potential. Seine Visionen haben ihn nach Jorgenfaust geführt – er glaubt, hier letztendlich jemanden zu treffen, der ihm helfen kann. Er vermutet, dass die SC etwas mit seiner in der Zukunft stattfindenden Verbannung zu tun haben, und hofft daher, von ihnen in der Gegenwart zu erfahren, was sie ihm angetan haben. – Zeitreisende und nichtlineare Wesen haben oft Schwierigkeiten zu erkennen, wer wann was wissen könnte…

Bei seiner Ankunft wusste der Zeitdrache, dass er am richtigen Ort war. Er konnte die Zone aufgerissener Zeit betreten und stellte fest, dass in Jorgenfaust die Zeit selbst stillstand. Da Ninuron ein Einheimischer der Dimension der Zeit ist, stellt seine Anwesenheit in der Fraktur eine Art Paradoxon dar. Während die Zeit für alle anderen stillsteht, läuft sie für den Drachen normal weiter, sieht man von schluckaufartigen Momenten ab, in denen der Fluss der Zeit zufällig erfolgt. Ein solcher „Schluckauf“ erwischt den Drachen in dem Moment, in dem die SC ihn erstmals entdecken; für ihn folgen einige Runden chaotisch springender Zeit, die ihn in große Unruhe und Verzweiflung versetzen. Für die betrachtenden SC taucht er dagegen 1 Runde nach seinem Verschwinden wieder auf, wobei er rückwärts durch die Luft zu fliegen scheint und wieder verschwindet, kaum dass er scheinbar auf dem Turm gelandet ist. Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 kann ein SC aber berichtigen, dass der Drache nicht gelandet ist, sondern dass man vielmehr im Rückwärtslauf sein Abheben vom Turm beobachtet hat.

Der Zeitdrache ist sehr desorientiert und leidet unter heftigen Schmerzen durch den Verlust seiner temporalen Verankerung. Die Interaktion mit Ninuron erfolgt über fünf Phasen von jeweils nur ein paar Augenblicken Länge. Ein SC kann während jeder Phase eine Runde an Aktionen ausführen, wenn er mit dem Drachen interagiert – wahrscheinlich nutzt er die Zeit für Fertigkeitswürfe. Die Wirkungsdauer jedes erfolgreich auf Ninuron gewirkten Zaubereffektes wird derart verkürzt, dass sie mit noch derselben Runde endet. Von Ninuron dagegen erzeugte, langfristige Effekte dauern bei den SC für die normale Wirkungsdauer an.

Während dieser 5 Runden versucht Ninuron mit den SC zu interagieren. Die SC können den Drachen ignorieren, mit verschiedenen Fertigkeitswürfen reagieren oder den Drachen angreifen. Letzteres überzeugt ihn davon, dass die SC seine Feinde sind; sein Zorn ist mächtig genug, um ihn aus seiner verwirbelten Zeitlinie ausbrechen zu lassen – der folgende Kampf wird normal ausgespielt; sollten die SC die Oberhand erlangen, versucht Ninuron sich zu ergeben (siehe auch seinen Moraleintrag in seinen Spielwerten auf Seite 374).

Die 5 Runden, in denen Ninuron mit den SC interagiert, sind im Folgenden in der Reihenfolge aufgeführt, in der die SC sie erleben, während in Klammern die für Ninuron geltende Reihenfolge aufgeführt ist. Sollten die SC Fertigkeitswürfe ablegen, so notiere für jede Phase die Ergebnisse. Da Ninurons Zeitlinie anders verläuft als die der SC, könnten die Ergebnisse eines Fertigkeitswurfes sich retroaktiv auf frühere Phasen der SC auswirken. Sollte wenigstens einem SC in drei der fünf Phasen ein Fertigkeitswurf gelingen, kann der SC den Verstand des verwirrten Zeitdrachen hinreichend beruhigen, dass er seine eigene Zeitlinie mit der der SC synchronisieren und dann normal mit ihnen interagieren kann (siehe „Entwicklung“ auf Seite 178).

Beachte, dass die SC zu Beginn jeder Phase ein Déjà-vu erleben – sie „erinnern“ sich daran, wie sie mit dem Drachen interagieren werden. Informiere die SC zu jeder Phase darüber, an die Nutzung welcher Fertigkeiten sie sich erinnern – diese Fertigkeit ist die einzige, welche potentiell den Drachen besänftigen kann. Die SC können natürlich auch andere Dinge tun, doch sollten ihnen nicht drei verschiedene Fertigkeitswürfe im Verlauf der fünf Phasen gelingen, so greift der Drachen nach der fünften Phase an.

Phase 1 (Runde 3): Ninuron erscheint im Innenhof westlich des Eingangstores vor den SC. Er schaut neugierig auf sie herab und sagt: „Vielleicht ist der Ort, den ihr sucht, jener, den ich verloren habe.“ Er tritt rückwärts in die einstige Festhalle der Riesen. Ehe der Drache verschwindet, kann ein SC einen Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 24 ablegen, um die Gruppe vorzustellen. Sollte einem SC der Fertigkeitswurf für Wissen in der vierten Phase gelingen, so erhält der SC, welcher die Vorstellung vornimmt, einen Situationsbonus von +2 auf diesen Wurf für Diplomatie.

Phase 2 (Runde 1): Ninuron tritt aus einer großen Öffnung in einem Turm in der Mitte der Festung gegenüber dem Eingangstor. Er scheint recht erfreut und sagt: „Endlich seid ihr hier.“ Er bewegt sich dann zu einem großen, baufälligen Schuppen östlich des Tores, um sich auf ihm niederzulassen. Ehe Ninuron verschwindet, kann ein SC einen Fertigkeitswurf für Motiv erkennen gegen SG 20 ablegen; bei Erfolg erkennt er, dass der Drache verwirrt ist, sich aber bemüht, keine voreiligen Schlüsse zu ziehen oder die SC als Feinde einzustufen.

Phase 3 (Runde 4): Ninuron erscheint in der Mitte einer Gebäuderuine am Rand des Innenhofes. „Vielleicht seid ihr hier, um mir zu helfen…“ Er stößt sich in die Luft ab und landet auf dem Torhaus hinter den SC. „… oder vielleicht erinnere ich mich an euch, weil ihr es wart, die mir dies angetan habt!“ Ehe der Drache verschwindet kann ein SC einen Fertigkeitswurf für Einschüchtern gegen SG 26 ablegen, um dem Drachen die Stirn zu bieten. Sollte ein SC in der ersten Phase beim Wurf für Diplomatie Erfolg gehabt haben, so erhält der SC, welcher nun einen Wurf für Einschüchtern ablegt, einen Situationsbonus von +2 auf seinen Fertigkeitswurf.

BUCH DER SCHLANGEN, ESCHEN UND EICHELN

Phase 4 (Runde 2): Ninuron erscheint wieder auf dem Stall hockend. Seine Stirn liegt in Falten, während er erklärt: „Ich träume seit einiger Zeit von diesem Treffen hier, doch ich weiß nicht, warum wir hier sind.“ Er springt vom Stalldach und schreitet über den leeren Hof. Ein SC kann einen Fertigkeitswurf für Wissen (Die Ebenen) gegen SG 22 ablegen, ehe Ninuron verschwindet, um zu erkennen, dass der Einfluss der Schäden am Zeitstrom selbst etwas mit der Situation des Drachen zu tun haben könnte. Sollte einem SC während der zweiten Phase der Fertigkeitswurf für Diplomatie gelungen sein, erlangen SC einen Situationsbonus von +2 auf diesen Fertigkeitswurf für Wissen, da sie als Ergebnis ihrer Begrüßung Ninurons Aufmerksamkeit für ein paar wertvolle Sekunden mehr gewonnen haben.

Phase 5 (Runde 5): Ninuron erscheint auf dem Eingangtor und starrt auf die SC herab. „Erklärt euch!“ ruft er. Die SC haben einen Augenblick für einen Fertigkeitswurf für Diplomatie oder für Wissen (Die Ebenen) gegen SG 26, um Ninuron zu überzeugen, dass er von einer starken temporalen Störung betroffen ist. Sollte einem SC der Wurf für Einschüchtern in der dritten Phase gelungen sein, erhalten die SC einen Situationsbonus von +2 auf diesen Fertigkeitswurf. Sollten die SC insgesamt weniger als drei Fertigkeitswürfe in fünf Phasen geschafft haben, brüllt Ninuron zornig auf und greift an.

NINURON **HG 14**
EP 38.400
TP 212 (siehe Seite 374)

Schätze: Ninuron hat seinen Hort auf dem Schwarzen Turm gelagert:

154.555 KM, 71.040 SM, 18.788 GM, 1.200 PM, Edelsteine im Gesamtwert von 7.750 GM, diverse Kunstgegenstände im Gesamtwert von 6.312 GM, ein *Turmschild* +2, ein *Kriegshammer der Säure*[ARK] +1, eine *Schwere Armbrust des Suchens* +1, ein *Überzeugungsstirnreif*, ein Satz *Illusionskarten*, ein *Energieschildring* und ein Paar *Erschütterungsstiefel*[ARK]. Die SC können diesen Hort finden, so sie Ninuron im Kampf besiegen und dann die Festung durchsuchen. Alternativ schenkt der Drache ihnen alles, wenn sie ihm helfen (siehe unten).

Entwicklung: Falls die SC Ninuron beruhigen oder überwältigen, können sie sich normal mit ihm unterhalten. Der Zeitdrache verspürt nach dem Durchlebten immer noch Schmerzen, so dass er zunächst etwas langsam spricht. Er stellt sich vor und erklärt sein Problem: Er spürt, dass er nicht richtig auf die Materielle Ebene gehört, kann sich aber nicht erinnern, woher er kommt und wie er auf dieser Ebene angelangt ist. Er spricht von den Träumen, in denen die SC auftreten, ist sich aber nicht sicher, ob es Erinnerungen oder Visionen der Zukunft sind. Das sichere Wissen, hier die SC anzutreffen, hat ihn nach Jorgenfaust gezogen. Und er bittet unumwunden um ihre Hilfe.

Die SC haben wahrscheinlich schon den Namen Stethelos gehört; sollten sie noch nicht seine Bedeutung herausgefunden haben und den Drachen danach fragen, weiten sich Ninurons Augen. Er seufzt in einer Kombination aus Wiedererkennen und Verzweiflung, ehe er gesteht, dass dies die Stadt im Herzen der Zeit und sein Zuhause ist – und dass er sich ansonsten nicht an sie erinnern könne, wie er verbittert gesteht. „Ich bin noch nicht dort gewesen.“ Falls die SC Ninuron jetzt oder später nach der Hüterin von Stethelos fragen (siehe auch „Ein weiterer Besuch“ auf Seite 181), erkennt er den Begriff wieder und gesteht, dass die beschriebene Person vertraut wirke, er aber nicht wisse wie und warum.

Ninuron möchte, dass die SC die Therabibliothek unter der Festung betreten. Er kann spüren, dass es dort etwas gibt, dass mit der aufgerissenen Zeit in Beziehung steht, welche die Region betrifft. Wenn die SC dies finden, könnte er so die nötigen Informationen erlangen, um heim auf die Halbebene der Zeit zu finden. Wenn die SC etwas finden, dass ihm helfen kann, so verspricht er ihnen den Hort, welchen er auf der Materiellen Ebene zusammengetragen hat, und übergibt ihnen alles bei ihrer Rückkehr.

Sobald die SC den Zeitriss repariert haben, erscheint Ninuron in der normalen Zeitebene. Er hockt auf dem Schwarzen Turm und damit außer Sicht der Gelehrten unten. Ninuron vermeidet es so lange wie möglich, die Aufmerksamkeit der Bewohner des Ortes zu erwecken; er hofft, mit den SC zusammenzufinden, um sich bei ihnen zu bedanken und ihnen seinen Hort als Lohn anzubieten. Er lauscht begierig, was die SC getan haben, um die Brüche in der Zeit zu reparieren, und verspricht ihnen, sein Möglichstes zu tun, um ihnen zu helfen, wenn man sich wiedertrifft, ehe er davonfliegt, um einen Heimweg zu suchen.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Belohnung: Können die SC friedlich mit Ninuron interagieren, so belohne sie mit EP, als hätten sie ihn im Kampf besiegt.

Die Therabibliothek

Im Zentrum der Festung Jorgenfaust klafft eine große Grube, an deren Rand Steinstufen zu den natürlichen Höhlen unter der Festung hinabführen. Während die SC tiefer vorstoßen und schließlich Bereich **A1** erreichen, bemerken sie eine merkwürdige Verzerrung in der Luft und dem umliegenden Gestein. Die Therabibliothek, wo einst Mokmurian gehaust und seine Pläne gesponnen hat, liegt im Epizentrum der Zeitverzerrung. Hier flackern und verändern sich die Wände und Möbel – in einem Moment wirken sie nagelneu, im nächsten alt und staubbedeckt und im übernächsten sind es Trümmer. Der Grundriss der Therabibliohek entspricht aber dem Zeitpunkt der Vollendung ihrer Erbauung. In manchen Räumen stößt man auf besser zu erkennende Manifestationen früherer Bewohner (wie z.B. die kurze Manifestation Mokmurians in Bereich **A2**). Falls du *Das Erwachen der Runenherrscher* mit deiner Runde gespielt hast, kannst du auch kurze Visionen der damaligen Helden beim Erkunden der Kammern damals präsentieren.

Diese Verzerrungen sind ein Nebeneffekt des Besuches der Runenherrscherin Alaznist, welche im Rahmen ihrer Jagd nach dem *Äonenzepter* auch die Therabibliothek besucht hat. Aus Xanderghuls Notizen hatte sie erfahren, dass sich hier eine Abschrift des *Buches der Schlangen, Eschen und Eicheln – Schatten dessen, was war und sein wird* befinden sollte; bei diesem Text handelt es sich wohl um die vollständigste Sammlung an Schriften über die Dimension der Zeit. Da Alaznist hoffte, darin auch Informationen zum *Äonenzepter* zu finden, infiltrierte sie die Bibliothek und erkundete sie. Dass sie das Buch nicht finden konnte und auf einen *wunsch*verstärkten *Retrokognition*[ABR VII]-Zauber zurückgreifen musste, war für sie recht frustrierend. Dies funktionierte zwar besser als erwartet, hatte aber einen seltsamen Nebeneffekt – da das fragliche Buch natürlich für Zeitmagie recht empfänglich war, synchronisierte sich die Macht des in der Gegenwart gewirkten *Wunsches* mit der Inkarnation des Buches in der Vergangenheit und sorgte dafür, dass es sich in Alaznists Händen manifestierte. Zugleich verursachte dies erste Schäden und Risse im Zeitstrom, die letztendlich die temporale Fraktur vor Ort erzeugten. Alaznist studierte das Buch in ganzer Länge und machte dabei Entdeckungen, die sich sogar Xanderghul entzogen hatten.

Diese Funde stellten die fehlenden Teile des Puzzles dar und enthüllten ihr den Weg zum *Äonenzepter*. Um andere daran zu hindern, es ihr gleich zu tun, versuchte Alaznist, das Buch zu zerstören, was ihr nur teilweise gelang. Während sie den Text beschädigte und jede zweite Seite in Asche verwandelte, wurde sie aus der Zeitverzerrung zurück in den normalen Fluss der Zeit geschleudert – ohne das Buch. Da das Buch nun aber in einer Spanne zwischen zwei Sekunden gefangen ist, zwischen dem Tick und dem Tack, betrachtete Alaznist dies als einer Zerstörung fast gleichwertig, ernannte sich zur Siegerin über die Mächte der Zeit und machte sich auf, das *Äonenzepter* an sich zu bringen. Ihr war natürlich nicht bewusst, dass es den SC als Nebeneffekt ihres künftigen Eingriffs in den Zeitstrom möglich sein würde, die Zone aufgerissener Zeit ebenfalls zu betreten!

A1. Eingang

Eine Passage aus unbearbeiteten Steinwänden weicht hier einem Korridor mit glatten Wänden.

Der Zugang zur Therabibliothek ist von der temporalen Verwerfung nur minimal betroffen. Der Eingangsbereich befindet sich gegenwärtig in einer Zeitebene, in welcher er noch nicht ganz fertiggestellt war.

Solange die SC sich in der Therabibliothek aufhalten, steht für den Rest der Welt die Zeit still, während sie für die SC normal weiterläuft. Würden sie z.B. um Mitternacht des ersten Tages die Bibliothek betreten und dann dort 5 Jahre verbringen, würden sie sie am selben Tag um Mitternacht verlassen, wären aber 5 Jahre älter. Sie müssen immer noch essen, trinken und schlafen und auch die Wirkungsdauer von Effekten ist unverändert. Innerhalb des Gewölbes funktionieren Teleportationszauber, aber nicht hinein oder hinaus.

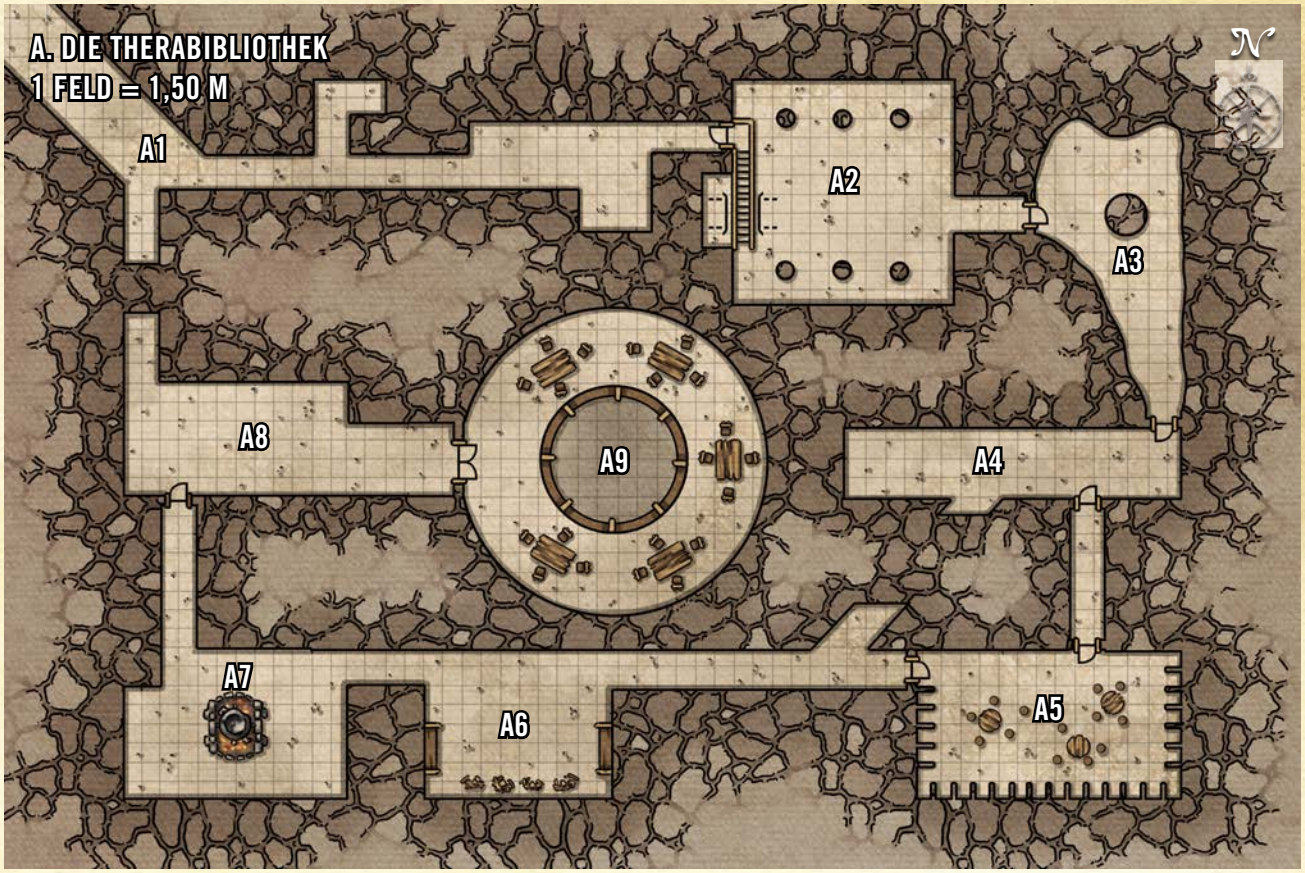
A2. Hörsaal (HG 14)

Dutzende durchscheinende Schemen gleiten in diesem großen Saal umher. Geisterhafte Dozenten scheinen über den Raum verteilt simultan Vorlesungen zu halten, allerdings ist es völlig still.

Dank der temporalen Verwerfungen ist dieser Saal mit den Echos von Theramönchen gefüllt, welche hier studiert und Vorlesungen gehalten haben. Diese Visionen mögen ablenkend sein, sind letztendlich aber harmlos.

Kreaturen: Nicht harmlos hier ist dagegen ein mächtiger Eindringling aus der Dimension der Zeit, ein sogenannter Zeitdimensionar. Der Riss in der Zeit hat ihn in diese Region gelockt und er manifestiert sich, sobald die SC den Raum betreten. Dabei hat er Fragmente der jüngeren Vergangenheit in seinem Sog, so dass er zu Beginn des Kampfes wie ein hünenhafter Steinriesenmagier aussieht – wie der berüchtigte Mokmurian selbst. Der Zeitdimensionar besitzt aber weder Mokmurians Erinnerungen noch Fähigkeiten und funktioniert wie ein typischer Vertreter seine Art – nur sein Äußeres wird behandelt, als stünde er unter dem Effekt des Zaubers *Schleier*. Sobald der Zeitdimensionar aber einer Kreatur Schaden zufügt oder selbst Schaden erleidet, verblasst sein falsches Äußeres und weicht seiner wahren Gestalt einer schlaksigen humanoiden Wesenheit aus Kristallfacetten.

Sollten die SC es schaffen den Zeitdimensionar zu besiegen, ohne eigene Verluste zu erleiden, ist alles bestens. Andernfalls greift die Hüterin von Stethelos ein, sollte ein SC durch das Monster zu Tode kommen, um den SC zu retten. Im Gegensatz zu anderen Begegnungen, bei denen die Hüterin potentiell helfend eingreifen könnte, zuckt der Zeitdimensionar vor Schmerzen zurück, ehe er in die Dimension der Zeit zurück verbannt wird. Die SC werden parallel von einem plötzlichen Ansturm ihnen bis dahin unbekannter Erinnerungen fast überwältigt, als die Realität vor ihren Augen aufreißt und sie wie von einer grünen Wiese aus einen Blick auf eine Stadt erhaschen, welche am Horizont aus einem Ozean aufragt. Der Zeitdimensionar wird durch Raum und Zeit in Richtung dieses Horizonts geschleudert, ehe die Vision wieder schwindet. Die SC finden sich im Hörsaal wieder und können tiefer in das



Gewölbe vordringen, ohne von weiteren Angriffen des Zeitdimensionars aufgehalten zu werden.

ZEITDIMENSIONAR **HG 14**
EP 38.400
TP 199 (siehe Seite 476)

A3. Winkellose Kammer

Die Ecken dieses Raumes wurden geglättet und abgerundet, so dass es in diesem Raum keine Winkel gibt.

Mokmurian folgte den Anweisungen in okkulten Schriften, um diese Kammer als Zwinger für drei Hunde von Tindalos zu nutzen. Indem er die mehr oder weniger rechten Winkel entfernte, konnte er sie lange genug hier binden, um sie als Wachhunde einzusetzen. Die Helden, welche Mokmurian besiegt haben, haben auch gegen diese Hunde gekämpft. Du kannst hier die SC sehen lassen, wie flackernd verzerrte Phantome diesen Kampf ausfechten.

A4. Korridor (HG 11)

Runen sind in einer Linie entlang dieses Ganges in die Wände eingemeißelt worden. Hammer und Meißel liegen auf dem Boden vor einem halb vollendeten Relief am Westende.

Falle: Die Zeitverwerfung verändert hier nicht nur den Raum – ein Riss in der Zeit hat die südliche Tür mit temporaler Energie aufgeladen und eine fallenartige Gefahr erschaffen, welche ihre Opfer mit den Schmerzen des hohen Alters erfüllt.

TEMPORALER RISS **HG 11**
EP 12.800
Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 28; **Mechanismus ausschalten** SG 28

EFFEKT
Auslöser Berührung; **Rücksetzer** 1 Stunde
Effekt Wird die südliche Tür in Bereich **A4** geöffnet, setzt dies die aufgestaute temporale Energie frei und erzeugt einen Riss in der Zeit, welcher Bereich **A4** ausfüllt; alle Kreaturen in diesem Wirkungsbereich müssen einen Zähigkeitswurf gegen SG 18 ablegen; bei Misslingen erleidet eine Kreatur 8W6 Schadenspunkte und erhält einen permanenten Malus von -6 auf Stärke, da sie unter Schmerzen altert und an Kraft verliert. Ein erfolgreicher Rettungswurf halbiert den Schaden und verhindert den permanenten Stärkemalus. Der Malus kann mittels *Heilung*, *Vollständige Genesung* oder einem ähnlichen Effekt aufgehoben werden.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

A5. Barracken

Die Wände dieses großen Raumes weisen über ein Dutzend kleine Nischen auf. Um ein paar runde Tische stehen Schemel herum. Auf den Tischen liegen seltsam schimmernde Schriftrollen und Federkiele mit getrockneten Spitzen.

Wenn die Theramönche nicht im Hörsaal studierten, Texte in der Bibliothek kopieren oder im Übungsraum ihr Kampfkönnen trainierten, ruhten sie sich hier aus. Oft nahmen sie während des Lesens hier auch ihre Mahlzeiten ein. Die Schriftrollen enthalten Informationen zu den Inhalten der Bibliothek, allerdings sind sie in einem paradoxen Zustand fluktuierender Manifestation – sie werden zugleich geschrieben und zerfallen zu Staub. Sie können nicht mitgenommen oder in anderer Weise physisch manipuliert werden, doch wenigstens kann man sie lesen, so man des Thassilonischen mächtig ist. Das Lesen erfordert eine Stunde an Zeit und einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25, um die flackernden Texte korrekt zu entziffern (bei einem Fehlschlag erfährt ein SC nichts Neues, kann es aber erneut versuchen). Bei Erfolg erlangt der Charakter einen Einblick in die Organisationsstruktur der Bibliothek in Bereich **A9**; dies verleiht einen Bonus von +5 auf Fertigkeitswürfe, um dort Nachforschungen zu betreiben (dieser Bonus ist kumulativ mit dem bestehenden Bonus der Bibliothek von +4).

A6. Übungsraum

Staubige Übungspuppen stehen an der Südwand neben zerfallenen und leeren Waffenregalen.

Die Theramönche haben diesen Raum früher genutzt, um ihre Kampftechniken zu erproben und zu verbessern. Durch die Zeitverwerfung wirkt der Raum wie mehrere Jahrhunderte nach dem Erdenfall und dem Untergang Thassilons. Die alten Übungspuppen und was sonst noch im Raum ist, zerfällt bei der kleinsten Berührung zu Staub, entsteht aber eine Runde später neu im gleichen hochempfindlichen Zustand.

A7. Unfertiger Kessel (HG 12)

Ein über dreieinhalb Meter hoher Kessel aus Eisen steht in diesem Raum, als warte er auf einen riesigen Koch. In die Kesselseite ist eine große, unfertige Rune eingraviert. In die Wände des Raumes sind ähnliche Runen gehauen.

Als Mokmurian diese Kammern übernahm, erkannte er, dass hier ein mächtiger magischer Gegenstand, ein *Runensklavenkessel*, stand, welchen die Theramönche als Geschenk für den Runenherrscher Karzoug zur besseren Kontrolle seiner versklavten Riesen gefertigt hatten. Die temporale Verwerfung hat hier einen Zustand wie vor Jahrtausenden, kurz vor Fertigstellung des Gegenstandes, wiederhergestellt.

Falle: Das Artefakt ist zwar noch nicht fertig, aber der *Runensklavenkessel* ist dennoch bereits mit mächtiger Energie aufgeladen. Bis aber die Sihedronrune korrekt in die Seite des Kessels graviert ist, bleibt diese Energie instabil und attackiert alle lebenden Kreaturen 1 Runde lang mit Energiepeitschen aus kränklicher grüner Energie, die ihm zu nahekommen. Im Anschluss wird eine Welle mentaler Schmerzen freigesetzt, welche die Betroffenen dazu bringt, um sich zu schlagen.

RUNENSKLAVENFALLE **HG 12**

EP 19.200

Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 30; **Mechanismus ausschalten** SG 30

EFFEKT

Auslöser Nähe (3 m um den Kessel herum); **Rücksetzer** 24 Stunden

Effekt Zaubereffekt (kränkelnd machendes *Magisches Geschoss*; 1W4+1 Energieschaden und Kränkelnd; ZÄH, SG 19, vereitelt den Zustand Kränkelnd; mehrere Ziele [fünf zufällige Ziele in Bereich **A7**]); Zaubereffekt (*Massen-Einflüsterung*: Greife die dir nächste Kreatur für 1 Runde an; WIL, SG 19, keine Wirkung; mehrere Ziele [alle Kreaturen in Bereich **A7**])

A8. Unmöglicher Raum

Diese Kammer ist schmucklos, allerdings dehnen sich die Wände aus und ziehen sich wieder zusammen, als würde der Raum atmen. Wenn man nicht direkt auf den Boden blickt, scheint auch dieser sich zu bewegen.

Während Mokmurian diesen Komplex genutzt hat, enthielt dieser Raum eine Falle, welche jene schrumpfte, die ihn betraten. Die Magie dieser Falle wirkt sich in Verbindung mit der temporalen Störung auf die ganze Struktur aus und sorgt dafür, dass sich seine Dimensionen ständig zu verzerren und zu verändern scheinen, so dass

EIN WEITERER BESUCH

Neben den seltsamen Visionen früherer SC und uralter Thassilonier erscheint den SC irgendwann noch eine Gestalt: die rätselhafte Frau, welche sich im letzten Kapitel als die Hüterin der Zeit vorgestellt hat. Wenn sie den SC in der Bibliothek erscheint, scheint sie zum Mittleren Alter gealtert, während ihr zuvor rissiges und leeres Stundenglas nun intakt und voller silbern leuchtender Sandkörper ist – welcher wirkt, als liefe er bald aus.

Die Hüterin kann zu einem beliebigen Zeitpunkt innerhalb der Bibliothek erscheinen, wenn ein SC in Gefahr ist. Sie erscheint aus dem Nichts, um einen tödlichen Angriff gegen einen SC zu vereiteln – dabei nutzt sie ihr Stundenglas, um den Schlag abzufangen. Dieses bildet daraufhin Risse aus, aus denen der Sand hinaus rieselt. Dann sagt sie: „Dieses Schicksal war dir nicht bestimmt, da ich euch immer noch in Stethelos erwarte“, ehe sie wieder verblasst.

Diese Intervention soll einen SC vor dem sicheren Tod retten, kann im Laufe des Kapitels aber nur ein Mal erfolgen. Sie muss aber auch im Verlauf des 4. Kapitels erfolgen, damit das Stundenglas zerbricht – sollte sich die Hüterin nicht bis zum Endkampf gegen Xanderghul manifestieren müssen, erscheint sie dann, selbst wenn der mit dem Stundenglas blockierte Angriff nicht einen SC töten würde. Beachte: Sollte die Hüterin diese Intervention gegen den Zeitdimensionar in Bereich **A2** durchführen, rettet dies nicht nur den fraglichen SC vor dem Tod, sondern verbannt den Externaren auch von der Materiellen Ebene.

es schwierig ist, sich hier zurechtzufinden. Jede Kreatur, die mehr als 1 Minute in diesem Raum verbringt, muss einen Willenswurf gegen SG 23 ablegen; bei Misslingen erhält die Kreatur für 1 Stunde den Zustand Übelkeit. Dieser Effekt ist zwar keine echte Falle, allerdings kann ein Charakter unter der Wirkung von *Magie entdecken* die fehlerhaften Auren der Schrumpffalle studieren und deren Energie dann mittels *Magie bannen* (ZS 15) zerstreuen. Dies wirkt sich nicht auf die Zeitverwerfungen aus, ermöglicht es aber zumindest, sich in diesem Raum ebenso einfach zu bewegen wie in den anderen Teilen der Bibliothek.

Belohnung: Sollten die SC den Übelkeit erzeugenden Effekt in diesem Bereich aufheben können, so gib ihnen 6.400 EP.

A9. Bibliothek (HG 13)

Im Herzen dieser kreisrunden Kammer befindet sich ein tiefer Brunnenschacht, dessen Wände mit Regalen voller Bücher, Schriftrollen und Tafeln verkleidet sind. Unter der 18 m hohen Kuppeldecke hängen an dünnen Ketten exquisite Kristalllaternen und erhellen den Raum. An den Wänden befinden sich schwach leuchtende Symbole. Der Brunnenschacht ist von bequemen Sesseln und Mahagonitischen umgeben. Ein großes Buch auf dem Tisch im Norden scheint zu flackern und zu schimmern, während die Luft darüber in Bewegung ist.

Diese Kammer ist die Quelle der temporalen Störung. Der Schacht ist 15 m tief, weist aber keine Leitern oder Treppen auf, da die Mönche die Bücher dort mittels Magie aufgespürt und geholt haben. Die SC sind vielleicht begierig darauf, sich die Schriften anzusehen, allerdings sind nahezu alle Inhalte von der Zeitversetzung betroffen und stehen unter einem Effekt ähnlich *Temporäre Stasis*. Nur ein Buch – die Quelle der Verwerfung – ist vor diesem Effekt geschützt (siehe unten, „Gefahr“).

Kreaturen: Zur Hochzeit des Thassilonischen Reiches schützten die Magiermönche der Bibliothek ihre Wissenssammlung mit mehreren Mechanischen Mördern – hochgefährlichen Attentätern aus hochwertigen Zahnrädern und Spiralen. Zum Glück für die SC hat die Zeitverwerfung nur eines dieser Konstrukte hierhergeholt, doch auch dieses dürfte gefährlich genug sein. Der Mechanische Mörder ist programmiert, unautorisierte Eindringlinge auszuschalten, zum Beispiel die SC. Er kämpft bis zur Zerstörung, doch solange die Zeitverwerfung besteht, wird er alle 24 Stunden durch eine neue und unbeschädigte Version seiner selbst ersetzt.

MECHANISCHER MÖRDER **HG 13**

EP 25.600

TP 119 (*MHB VI*, S. 158)

Gefahr: Sobald der Wächter der Kammer besiegt wurde, sollte eine Untersuchung des Raumes rasch ergeben, dass nahezu jeder Gegenstand im Raum und im Schacht aus der Zeit ausgeschlossen ist und nicht manipuliert werden kann – mit einer Ausnahme. Diese Ausnahme ist das große Buch auf dem nördlichen Tisch, eine Abschrift eines seltenen Textes namens *Das Buch der Schlangen, Eschen und Eicheln*. Das Buch (und Runenherrscherin Alaznists Beeinflussung der Vergangenheit) verursachen die Verzerrungen in der Bibliothek. Das Buch ist beschädigt; jede zweite Seite fehlt. Selbst vollständig ist dieses Werk schwer zu verstehen, doch angesichts der fehlenden Inhalte ist es recht gefährlich, das Buch lesen zu wollen: Der Verstand des Lesers wird von all seinen Erinnerungen zugleich angetroffen, die allesamt um Aufmerksamkeit buhlen. Der Leser muss einen Willenswurf gegen SG 20 ablegen; bei Misslingen erhält er aufgrund dieses geistesbeeinflussenden Effektes für 1 Runde den Zustand Verwirrt. Unabhängig vom Ausgang des Rettungswurfes verspürt der Charakter zudem einen seltsamen, fremden Gedanken in Form des starken Verlangens, die Bibliothek zu verlassen. Dieser Gedanke entspringt eigentlich dem Buch selbst, welches vollständig ein intelligentes Artefakt wäre.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Ereignis 2: Aufhebung der Verwerfungen (HG 12)

Es ist eigentlich recht einfach, die temporalen Verzerrungen in der Bibliothek zu beseitigen und so nicht nur Ninuron zu befreien, sondern auch endlich die Bibliothek wie beabsichtigt zu Nachforschungen nutzen zu können. Sollte kein SC *Das Buch der Schlangen, Eschen und Eicheln* lesen, kommt man aber nicht so leicht auf die Lösung: Es genügt, dass Buch aus der Bibliothek zu bringen, um die Verbindung zu lösen! Dies schleudert das beschädigte Buch in die Vergangenheit zurück und verhindert bis auf weiteres, dass die SC damit hantieren (sie haben im letzten Kapitel möglicherweise Gelegenheit, es weiter zu studieren). Zudem werden alle in Jorgenfaust Gefangenen befreit. Ein Charakter, welcher die magischen Auren rund um das Buch mittels *Magie entdecken* o.ä. studiert, kann einen Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes oder Die Ebenen) gegen SG 30 ablegen und bei Erfolg folgern, dass nur das Buch aus dem Gewölbe entfernt werden muss, um dem Zeitstrom Gelegenheit zu geben, sich zu normalisieren.

Kreaturen: Das Entfernen dieser Verzerrungen ist einfach, schafft aber auch Gefahren. Sobald die SC das Buch zu bewegen beginnen, erzeugt dies weitere Verwerfungen und Belastungen der Fraktur, die die Aufmerksamkeit mehrerer Verbesserter Hunde von Tindalos wecken. Die ersten dieser Kreaturen tauchen aus einer nahen Ecke auf, sobald *Das Buch der Schlangen, Eschen und Eicheln* aus Bereich **A9** herausgebracht wird. Zu Beginn jeder weiteren Runde erscheint ein weiterer Hund von Tindalos und wirft sich in den Kampf. Maximal vier Hunde tauchen auf, wurden diese getötet, ist für eine Stunde Ruhe, dann wiederholt sich der Vorgang, sofern die SC das Buch noch nicht aus der Therabibliothek gebracht haben. Beachte, dass kein Hund sich in Bereich **A3** manifestieren kann. Hunde können die SC in den Raum zwar verfolgen, aber solange die SC sich dort aufhalten, tauchen keine weiteren Hunde auf.

VERBESSERTE HUNDE VON TINDALOS (4) **HG 8**
EP je **4.800**
TP je 105 (*MHB II*, S. 142, 293)

Entwicklung: Sobald *Das Buch der Schlangen, Eschen und Eicheln* aus der Bibliothek und Jorgenfaust gebracht wurde, verschwindet es wieder in die Vergangenheit, wo es hingehört, während die SC in die normale Zeitlinie zurückkehren. Dies könnte dazu führen, dass sie inmitten einer Menge von Gelehrten oder Forschern auftauchen – was manche kurzfristig erschrecken mag, langfristig aber hingenommen wird. Schließlich passiert es öfters, dass fremde Zauberkundige einfach mal herbei teleportieren!

Ereignis 3: Nachforschungen (HG 14)

Haben die SC erst einmal den Zeitfluss wiederhergestellt, können sie in der Therabibliothek Nachforschungen zum Kult des Pfauengeistes betreiben. Die Bibliothek wird nicht von einer einzelnen Gruppe kontrolliert; die diversen Gelehrten vor Ort bemühen sich stattdessen, die Stätte zu beschützen, während sie untereinander die jeweilige Privatsphäre achten. Mit der Zeit könnte aus diesen Gelehrten eine eigene Machtgruppe erwachsen, welche sich der Bewahrung und dem Schutz des thassilonischen Wissens verschreibt, doch gegenwärtig werden die SC zwar neugierig beäugt, ansonsten aber bei ihren Nachforschungen nicht behindert. Es gibt die ungeschriebene Regel, dass keine Bücher aus der Bibliothek entfernt werden dürfen, allerdings stehen auch alle Bereiche der Bibliothek Ankömmlingen offen. Natürlich kannst du auch die Interaktionen verschiedener NSC mit diversen Machtgruppen und sonstigen Fraktionen ausspielen, allerdings liegt dies jenseits des Umfanges dieses Kapitels.

In der Therabibliothek gibt es viele Bücher, so dass es etwas dauert, um die gesuchten Informationen zu erlangen. Der folgende Abschnitt nutzt die Regeln zu Nachforschungen aus den *Ausbauregeln VIII: Intrigen*. Mittels dieser abstrakten Methode kannst du rasch den ansonsten langwierigen Prozess des Durchstöberns dutzender oder gar hunderter Bücher nach Informationshäppchen abdecken. Die SC müssen natürlich imstande sein, Thassilonisch zu lesen, und über die nötigen Fertigkeiten für die Nachforschungen verfügen. Ferner müssen sie in der Lage sein, die im Schacht in Bereich **A9** verwahrten Bücher zu erreichen. Magische Flugfähigkeiten (wie z.B. *Fliegen* oder *Schweben*) ermöglichen es mit Leichtigkeit, sich im Schacht hinauf oder hinab zu bewegen. Sollten die SC dagegen Seile anbringen wollen, um umher klettern zu können, müssen sie zu jedem Forschungsintervall Fertigkeitswürfe für Klettern ablegen – und werden wohl auch von anderen Gelehrten schief angesehen, welche derartiges als unter ihrer Würde betrachten.

THERABIBLIOTHEK **HG 14**
EP 38.400
Komplexität 40 (schwierig)
Sprachen Thassilonisch
Nachforschungswurf Wissen (Adel), Wissen (Geschichte), oder Wissen (Religion) **Wissensbonus** +4
WP 42

NACHFORSCHUNGSSCHWELLEN

WP 40 Der Pfauengeist zählte in Thassilon, insbesondere in der Provinz Cyrusian, zu den populärsten Religionen. Sein Symbol war eine lange Pfauenfeder mit einem offenen Auge. Die Einflussbereiche des Pfauengeistes umfassten den Körper, den Geist und die Seele. Seine Hauptanhänger waren Asketen, Gelehrte und Magier, welche Runenmagie studierten.

WP 30 Der Runenherrscher Xanderghul hat den Großen Tempel des Pfauengeistes erreichtet, während die anderen sechs Runenherrscher Gelder und Arbeiter zur Unterstützung des Projektes anboten. Xanderghul hat für die Gottheit sehr die Werbetrommel gerührt und mit dieser prächtigen Kathedrale das Wachstum seiner Religion in den anderen Provinzen des Reiches gefördert. Parallel begründete er zudem den Theraorden, eine Gruppe von Magiermönchen, welche diese Bibliothek kontrollierte, sowie den Orden der Grünen Feder, welcher als militärischer Arm des Glaubens fungierte.

WP 20 Von den Anhängern des Pfauengeistes wurde erwartet, wenigstens ein Mal im Leben zum Großen Tempel zu reisen. Die Reise in die Berge galt als anstrengend und gefährlich, doch die Schönheit des Tempels war angeblich die Mühe wert. Die Gläubigen kehrten erfrischt und gestärkt zurück, als wäre ihnen ein Gewicht von der Seele genommen worden. Das Tal des Tempels, wie auch der Tempel selbst, ist nicht nur von mächtigen Illusionen, sondern auch einem potenten *Dimensionsschloss*-Effekt geschützt, sieht man von ein paar, nicht spezifizierten Bereichen (in der Bibliothek) ab.

WP 10 Auch wenn es unmöglich ist, direkt in den Großen Tempel des Pfauengeistes zu teleportieren, kannten hochrangige Angehörige des Theraordens einen Weg, im Rahmen eines okkulten Rituals ohne Zeitverlust zu reisen. Diese Methode enthielt aber keinen Weg, auch wieder zurück zu teleportieren, so dass die Theramönche entweder zu Fuß oder auf anderem Weg zur ihrer Bibliothek zurück wandern mussten.

WP 0 Die SC stoßen auf den vollständigen Text des Rituals Viridiantranszendenz (siehe den Artikel Rituale der Runenherrscher). Sie erfahren zudem, dass der Große Tempel des Pfauengeistes von sieben *Pfauenschreinen* geschützt wird, welche den Bewohnern (aber nicht Besuchern oder Eindringlingen) zusätzlich Verteidigungsfähigkeiten verleihen. Diese Information erklärt zwar nicht, wie man die Schreine funktionsunfähig macht, führt aber wenigstens ihre Effekte auf: Der Rote Schrein verleiht Schutz vor Metall, der Orange Schrein stärkt die Mauern des Tempels, der Gelbe Schrein verleiht körperlichen Schutz, der Grüne Schrein verschafft Immunität gegen Gift und Resistenz gegen Magie, der Blaue Schrein erlaubt den Bewohnern, mit Leichtigkeit Kreaturen zu beschwören und herbeizuzaubern, und der Violette Schrein verleiht dem Runenherrscher Xanderghul eine Form der Unsterblichkeit.

Belohnung: Sofern die SC in maximal 7 Tagen alles nachforschen und die WP der Bibliothek auf 0 reduzieren können, so belohne sie mit der vollen Anzahl an EP für die Aufgabe. Benötigen sie aber länger, so belohne sie nur mit der Hälfte dieser EP (19.200 EP).

TEIL 2: KULTISTEN IN DEN WOLKEN

Teil 2 und 3 dieses Kapitels spielen an einem abgelegenen Ort tief in den Kodarbergen an der nördlichen Grenze Varisias. Hier harrt der Große Tempel des Pfauengeistes seiner Erkundung und strebt der Runenherrscher Xanderghul danach, seine verlorene Macht zurückzuerlangen. Die SC können zu Fuß oder mittels Zaubern wie *Schattenreise* oder *Überlandflug* reisen, allerdings ist der Weg beschwerlich. Der Tempel liegt in einem verborgenen Tal unweit des Chavali und gut 75 km östlich vom Mobhad Leigh und 600 km nördlich der Versunkenen Königin. Das Abenteuer geht davon aus, dass die SC das Viridiantranszendenz-Ritual nutzen, um nach Bereich **B1** zu teleportieren, daher wird im Weiteren nicht auf die Reise eingegangen.

Tempelgelände

Obwohl das Tempeltal ein gutes Stück über der Baumlinie liegt, herrscht hier das ganze Jahr eine angenehme Temperatur. Bewohner und Besucher sind vor den Nachteilen der Höhenlage geschützt und es gibt im Tal keine schwerwiegenderen Wetteffekte jenseits eher angenehmer Regenstürme. Die glatten Klippenwände des Tales ragen 900 m hoch auf, so dass das Tal eher wie der Schlund eines ruhenden Vulkans wirkt.

Die Pfauenschreine

Obwohl *Regenbogensphäre*, *Regenbogenspiel* und *Regenbogenwand* keine Illusionszauber sind, hat Xanderghul diese Zauber stets aufgrund ihrer Macht und Schönheit bewundert. Bei der Errichtung des Tempels hat er die sieben Farben dieser Zauber in das Bauwerk integriert und dabei jede Farbe mit einer der sieben Schulen der Thassilonischen Magie assoziiert.

Im Tempel stehen insgesamt sieben steinerne Pfauenstatuen, deren Schwanzfedern elegant gearbeitete Zepter sind. Dies sind die *Pfauenschreine*. Jede Statue dient als Fokus für einen der sieben magischen Schutzeffekte, welche die Bewohner des Komplexes beschützen. Wird das korrekte Zepter aus einem Schrein entfernt, endet der jeweilige Schutzeffekt. Solange aber diese Zepter an Ort und Stelle verbleiben, verleihen die sieben *Pfauenschreine* mächtige Verteidigungsvorteile. Diese Effekte sind kumulativ – je tiefer die SC in den Komplex vordringen, umso schwieriger werden die Gegner für sie, wenn sie sich nicht unterwegs um die Schreine kümmern. Weise SC entfernen daher die Zepter, wenn sie an einem *Pfauenschrein* vorbeikommen. Jeder Schrein ist im Grund ein Artefakt und kann nur beschädigt oder mittels Magie verändert werden, wenn aber das richtige Zepter entfernt wurde – dann kann man

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

ihm normal Schaden zufügen (Härte 8, 20 TP, Gegenstand zerschmettern SG 24). Die Bewohner des Tempels spüren es, wenn einer der auf ihnen liegenden Schutzeffekte endet, daher könnten durchaus in der Nähe befindliche Wachen vorbeikommen und nachsehen – es ist also für die SC besser, sich nicht zu lange in der Nähe eines deaktivierten Schreines aufzuhalten.

Ein Charakter kann einen *Pfauenschrein* mittels *Magie entdecken* studieren und so den jeweiligen, von ihm ausgehenden Schutzeffekt analysieren, wenn ihm zusätzlich ein Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes) gegen SG 30 gelingt. Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25 bemerkt ein SC, dass das Schwanzfederzepter herausgenommen werden kann – dies erfordert ein wenig Ziehen und Drehen in Form einer Vollen Aktion.

Nach Entfernen eines Zepters verblasst auch der damit verbundene Schutzeffekt, allerdings wird der entfernende Charakter zugleich Ziel eines von sieben magischen Effekten, egal auf welchem Wege er das Zepter entfernt hat.

Da es schwanken kann, welche Effekte wo auf welche Kreaturen wirken, sind die Vorteile der *Pfauenschreine* nicht bei den Kreaturenspielwerten in diesem Kapitel eingerechnet; lege dir am besten passende Notizzettel an.

1. Klausur des Himmelblauen Schmachtens (Blau; Beschwörungsmagie): Die Bewohner von Bereich **C**, wie auch des restlichen Komplexes, können Kreaturen beschwören und herbeizaubern, ohne von dem *Dimensionsschloss*-Effekt auf der ganzen Region gehindert zu werden.

Der SC, welcher dieses Zepter entfernt, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 20 ablegen; bei Misslingen erhält er den Zustand Versteinert (wie durch *Fleisch zu Stein*).

2. Garnison der Güldenen Gier (Gelb; Verwandlungsmagie): Die Bewohner der Garnison und der Bereiche hinter der Garnison (also nicht jene in den Bereichen **B-D**) erhalten SR 10/- und Resistenz 30 gegen alle Energiearten.

Der SC, welcher dieses Zepter entfernt, erleidet 80 Punkte Elektrizitätsschaden (REF, SG 20, halbiert).

3. Jadegrüne Gärten des Neides (Grün, Bannmagie): Die Leuchtenden Kinder, die hier wachen, plus alle Bewohner der Bereiche **J–O** besitzen ZR 26 und Immunität gegen Gift.

Der SC, welcher dieses Zepter entfernt, erhält den Zustand Vergiftet (Pfauengift; *RW* ZÄH SG 20; *Frequenz* 1/Runde für 6 Runden; *Primäreffekt* Tod; *Sekundäreffekt* 1 KO-Entzug; *Heilung* 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe).

4. Kirchenschiff der Indigofarbenen Dekadenz (Indigo, Nekromantie): Die Bewohner des Tempels (Bereich **K**) und seiner Gewölbe (Bereiche **L–O**) besitzen Schnelle Heilung 10.

Der SC, welcher dieses Zepter entfernt, ist Ziel von *Wahnsinn* (WIL, SG 20, keine Wirkung).

5. Gewölbe des Feuerroten Zornes (Orange, Hervorrufungsmagie): Die Mauer des Tempels oben (Bereiche **J** und **K**, samt der Verbindungsbrücke dazwischen) und alle Wände in den Gewölben (Bereiche **L–O**) besitzen Härte 30, doppelte Anzahl an TP, einen Bonus von +8 auf ihre SG für Kampfmanöver für Gegenstand zerschmettern und können mittels *Äthertor*, *Fels zu Schlamm verwandeln* oder *Wände passieren* nicht betroffen oder umgangen werden.

Der SC, welcher dieses Zepter entfernt, erleidet 40 Punkte Säureschaden (REF, SG 20, halbiert).

DIE SCHUTZEFFEKTE DES TEMPELS

Neben den sieben aufgeführten Schutzeffekten, welche den Bewohnern des Tempels und des Geländes von den sieben *Pfauenschreinen* verliehen werden, sind der Tempel und das Tal zudem von einer machtvollen, permanenten *Arkanen Spiegelung* (ZS 20) abgeschirmt, die das Tal als unbewohnte Bergspitze erscheinen lässt. Dazu kommt eine permanente *Abschirmung* (ZS 20), um Ausspähung zu täuschen. Diese Effekte hat der Runenherrscher Xanderghul vor Ewigkeiten selbst platziert; um die Illusionen zu durchschauen, muss ein SC einen erfolgreichen Willenswurf gegen SG 39 ablegen.

Das ganze Tal, der Tempel und seine Gewölbe sind zudem von einem permanenten *Dimensionsschloss* (ZS 20) geschützt. Der einzige Teleportationseffekt, welcher diesen Schutz durchdringen kann, ist die Viridiantranszendenz. Sollten alle sieben *Pfauenschreine* deaktiviert werden, endet auch der *Dimensionsschloss*-Effekt.

6. Gewölbe des Blutroten Verlangens (Rot, Verzauberungsmagie): Die Bewohner der Bereiche **K–O** (Riesen ausgenommen) sind gegen geistesbeeinflussende Effekte immun.

Der SC, welcher dieses Zepter entfernt, erleidet 20 Punkte Feuerschaden (REF, SG 20, halbiert).

7. Refugium der Violetten Eitelkeit (Violett, Illusionsmagie): So lange das Zepter dieses Schreins nicht entfernt wird, kann Xanderghul nicht getötet werden (siehe seinen Eintrag in der NSC-Galerie).

Der SC, welcher dieses Zepter entfernt, wird auf eine zufällig bestimmte, andere Ebene geschickt (selbst wenn der Blaue *Pfauenschrein* noch aktiv ist; WIL, SG 20, keine Wirkung).

Belohnung: Belohne die SC jeweils mit 19.200 EP, wenn sie einen *Pfauenschrein* deaktivieren.

B1. Ankunftskammer (HG 12)

Große Nischen im Norden und Süden dieses runden Raumes sind mit großen, kräftig angemalten Reliefs einer Pfauenfeder mit einem stilisierten blauen Auge im Zentrum geschmückt. Hinter einem Torbogen in einer Wand befindet sich ein kurzer Korridor.

In den Torbogen sind Worte eingemeißelt. Die Nischen im Norden und Süden sind „Ankunftszonen“ für die Viridiantranszendenz und besitzen keine eigenen magischen Auren. Reisende kommen in einer zufällig bestimmten Nische an. Die thassilonischen Runen im Torbogen lauten: „Seid willkommen, Kinder des Pfauengeistes.“

Falle: Xanderghul war sich zwar sicher, dass nur er und seine Anhänger das Ritual der Viridiantranszendenz erlernen und ausführen konnten, doch die aktuellen Verwalter des Tempels denken etwas praktischer. Seit einiger Zeit ist der hinausführende Torbogen mit einer Falle gesichert, welche ausgelöst wird, sollte jemand hindurchgehen, der nicht den Pfauengeist verehrt. Wird die Falle ausgelöst, gibt es keine offenkundigen Effekte; selbst wenn ein SC bei seinem Rettungswurf scheitert, ist ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 30 erforderlich, um zu bemerken, dass das Opfer ganz kurz von einem schwachen, blauen Leuchten umgeben ist.

TORBOGEN DER SICHEREN TRÄGHEIT **HG 12**

EP 19.200

Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 32; **Mechanismus ausschalten** SG 32

EFFEKT

Auslöser Ort; **Rücksetzer** Automatisch

Effekt Zaubereffekt (*Fluch* auf den 7. Zaubergrad erhöht; wann immer die verfluchte Kreatur an einem Kampf teilnimmt, unterliegt sie *Verlangsamen* für die ersten 2W4 Kampfrunden; WIL, SG 20, keine Wirkung)

MEDUSA-BOGENSCHÜTZIN

B2. Wachposten (HG 12)

Über diese Kammer verteilt stehen ein paar Statuen, manche lebensechte Darstellungen von Humanoiden, andere stilisierte Pfauenfiguren. Die Deckenhöhe beträgt 12 m, die Kuppeldecke wird von acht Steinpfeilern getragen.

Kreaturen: Während Xanderghul sich von seiner Ermordung und Auferstehung erholt, hat der Kult des Pfauengeistes einige Neuzugänge rekrutiert, um den Tempelkomplex zu beschützen. Ihren wurden Reichtum, Macht und letztendlich die Chance versprochen, über die Schwachen herfallen zu können. In Kaer Maga fand der Kult eine Schwesternschaft aus Medusen, die sich ihm gern angeschlossen hat. Diese Meisterbogenschützinnen sind die erste Verteidigungslinie des Komplexes. Gegenwärtig sind hier zwei von ihnen stationiert. Bisher mussten sie noch keine Eindringlinge abwehren, daher haben sie ihre Bildhauerkünste genutzt, um ihren Wachposten ein wenig mit realistischen Statuen zu schmücken.

MEDUSA-BOGENSCHÜTZINNEN (2) **HG 10**

EP je **9.600**

Medusa-Waldläuferin 3 (*MHB*, S. 180)

RB Mittelgroße Monströse Humanoide

INI +9; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +17

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 17, auf dem Falschen Fuß 18 (+1 Ablenkung, +1 Ausweichen, +5 GE, +3 Natürlich, +4 Rüstung)

TP je 129 (11W10+69)

REF +15, **WIL** +10, **ZÄH** +11

Verteidigungsfähigkeiten Rundumsicht

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Schlangenbiss +11 (1W4+1 plus Gift [SG 20])

Fernkampf *Langbogen des Suchens +1*, +17/+12/+7 (1W8+1/×3)

Besondere Angriffe Erzfeind (Menschen +2), Kampfstil (Bogenschießen), Versteinernder Blick (SG 17)

TAKTIK

Im Kampf Die Medusen schießen Pfeile auf jene, die ihren Versteinernden Blicken am bessern zu widerstehen scheinen, ihren Blick abzuwenden versuchen oder ihre Augen verdecken.

Moral Wird eine Medusa unter 30 TP reduziert, flieht sie hilfesuchend nach Bereich **C**. Dort kämpft sie bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 20, **KO** 21, **IN** 10, **WE** 15, **CH** 15

GAB +11; **KMB** +13; **KMV** 30

Talente Abhärtung, Ausdauer, Ausweichen, Kernschuss, Präzisionsschuss, Schnelles Schießen, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse

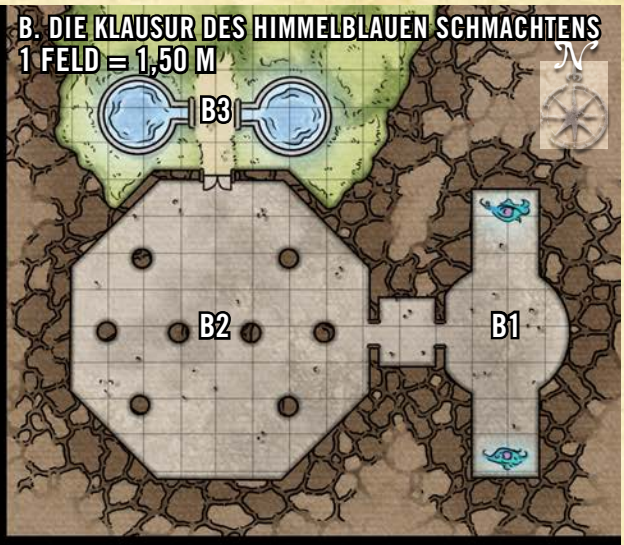
Fertigkeiten Akrobatik +14, Bluffen +10, Einschüchtern +13, Heimlichkeit +16, Überlebenskunst +6, Verkleiden +10, Wahrnehmung +17; **Volksmodifikatoren** Wahrnehmung +4

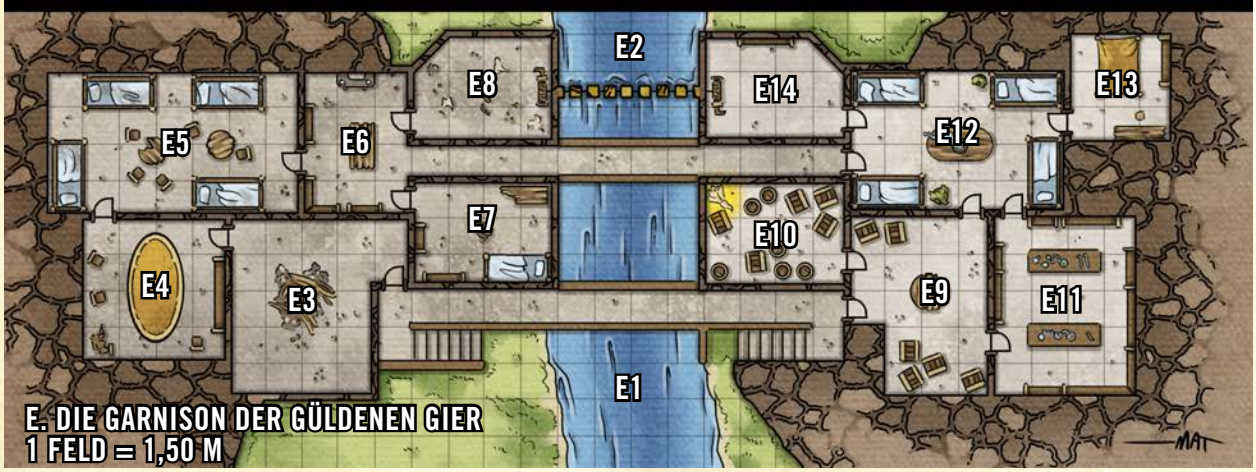
Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Bevorzugtes Gelände (Berge +2), Spuren lesen+1, Tierempathie +5

Ausrüstung *Beschlagene Lederrüstung +1*, *Langbogen des Suchens +1* mit 20 Pfeilen, *Resistenzumhang +1*, *Schutzring +1*

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium





B3. Himmelblaue Becken

Zwei drei Meter durchmessende Becken mit glitzerndem blauem Wasser liegen vor dem Zugang zu einem in die Klippe gebauten Steingebäude. Im Norden erstreckt sich ein grünes Tal, dessen Grenzen beeindruckende, glatte Klippen von über 300 m Höhe sind.

Pilger auf dem Weg zum Großen Tempel des Pfauengeistes und Angehörige des Theraordens hielten zuweilen hier an, um zu meditieren und sich von der Reise zu erholen, ehe sie das eigentliche Tal betraten. Jedes Becken ist 3 m tief, der Boden ist von lockeren Steinen bedeckt; das Wasser hat zwar einen seltsam blauen Farbton, kann aber getrunken werden.

Schätze: Unter einigen Steinen am Boden des östlichen Teiches ist ein Kästchen mit einem *Schwächeren Zauberzepter (Weitreichende Zauber)*[ARK] verborgen. Ein im Becken schwimmender oder watender Charakter kann es mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25 entdecken (außerhalb des Beckens beträgt der SG 32, um etwas Ungewöhnliches unter Wasser zu bemerken).

C1. Die Prachtvolle Pforte

Das Wasser des Pfauenflusses ist im Schnitt 6 m tief, wobei es an jedem Ufer unter Wasser steil abwärts geht. Beachte, dass die Bogenschützinnen in Bereich **C2** durch ihre Schießscharten einen exzellenten Blick auf den Fluss haben. Der Fluss fließt von hier aus nach Süden nach Bereich **D**.

C2. Wachtürme (HG 12)

Diese beiden achteckigen, steinernen Wachtürme sind 9 m hoch und tragen spitze Kegeldächer. In jedem Turm gibt es nur ein Stockwerk, dessen Boden 3 m über dem Wasserpegel des Flusses liegt. In dieser Höhe werden die beiden Türme auch von einer Holzbrücke verbunden.

Kreaturen: In jedem Turm wacht eine Medusa-Bogenschützin. Zwar sollen die Wachen die Umgebung im Auge behalten, doch da seit ihrer Ankunft aus Kaer Maga absolut rein gar nichts passiert ist, langweilen sie sich furchtbar und halten sich mit Wettschießen beschäftigt. Außer sie sind gewarnt, dass die SC kommen, sind sie dabei, ihre Pfeile auf vage humanoide Zielscheiben aus Holz und getrockneten Gräsern an den Flussufern nördlich der Garnison zu verschießen – dies resultiert in einem Malus von -4 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung. Sowie sie die SC aber bemerken, eröffnen sie sofort den Beschuss, außer die SC haben sich als Pfauengeistkultisten verkleidet. In letzterem Fall alarmiert die Medusa in Bereich **C2a** den Schließer in Bereich **C3**, das Besucher im Anmarsch sind.

MEDUSA-BOGENSCHÜTZINNEN (2) **HG 10**
EP je **9.600**
TP je 129 (siehe Seite 186)

C3. Zellenblock

Zwischen sechs kleinen und einer größeren Kerkerzelle hängen erloschene Fackeln in Wandhalterungen.

Dieser Raum wird gegenwärtig nicht genutzt. Zur Zeit Thassilons wurden in den kleineren Zellen eher unwichtige Feinde des Kultes eingesperrt.

C4. Kerkerzelle

Die kahlen Wände dieses kalten Raumes sind mitternachtsblau gestrichen und scheinen das Licht aufzusaugen. Eine Seite besteht aus schwarzen Metallstangen, in diese Wand ist eine Pforte zum Zellenblock eingelassen.

Die Stangen der Kerkerzelle bestehen aus Adamant (Härte 20, 80 TP, Gegenstand zerschmettern SG 34). Die Pforte ist verschlossen (Mechanismus ausschalten, SG 35; der Schließer in Bereich **C5** hat den Schlüssel; aufgrund der Bauweise des Schlosses und der eng zusammenstehenden Stangen unterliegen Öffnungsversuche von innen einem Malus von -5). Eine permanente Aura der Antimagie erfüllt ständig das Innere der Zelle; sollte aber jemand das Ritual der Viridiantranszendenz fehlerhaft ausführen, so schwindet der antimagische Effekt lange genug, dass die am Ritual Beteiligten in dieser Zelle erscheinen. Sollte es sich um mehr Kreaturen handeln, als die Zelle fasst, bleibt der Überschuss am Ritualort zurück.

Fluktuiert das antimagische Feld – z.B. weil jemand hierher transportiert wird -, ertönt ein hoher, heulender Klang, welcher jeden in Bereich **C5** oder **C2a** darüber in Kenntnis setzt, dass neue Opfer eingetroffen sind. 1 Runde später kommt der Schließer aus Bereich **C5** nachsehen.

C5. Unterkunft des Kerkermeisters (HG 12)

Auf den Steinwänden wiederholt sich das Bild einer blauen Pfauenfeder mit einem offenen blauen Auge im Zentrum. Im Raum steht ein Schreibtisch mit einem Stuhl. Auf dem Tisch liegt lediglich ein Schlüsselring. In der südwestlichen Ecke befindet sich ein Podest mit der Statue eines Pfaus, dessen Gefieder in allen Farben des Regenbogens leuchtet.

Die Pfauenstatue ist einer der sieben *Pfauenschreine* — dieser ermöglicht es den Bewohnern des Tempels, Kreaturen von anderen Ebenen um den *Dimensionsschloss*-Effekt herum zu beschwören. Mit den Schlüsseln auf dem Tisch kann man die Zellentüren in Bereich **C3** oder **C4** öffnen.

Kreaturen: Der Kerkermeister der Prachtvollen Pforte ist ein Japalisura-Asura und seit vor der Zeit des Erdenfalles im Dienst. Er ist nur einer von vielen Asuras, die Xanderghul für alle Zeiten als Diener gebunden hat, aber der einzige, der hier außerhalb des Gewölbes des Feuerroten Zornes stationiert ist.

Der Japalisura hat schon vor langem sein Schicksal akzeptiert und interessiert sich nur noch für das Verhören von Gefangenen. Hat er nichts zu tun, schaltet sich sein fremdartiger Verstand einfach ab, bis es für ihn etwas zu tun gibt. Sollte der Asura die Sirene vernehmen, welche eine Ankunft von Gefangenen in Bereich **C4** verkündet, von einer Medusa über das Eintreffen von Eindringlingen informiert werden oder von einer Gruppe verstohlen vorgehender SC hier angetroffen werden, so reagiert er auf alles gleich: Emotionslos und fast mechanisch will er wissen, wer die SC sind und warum sie zum Tempel gekommen sind. Nur wenn die SC den Asura mittels Bluffen oder auf andere Weise dazu bringen können, sie

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

für Kultanhänger des Pfauengeistes zu halten, lässt er sie ungehindert ziehen.

Ansonsten wird er langsam wacher und lebendiger, während er kommandierend den SC befiehlt, die Waffen niederzulegen, in die Zellen zu gehen und auf ihre Bestrafung zu warten. Sollten die SC gehorchen oder bereits in den Zellen festsitzen (z.B. nach einem verpatzten Ritual), müssen sie warten, bis Hohepriesterin Zurea eintrifft, um sie zu verhören (siehe auch Seite 203).

Sollten sich die SC widersetzen, sich als Eindringlinge enttarnen oder gegen den *Pfauenschrein* vorgehen, verschwindet die emotionslose Fassade des Japalisuras, während er angreift und bis zum Tode kämpft.

JAPALISURA-ASURA **HG 12**
EP 19.200
TP 147 (siehe Seite 432)

D. Zugang zum Tal

Der Pfauenfluss fließt hier aus dem Tal des Tempels und stürzt über eine Klippe einen majestätischen, 600 m hohen Wasserfall in einen großen Bergsee hinab, welcher den Chavali mehrere Kilometer im Süden speist. Die schmale Schlucht, durch welche der Fluss von Bereich **C** nach Süden fließt, hat größtenteils begehbare Ufer, ist im Süden aber mittels *Arkaner Spiegelung* so getarnt, dass der Fluss weiter oben aus dem Berg zu entspringen scheint. Die Berghänge können mit Fertigkeitswürfen für Klettern gegen SG 20 erstiegen werden, während die steilen Ufer zwischen den Bereichen **C** und **D** Fertigkeitswürfe für Klettern gegen SG 15 erfordern (das 9 m tiefe Wasser erfordert dagegen Fertigkeitswürfe für Schwimmen gegen SG 15).

E1. Die Garnison der Güldenen Gier

Dieses beeindruckende Gebäude ist in einen schmalen Pass hineingebaut, welcher den Süden des Tales vom weitaus größeren Nordteil trennt. Von allen Pilgern, die während Thassilons Blütezeit zum Tempel kamen, wurde erwartet, dass sie diese Engstelle passierten, nachdem sie die korrekten Rituale durchgeführt hatten. Hier stationierte Priester segneten sie dann mit *Auf Wasser gehen* und öffneten die goldene Tür, so dass sie den Fluss bis Bereich **J** begehen konnten. Tatsächlich waren die hier durchzuführenden Rituale dazu gedacht, den Pilgern einen winzigen „Seelensplitter“ für Xanderghuls Bedürfnis im Herzen des Tempels zu entziehen.

Kurz nachdem die Kultisten von der „Rückkehr“ des Pfauengeistes erfahren und diesen Tempelkomplex wiederentdeckt hatten, rekrutierten sie einen Höheren Barghest und eine Handvoll Hobgoblins aus der Moddermarsch sowie eine Familie Wereber aus dem Eschenhain als Besatzung der Garnison. Die beiden Gruppen mochten sich auf der Stelle nicht und Hohepriesterin Zurea dachte gar nicht daran, vielleicht zwischen ihnen zu vermitteln – schließlich gibt es ihrer Ansicht nach genug andere Dumme, die sich als Handlanger rekrutieren lassen, sollte eine Gruppe die andere auslöschen. Nach einigen Kämpfen haben die Hobgoblins und der Barghest die östliche Hälfte für sich beansprucht, während die Wereber die Westhälfte übernommen haben. Seitdem prügeln sie sich weniger häufig miteinander und spielen sich eher Streiche. Gegenwärtig verfügt jede Gruppe über einen Gegenstand, die der anderen von Wert ist. Ihre Anführer überlegen, über die Brücke zwischen den beiden Hälften der Garnison zu stürmen und diese Wertsache der jeweils anderen Gruppe abzunehmen. Allerdings fürchten sie gegenwärtig noch, dass dies zu einem letzten Blutvergießen führen könnte.

Entwicklung: Die Hobgoblins ignorieren den Zugang von Süden größtenteils, die Wereber dagegen nicht. Außer die SC bemühen sich sehr, heimlich aufzutreten, werden sie rasch von der wachsamen Karrigan Fleck durch eine der Schießscharten an der Südseite der Garnison entdeckt. In diesem Fall ruft die Werbache den SC mit lauter, kratziger Stimme das Folgende zu:

„Oy! Hier oben!“ kommt eine weibliche, aber seltsam raue, kratzige Stimme durch eine Schießscharte an der Westseite der südlichen Brücke. „Passt auf, wir sollen euch nicht reinlassen, aber falls ihr uns einen Gefallen tut, könnten wir, naja, das Tor öffnen und eine Weile wegsehen.“ Dem Vorschlag folgt ein lautes Grunzen.

Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25 erspäht ein SC eine Schweineschnauze und zwei kleine Äuglein, die durch die Schießscharte blicken. Sofern die SC nicht sofort angreifen (in diesem Fall tritt Karrigan von der Schießscharte weg und gibt Alarm). Egal was die SC sagen, ist Karrigans Antwort mehr oder weniger identisch:

„Die zaubertrankschnüffelnden Hobgoblinmistkerle auf der anderen Seite haben uns etwas gestohlen – zwei schöne Armreifen. Wenn ihr uns die zurückbringt, wären wir die besten Kumpels.“ Das herzhafte Lachen der Sprecherin läuft in weiteren Grunzlauten aus. „Kommt hoch, Wir sollten das von Angesicht zu Angesicht bereden.“

Der Wereber in Bereich **E3** öffnet die dortige Außentür, winkt die SC hastig herein und eskortiert sie dann zu seiner Anführerin in Bereich **E5**. Siehe dort unter „Entwicklung“ zu weiteren Einzelheiten, wenn die SC sich zur Annahme des Angebotes entscheiden.

Die laute Unterhaltung wird auch von den Hobgoblins bemerkt, welche natürlich rasch ihrem Anführer, dem Barghest Alter Haanschu, berichten. Der Barghest-Magier eilt sodann zum Lagerraum (Bereich **E10**), um durch eine der Schießscharten zu beobachten. Während die SC ihre Entscheidung fällen, wirkt er *Botschaft*, um lautlos mit den SC zu kommunizieren. Sollten die SC Karrigans Angebot abgelehnt haben, flüstert er ihnen eine schmeichelnde Begrüßung zu und macht wie folgt weiter: „Was meine etikettelosen, stinkenden Nachbarn leider nicht erwähnen, ist der Umstand, dass sie zuerst uns etwas entwendet haben – eine wichtige Krone. Wir haben uns nur gerächt und halten ihre Armreifen zum Tausch bereit. Solltet ihr mit zivilisierteren Leuten reden und euch keine Flöhe einfangen wollen, dann kommt zur Ostseite. Lasst uns über eine mögliche Übereinkunft sprechen, von der wir alle etwas haben.“

Einer der Hobgoblins öffnet die Tür nach Bereich **E9**. Keine Gruppe ist bereit, nach draußen zu kommen. Die SC können sich frei entscheiden, mit welcher Gruppe sie reden wollen (sie können sich auch gänzlich gegen eine Unterhaltung entscheiden). Sowie die andere Gruppe sieht, wem sich die SC zuwenden, trifft sie Kampfvorbereitungen. Wenn die SC sich für eine Seite entscheiden, so haben ihre neuen

„Freunde“ leider nicht vor, die Abmachung einzuhalten – aber wenigstens müssen die SC sich nacheinander mit den beiden Gruppen befassen statt mit beiden zugleich.

E2. Die Große Goldene Tür

Ein sechs Meter breites Tor aus anscheinend dicht beisammenstehenden, goldenen Stangen blockiert den Weg flussaufwärts. Jede Stange ist mit Bildern von Pfauen und sich windenden Runen geschmückt. Die Stangen bilden ein Gitter, durch das man kaum einen Arm schieben könnte, während der Fluss problemlos hindurchfließt.

Dieses extravagante goldene Tor war früher der Fokus der Rituale der Pilger und diente als metaphysische „Batterie“, um die winzigen Splitter an gewonnener Glaubens- und Seelenenergie zu sammeln. Heute ist die Macht des Portals viel schwächer. Es ist aber immer noch schwer zu beschädigen (Härte 20, 180 TP, Gegenstand zerschmettern SG 30), auch wenn es nun nur noch dem Zwecke dient, Flussreisende aufzuhalten. Das Tor kann geöffnet werden, wenn zwei nahe Winden in den Bereichen **E8** und **E14** zugleich betätigt werden. Früher ließ das Öffnen des Tores die gespeicherte Energie Xanderghul zufließen, doch gegenwärtig ist keine Energie gespeichert. Dennoch alarmiert das Öffnen des Tores Xanderghul, dass etwas Ungeplantes geschieht.

E3. Müllkammer (HG 8)

Reste halb verzehrter Nahrung, angenagte Knochen, leere Beutel und zerbrochene Teller und anderes Geschirr bedecken den Boden dieses einst eleganten Raumes. Der Gestank ist fast unerträglich und Schimmel kriecht an den vergoldeten Möbeln und der goldgelben Tapete hinauf.

Kreaturen: Ein einzelner Wereber-Barbar sucht eifrig in den Abfällen nach noch essbarer Nahrung, die vielleicht versehentlich weggeworfen wurde. Eigentlich soll er ja Wache schieben, ist aber derart abgelenkt, dass er einen Malus von -8 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung erleidet, außer Karrigan bemerkt die Annäherung der SC und begrüßt sie lautstark. Sofern Karrigan die SC in die Garnison einlädt, öffnet dieser Wereber ihnen die Tür und bringt sie nach Bereich **E5** zur Anführerin der Wereber. Sollte Karrigan stattdessen Alarm geben, zieht sich dieser Wereber zusammen mit dem Rest seiner Sippe nach Bereich **E5** zurück (siehe dort).

WEREBER-BARBAR **HG 8**

EP 4.800

Menschlicher Natürlicher Wereber[MHB II]-Barbar 8

NB Mittelgroßer Humanoider (Gestaltwandler, Mensch)

INI +2; **Sinne** Dämmersicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 18 (+1 Ausweichen, +2 GE, –2 Kampfrausch, +6 Natürlich, +4 Rüstung)

TP 113 (8W12+56)

REF +4, **WIL** +8, **ZÄH** +12

SR 1/ —, 10/Silber; **Verteidigungsfähigkeiten** Fallengespür +2, Verbesserte Reflexbewegung, Wildheit

WEREBER-BARBAR

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf *Zweihändige Axt +1*, +17/+12 (1W12+11/×3), Durchbohren +10 (1W8+3)

Fernkampf *Kompositlangbogen +1*, +11/+6 (1W8+5/×3)

Besondere Angriffe Kampfrausch (22 Runden/Tag), Kampfrauschkräfte (Einschüchterndes Niederstarren, Kein Entkommen, Kraftvoller Schlag +3, Unerwarteter Schlag)

TAKTIK

Im Kampf Der Wereber verfällt in der ersten Kampfrunde in Kampfrausch und stürzt sich auf den am stärksten wirkenden SC.

Moral Ein Wereber-Barbar kämpft bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 24, **GE** 14, **KO** 23, **IN** 8, **WE** 15, **CH** 10

GAB +8; **KMB** +15; **KMV** 26

Talente Ausfallschritt, Ausweichen, Einschüchternde Kraft, Eiserner Wille, Waffenfokus (Zweihändige Axt)

Fertigkeiten Akrobatik +13 (Springen +17), Einschüchtern +18, Überlebenskunst +13, Wahrnehmung +13

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Gestalt wechseln (Mensch, Mischgestalt und Wildschwein; *Verwandlung*), Lykanthropische Empathie, Schnelle Bewegung

Ausrüstung *Beschlagene Lederrüstung +1*, *Kompositlangbogen +1* (+4 ST) mit 10 *Aufflammenden Pfeilen +1* und 10 Pfeilen, *Zweihändige Axt +1*

E4. Trainingssaal (HG 12)

In diesem Raum befinden sich ein paar Stühle, ein improvisiertes Waffenregal und eine humanoide Übungspuppe, welche eine goldene Krone trägt.

Kreaturen: Sofern kein Alarm gegeben wurde, üben sich hier zwei Wereber im Ringkampf, während zwei weitere auf den Stühlen lümmeln und sie anfeuern. Sollten Eindringlinge ohne einen begleitenden Wereber hereinkommen, reagieren die Wereber wütend auf die Störung. Sie gieren nach einem richtigen Kampf, daher reagieren sie auf Kampflärm aus den angrenzenden beiden Räumen so schnell sie können.

WEREBER-BARBAREN (4) **HG 8**

EP je **4.800**

TP je 113 (siehe Seite 190)

Schätze: Die Krone ist der *Mächtige Gleißende Stirnreif*, den die Wereber dem Barghest gestohlen haben und den sie nun nutzen, um die Übungspuppe als Feind auszuweisen. Im Waffenregal stehen drei Langschwerter [Meisterarbeit] mit goldenen Knäufen (Wert jeweils 750 GM) und zwei citrinbesetzte Dolche [Meisterarbeit] (Wert jeweils 500 GM).

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: ...fen der Sünden
...hang 6: ...estiarium

E5. Unterkünfte

Die vier Doppelstockbetten an den Wänden wirken, als wären sie früher überraschend bequem gewesen, allerdings sind die Matratzen nun aufgerissen und ebenso wie das Bettzeug völlig verdreckt.

Entwicklung: Sofern Karrigan die SC zum Gespräch eingeladen hat, trifft sie sich hier mit ihnen und bringt auch die übrigen sechs Wereber mit (zusammen wäre dies eine Begegnung mit HG 14). Während die sechs anderen zusehen, begrüßt Karrigan die SC überheblich und informiert sie, dass sie gefälligst sofort die andere Hälfte der Garnison stürmen und den „Trankschlürfern" die *Armschienen des Racheschwurs*[ARK] abnehmen sollen, andernfalls werde sie ihre Leute die SC in Stücke reißen lassen für ein Festmahl an diesem Abend! Sie hat keine Geduld und beantwortet die Fragen der SC schnell oder mit nichtssagenden Grunzlauten – mit einem Fertigkeitswurf für Motiv erkennen gegen SG 20 kann ein SC erkennen, dass sie fast ebenso begierig ist, die SC anzugreifen, wie sie als Helfer zu rekrutieren.

E6. Küche (HG 8)

Vergoldetes Geschirr, Besteck, Behälter und sonstiges Kochgerät sind über die verdreckte, misshandelte Küche verstreut, die jeden Halblingkoch in Tränen ausbrechen lassen würde. In der nordwestlichen Ecke befinden sich eine Feuerstelle und ein menschengroßes Küchenregal.

Kreaturen: Die Wereber wechseln sich mit dem Küchendienst ab und nutzen die Zutaten, welche ein magisches Regal erschafft. Die Küche ist nicht besonders raffiniert, allerdings fressen die Wereber auch zuweilen einfach Fleisch und Gemüse roh. In der Regel werfen sie die vom Regal gelieferten Zutaten einfach in einen großen Topf, um einen widerwärtigen Eintopf zu kochen – gegenwärtig blubbert im Kochtopf über der Feuerstelle ein Matsch aus Bohnen, Rindfleisch, Birnen, Forelle und Karamellbonbons. Sollten unerwartete Besucher die Küche betreten, hämmert der Koch gegen die Tür nach Bereich **E7**, um Karrigan zu alarmieren, während er zugleich laut aufheult, um die restlichen Wereber aufzuschrecken.

WEREBER-BARBAR **HG 8**
EP 4.800
TP 113 (siehe Seite 190)

Schätze: Dank eines magischen Küchenregals konnte die Garnisonsküche früher alle hier Stationierten und sonstige Gäste des Tempels mit Nahrung versorgen. Es handelt sich um ein Geschenk Kaliphestas, des ersten Runenherrschers der Völlerei. Das Artefakt quillt stets mit Lebensmitteln über, egal wie viele Zutaten man auch entnimmt, und kann am Tag bis zu 30 Menschen oder ähnliche Kreaturen versorgen. Die gelieferten Lebensmittel werden aber stets völlig zufällig generiert und ermöglichen weder eine ausgewogene Ernährung, noch sind sie auf einen bestimmten Geschmack zugeschnitten. Entfernte Zutaten verrotten nach einem Tag. Das Regal ist sehr schwer und wiegt etwa 300 Pfund. Können die SC es in die Zivilisation schaffen, sollte es bis zu 6.000 GM einbringen. Obwohl es sich um ein Gewöhnliches Artefakt handelt, kann es mittels Gewalt zerstört werden (Härte 20, 140 TP).

E7. Karrigans Bau (HG 11)

In der Ecke dieses Raumes steht ein schmutziges, zusammensackendes Bett. In der Mitte der Kammer steht eine windschiefe, halb zerstörte Übungspuppe.

Kreaturen: Karrigan Fleck, Oberhaupt der hiesigen Werebersippe hat ihr ganzes Leben in der Region des Eschenhains verbracht, einem Wald im südlichen Varisia. Mit ihrer Familie hat sie Räuber und Händler gleichermaßen terrorisiert, welche an den Rändern des Waldes entlang reisten. Dieses Leben hat sie ziemlich gelangweilt. Als sich eine Gruppe reisender Händler als Kultisten des Pfauengeistes auf der Suche nach Verstärkung entpuppte, ergriff Karrigan die Gelegenheit und siedelte mit ihrer Sippe zum Großen Tempel des Pfauengeistes um, um dort bessere Lebensbedingungen zu genießen.

Karrigan hat diese Kammer zu ihrem persönlichen Quartier auserkoren, als klar wurde, dass man mit den Hobgoblins des Barghests nun wirklich nicht klarkam. Sie verbringt hier viel Zeit damit, durch die Schießscharten zur anderen Hälfte des Gebäudes hinüberzublicken und komplexe Rachepläne zu formulieren. Wenn sie frustriert ist, kommt sie zum Essen und zu Ringkämpfen aus ihrem Zimmer. Sollten die SC sich mit dem Barghest verbünden, stürmt sie beim ersten Anzeichen von Ärger aus dem Raum.

KARRIGAN FLECK **HG 11**

EP 12.800

Menschliche Natürliche Wereber[MHB II]-Attentäterin[ABR VI] 11
CB Mittelgroße Humanoide (Gestaltwandler, Mensch)
INI +8; **Sinne** Dämmersicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +17

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 21 (+4 GE, +6 Natürlich, +4 Rüstung, +1 Schild)
TP 131 (11W10+66)
REF +14, **WIL** +9, **ZÄH** +14
SR 10/Silber; **Verteidigungsfähigkeiten** Wildheit

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Kurzschwert +1*, +15/+10/+5 (1W6+5/17–20), *Kurzschwert +1*, +15/+10 (1W6+5/17–20), Durchbohren +10 (1W8+2)
Besondere Angriffe Feind studieren +3 (Schnelle Aktion, 3 Ziele), Hinterhältiger Angriff +3W6

TAKTIK

Im Kampf Karrigan studiert den am fähigsten wirkenden SC und versucht, ihn eine Runde später zu meucheln. Misslingt dies, greift sie diesen SC normal an. So sie nicht allein ist, nimmt sie Gegner mit ihren Verbündeten in die Zange.
Moral Karrigan ist stur, aber nicht lebensmüde. Sollte sie unter 21 TP reduziert werden, versucht sie sich zu ergeben, und befiehlt dies auch anderen Werebern in der Nähe. Sie verspricht, den Tempelkomplex zu verlassen, so die SC sie verschonen, und nimmt ihre überlebenden Verwandten mit. Nach Möglichkeit möchte sie ihre Schätze behalten, allerdings ist ihr ihr Leben mehr wert – sollte sie sich also ihr Leben erkaufen müssen, dann sei es so.

SPIELWERTE

ST 19, **GE** 18, **KO** 19, **IN** 10, **WE** 16, **CH** 6
GAB +11; **KMB** +15; **KMV** 29
Talente Abhärtung, Doppelschnitt, Einschüchternde Kraft, Kampf mit zwei Waffen, Schnelle Waffenbereitschaft, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kampf mit zwei Waffen, Verbesserter Kritischer Treffer (Kurzschwert), Verteidigung mit zwei Waffen, Waffenfokus (Kurzschwert)
Fertigkeiten Akrobatik +18, Einschüchtern +16, Heimlichkeit +18, Klettern +18, Überlebenskunst +17, Wahrnehmung +17, Wissen (Baukunst) +11
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Attentätertricks (Kampfkniff, Meucheln[ABR VI] [SG 15], Reaktionen verlangsamen, Waldläuferkampfstil[ABR VI]), Gestalt wechseln (Mensch, Mischgestalt und Wildbache; *Verwandlung*), Kampfstil (Kampf mit zwei Waffen), Lykanthropische Empathie (+4 bei Wildschweinen und Schreckenswildschweinen), Pirscher, Schneller Spurenverfolger, Spuren lesen +5
Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen* (4x); **Sonstige Ausrüstung** *Beschlagene Lederrüstung +1*, 2 *Kurzschwerter +1*, *Resistenzumhang +3*, 35 PM, 5 GM

Schätze: Als Anführerin der Wereber verwahrt Karrigan die meisten Schätze ihrer Sippe, welche in der Garnison gefunden wurden. Sie hütet ihre Sammlung schöner Kunstgegenstände (darunter Kerzenleuchter, Essbesteck, Spiegelrahmen und anderes goldenes Schmuckwerk) in einer stabilen, aber unverschlossenen Kiste neben ihrem Bett.

Entwicklung: Sollten die SC Karrigan die *Armschienen des Racheschwurs* bringen, dankt sie ihnen und lädt sie zu einer Schale widerlich aussehenden Eintopfes ein, bietet ihnen aber keine anderen Schätze als Lohn. Dabei beginnt sie, jenen SC zu studieren, der ihr die Armschienen überreicht hat, um ihn ein paar Runden später zu meucheln. Dabei erklärt sie: „Ihr habt uns echt einen Gefallen erwiesen, indem ihr euch um diese Idioten gekümmert und unseren Schatz zurückgeholt habt. Aber wir können euch doch nicht durchlassen. Wir sind zwar keine Gläubigen dieses Pfauengeistes, aber wir haben eine Aufgabe hier zu erledigen… und die gefällt uns eigentlich ganz gut!“

Dann zieht sie ihre Kurzschwerter und greift die SC in der Hoffnung an, sie zu überraschen, während sie Alarm brüllt, um die anderen Wereber an ihre Seite zu rufen. Jedem SC steht ein Fertigkeitswurf für Motiv erkennen gegen SG 20 zu; bei Erfolg ist er imstande, während der Überraschungsrunde zu handeln. Karrigan nutzt die *Armschienen des Racheschwurs* gegen den ersten SC, dem sie mit einer Nahkampfwaffe Schaden zufügt, und konzentriert sich dann darauf, diesen SC zu töten. Die anderen Wereber eilen herbei und stürzen sich ins Getümmel, wenn sie den Kampflärm hören.

E8. Westliche Winde

In die Ostwand ist eine große Winde eingelassen, welche über Ketten und Flaschenzüge mit einem komplexen Mechanismus verbunden ist.

Die Winde in diesem Raum steuert eine Hälfte des Mechanismus zum Öffnen des Tores in Bereich **E2**. Dieser Mechanismus funktioniert aber nur, wenn eine andere Person auch die Winde in Bereich **E14** nutzt. Zum Öffnen des Tores müssen Charaktere in beiden Räumen 4 Runden lang zugleich die Winden drehen.

E9. Annahmestelle (HG 8)

In der nordöstlichen Ecke sind mehrere hölzerne Kisten gestapelt. In der Raummitte steht ein Tisch, um den herum drei Stühle in gleichen Abständen stehen.

Kreaturen: Sollten die SC diesen Bereich unbemerkt betreten, stoßen sie hier auf zwei der Hobgoblins aus

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Bereich **E12** beim Putzdienst. Sollten die Hobgoblins die SC bemerken, verlangen sie, dass sie ihre Waffen niederlegen und mitkommen, um mit dem Anführer zu sprechen. Sollten die SC zum Angriff übergehen, ziehen sich die Hobgoblins kämpfend und Alarmrufe ausstoßend nach Bereich **E12** zurück, um dort mit ihren Leuten zusammenzukommen.

HOBGOBLIN-VORREITER (2) **HG 6**
EP je **2.400**
TP je 71 (*MKO*, S. 131)

Entwicklung: Sollten die SC vom Alten Haanschu eingeladen worden sein, werden sie hier von zwei Hobgoblins begrüßt, welche die SC zu ihrem Anführer im Alchemielabor (Bereich **E11**) bringen.

E10. Lagerraum (HG 11)

Ordentlich organisierte Bauholzstapel, Fässer mit eisernen Verstärkungen und Ballen kanariengelben Stoffes sind hinter abgenutzten Möbeln in diesem abgedunkelten Raum gestapelt.

Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25 bemerkt ein SC etwas Glänzendes im hinteren Teil des Raumes. Sollten die SC den Raum betreten, ohne eine eigene Lichtquelle mitzubringen und die Tür hinter sich schließen, sinkt der SG auf 15. Der Wurf gelingt automatisch, wenn die SC wenigstens 10 Minuten zum Durchsuchen des Raumes aufwenden. Hinter einem alten, abgenutzten Sofa verborgen und von einem großen Wachstuch abgedeckt steht jener *Pfauenschrein*, welcher den Bewohnern der Garnison und des Tals im Norden SR/- und Resistenz 30 gegen alle Arten von Energie verleiht.

Falle: Der *Pfauenschrein* hier ist durch eine Falle gesichert. Sollte ein anderes Zepter als das gelbe aus der Statue entfernt werden, verdunkelt sich das entfernte Zepter und ein Blitz trifft den Charakter, der das Zepter herausgezogen hat; dieser Blitz springt sodann auf alle anderen Kreaturen im Raum über. Sollte ein Zepter wieder zurückgesteckt werden, leuchtet es wieder auf. Wird das gelbe Zepter herausgezogen, wird die Falle inaktiv.

KUGELBLITZ-FALLE **HG 11**
EP 25.600
Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 31; **Mechanismus ausschalten** SG 31
EFFEKT
Auslöser Falsches Zepter entfernen; **Rücksetzer** Automatisch; **Umgehen** Gelbes Zepter herausziehen
Effekt Zaubereffekt (*Kugelblitz*; 16W6 Punkte Elektrizitätsschaden; REF, SG 19, halbiert beim Primärziel; REF, SG 17, halbiert bei Sekundärzielen); Primärziel (auslösender Charakter); Sekundärziele (alle anderen Ziele im Bereich **E10**)

Schätze: Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 30 stößt ein SC beim Durchsuchen des Raumes auf einen hellgelben *Schwachen Täuschungsumhang*, der versehentlich mit anderen gelben Stoffbahnen verstaut wurde.

Entwicklung: Die Hobgoblins und Wereber nehmen ihre Aufgaben als Wächter des Schreins trotz ihrer Streitigkeiten ernst. Falls die SC den Schrein deaktivieren, sind sämtliche Vereinbarungen zwischen den SC mit einer der Gruppen sofort Null und Nichtig – wenn die SC künftig Werebern oder Hobgoblins begegnen, versuchen diese, den SC das entfernt Zepter abzunehmen.

E11. Alchemielabor (HG 9)

Die Tische in diesem Raum sind überladen mit gut organisierten alchemistischen Ingredienzien und Ausrüstungsgegenständen.

Kreaturen: Zwei Hobgoblin-Alchemisten haben diese Kammer als Labor für ihre alchemistischen Experimente eingerichtet. In letzter Zeit arbeiten sie daran, ihre Bomben mit Alchemistischem Silber aufzuladen, um gegenüber den Werebern Vorteile zu erlangen. Beide Alchemisten stehen an den Tischen, vermischen Zutaten und legen genaue Notizen an. Sie halten inne und wollen wissen, was die SC hier machen (außer die SC sind in Begleitung eines Hobgoblins). Sie beäugen andere Humanoide, ob es sich vielleicht um Wereber handelt, und greifen Fremde schließlich an. Diese Hobgoblins sind von ihrer Arbeit etwas abgelenkt, daher reagieren sie auf einen Alarm erst nach 1W4+3 Runden.

HOBGOBLIN-BOMBENWERFER (2) **HG 7**
EP je **3.200**
TP je 89 (*MKO*, S. 132)

Schätze: Die von den Werebern gestohlenen *Armschienen des Racheschwurs*[ARK] liegen auf einem der Tische unter einem aufgeschlagenen Notizbuch (Wahrnehmung, SG 15).

Entwicklung: Konnten die SC ein Treffen mit dem Alten Haanschu arrangieren, trifft er sie hier in Gegenwart all seiner Hobgoblindiener. Im Gegensatz zu den Werebern sind die Hobgoblins ruhig, geordnet und sogar respektvoll gegenüber den SC. Man kann sich durchaus mit ihnen unterhalten und da sie bereit sind, ebenso viel zu geben, wie sie nehmen, kann man viel einfacher mit ihnen verhandeln. Haanschu begrüßt die SC in Hobgoblingestalt und erklärt ihnen, dass die Wereber eine wertvolle magische Krone gestohlen hätten. So die SC sich bereiterklären, die Krone zurückzubringen, verspricht Haanschu ihnen im Gegenzug die von den Werebern gestohlenen Armschienen plus freies Geleit durch die Garnison. Die Hobgoblins werden die SC nicht verraten, indem sie sie angreifen, allerdings verwendet Haanschu eine *Schriftrolle: Verständigung*, um Zurea im Tempel über ihr Kommen in Kenntnis zu setzen. In diesem Fall hat die Hohepriesterin ihre Kultisten in Alarmzustand versetzt und als Antwort Haanschu aufgefordert, den SC mit seinen Hobgoblins in einigem Abstand zu folgen, sie im Auge zu behalten und einzugreifen, so sie benötigt werden. Sollten die SC die Verfolger nicht bemerken, könnte es passieren, dass sie bei Erreichen des Tempels eingekreist werden – dann arbeiten Haanschu und die Hobgoblins mit den Kultanhängern zusammen, um die SC zu besiegen.

Die Hobgoblins erlauben aber definitiv nicht die Schändung des versteckten *Pfauenschreins* – sollten die SC diesen Schrein deaktivieren wollen, so ist jede Absprache nichtig und die Hobgoblins greifen sofort an.

E12. Unterkünfte (HG 10 oder 11)

Wandschirme mit gelb-schwarzen Mustern trennen einen Bereich entlang der Wände ab und verschaffen so den Feldbetten dort etwas Privatsphäre. In der Mitte des Raumes steht ein niedriger Tisch aus Zedernholz, auf dem ein Weihrauchblock raucht.

Kreaturen: Die Hobgoblins haben diesen Aufenthaltsraum in eine Truppenunterkunft umgewandelt, als ihr Streit mit den Werebern begann. Sie verbringen hier viel Zeit damit zu schlafen, sich auszuruhen und Rachepläne gegen die Wereber zu schmieden. Ohne Zugang zu Nahrungsvorräten ernähren sie sich mittels Fischfangs im Fluss und Nahrungssuche im umliegenden Wald, ziehen aber nur ein Mal pro Woche dazu los. Sollten die SC bereits den beiden Vorreitern in Bereich **E9** begegnet sein, treffen sie hier die restlichen vier; andernfalls sind alle sechs Vorreiter hier.

HOBGOBLIN-VORREITER (4 ODER 6) **HG 6**

EP je **2.400**
TP je 71 (*MKO*, S. 131)

E13. Behausung des Alten Haanschu (HG 11)

Dieser elegante, gut gepflegte Schlafraum enthält ein großes Himmelbett, einen hölzernen Kleiderschrank und ein Schreibpult. Auf dem Boden liegt ein farbenfroher Teppich mit einem Pfauenfedermuster.

Kreaturen: Die Kultanhänger des Pfauengeistes trafen den Alten Haanschu, einen Höheren Barghest und Anführer einer kleinen Gruppe Hobgoblins, am Rande der Moddermarsch. Der Alte Haanschu lebt seit vielen Jahren auf der Materiellen Ebene und hat genug Kreaturen gemordet, um einen gesunden Respekt vor den grausameren Aspekten der Natur entwickelt zu haben. Im Alter ist er eher zu einem Gelehrten geworden; statt in den Abyss zurückzukehren, ist er auf dieser Ebene geblieben und hat Macht als Magier erlangt, während er unter sich einige Hobgoblins mit Interesse an den Effekten von Pilzen und natürlichen Giften gesammelt hat. Haanschu nutzt diesen Raum als Studierzimmer und Behausung; nachts schläft er in Wolfsgestalt auf dem Bett, tagsüber diskutiert er mit den Hobgoblins alchemistische Theorien und schreibt seine Funde nieder. Er hofft, irgendwann seine Werke zu veröffentlichen, hat aber noch nicht realisiert, dass er recht trocken schreibt und seine Themen niemanden interessieren.

DER ALTE HAANSCHU **HG 11**

EP 12.800
Höherer Barghest-Magier 8 (*MHB*, S. 25)
NB Großer Externar (Böse, Extraplanar, Gestaltwandler, Rechtschaffen)
INI +9; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +25

VERTEIDIGUNG

RK 26, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 21 (+5 GE, –1 Größe, +9 Natürlich, +3 Rüstung)
TP 153 (17 TW; 8W6+9W10+76)
REF +15, **WIL** +17, **ZÄH** +11
SR 10/Magisch

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m
Nahkampf Biss +20 (1W8+8), 2 Klauen +20 (1W8+8)
Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 1,50 m
Besondere Angriffe Hand des Lehrlings (9/Tag)
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 9; Konzentration +13)
Beliebig oft — *Flimmern*, *Irreführung*, *Schweben*, *Sphäre der Unsichtbarkeit*
1/Tag — *Dimensionstür*, *Massen-Bärenstärke*, *Massen-Person vergrößern* (SG 18), *Monster bezaubern* (SG 18), *Tiefe Verzweiflung* (SG 18)
Vorbereitete Magierzauber (ZS 8; Konzentration +14)
4. — *Brüllen* (SG 20), *Eissturm*, *Feuerwand*
3. — *Blitz* (SG 19), *Fliegen*, *Hellhören/Hellsehen*, *Verlangsamen* (SG 19)
2. — *Energien widerstehen*, *Flammenkugel* (SG 18), *Glitzerstaub* (2x, SG 18), *Spiegelbilder*
1. — *Alarm*, *Magisches Geschoss* (2x), *Schmieren* (SG 17), *Schwächestrahl* (SG 17), *Unauffälliger Diener*
0. (beliebig oft) — *Botschaft*, *Magierhand*, *Tanzende Lichter*, *Zaubertrick*

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Alte Haanschu wirkt jeden Tag *Unauffälliger Diener*.
Im Kampf Der Alte Haanschu versucht möglichst viele SC mit *Tiefe Verzweiflung* zu erreichen, ehe er in den Nahkampf geht. Sollte er zusammen mit seinen Hobgoblin-Alchemisten kämpfen, wirkt er auf alle *Massen-Bärenstärke* und dann *Massen-Person vergrößern*, sofern der Platz verfügbar ist. Er hält sich dann zurück, wirkt auf sich *Fliegen*, um in Bewegung zu bleiben, und nutzt seine Kampfzauber aus der Entfernung. Sollte er kämpfen müssen, wirkt er auf sich *Spiegelbilder*.
Moral Der Barghest wird nicht „Der Alte Haanschu" genannt, weil er ein lebensmüder Trottel ist. Sollte er unter 30 TP reduziert werden, ergibt er sich der Gnade der SC. Er schwört, das Gebiet zu verlassen und niemals zurückzukehren, sofern die SC ihn sein Manuskript mitnehmen lassen. Die Hobgoblins sind ihm dagegen eher egal.

SPIELWERTE

ST 26, **GE** 20, **KO** 18, **IN** 23, **WE** 20, **CH** 18
GAB +13; **KMB** +22; **KMV** 37 (41 gegen Zu Fall bringen)
Talente Arkaner Schlag, Arkanes Rüstungstraining, Blitzschnelle Reflexe, Große Zähigkeit, Im Kampf zaubern, Kampfreflexe, Schriftrolle anfertigen, Trank brauen, Umgang mit Leichten Rüstungen, Verbesserte Initiative, Verbesserter Natürlicher Angriff (Klaue)
Fertigkeiten Akrobatik +17, Bluffen +16, Diplomatie +20, Einschüchtern +21, Handwerk (Alchemie) +26, Heimlichkeit +13, Klettern +17, Motiv erkennen +18, Schwimmen +17, Überlebenskunst +17, Wahrnehmung +25, Wissen (Arkanes) +26, Wissen (Natur) +22, Zauberkunde +26
Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch, Infernalisch, Riesisch, Thassilonisch, Varisisch, Worgisch
Besondere Eigenschaften Arkane Verbindung (*Zauberstab: Sengender Strahl*), Gestalt wechseln (Goblin oder Wolf, *Verwandlung*), Metamagische Meisterschaft (1/Tag)
Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*, *Trank: Schwere Wunden heilen* (2x), *Trank: Spinnenklettern*, *Trank: Unsichtbarkeit* (2x), *Schriftrolle: Verständigung* (4x), *Zauberstab: Sengender Strahl* (ZS 7, 22 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** *Lederrüstung +1*, *Praktischer Rucksack*, Zauberbuch, pedantisch geschriebenes Manuskript (wertlos), 90 GM

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Schätze: Unter den Besitztümern des Alten Haanschu sind ein *Handbuch der Steingolemerschaffung*, in dem der Barghest ein wenig herumgeblättert, es aber gelangweilt weggelegt hat, und ein hinter das Schreibpult gefallener *Ring der Tierfreundschaft* (Wahrnehmung, SG 25).

Entwicklung: Sollten die SC dem Alten Haanschu den *Mächtigen Gleißenden Stirnreif* bringen, bedankt er sich und hält sich an den vereinbarten Handel (siehe Bereich **E11**). Sollten die SC dann nicht alsbald aufbrechen, wird er ungeduldig und viel unfreundlicher.

E14. Östliche Winde

In die Westwand ist eine große Winde eingelassen, welche über Ketten und Flaschenzüge mit einem komplexen Mechanismus verbunden ist.

Die Winde in diesem Raum steuert eine Hälfte des Mechanismus zum Öffnen des Tores in Bereich **E2**. Dieser Mechanismus funktioniert aber nur, wenn eine andere Person auch die Winde in Bereich **E8** nutzt. Zum Öffnen des Tores müssen Charaktere in beiden Räumen 4 Runden lang zugleich die Winden drehen.

F. Der Blühende Hain (HG 13)

Jenseits der Garnison erstreckt sich das innere Tal des Tempelkomplexes. Den Großteil des Tales nimmt der Pfauensee mit seinem tiefen, stillen Wasser ein, während der Boden östlich und südlich des Sees sanft zwischen dem Ufer und den Klippen ansteigt, welche das Tal begrenzen. Bei den Bäumen vor Ort handelt es sich hauptsächlich um Tannen und Pinien. Uralte magische Schutzzauber sorgen für eine relativ stabile Temperatur von etwa 13° C.

Ein leicht überwucherter Pfad führt von Bereich **E** nach Bereich **J**, wobei er sich ein Mal gabelt; dieser Seitenweg führt nach Südwesten entlang dem Seeufer nach Bereich **G**. Solange Reisende sich an den Weg halten, können sie sich ungehindert bewegen, jenseits des Pfades ist das Unterholz aber sehr dicht. Nicht nur befindet sich dort Schwieriges Gelände, man erhält doch zudem einen Malus von -5 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik und Heimlichkeit. Hier und dort lauern (zufällig von dir bestimmt) auch Dornen, welche Verletzungen verursachen wie Krähenfüße.

Kreaturen: Der bewaldete Teil des Seeufers wird seit langen Ewigkeiten von einem uralten Hüter bewacht – einem Baumhirten-Schamanen der Geschichte und der Zeit, welcher nur als „Der Förster“ bekannt ist. Nach dem Erdenfall, als Asche und Rauch den Himmel verdunkelten, verfiel das ganze Tal in einen Schlafzustand. Die magischen Schutzmaßnahmen hielten Schaden fern, doch der Förster verbrachte die Äonen im Winterschlaf und erwachte erst, als Xanderghul in den Gewölbetiefen des Tempels in einem neuen Körper wiedergeboren wurde.

Der Förster interessiert sich nicht sonderlich für das Verstreichen der Zeit und spürt auch keinen Verlust, all diese vielen Jahrhunderte verpasst zu haben. Er ist aber recht erfreut, dass der Kult des Pfauengeistes in das Tal zurückgekehrt ist. Xanderghul hat die Tempelgewölbe zwar bislang noch nicht verlassen, wohl aber wiederholt auf magischem Wege mit dem Förster gesprochen. Der Baumhirte ist begeistert, dass der Meister zum Tempel zurückgekehrt ist, und hat gemäß seinen Anweisungen damit begonnen, die fleischfressenden und giftigen Pflanzen des Tales zu rekultivieren. Ein Beispiel für eine Begegnung mit fleischfressenden Pflanzen findest du in Bereich **J1**, während eine Begegnung mit Giftpflanzen in Bereich **G** beschrieben wird. Du kannst noch weitere, ähnliche Gefahren ausarbeiten, sollten deine Spieler das komplette Tal abgrasen wollen.

Der Förster meditiert die meiste Zeit in einem großen Hain gedeihender Pflanzen etwa auf halbem Wege zwischen den Bereichen **G** und **J** (Bereich **F** – Der Blühende Hain). Dort steht im Herzen einer Lichtung eine uralte Eiche, die man problemlos als den ältesten Baum des ganzen Tales erkennen kann. Dieser Baum ist das spirituelle Herz des schamanistischen Glaubens des Baumhirten; der Förster gestattet zwar etwas widerwillig,

DER ALTE HAANSCHU

dass sich Kultanhänger des Pfauengeistes der Eiche nähern, um ihr auf dem Weg zu den Jadegrünen Gärten ihren Respekt zu bezeugen, greift aber jeden an, den er als Eindringling zu identifizieren meint.

Sollten die SC dem Förster nicht hier begegnen, so können sie dem gewalttätigen Baumhirten auch später begegnen, z.B. wenn sie ihr Lager im Wald aufschlagen. Der Förster wirkt jeden Mittag *Einswerden mit der Natur*, um zu erkennen, ob es offenkundige Eindringlinge in der Region gibt. Sofern die SC nicht vor Erkenntnismagie geschützt sind, bemerkt der Förster ihre Anwesenheit im inneren Tal auf diese Weise automatisch und sucht sie sodann mittels *Hölzerner Weg* auf.

DER FÖRSTER **HG 13**

EP 25.600

Baumhirten-Schamane[ABR VI] (Sprecher der Toten[ABR VI]) 9 (*MHB*, S. 28)

NB Riesige Pflanze

INI +5; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +33

VERTEIDIGUNG

RK 33, Berührung 9, auf dem Falschen Fuß 32 (+1 GE, –2 Größe, +18 Natürlich, +6 Rüstung)

TP 187 (21W8+93)

REF +10, **WIL** +15, **ZÄH** +15

Immunitäten wie Pflanzen; **Resistenzen** Feuer 10; **SR** 10/ Hiebschaden

Schwäche Empfindlichkeit gegenüber Feuer

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 2 Hiebe +27 (3W6+14/19–20)

Fernkampf Felsen +17 (2W6+20)

Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 4,50 m

Besondere Angriffe Felsen werfen (54 m), Schamanenhexereien (Hexerei der Verholzung[ABR X], Stacheln und Dornen[ABR X], Unglück), Trampeln (2W6+20, SG 32)

Vorbereitete Schamanenzauber (ZS 9; Konzentration +14)

5. — *Dornenwand*, *Einswerden mit der Natur*, *Hölzerner Weg*[T]

4. — *Dornenhaut*[EXP, T], *Kritische Wunden heilen* (2x), *Vergiften* (SG 19)

3. — *Blind- oder Taubheit verursachen* (SG 18), *Magie bannen*, *Niedere Erschaffung*[T] (nur hölzerne Gegenstände), *Schwere Wunden heilen*, *Windwand*

2. — *Baum*, *Beistand*, *Mittelschwere Wunden heilen* (2x), *Rindenhaut*[T], *Schwarm herbeizaubern*

1. — *Leichte Wunden heilen* (3x), *Shillelagh*[T], *Spurloses Gehen*, *Verhüllender Nebel*, *Verstricken* (SG 16)

0. (beliebig oft) — *Ausbluten* (SG 15), *Erschöpfende Berührung* (SG 15), *Göttliche Führung*, *Tanzende Lichter*

T Totemzauber; **Totemgeist** Wald[ABR X]

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Förster verfügt im Hain über zwei belebte Bäume. Ehe er die SC konfrontiert, wirkt er *Rindenhaut*.

Im Kampf Der Förster eröffnet den Kampf mit *Dornenwand* zwischen sich und möglichst vielen SC. Während sich seine belebten Bäume um die SC auf der anderen Seite kümmern, greift er die SC auf seiner Seite der Mauer an. Er versucht, Fernkämpfer mittels *Blindheit verursachen* auszuschalten. Sollten die SC ihn einkreisen, wirkt er *Dornenhaut*. Für sehr bewegliche Gegner reserviert er sich seine Hexerei der Verholzung und *Verstricken*. Sollte der Förster unter 50 TP reduziert werden, wirkt er *Verhüllender Nebel* auf sich und nutzt die Tarnung, um Heilzauber auf sich zu wirken, ehe er in den Kampf zurückkehrt.

Moral Als treuer Diener des Tempels kämpft der Förster bis zur Vernichtung.

SPIELWERTE

ST 34, **GE** 12, **KO** 19, **IN** 12, **WE** 20, **CH** 16

GAB +15; **KMB** +29 (Gegenstand zerschmettern +33); **KMV** 40 (42 gegen Gegenstand zerschmettern)

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Talente Blitzschnelle Reflexe, Heftiger Angriff, Im Kampf zaubern, Kritischer Treffer (Wankend), Kritischer-Treffer-Fokus, Mächtiges Gegenstand zerschmettern, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Hieb), Verbesserter Natürlicher Angriff (Hieb), Verbessertes Gegenstand zerschmettern, Wachsamkeit
Fertigkeiten Heimlichkeit +16 (im Wald +32), Motiv erkennen +19, Wahrnehmung +33, Wissen (Geschichte) +14, Wissen (Natur) +14, Wissen (Religion) +14
Sprachen Baumhirtisch, Gemeinsprache, Sylvanisch; Baumsprache
Besondere Eigenschaften Bäume beleben, Baumgliedmaße, Blutige Wurzeln, Doppelter Schaden bei Gegenständen, Offenbarungen der Ahnen und der Zeit (Alternder Hauch[ABR], Geisterschild[ABR])
Ausrüstung *Amulett der Mächtigen Fäuste +2, Schwacher Ring der Feuerresistenz*

G. Die Jadegrünen Gärten des Neides (HG 14 und HG 12)

Auf dieser kleinen Halbinsel wurden die Pflanzen zurückgeschnitten und zu einem wunderschönen Garten mit eleganten Blumenbeeten, Obstbäumen und einem Marmorbrunnen mit kristallklarem Wasser im Zentrum geformt. Aus dem Brunnen erhebt sich eine Pfauenstatue. Doch trotz all der Pracht und Schönheit des Gartens wird dieser leicht von dem kathedralenartigen Tempel überschattet, welcher sich im Norden aus dem See erhebt.

Der Brunnen trägt merkwürdige Reliefs, welche sich zu verändern und zu bewegen scheinen. Blickt man zu lange auf sie, resultiert dies in schwachen Kopfschmerzen. Dieser Brunnen war ein Geschenk von Tannaris, des Runenherrschers des Neides zur Zeit der Errichtung des Tempels. Er hatte gehofft, dass der elegante Brunnen alle Blicke auf sich lenken und so Xanderghul närrisch wirken lassen würde, was zu Uneinigkeit unter den Anhängern des Pfauengeistes führen sollte. Leider platzierte Xanderghul den Brunnen aber in einer abgelegenen Ecke des Tempelgeländes, wo dennoch jeder Besucher des Fleckens atemlos wurde beim Anblick des prachtvollen Tempels im Norden. Als weitere Beleidigung „verzauberte" Xanderghul den Brunnen so, dass jeder, der vor ihm kniend wenigstens 1 Minute lang meditierte, unsichtbar wurde. Dies sollte das Ego und Selbstbewusstsein jener angreifen, die am Brunnen beteten – da Tannaris es liebte, von anderen bewundert zu werden, trieb Unsichtbarkeit seinen Neid nur weiter an. Eine derart unsichtbar gewordene Kreatur bleibt unsichtbar, so lange sie meditiert, sofern nicht vorher etwas geschieht, das die Effekte von *Unsichtbarkeit* brechen würde.

Der Tannaris' Geschenk innewohnende Neid hat den Garten vergiftet, und die Jahrhunderte der Einsamkeit nach dem Erdenfall haben dieses Gift nur noch genährt. Das Brunnenwasser mag rein erscheinen, schmeckt aber faulig. Wer davon trinkt, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 22 ablegen; bei Misslingen erhält er für 1 Stunde den Zustand Kränkelnd. Ebenso sind die Früchte der Bäume giftig. Wer vom Obst isst, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 22 ablegen; bei Misslingen erhält er 1W4 Punkte KO-Schaden und für 1W4 Runden den Zustand Verwirrt. Dies sind beides Gifteffekte. Mit einem Fertigkeitswurf für Überlebenskunst oder Wissen (Natur) kann man beim Untersuchen des Wassers oder des Obstes erkennen, dass es ungenießbar ist.

Die Statue im Brunnen ist einer der *Pfauenschreine*; dieser verleiht den Bewohnern des inneren Tales und des Großen Tempels Zauberresistenz und Immunität gegen Gift.

Kreaturen: Wie viele thassilonische Magier zählte auch der Runenherrscher Xanderghul einige Leuchtende Kinder zu seinen Verbündeten, die er als Wächter und Quellen arkanen Wissens nutzte. Die beiden hier stationierten Leuchtenden Kinder sind solche Wachen, die seit Jahrtausenden dank *Magischer Bande* die Stellung halten. Wenn die SC erstmals eintreffen, meditieren sie und sind daher unsichtbar. Sie warten geduldig, ob die SC vom giftigen Wasser trinken oder vom giftigen Obst essen, ehe sie angreifen. Ein Angriff erfolgt aber sofort, sollten die SC versuchen, den Schrein zu beschädigen. Die Leuchtenden Kinder können Bereich **G** (siehe die Karte auf Seite 187) nicht verlassen; sollten die SC fliehen, kehren sie zum Brunnen zurück, um ihre Meditation fortzusetzen und wieder unsichtbar zu werden.

LEUCHTENDE KINDER (2) **HG 12**
EP je **19.200**
TP je 152 (*MHB II*, S. 160)

Falle: Dieser *Pfauenschrein* ist mit einer Falle gesichert – sollte ein anderes als das grüne Zepter entfernt werden, verdunkelt sich dieses Zepter und schießen grüne Energiestrahlen aus der Statue. Wer davon getroffen wird, ist Todesklingegift (*GRW*, S. 558) ausgesetzt. Sollte ein Zepter in die Statue zurückgesteckt werden, beginnt es wieder zu leuchten.

GIFTIGES GEFIEDER **HG 12**
EP 19.200
Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 25; **Mechanismus ausschalten** SG 25

EFFEKT
Auslöser Falsches Zepter entfernen; **Rücksetzer** Automatisch; **Umgehen** Entfernen des grünen Zepters
Effekt Berührungsangriff im Fernkampf +20 (Todesklinge); mehrere Ziele (alle Ziele innerhalb von 36 m zur Statue)

H. Pfauensee (HG 13)

Die Oberfläche dieses großen Sees ist in der Regel recht ruhig. Das Wasser ist an der tiefsten Stelle 90 m tief. Im See tummeln sich Forellen, Störe und andere Fische.

Kreaturen: Im See lebt nur ein Raubtier, das den SC gefährlich werden könnte – ein gewaltiges, schlangenartiges Monster, welches als Mutter der Vernichtung bekannt ist. Die Kreatur besitzt den Oberkörper eines Plesiosaurus und den Unterleib eines oktopusartigen Monsters mit glühenden, orangen Augen an den Spitzen einiger Tentakel. Es handelt sich dabei um einen kleineren, aber dennoch sehr gefährlichen Verwandten der Schwarzen Magga, jener legendären Bewohnerin der Storvaltiefen.

MUTTER DER VERNICHTUNG **HG 13**

EP 25.600

Schwarze-Magga-Variante (*Jubiläumsband Die Rückkehr der Runenherrscher*, S. 414)

CB Riesiger Externar (Aquatisch, Einheimisch)

INI +0; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +19

VERTEIDIGUNG

RK 28, Berührung 8, auf dem Falschen Fuß 28 (–2 Größe, +20 Natürlich)

TP 174 (12W10+108)

REF +10, **WIL** +8, **ZÄH** +16

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte, Gestaltwandel, Todeseffekte, Versteinerung; **Resistenzen** Kälte 20, Säure 20; **SR** 15/Kaltes Eisen und Magisch; **Verteidigungsfähigkeiten** Rundumsicht; **ZR** 26

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 18 m

Nahkampf Biss +19 (2W8+9/19–20), 4 Tentakel +18 (1W8+4 plus Ergreifen)

Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 4,50 m

Besondere Angriffe Lebenskraftentzug (2 Stufen, SG 20), Odem des Wahnsinns, Würgen (1W8+9)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 12; Konzentration +16)

Immer — *Unsichtbarkeit aufheben*

Beliebig oft — *Gebet*, *Totenglocke* (SG 16)

3/Tag — *Aufforderung* (SG 22), *Dimensionsanker*, *Mächtiger Befehl* (SG 19), *Person beherrschen* (SG 19), *Weissagung*

1/Tag — *Entweihen*, *Heiliges Gespräch*, *Traum*

TAKTIK

Im Kampf Die Mutter der Vernichtung greift sofort jeden an, der sich schwimmend weiter als 12 m vom Seeufer entfernt. Bei Bedarf verfolgt sie Gegner an Land. Sollten die SC die Kreatur nicht vorher besiegen, greift sie sie spätestens beim Überqueren der Brücke von Bereich **J** nach Bereich **K** an. Beachte, dass der *Dimensionsschlosseffekt* über der Region die Mutter der Vernichtung davon abhält, ihre Dimensionsstörung oder ihre Transdimensionalen Tentakel einzusetzen.

Moral Die Mutter der Vernichtung kämpft bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 29, **GE** 10, **KO** 27, **IN** 21, **WE** 18, **CH** 18

GAB +12; **KMB** +23 (Ringkampf +27); **KMV** 33 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Abhärtung, Blitzschnelle Reflexe, Mehrfachangriff, Verbesserter Kritischer Treffer (Biss), Verbesserter Natürlicher Angriff (Biss), Waffenfokus (Tentakel)

Fertigkeiten Heimlichkeit +7, Motiv erkennen +19, Schwimmen +32, Überlebenskunst +16, Wahrnehmung +19, Wissen (Arkanes) +20, Wissen (Die Ebenen) +20, Wissen (Geschichte) +17, Wissen (Natur) +17, Wissen (Religion) +17, Zauberkunde +20

Sprachen Abyssisch, Aklo, Celestisch, Drakonisch, Infernalisch, Riesisch, Thassilonisch

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Odem des Wahnsinns (ÜF) Befindet sich die Mutter der Vernichtung nicht unter Wasser, kann sie als Standard-Aktion ein Mal pro Minute einen 18 m-Kegel aus schwarzem Rauch ausatmen. Alle Kreaturen im Wirkungsbereich erleiden 1W6 Punkte WE-Schaden und erhalten für 1W6 Runden den Zustand Verwirrt (WIL, SG 24, halbiert den WE-Schaden und vereitelt die Verwirrung). Dies ist ein geistesbeeinflussender Gifteffekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Schätze: Die Mutter der Vernichtung hat im Laufe der Jahre einige Schätze angehäuft, die sie zwar alle nicht benutzen kann, die aber ihre Gier ansprechen. Dieser Hort liegt am tiefsten Punkt des Sees (Punkt **H** auf der Karte des Tempelgeländes). Es handelt sich um 1.500 GM, 700 PM, ein *Langschwert der Schärfe +1* mit leuchtenden, roten Schlangenmotiven auf der Klinge, ein mit singenden Zwergengesichtern graviertes *Störglockenspiel* aus Mithral, ein *Zauberstab: Magie bannen* (ZS 7, 11 Ladungen), eine *Brustplatte des Verschwindens*[ARK], ein *Kukri des Verderbens* (Untote) +1, eine *Spähllinse*, ein *Ionenstein (Buntschillernde Spindel)* und ein wasserdichtes Rätselkästchen aus Schwarzholz (Wert 65 GM; erfordert einen Intelligenzwurf gegen SG 20 und 1 Minute Zeitaufwand zum Öffnen) mit einer Schwarzen Perle (Wert 400 GM) und einem Opal (Wert 550 GM).

I. Oberer Wasserfall

Der Pfau stürzt hier aus etwa 150 m Höhe aus den Bergen herab; oben windet er sich weiter die Kodarberge hinauf bis zu seiner Quelle.

TEIL 3: DAS HERZ DES HOCHMUTES

Der Große Tempel des Pfauengeistes besteht aus einer Kathedrale und mehreren unterirdischen Ebenen tief darunter. Zur Hochzeit des Komplexes standen die Türen des Tempels einst für Besucher und Pilger offen, doch heute sind sie ge- und verschlossen. Der Runenherrscher Xanderghul kann keine Störungen gebrauchen, während er sich erholt, daher hat er die Leitung der Verteidigung des Tempels seiner aktuellen Hohepriesterin, Zurea, übertragen. Deren wachsende Langeweile ist möglicherweise die größte Schwäche in Xanderghuls Plan – vorsichtige und/oder diplomatische SC könnten von der Priesterin vieles erfahren, sofern sie nicht der Versuchung erliegen, sie sofort anzugreifen.

Das Kirchenschiff der Indigofarbenen Dekadenz

Das Kirchenschiff der Indigofarbenen Dekadenz beherbergt die wichtigsten Angehörigen des Klerus des Pfauengeistes und jene Priester und Mönche, die das ganze Jahr im Komplex leben. Wenn genug Pilger anwesend waren, wurden früher im Tempel offizielle Zeremonien abgehalten, ferner hielten die Priester auch kleine Zeremonien für Bittsteller ab oder berieten Besucher unter vier Augen. Ansonsten hatten die Priester viel Freizeit, die sie häufig mit Fressgelagen, Sauforgien oder dem Studium anderer abartiger Dinge ausfüllten.

Die gegenwärtig im Tempel residierenden Kultisten sind in einer ähnlichen Lage mangelnder Beschäftigung. Bis Xanderghul seine Legendenkraft zurückerlangt hat und bereit ist, den Racheschlag gegen Alaznist zu führen, haben sie nichts zu tun. Die Zeloten wissen nicht einmal, was sie eigentlich in den Gewölben unter sich beschützen, allerdings hat es ihr Gott befohlen. In der Zwischenzeit können sie tun und lassen, was sie wollen. Die Vorräte des Tempels werden magisch mit besten Nahrungsmitteln, starken Getränken und hunderten von Büchern aufgestockt.

Die Kultanhänger werden von einer Frau namens Zurea Salvus angeführt – siehe auch ihren Eintrag in der NSC-Galerie. Die Hohepriesterin Zurea sorgt seit Monaten dafür, dass es ihren Untergeordneten an nichts fehlt, langweilt sich aber zunehmend. Um etwas Beschäftigung zu finden, hat sie die Kultisten angewiesen, jene hineinzulassen, die es bis zur Tempelpforte schaffen, sofern diese Leute wirken, als könne man mit ihnen reden. Zurea hofft, solchen Eindringlingen den Glanz und die Pracht des Pfauengeistes aufzeigen und sie so konvertieren zu können – außerdem sollten bereits neue Gesichter die ewige Langeweile abmindern. Letztendlich greift sie aber zu Gewalt, wenn sie nicht den Eindruck hat, dass die SC sich ihrer Religion anschließen wollen.

Das Kirchenschiff steht auf einer Felsnadel im See, deren Seiten steil bis in eine Tiefe von 60 m herabfallen, um der Kathedrale den Anschein zu verleihen, als schwimme sie auf der Oberfläche des Sees.

Die Turmspitzen des Gebäudes ragen zwar fast 45 m hoch auf und sind mit tausenden Darstellungen angemalter Pfaue graviert, doch das Innere ist relativ einfach und offen ohne Obergeschosse. Die 0,30 m dicken Wände bestehen aus Verstärktem Mauerwerk – normalerweise hätte jeder 1,50 m-Abschnitt Härte 8, 180 TP und Gegenstand zerschmettern SG 45. Beachte aber: Solange der Orange *Pfauenschrein* in Bereich **L7** des Gewölbes des Feuerroten Zornes aktiv ist, besitzen die Wände Härte 30, 360 TP und Gegenstand zerschmettern SG 54. Die Türen sind hiervon nicht betroffen; sie sind aus Holz (Härte 5, 60 TP, Gegenstand zerschmettern SG 20) und nur verschlossen, wo es gesondert vermerkt ist (in diesem Fall kann das fragliche Schloss mit einem Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 35 geknackt werden). Magische Beleuchtungselemente unter der Decke liefern indigofarbenes Licht in den meisten Räumen (sofern ihr Fehlen nicht explizit angegeben ist).

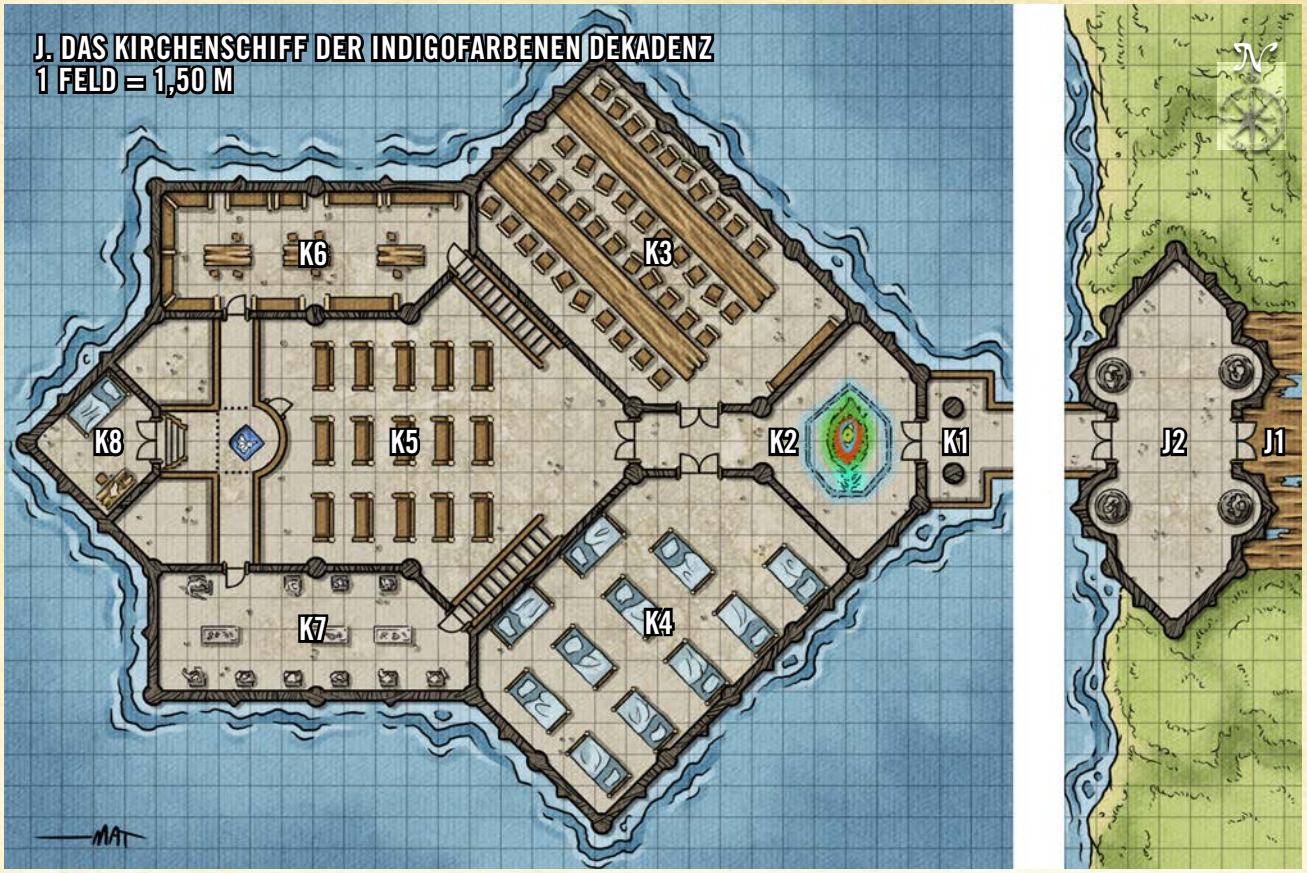
Natürlich können sich die SC dem Kirchenschiff aus jeder Richtung nähern, die meisten Besucher kommen aber zu Fuß und müssen den Narthex (die Zugangspforte; Bereich **J**) durchqueren, ehe es auf einer 78 m langen, 3 m breiten Brücke über den See zum eigentlichen Tempel weitergeht. Sollte die Mutter der Vernichtung noch im See leben (siehe Bereich **H**), so bricht sie spätestens jetzt aus dem Wasser hervor, um jeden auf der Brücke zu attackieren, der nicht wie ein Kultanhänger des Pfauengeistes aussieht.

J1. Überwucherter Zugangsweg (HG 13)

Ein dunkelblaues Steingebäude erhebt sich, wo der Fluss aus dem Gebirgssee fließt. Ein schmaler, zerbrechlicher Turm ragt 15 m aus dem gewölbten Dach. Buntglasfenster, die Pfauenfedern zeigen, sind in alle Außenwände eingelassen. Ein überwucherter Pfad führt zu einer hölzernen Veranda entlang der Ostseite des Gebäudes. Auf der anderen Seite des Bauwerkes führt eine drei Meter breite Brücke westwärts zu einer hoch aufragenden Kathedrale in der Mitte des Sees.

Die Doppeltür nach Bereich **J2** ist verschlossen (einer der Mönche in Bereich **J2** hat den Schlüssel). Die hölzerne Veranda wirkt alt und wacklig, ist aber solide gebaut und kann einiges an Gewicht tragen.

Kreaturen: Drei der Dornenbüsche, die in der Nähe der Veranda wachsen, sind Blutdorne – farnartige umherziehende



Pflanzen, welche Blut trinken. Sie leben schon seit einiger Zeit nur von Wasser und Sonnenlicht und obwohl sie nur zu gern auf lebende Beute Jagd machen würden, sind sie intelligent genug, um zu verstehen, dass Angriffe auf Personen in der Kleidung des Kultes des Pfauengeistes eine rasche Bestrafung zur Folge haben. Sie greifen ansonsten schnell jeden an, dessen Nahen sie bemerken. Einer der Blutdorne lauert gleich im Norden der Veranda und die beiden anderen zu beiden Seiten im Süden.

BLUTDORN (3) **HG 10**
EP je **9.600**
TP je 126 (*MHB VI*, S. 21)

J2. Narthex (HG 10)

Diese einfache Kammer wird von zwei Doppeltüren flankiert, die mit einer stilisierten Pfauenfeder geschmückt sind. Die Deckenhöhe beträgt 15 m, ganz oben befindet sich ein Gewirr aus Stützträgern für den Hauptturm des Narthex.

Die Fliesen fühlen sich warm (aber nicht heiß) an, als würden sie von innen erwärmt. Ein Weihrauchkegel brennt in einer Schale auf einem kleinen Tisch in der nördlichen Ecke und verleiht dem Raum so sein Aroma.

Kreaturen: Acht Kultisten des Pfauengeist sind hier stationiert, welche den Zugang zum Tempel bewachen sollen. Sie verbringen hier anstrengende und kräftezehrende Zwölfstundenschichten, ehe sie von acht anderen Kultanhängern aus dem Tempel abgelöst werden. Die Kultisten dürfen sich zwar leise unterhalten und auch aus der Tempelbibliothek entliehene Bücher studieren, stehen aber vor einer sehr monotonen Aufgabe. Sollten sie wissen, dass die SC im Tal zugegen sind, etwa weil sie sich einen weithin sichtbaren Kampf mit dem Förster oder der Mutter der Vernichtung geliefert haben, die Kultanhänger von anderen gewarnt wurden oder die SC gleich vor der Haustür gegen die Blutdornen gekämpft haben, stehen sie bereit, um das Nötige zu tun. Andernfalls sind sie abgelenkt und gelangweilt und erleiden einen Malus von -8 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung. Beachte: Sollten die SC einen der *Pfauenschreine* deaktiviert haben, so wissen die Kultanhänger, dass etwas nicht in Ordnung ist, und befinden sich im Alarmzustand.

Sollten die SC höflich an der Tür klopfen, öffnet einer der Kultanhänger die Tür, um die SC im Narthex willkommen zu heißen. Dasselbe geschieht, wenn sie hören, dass jemand das Türschloss zu knacken versucht, oder nach einigen Runden der Stille nach einem Kampf gegen die Blutdornen, so niemand die Tür zu öffnen versucht. Selbst wenn die SC sich gewaltsam Eintritt verschaffen und z.B. die Tür eintreten, greifen die Kultanhänger nicht sofort an. Einer von ihnen tritt mit ausgebreiteten Armen auf die SC zu und begrüßt sie warmherzig mit den Worten: „Willkommen im Tempel des Pfauengeistes, Pilger. Die Hohepriesterin Zurea möchte mit euch sprechen. Bitte,

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

folgt mir." Die Kultisten sind höflich und freundlich und verlangen nicht einmal, dass die SC ihre Waffen aushändigen. Sollten Kultanhänger des Pfauengeistes den SC in einem vorherigen Kapitel mittels Viridianflucht entkommen sein, kannst du sie hier u.a. platzieren – nutze in diesem Fall die entsprechenden Spielwerte anstelle der Werte von Grausamen Anhängern.

So die SC einverstanden sind, führen die Kultisten sie (4 vorneweg, 4 hinter den SC) über die Brücke zur Kathedrale und dort nach Bereich **K5** zur Audienz bei Zurea – siehe dort für weiteres. Die Mutter der Vernichtung greift keine eskortierten SC auf der Brücke an. Die Geduld der Kultanhänger endet augenblicklich, sollten die SC sie angreifen oder Blasphemien gegen den Pfauengeist äußern. In diesem Fall greifen sie sofort an und kämpfen bis zum Tod.

KULTANHÄNGER DES PFAUENGEISTES (8) **HG 4**

EP je **1.200**
Grausame Anhänger (*NKO*, S. 134)
TP je 31

K1. Brücke

Die 78 m lange Brücke zwischen Narthex und Kirchenschiff ist 3 m breit und verfügt über ein niedriges Steingeländer. Die Brückenauflage scheint auf dem Wasser zu schwimmen, wird in Wahrheit aber von hohen Steinpfeilern getragen, welche aus den Tiefen des Sees emporragen. Sollten die SC die Mutter der Vernichtung noch nicht besiegt haben, greift sie sie hier an, außer sie werden von Kultanhängern des Pfauengeistes eskortiert oder haben sich überzeugend als solche verkleidet.

Der Zugang ins Kirchenschiff besteht aus einer mächtigen Doppeltür aus Granit, die sich dank gutgepflegter Scharniere und Ausbalancierung leicht öffnen lässt. Die Tür ist unverschlossen – sollten die SC auf Gewalt aus sein, möchte Zurea keine Beschädigungen der Gebäudefassade riskieren.

K2. Eingangsbereich der Kathedrale (HG 7)

Die Wände dieser Kammer sind dunkelblau gestrichen. Von oben fällt flackerndes Licht herab, was den Eindruck erweckt, man befände sich unter Wasser.

Falle: Hohepriesterin Zurea hat die Türen nach Bereich **K5** mit einer *Mächtigen Glyphe der Abwehr* belegt (das Schlüsselwort ist „Zurea"). Sollten die SC von Kultanhängern hierher eskortiert werden, bleibt einer der Kultisten vor der Tür stehen und erklärt: „Wir treten nun unter die Augen der prachtvollen Hohepriesterin Zurea." Dann öffnet er die Tür – auf diese Weise verhindert er das Auslösen der Glyphe, ohne die SC zwangsläufig auf das Schlüsselwort aufmerksam zu machen. Sobald die SC nach Bereich **K5** geführt wurden, schließt ein Kultist die Tür wieder hinter ihnen und reaktiviert so die Falle wieder.

MÄCHTIGE GLYPHE DER ABWEHR **HG 7**

EP 3.200
Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 31; **Mechanismus ausschalten** SG 31

EFFEKT

Auslöser Berührung (Öffnen der Tür nach Bereich **K5**); **Rücksetzer** Keiner; **Umgehen** Schlüsselwort („Zurea")
Effekt Zaubereffekt (*Verwirrung*; WIL, SG 21, keine Wirkung)

K3. Speisesaal (HG 10)

In diesem Raum stehen zwei lange Tische aus Mahagoniholz. Auf jedem steht schmackhaft wirkendes Essen. Um die Tische sind Stühle mit indigofarbenen Polstern angeordnet, während mit Saphiren akzentuierte Kristallkronleuchter direkt über den Tischen hängen. Entlang der Wand zieht sich eine lange Anrichte mit Silbergeschirr und edlen Weingläsern.

Auf jedem Tisch stehen mehrere silberne Servierplatten und genug Gedecke für jeweils 13 Personen. Traditionell sitzen an jedem Tisch acht Mönche und vier Kleriker, während der Platz am Tischende für den Hohepriester und den Pfauengeist reserviert ist. Natürlich nimmt der Pfauengeist niemals persönlich an diesen Banketten teil, während Hohepriesterin Zurea nur ein paar Mal im Monat zugegen ist.

Kreaturen: Die Tische sind magische Kreationen, welche tägliche Pflege benötigen, um weiter zu funktionieren – siehe auch „Schätze" auf der Folgeseite. Außer es wurde Alarm gegeben, halten sich hier zwei Priester des Pfauengeistes auf, welche schwer damit beschäftigt sind, an jedem Tisch die erforderlichen Gebete zu sprechen, um ihre Fähigkeit zum Erschaffen von Nahrung zu erhalten. Sollten sie von Eindringlingen überrascht werden, verlangen sie, dass die SC sie ins Heiligtum zur Hohepriesterin begleiten. Sie neigen aber dazu, auf jede Art wahrgenommener Feindseligkeit mit eigenen Angriffen zu reagieren.

PRIESTER DES PFAUENGEISTES (2) **HG 8**

EP je **4.800**
Menschlicher Kleriker des Pfauengeistes 9
RB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +1; **Sinne** Wahrnehmung +9

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 21 (+1 GE, +3 Natürlich, +8 Rüstung)
TP je 80 (9W8+36)
REF +8, **WIL** +11, **ZÄH** +10

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m (6 m in Rüstung)
Nahkampf Luzerner Hammer [Meisterarbeit] +11/+6 (1W12+4)
Angriffsfläche 1,50 m; **Reichweite** 1,50 m (3 m mit Luzerner Hammer)
Besondere Angriffe Negative Energie fokussieren 3/Tag (SG 14, 5W6),
Sense des Bösen (4 Runden, 1/Tag)
Zauberähnliche Klerikerfähigkeiten (ZS 9; Konzentration +12)
Beliebig oft — Meisterhafte Illusion (9 Runden/Tag)
6/Tag — Hauch des Bösen (4 Runden), Nachahmungstäter (9 Runden)
Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 9; Konzentration +12)
5. — *Flammenschlag* (SG 18), *Gutes bannen*[D]
4. — *Kritische Wunden heilen*, *Luftweg*, *Unheilige Plage*[D] (SG 17)
3. — *Gleißendes Licht* (2x), *Schutzkreis gegen Gutes*[D], *Schwere Wunden heilen* (2x)
2. — *Bärenstärke*, *Mittelschwere Wunden heilen* (3x), *Person festhalten* (SG 15), *Unsichtbarkeit*[D]
1. — *Befehl* (SG 14), *Göttliche Gunst*, *Heiligtum* (SG 14), *Leichte Wunden heilen* (2x), *Schutz vor Gutem*[D]
0. (beliebig oft) — *Ausbluten* (SG 13), *Licht*, *Stabilisieren*, *Wasser erschaffen*
D Domänenzauber; **Domänen** Böses, Trickserei

TAKTIK

Vor dem Kampf Ein Priester des Pfauengeistes trinkt einen *Trank: Rindenhaut +3* vor dem Kampf, so es ihm möglich ist.

Im Kampf Trifft man auf wenige Priester des Pfauengeistes, eröffnen sie einen Kampf mit *Flammenschlag* und *Unheilige Plage*. In größeren Gruppen dagegen halten sie sich zurück und wirken *Heiligtum*, *Luftweg*, *Bärenstärke* und *Göttliche Gunst*, ehe sie sich ins Getümmel stürzen. Sollte ein Priester unter 31 TP reduziert werden, wirkt er *Unsichtbarkeit* auf sich und nimmt sich Zeit, um sich zu heilen und taktisch neu zu positionieren, ehe er sich wieder ins Gefecht stürzt.

Moral Ein Priester des Pfauengeistes kämpft bis zum Tod, während er den Tempel beschützt.

PRIESTER DES PFAUENGEISTES

SPIELWERTE

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

GAB +6; **KMB** +9 (Gegenstand zerschmettern +11); **KMV** 20 (22 gegen Gegenstand zerschmettern)

Talente Abhärtung, Blitzschnelle Reflexe, Heftiger Angriff, Im Kampf zaubern, Verbessertes Gegenstand zerschmettern, Waffenfokus (Luzerner Hammer)

Fertigkeiten Motiv erkennen +9, Wahrnehmung +9, Wissen (Religion) +5, Zauberkunde +8

Sprachen Gemeinsprache

Kampfausrüstung *Trank: Rindenhaut +3* (2x); **Sonstige Ausrüstung** *Kettenpanzer +2*, Luzerner Hammer[EXP] [Meisterarbeit], *Resistenzumhang +2*, goldenes Heiliges Symbol des Pfauengeistes (Wert 150 GM)

Schätze: Wie das Küchenregal in Bereich **E6** sind auch die beiden Tische hier Artefakte, welche die Runenherrscherin Kaliphesta dem Tempel geschenkt hat. Zu Beginn jedes Tag decken sich die Tische selbst mit genug Nahrung für 15 Personen, sofern während der letzten 24 Stunden ein Zauberkundiger eine Stunde am Tisch meditiert und ihn mit magischer Energie aufgeladen hat. Dies ermöglicht dem Zauberkundigen zugleich zu beeinflussen, welche Art von Essen generiert werden soll. Wie im Falle des Küchenregals verfault erschaffene Nahrung nach 24 Stunden, allerdings ist die Nahrung der Tische zudem verzaubert: Wer davon isst, erlangt 2W8+5 TP zurück; ein Charakter kann hiervon nur ein Mal am Tag profitieren.

Jeder Tisch wiegt 900 Pfd.; sollten die SC die Tische in die Zivilisation zurückschaffen können, so könnten sie sie für jeweils 9.000 GM verkaufen. Wie im Fall des Regals könnten diese Gewöhnlichen Artefakte durch körperlichen Schaden zerstört werden (Härte 20, 280 TP).

K4. Schlafsaal (HG 12)

In diesem Raum stehen bequeme Betten in ordentlichen Reihen. Zur Wahrung der Privatsphäre sind sie mittels indigofarbener Vorhänge abgetrennt. Vor dem Schlafbereich stehen einige Stühle. Am Westende des Raumes befindet sich ein frei zugänglicher Waschraum.

In dieser großen Kammer ruhen die Kleriker und Mönche und findet das Sozialleben abseits von Gebeten und Mahlzeiten statt. Einzelne Kultanhänger haben ihre Schlafstätten leicht individualisiert, so steht hier eine kleine Vase mit Blumen aus dem Tempelgarten, dort eine halbfertige Holzschnitzerei eines Vogels samt Schnitzmesser, während unter dem Kissen eines dritten Bettes die Skizze einer nackten Kultanhängerin versteckt liegt.

Kreaturen: Außer es wurde Alarm gegeben, stoßen die SC hier wahrscheinlich auf acht Mönche und zwei Kleriker, von denen etwa zwei Drittel schlafen. Sie reagieren auf Eindringlinge wie die Priester in Bereich **K3**.

KULTANHÄNGER DES PFAUENGEISTES (8) **HG 4**

EP je **1.200**

Grausame Anhänger (*NKO*, S. 134)

TP je 31

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

PRIESTER DES PFAUENGEISTES (2) **HG 8**
EP je **4.800**
TP je 80 (siehe Seite 201)

K5. Die Pfauenkanzel (HG 14)

Die hohen Wände dieser Kammer sind mit Bildern von Pfauenfedern und Lichtwirbeln geschmückt, welche eine humanoide Gestalt ausbilden. Die Decke ist zum Himmel hin offen und die Sonne scheint inmitten endlosen Blaus herab. Dutzende von farbenfrohen Vögeln kreisen am Himmel und erfüllen die Kammer mit ihrem Gezwitscher.

Im Norden und Süden führen Treppen zu Seitengebäuden hinauf, welche diesen an einen öffentlichen Platz erinnernden Raum überschauen. Der Raum ist von Bankreihen ausgefüllt, die alle einer der meterhohen Säule aus indigofarbenem Stein im Westen zugewandt sind. Von den Seitengebäuden im Norden und Süden führt jeweils eine Steinbrücke zu dieser Säule; die Brücken vereinen sich in etwa sechs Meter Höhe zu einer Kanzel. Auf dieser steht eine prächtige Pfauenstatue. An der Rückseite der Kanzel führt eine Treppe zu einer Doppeltür in der Wand eines steilen Turmes, welcher sich in unmögliche Höhen erhebt und dessen Spitze irgendwo außerhalb der Sichtweite am Himmel liegen muss.

Die Treppen, die Bänke und die Kanzel sind real, der Rest aber das Resultat einer *Abschirmung*, welche die Hohepriesterin jeden Tag erneuert.

Charaktere, welche die Illusion erfolgreich anzweifeln oder anderweitig durchschauen, sehen eine sparsam dekorierte Kammer mit Wänden aus indigofarbenem Stein und eine Türe an der Ostseite der Steinsäule. Diese Tür kann bei aktiver Illusion alternativ durch Abtasten der Wände und einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 30 entdeckt werden. Hinter der Tür befindet sich eine schwindelerregende Wendeltreppe, welche 120 m in die Tiefe führt. Beachte, dass diese Tür vor der Treppe von einer *Glyphe der Abwehr* geschützt wird (siehe „Falle“).

Die Pfauenstatue auf der Kanzel ist einer der sieben *Pfauenschreine* und verleiht allen Bewohnern des Tempels und der Gewölbe darunter Schnelle Heilung 10.

Kreaturen: Sollten die SC bereits erwartet werden, so befinden sich hier die Hohepriesterin Zurea Salvus und vier Priester des Pfauengeistes, um die Gruppe zu begrüßen. Falls die SC unbemerkt bis hierher gelangt sind, sind die vier Priester stattdessen am Putzen und befindet sich Zurea im Heiligtum (Bereich **K8**). Sie eilt rasch herbei, sollte sie Kampflärm hören, und fordert eine Beendigung der Kampfhandlungen, damit sie mit den SC sprechen kann.

Ein Besuch von Abenteurern ist eine willkommene Abwechslung von der Routine aus Beten, Essen, Trinken, Lesen und Schlafen. Zurea begrüßt die SC freundlich, egal ob sie von Kultisten hierher eskortiert werden oder einfach hereinplatzen. Sie versichert ihnen, dass es keinen Grund für Gewalt gäbe, und lädt sie ein, sich wie zivilisierte Leute zu unterhalten. Stimmen die SC zu, dann siehe **Ereignis 4** auf Seite 205). Natürlich ist nicht ausgeschlossen, dass die SC einfach die Hohepriesterin und ihre Leute angreifen; in diesem Fall verteidigen sich die Kultanhänger nach Kräften und genießen sogar insgeheim die Abwechslung. Sollte dies geschehen, versuchen sie die SC lebend gefangen zu nehmen, so dass die Unterhaltung in **Ereignis 4** potentiell immer noch stattfinden kann.

ZUREA SALVUS **HG 12**
EP 19.200
TP 140 (siehe Seite 378)

PRIESTER DES PFAUENGEISTES (4) **HG 8**
EP je **4.800**
TP je 80 (siehe Seite 201)

Falle: Die erste Kreatur, welche die Tür zu der Treppe in der Steinsäule unter der Kanzel öffnet, löst eine *Mächtige Glyphe der Abwehr* aus, welche Hohepriesterin Zurea platziert hat. Die Glyphe wird nicht aktiviert, so ein rechtschaffen böser Anhänger des Pfauengeistes die Tür öffnet.

MÄCHTIGE GLYPHE DER ABWEHR **HG 10**
EP 9.600
Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 31; **Mechanismus ausschalten** SG 31

EFFEKT
Auslöser Berührung (Öffnen der verborgenen Tür); **Rücksetzer** Keiner; **Umgehen** Tür wird von einem rechtschaffen bösen Anhänger des Pfauengeistes geöffnet
Effekt Zaubereffekt (*Klingenbarriere*; 13W6 Punkte Energieschaden; REF, SG 23, halbiert oder keine Wirkung; die *Klingenbarriere* bildet einen Ring um die Kanzel und betrifft alle Kreaturen innerhalb von 1,50 m Entfernung zur Steinsäule bis in 6 m Höhe)

Schätze: Der Altar funktioniert als *Metamagisches Zauberzepter (Zauber ausdehnen)*, sofern er als zusätzlicher Fokus beim Wirken des Zaubers genutzt wird. In der Regel nutzt die Hohepriesterin Zurea den Altar, um *Mächtige Magische Waffe* und *Magisches Schutzgewand* auszudehnen, so dass sie vor oder im Kampf noch eine Nutzungsmöglichkeit des Altars zur Verfügung hat. Ein Geheimfach im Boden hinter dem Altar (Wahrnehmung, SG 28) enthält einen *Dolch des Verderbens* (Menschen) +1 für Menschenopfer an den Pfauengeist, eine *Mitra des Hierophanten*[ARK], welche Zurea für Rituale anlegt, eine *Schriftrolle: Heilung*, drei *Schriftrollen: Verständigung*, drei *Schriftrollen: Kritische Wunden heilen*, 340 PM, und 12.457 GM.

K6. Bibliothek (HG 13)

Hohe Bücherregale ziehen sich entlang der Wände dieses langen Raumes. Alle sind mit Büchern, Schriftrollen und Folios vollgestopft. Über den Raum verteilt stehen einige bequeme Stühle und auf langen Holztischen liegen Papierstapel.

Die Bücher hier reichen bis zur Zeit des Thassilonischen Reiches zurück und wären für Gelehrte oder Sammler äußert wertvoll. Die meisten Schriften sind auf Thassilonisch und viele sind auch sehr überholt und enthalten längst widerlegte wissenschaftliche und magische Theorien oder Abhandlungen zu Leuten und Orten, die es längst nicht mehr gibt. Schon ein kurzer Blick auf die Inhalte der Bibliothek enthüllt mehrere Bücher, welche in der Gemeinsprache und damit wohl von den gegenwärtigen Bewohnern des Tempels verfasst wurden. Darunter sind einige Abschriften der *Chroniken der Kundschafter*, Geschichtsbücher zu Ländern,

die es zum Zeitpunkt des Erdenfalls noch nicht gegeben hat, und Sammlungen moderner Gedichte.

Kreaturen: In Thassilon war es eine angestammte Tradition, Konstrukte als Bibliothekare einzusetzen. Doch wo andere auf Mechanismen zurückgriffen, entschied sich Xanderghul lieber für eine elegantere und ansehnlichere Option – eine Seelengebundene Hülle. Diese unermüdliche Kreatur dient seit Jahrtausenden als Hüterin der Tempelbibliothek und hat sonst auch keine weiteren Optionen für den Rest ihrer Existenz. Der Spender der Seele dieser Seelengebundenen Hülle war ein alternder Bibliothekar in Xanderghuls Diensten, welcher auch über den Tod hinaus dienen wollte und sich daher freiwillig bereiterklärte. Xanderghul war nicht der Erschaffer dieser Seelengebundenen Hülle, stellte aber den Marmorkörper der Kreatur – eine elegante Statue, welche Xanderghul recht ähnlichsieht, wenn sie auch nicht ganz so gutaussehend ist. Die Kultanhänger kennen die Seelengebundene Hülle nur als den Tempelbibliothekar; er gestattet nur Gläubigen den Zugang zu den Schriften. Er greift aber nur an, sollte jemand den Büchern Schaden zufügen oder jemand versuchen, eines der Bücher zu lesen, den er nicht als Anhänger des Pfauengeistes erkennt. Sollte er angreifen, verfolgt der Tempelbibliothekar niemanden aus dem Raum hinaus. Er greift auch nicht sofort zurückkehrende Gegner an. Solange die SC nicht versuchen, eines der Bücher in seiner Obhut zu berühren oder zu lesen, beobachtet der Tempelbibliothekar sie leise, wird aber nicht feindselig.

ZUREA SALVUS

Sollten die SC versuchen, mit dem Tempelbibliothekar zu sprechen, und zugleich der Versuchung widerstehen, sich die Bücher näher anzusehen, könntest du andenken, ihn Informationen weitergeben zu lassen, welche die SC ansonsten im Gespräch mit der Hohepriesterin Zurea erfahren würden.

TEMPELBIBLIOTHEKAR **HG 13**
EP 25.600
RB Verbesserte Seelengebundene Hülle (*MHB IV*, 232, 289)
TP 162

Schätze: Die besser erhaltenen uralten Bücher sind beinahe unbezahlbar. Die Sammlung wiegt insgesamt 250 Pfund. Beim richtigen Käufer könnte sie 10.000 GM einbringen.

K7. Galerie (HG 13)

Porträts, Landschaften und andere Kunstwerke hängen an den Wänden dieser Galerie. Jedes Werk ist beunruhigender als das letzte, wurden doch seltsame Perspektiven, bizarre Farbschemata und kaum erkennbare, erschreckende Bilder im Hintergrund genutzt. Allen Gemälden scheint ein Thema gemeinsam zu sein: der Weltuntergang in einem Flammenregen.

Jedes Gemälde in dieser Galerie ist das Werk eines gequälten Priesters des Pfauengeistes, dessen Name längst vergessen ist. Der leicht übersinnlich begabte Künstler spürte den kommenden Erdenfall und obwohl er die allnächtlichen Albträume nicht in Worte fassen konnte, nutzte er sie als Grundlage seiner Gemälde. Der damalige Hohepriester interessierte sich auf perverse Weise für die Werke und ersetzte mit ihnen die bisherigen Kunstwerke nur wenige Monate vor dem Erdenfall.

Gefahr: Jede Kreatur, die wenigstens 10 Minuten in der Galerie verbringt, macht in einem der Gemälde eine beunruhigende Entdeckung, sei es das Gesicht eines Freundes oder Verwandten in einer Menge, ein Schmierfleck, welcher dem Schatten des Betrachters ähnelt und sich scheinbar von selbst bewegt, oder Kratzer in einem Rahmen, welche wie der Name des Betrachters aussehen. Nach einer solchen Enthüllung muss der Beobachter einen Willenswurf gegen SG 25 ablegen; bei Misslingen erleidet er 1W4 Punkte WE-Entzug. Eine Kreatur muss diesen Rettungswurf alle 10 Minuten wiederholen, die sie in der Galerie verbringt. Eine Kreatur, die so insgesamt wenigstens 8 Punkte WE-Entzug erleidet muss einen zusätzlichen Willenswurf gegen SG 25 ablegen; bei Misslingen wird sie von *Wahnsinn* ergriffen. Beides sind geistesbeeinflussende Effekte.

Es gibt drei Möglichkeiten, um diesen unheimlichen Einfluss permanent zu beenden: Man kann *Mächtiges Magie bannen* auf den Raum wirken und einen Wurf auf die Zauberstufe gegen SG 30 ablegen (bei Misslingen muss der Zauberwirker einen Willenswurf gegen SG 25 ablegen, dessen Scheitern ihm 1W4 Punkte WE-Entzug einbringt). Man kann *Verbannung* auf ein Gemälde wirken und zugleich einen für den Zauberwirker emotional bedeutsamen Gegenstand präsentieren. Oder man kann drei Mal in Folge erfolgreich per Willenswurf der Gefahr widerstehen. Ein SC kann diesen Raum mittels *Magie entdecken* studieren und dabei einen Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes) gegen SG 23 ablegen, um eine dieser Methoden zu schlussfolgern (pro 5 Punkte, um den dieser SG übertroffen wird, erkennt der SC eine weitere Methode). Wird eine Lösung erfolgreich genutzt, erfüllt eine Explosion mentaler Energie jede Kreatur in diesem Raum vorübergehend mit einer Welle von Schmerzen. Wenn dieser Schmerz schwindet, enthalten die Rahmen in der Galerie nur noch leere Leinwände. Alle Charaktere, die sich zu diesem Zeitpunkt in Bereich **K7** aufhalten, erhalten einen permanenten Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Verwirrungs- und Wahnsinnseffekte.

Die Leinwand eines Gemäldes wird ebenfalls blank, sollte es aus diesem Raum entfernt werden, doch solange die Gefahr noch aktiv ist, manifestiert sich 1W6 Runden später ein Duplikat des Bildes an der Wand. Da der Rahmen wertlos ist, kann man auf diese Weise keinen Profit mit Stehlen der Gemälde machen (außer die SC

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

eröffnen in der Nähe eine Künstlerkolonie und versorgen sie so mit Leinwänden und Rahmen).

Belohnung: Neutralisieren die SC die Gemälde in diesem Raum, so belohne sie mit 25.600 EP.

K8. Heiligtum

Dieser plüschige Schlafraum ist mit hochlehnigen Stühlen und einem großen Bett ausgestattet. Der Raum verfügt ferner über ein Schreibpult, einen großen Kleiderschrank, einen eigenen Abort und einen Umkleidebereich.

Dies ist das Gemach der Hohepriesterin Zurea Salvus. Es ist immer noch in demselben makellosen Zustand wie zu Zeiten des ersten Hohepriesters des Tempels. Zurea verbringt ihre Zeit hauptsächlich in der Pfauenkanzel, dem Speisesaal und der Bibliothek, wo sie sich unter die anderen Gläubigen mischt und ihrem Verlangen nach Nahrung und Wissen nachgibt. Sie verwahrt hier keine persönlichen Gegenstände.

Ereignis 4: Ein Gespräch mit der Hohepriesterin

Sollten die SC auf das Angebot der Hohepriesterin zu einem Gespräch eingehen, ist sie hocherfreut. Sie fragt zunächst, ob die Helden Hunger oder Durst verspüren und lädt sie gegebenenfalls in den Speisesaal (Bereich **K3**) ein. Zurea ist es aber egal, ob man dorthin überwechselt oder in Bereich **K5** bleibt. Es dauert nicht lange, bis auch alle 16 Mönche und 8 Kleriker anwesend sind. Sollte Zurea deshalb gefragt werden, erklärt sie, dass der Besuch der SC ein großes Ereignis sei. „Wir haben so wenige Besucher, die anderen wollen einfach neue Gesichter sehen." Natürlich erwähnt sie nicht, dass die Mönche und Kleriker ihr zu Hilfe eilen, sollten die SC angreifen. Falls Charaktere sich wegen eines potentiellen Hinterhaltes sorgen, können sie mit einem Fertigkeitswurf für Motiv erkennen gegen SG 20 erkennen, dass sie offenbar nichts Böses im Schilde führt und ihre Langeweile und Gesprächsbereitschaft nicht vorgetäuscht sind. Zurea mag von böser Gesinnung sein und einen Feind der SC verehren, steht aber zu ihrem Wort, dass sie nur reden wolle.

Sobald alle sitzen, kann die Unterhaltung beginnen. Die Hohepriesterin möchte ebenso gern etwas über die SC erfahren, wie diese ihr wohl Fragen stellen möchten. Pro Antwort, die sie gibt, stellt sie eine eigene Frage. Sie konzentriert sich darauf, wer die SC sind und warum sie zum Großen Tempel des Pfauengeistes gekommen sind. Mit ihren Antworten möchte sie die SC beeindrucken und zur Erkenntnis führen, dass ihre Leben so viel besser wären, wenn sie den wohlmeinenden Pfauengeist in ihren Herzen empfangen würden. Sie verspricht ihnen die Erfüllung ihrer Wünsche, sofern sie zu ihrer Religion konvertieren.

Im Folgenden findest du einige der Fragen, welche die SC möglicherweise stellen, samt Zureas Antworten.

Wer seid Ihr?/Was ist Eure Rolle hier? „Mein Name ist Zurea Salvus und ich bin die Hohepriesterin des ruhmreichen Pfauengeistes hier in seinem prachtvollsten Tempel!" Sollten die SC an Zureas Geschichte interessiert sein, so findest du diese Informationen in ihrem Eintrag in der NSC-Galerie, allerdings weicht sie persönlichen Fragen aus und erklärt, dass sie möglicherweise solches Wissen vertrauenswürdigen Glaubensgenossen anvertrauen würde.

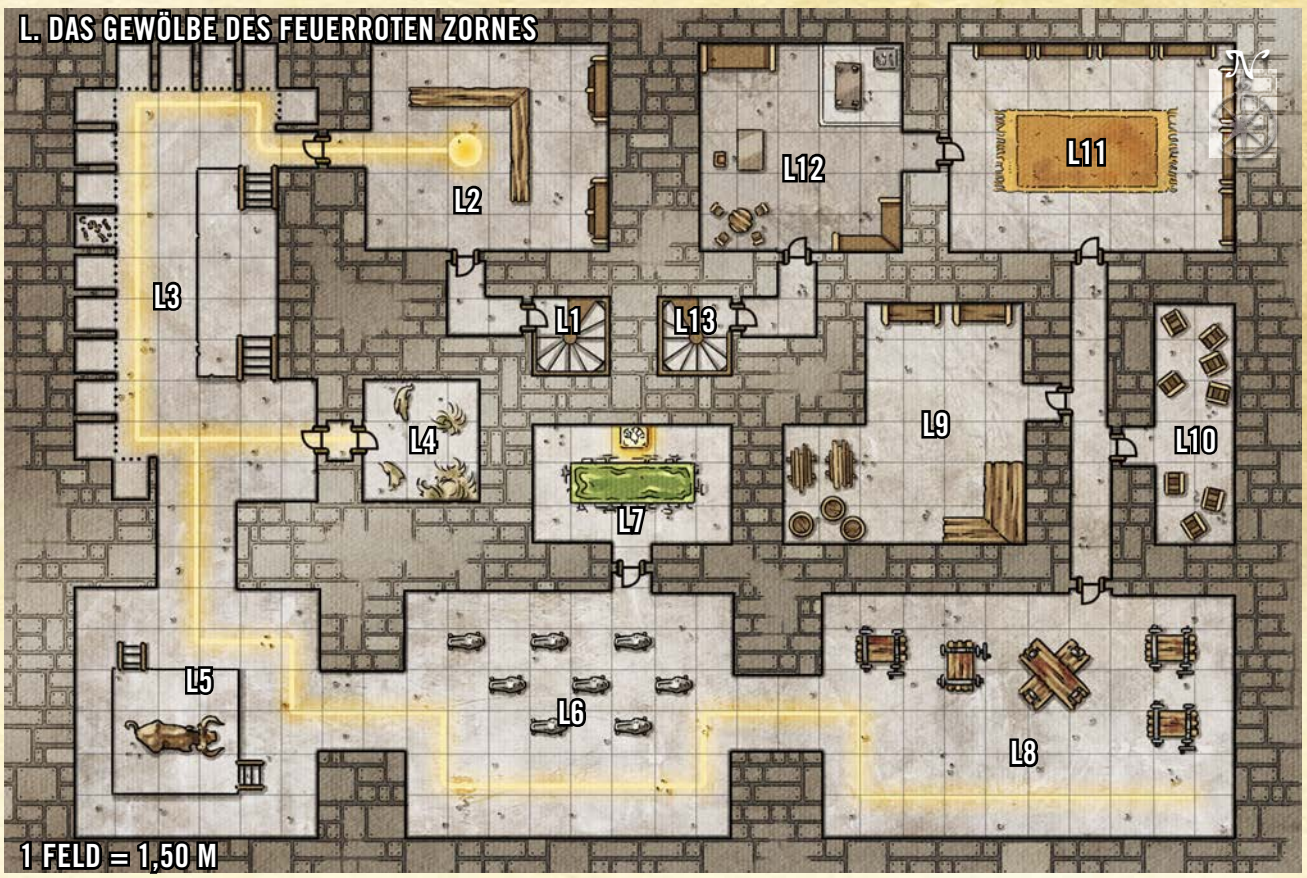
Was wisst Ihr über den Runenherrscher Xanderghul? „Natürlich weiß ich von ihm. Er war der eifrigste und größte Anhänger des Pfauengeistes und hat eben diesen Tempel errichten lassen. Das war aber vor Jahrtausenden und er ist seit Ewigkeiten fort – vielleicht auch tot." Hohepriesterin Zurea weiß wirklich nicht, dass Xanderghul und der Pfauengeist dieselbe Person sind, bemüht sich der Runenherrscher doch sehr, die Trennung aufrechtzuerhalten.

Was sonst gibt es in diesem Tempel? „Wir haben eine gut bestückte Bibliothek, einen wunderbaren Speisesaal, in dem alles aufgetischt wird, was wir uns wünschen, und bequeme Schlafstätten. Als Hohepriesterin verfüge ich natürlich über eigene Gemächer, aber ich verbringe die meiste Zeit selbstverständlich mit den anderen Gläubigen." Zurea verzieht leicht angewidert das Gesicht, als sie fortfährt. „Und dann gibt es noch die Kunstgalerie, aber die ist… seltsam, daher betreten wir sie nicht oft und bleiben auch nie lange." Mit einem konkurrierenden Fertigkeitswurf für Motiv erkennen gegen Zureas Wurf für Bluffen kann ein SC erahnen, dass die Hohepriesterin etwas verheimlicht.

Was hat es mit dieser Kunstgalerie auf sich? „Dieser verflucht Raum war schon so, als wir eintrafen. Ich habe einige Nachforschungen zum ausgestellten Künstler betrieben; leider sind die entsprechenden Unterlagen uralt und nirgends steht sein Name. Viele glaubten aber, er hätte Visionen von der Zukunft und diese gemalt. Da es um das Ende der Welt bei seinen Werken geht, hat er wohl den Erdenfall vorausgesehen. Und vielleicht enthalten seine Werke ein übersinnliches Echo dieser Schmerzen und Zerstörungen…" Zurea denkt einen Moment lang nach. „Was haltet ihr hiervon – ein Vorschlag: Wenn ihr euch um die Gemälde kümmert… also diesen Fluch aufhebt… werde ich euch reich belohnen." Sie gibt den SC Gelegenheit, dem Anliegen nachzukommen. Sollten die SC Erfolg haben, überreicht Zurea ihnen die *Schriftrolle: Heilung* aus dem Geheimfach hinter dem Altar in Bereich **K5** und hält im Anschluss einen kleinen, hauptsächlich aus Gebeten bestehenden Gottesdienst ab (siehe Seite 203)

Was verbergt Ihr? „Nichts!" – Da dies nicht ganz stimmt, muss Zurea einen Fertigkeitswurf für Bluffen ablegen, da sie die ins Gewölbe führende Wendeltreppe verschweigt. Bleiben die SC hartnäckig, gesteht sie schließlich, dass es noch Kammern tief unter dem Tempel gibt, selbst sie diese aber nicht betreten dürfe – folglich wären auch die SC garantiert nicht willkommen! Sie weigert sich, den Zugang zur Treppe zu verraten; kurioserweise auch, weil sie das Wohlergehen und die Sicherheit ihrer Besucher nicht gefährden will.

Wie könnt Ihr eigentlich eine böse Gottheit verehren? Zurea lacht. „Gut und Böse sind fehlerbehaftete Konzepte der Gesellschaft, um die Unerleuchteten unter Kontrolle zu halten. Was wäre, wenn man seinen Wünschen und Verlangen nachgehen könnte, ohne von der sogenannten Moral eingeschränkt zu werden, egal ob man anderen helfen oder ihnen schaden will? Was wäre, wenn Körper, Geist und Seele eins wären? Überlegt nur, was man dann erreichen könnte!" Hier beginnt die Hohepriesterin die Vorzüge ihres Glaubens zu unterstreichen und Bekehrungsarbeit zu leisten.



Sofern die SC nach Beendigung des gemeinsamen Essens keine Fragen mehr an Zurea haben, führt diese sie in die Pfauenkanzel zurück und erklärt, dass es Zeit zum Gebet sei. Sollten die SC sich weigern, daran teilzunehmen, erklärt sie: „Der Pfauengeist gab uns das edle Mahl, welches ihr eben verspeist habt. Sollten wir uns nicht angemessen bedanken? Und welch besseres Mahl können wir einer Gottheit bieten als die Gebete ihrer Gläubigen?“ Sie lässt sich hier nicht abbringen – sollten die SC weiterhin Widerstand leisten, weist sie ihre Kultanhänger an, die SC zu ergreifen und zu fesseln. Höchstwahrscheinlich bricht nun ein Kampf aus.

Sollten die SC aber bereit sein, die religiöse Zeremonie auszusitzen, so lies das Folgende vor oder nutze eigene Worte:

Sobald alle auf den Bänken Platz genommen haben, tritt Zurea hinter den Altar und hebt die Arme. „Liebe Gemeinde, wir kommen wieder zusammen, um uns mit Körper, Geist und Seele dem Pfauengeist anzubieten. Der Pfauengeist erfüllt uns mit seiner Güte, Weisheit und Macht und gibt jedem von uns an allen Tagen Kraft und Hoffnung. Dafür danken wir ihm.“ Die Kultanhänger singen alle zugleich: „Wir danken ihm.“ Zurea spricht weiter: „Der Pfauengeist zeigt uns, wie wir uns verbessern können. Dafür danken wir ihm.“ Die Kultanhänger wiederholen ihren Sprechgesang. „Der Pfauengeist fand uns verloren und umherstreifend und zeigte uns den Weg zur wahren Erleuchtung. Dafür danken wir ihm.“ Wieder verfallen die Kultanhänger in ihren Sprechgesang. „Der Pfauengeist erleuchtet uns mit deiner Schönheit und Gnade. Er erinnert uns alle an das Licht, das in uns scheint. Dafür **fallen wir nieder auf die Knie!**“

Die Wiederholungen und der Sprechgesang der Kultisten ist beruhigend, wenn auch ein wenig unheimlich. Am Ende des kurzen Gebetes fallen die Kultanhänger auf die Knie. Sollten es ihnen alle SC gleichtun, ist Zurea zufrieden. Sollte ein SC an diesem Punkt zum Glauben an den Pfauengeist übertreten wollen, fordert sie ihn auf, seine materiellen Besitztümer abzulegen und als „nackte Seele“ (d.h. ohne Ausrüstung) vor die Kanzel zu treten. Das Vermögen des SC wird von Adhukait-Schließern eingesammelt und in Bereich **L10** als Opfergabe an den Pfauengeist eingelagert. Sollten die SC den Kult von innen heraus zerstören wollen, indem sie sich als „Gläubige“ einschleichen, müssen sie dies ohne ihre Ausrüstung angehen. Wer sich dem Kult anschließt, riskiert zudem, dass seine Gesinnung sich gen Rechtschaffen Böse verschiebt, da er aufgefordert wird, zunehmend finstere Akte der Verehrung auszuführen. Dieses Abenteuer geht davon aus, dass die SC diesen Weg nicht gehen.

Sollte ein SC nicht auf die Knie fallen, schüttelt Zurea enttäuscht den Kopf und erklärt:

„Ich hatte gehofft, dass ihr mit Herz und Verstand der Wahrheit gegenüber offen seid und euch uns im Glauben anschließt, doch nun sehe ich, dass ihr unverrückbar an euren falschen Vorstellungen festhaltet. Dass ihr verloren seid! Ich fordere euch auf, diesen heiligen Ort zu verlassen. Solltet ihr zurückkehren, werden wir uns als Feinde gegenüberstehen!“

Alle SC, die nicht auf die Knie gefallen sind, werden als Ketzer eingestuft und müssen das Kirchenschiff

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

augenblicklich verlassen. Die Kultanhänger verfolgen sie nicht, doch sollten sie wieder auf Kultisten stoßen, so greifen diese sie sofort an. Wenn auch nur ein Ketzer im Tempel verweilt, reißt Zureas Geduldsfaden und befiehlt sie ihren Kultisten, den SC zu ergreifen. Wer einem Ketzer zu Hilfe eilt, ist der Logik nach ebenfalls ein Ketzer und damit auch legitimes Ziel von Angriffen. Zurea will möglichst viele SC lebendig einfangen. Gelingt ihr dies, lässt sie ihnen alle Ausrüstung abnehmen, sie fesseln und auf den Boden vor der Tür legen, die ins Gewölbe führt. Dann nutzt sie eine der im Altar versteckten *Schriftrollen: Verständigung*, um Dhanischti, den Asura-Inquisitor des Pfauengeistes zu kontaktieren. Dhanischti trifft in Bälde ein, um die SC in Gewahrsam zu nehmen und in den Zellen in Bereich **L3** einzusperren.

Belohnung: Sollten die SC dieses Ereignis überstehen, ohne einen Kampf zu provozieren, und dabei von Zurea wichtige Informationen erhalten, so belohne sie für die rollenspielerische Herausforderung mit 25.600 EP.

Das Gewölbe des Feuerroten Zornes

Selbst auf dem Höhepunkt seiner Macht hatte der Kult des Pfauengeistes seine Feinde gehabt. Während die Religion wellenartig über das Thassilonische Reich rollte und überall Anhänger gewann, weckte dies auch Misstrauen. Wer zu viele Nachforschungen anstellte und drohte, die Wahrheit herauszufinden, weckte bei Xanderghul die Sorge, er könnte als der Pfauengeist enttarnt werden. Kam also jemand seinem Geheimnis zu nahe, schickte er Angehörige des Ordens der Grünen Feder auf heilige Missionen, um die Störenfriede einzufangen und zum Tempel zu bringen. Ähnliches galt hinsichtlich Ketzern und gewöhnlichen Dieben, die ebenfalls zum Tempel gebracht wurden, um ihre göttliche Strafe zu erfahren.

Gefangene wurden in das Gewölbe des Feuerroten Zornes verbracht, einem Gefängnis unter dem Tempel mit einigen Zellen und Folterkammern voller grausamer Gerätschaften.

Vor Jahrtausenden gab es zwar einige sterbliche Wachen, hauptsächlich griff Xanderghul aber auf gebundene Asuras als Kerkermeister und Folterknechte zurück – die Ironie, dass Asuras die Manifestation göttlicher Schöpfungsunfälle sind, erfreute den Runenherrscher dabei sehr. Nachdem die unsterblichen Asuras unter Inquisitorin Dhanischti jahrtausendelang nichts zu tun hatten, sind sie begierig, den aufgestauten Zorn an neuen Gefangenen auszulassen. Sollten die SC vom Kult gefangen genommen werden, wird ihre Ausrüstung in Bereich **L10** verwahrt, während sie selbst in den Zellen in Bereich **L3** landen. Dies muss nicht das Ende der Kampagne bedeuten, schließlich ist immer noch ein waghalsiger Gefängnisausbruch möglich.

Die Deckenhöhe im Gewölbe beträgt 3,60 m und der gesamte Bereich wird von magischen, orangen Lichtern unterhalb der Decke erhellt. Alle Türen sind magische Mechanismen aus Eisen, welche automatisch ins Schloss fallen, wenn sie geschlossen werden (Härte 10, 60 TP, Gegenstand zerschmettern SG 28). Ein SC kann mit einem Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 30 eine Tür aufschließen; *Magie bannen* gegen ZS 20 macht eine Tür für 1W4 Runden nichtmagisch und unverschlossen. Eine Tür entriegelt sich ferner automatisch, wenn sie von einem rechtschaffen bösen Externaren berührt wird, daher kann ein SC sie auch mit einem Fertigkeitswurf für Magischen Gegenstand benutzen gegen SG 35 derart austricksen, dass sie seine Berührung für die eines rechtschaffen bösen Externaren hält.

L1. Zugangstreppe

Diese Wendeltreppe verbindet das Gewölbe mit dem 120 m höher liegenden Bereich **K5** des Kirchenschiffes.

L2. Aufnahmestelle (HG 13)

In der Mitte dieses Raumes steht ein l-förmiger Tisch. Wände und Boden sind in tristem Grau gehalten. Neben dem Tisch wurde aber ein Kreis in grellem Orange auf den Boden gemalt. Von diesem Kreis führt eine Linie in derselben Farbe in einen nach Westen abgehenden Gang.

In diesem Bereich begann traditionell die Erniedrigung der Gefangenen, die gezwungen wurden, sich in den orangen Kreis zu stellen und alle noch mitgeführten und getragenen Ausrüstungs- und Kleidungsstücke abzulegen und auf den Tisch zu legen. Dort wurden sie dann von den Wachen konfisziert. Das Verlassen der orangen Linie wurde bestraft (oftmals mit einem Stockschlag gegen den Hinterkopf).

Kreaturen: Einst haben hier auch menschliche Diener des Pfauengeistes gearbeitet, doch seit dem Erdenfall haben die Asuras freie Hand. Drei Adhukait-Kampfmagi kümmern sich um die Aufnahme eintreffender Gefangener, drehen aber seit Ewigkeiten Däumchen. Seit Jahrhunderten praktizieren sie ihre Aufgaben aneinander. Manchmal quälen sie auch den letzten verbleibenden Gefangenen ein wenig, indem sie dem Einzelhäftling die Freilassung versprechen, ohne je vorzuhaben, dies auch zu erfüllen. Seit sie wissen, dass wieder Kultanhänger des Pfauengeistes im Tempel sind, nehmen sie sich ein wenig zurück, stehen zugleich auch begierig bereit, um neue Gefangene zu übernehmen. Wenn die SC den Raum betreten, verlangen die Adhukaiten telepathisch, dass die „neuen Gefangenen“ ihre Waffen und sonstige Ausrüstung auf den Tisch legen, sich nackt ausziehen und die Gefängniskutten anlegen. Kommen die SC dem nicht nach, greifen die Asuras an.

ADHUKAIT-KERKERMEISTER (3) **HG 10**

EP je **9.600**
Adhukait-Kampfmagus[ABR] 3 (*MHB III*, S. 19)
RB Mittelgroßer Externar (Asura, Böse, Extraplanar, Rechtschaffen)
INI +4; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +24
Aura Schwer fassbar (9 m)

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 19 (+1 Ablenkung, +1 Ausweichen, +4 GE, +6 Natürlich, +2 Rüstung)
TP je 137 (12 TW; 3W8+9W10+75); Regeneration 5 (gute Waffen, gute Zauber)
REF +13, **WIL** +14, **ZÄH** +11; +2 Bonus gegen Zauber der Schule der Verzauberungsmagie
Immunitäten Fluchteffekte, Gift, In-die-Zange-nehmen, Krankheit; **Resistenzen** Elektrizität 10, Säure 10,; **SR** 5/ Gutes; **Verteidigungsfähigkeiten** Rundumsicht, Zweifacher Geist; **ZR** 18

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m
Nahkampf *Kukri +1*, +19/+14/+9 (1W4+8/18–20), 2 Klauen +13 (1W4+3)
Besondere Angriffe
Arkaner Vorrat (+1, 2 Punkte), Kampfmagusarkana

(Vorratsschlag), Kampfzauberei, Tanz der Katastrophe, Zauberschlag

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 6; Konzentration +8)

Beliebig oft — *Federfall*, *Mächtiges Teleportieren* (nur selbst plus 50 Pfd. an Gegenständen), *Spinnenklettern*

3/Tag — *Dornenwachstum* (SG 14), *Flimmern*, *Spiegelbilder*, *Verschwimmen*

1/Tag — Herbeizaubern (Grad 4, 1 Adhukait, 35%)

Vorbereitete Kampfmaguszauber (ZS 3; Konzentration +4)

1. — *Brennende Hände* (SG 12), *Magisches Geschoss*, *Schockgriff*, *Zielsicherer Schlag*

0. (beliebig oft) — *Kältestrahl*, *Magie entdecken*, *Öffnen/Schließen* (SG 11), *Säurespritzer*

TAKTIK

Im Kampf Ein Adhukait-Kerkermeister wirkt in der ersten Kampfrunde *Spiegelbilder* und nutzt sodann Zauberschlag, um Angriffe mit dem Kukri und Schadenszauber zu kombinieren.

Moral Die Kerkermeister kämpfen bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 24, **GE** 19, **KO** 20, **IN** 13, **WE** 21, **CH** 14

GAB +11; **KMB** +18; **KMV** 34

Talente Abhärtung, Ausweichen, Behände Bewegung, Beweglichkeit, Blitzschnelle Reflexe, Kampfreflexe

Fertigkeiten Akrobatik +17, Auftreten (Tanzen) +13, Bluffen +15, Einschüchtern +17, Entfesselungskunst +16, Heimlichkeit +16, Wahrnehmung +24, Wissen (Die Ebenen) +9

Sprachen Gemeinsprache, Infernalisch; Telepathie 30 m

Ausrüstung *Kukri +1*, *Rüstungsarmschienen +2*, *Schutzring +1*, Zauberbuch

ADHUKAIT-KERKERMEISTER

L3. Zellenblock

Entlang der Wände dieses Raumes zieht sich über ein Dutzend Zellen – jede eine kahle Kammer mit 1,50 m Seitenlänge, Steinmauern und eisernen Handschellen. In drei Zellen hängen noch immer an den Handgelenken angekettete Skelette, auf deren Schädeln schwach ein hellblaues Siegel leuchtet. Von einer erhöhten Plattform an der Ostseite kann man alle Zelle überblicken.

Sollte der Gefangene in Bereich **L4** die SC in diesem Raum hören, ruft er um Hilfe.

Gefangene der Kirche des Pfauengeistes wurden in diesen Zellen angekettet und nur herausgeholt, um in anderen Räumen gefoltert und verhört zu werden. Selbst in der Zeit zwischen der Errichtung des Tempels und dem Erdenfall waren aber nie alle Zellen zugleich belegt gewesen. Die meisten Feinde der Kirche wurden in ihren Betten ermordet und wer hierhergebracht wurde, überlebte die Behandlung der Asuras nicht lange.

Die drei immer noch hier hängenden Skelette zählen zu diesen uralten Opfern, doch im Gegensatz zu den anderen werden ihre Überreste von ihren immer noch anwesenden Seelen erhalten. Diese drei, wie auch jene, deren Überreste in den Bereichen **L5** und **L6** liegen, gehörten zu einer Gruppe pharasmischer Inquisitoren, welche zu Lebzeiten in den letzten Jahren Thassilons nach der Wahrheit hinter dem Pfauengeist gesucht hatte. Sie wurden von dem Kult gefangengenommen und zur Strafe für ihren Kreuzzug zu Tode gefoltert. Das leuchtende Siegel auf ihren Schädeln ist das heilige Symbol Pharasmas – dies und der Umstand, dass ihre Gebeine nach all diesen Jahren noch intakt sind, ist eine Manifestation ihrer gefangenen Seelen.

Die gequälten Seelen sind keine Spukerscheinungen und sicherlich auch keine Untoten, können aber mittels *Untote entdecken* und ähnlichen Zaubern bemerkt werden. Die Asuras können aufgrund ihres blasphemischen Wesens diese Skelettreste nicht sehen, doch wenn die SC mit den Toten mittels Magie kommunizieren oder mit ihren Überresten irgendwie interagieren, bäumen sich die Knochen auf und stoßen die Schädel einen furchtbaren Schmerzensschrei auf, welcher schließlich in einem Seufzer der Erleichterung aufläuft; dann zerfallen die Knochen zu Staub. Jedes Mal, wenn dies geschieht, verspüren alle Charaktere innerhalb von 9 m Erleichterung und Dankbarkeit und erhalten für die nächste Minute einen Moralbonus von +4 auf Willenswürfe. Beachte, dass das Heulen dieser befreiten Seelen genügt, um den Gefangenen in Bereich **L4** und die Asura-Wächter in Bereich **L8** zu alarmieren.

Entwicklung: Sobald alle sieben gequälten Seelen (die drei in diesem Raum, die eine in Bereich **L5** und die weiteren drei in Bereich **L6**) befreit wurden, so bemerkt dies Pharasma selbst und belohnt die SC mit einem göttlichen Geschenk. Dieses Geschenk erlaubt jedem Empfänger einmalig, das nächste Ereignis unbeschadet zu überleben, welches ihn töten würde, egal ob der

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Grund ein Effekt, Schaden oder anderer Natur ist (mehr zu solchen Göttlichen Gaben findest du auf Seite 71 der *Ausbauregeln XI: Multiversum*). Die SC wissen instinktiv, wie diese Gabe funktioniert und warum sie sie erhalten haben, ebenso erkennen sie, dass sie die Seelen uralter Pharasmiten freigesetzt haben, welche die Wahrheit über den Pfauengeist gesucht und gehofft hatten zu beweisen, dass er und Xanderghul ein und dieselbe Person sind.

Belohnung: Sowie die SC alle sieben Seelen befreit haben, erhalten sie 25.600 EP für diesen Gnadenakt.

L4. Einzelhaft (HG 9)

Die Steinmauern dieser Gefängniszelle sind feucht und schimmelüberzogen. Ein Haufen Stroh dient als Bett und in der Ecke steht ein rostiger Eimer als Nachttopf.

HOBBIN

Kreaturen: Ein Avoral-Agathion namens Hobbin ist hier seit Jahrhunderten gefangen. Der einst sorgenfreie Wanderer aus dem Nirvana kam auf die Materielle Ebene, um mehr über den Alltag im damals mächtigen Thassilonischen Reich zu erfahren. Er hörte vom Glauben an den Pfauengeist und begann herumzufragen. Jahrzehnte später pilgerte er zum Großen Tempel, begann dort aber zu ahnen, dass der Runenherrscher Xanderghul und der Pfauengeist identisch waren. Leider gelang es Hobbin nicht, seine Überraschung zu verbergen. Ehe er entfliehen konnte, wurde er eingefangen und eingekerkert. Dies bestätigte zwar seine Vermutungen, nur konnte er sie niemandem berichten, zumal er seitdem immer wieder gefoltert wurde. Die Inquisitorin Dhanischti hat großes Vergnügen daran, Hobbin an die Schwelle des Todes zu schleifen und ihm dann Zeit zur Erholung zu geben, ehe sie wieder von vorn beginnt. Sie kennt längst all seine Geheimnisse, tötet ihn aber dennoch nicht, da sie so ihr liebstes Spielzeug – und ihre im Grunde einzige Beschäftigung - verlieren würde.

Hobbin hat die Jahrtausende der Folter beachtlich gut überstanden und bewahrt dank seiner außerweltlichen Geduld immer noch Haltung, auch wenn er seine Zauberähnlichen Fähigkeiten verloren hat, seitdem Dhanischti bei ihm eine *Ohnmachtsrobe* verwendet hat, um seine Stärke und sein Charisma jeweils um 10 Punkte zu senken. Sobald Hobbin erkennt, dass die SC keine Asuras sind, ruft er nach ihnen und presst sein Gesicht gegen das vergitterte Fensterchen in seiner Zellentür.

„Hey! Hier drüben! Bei Hobbins Flügeln, Hobbin muss Halluzinationen haben! Hat Hobbin Halluzinationen? Seid ihr echt? Seid ihr gekommen, um Hobbin zu befreien?“

Hobbin beantwortet bereitwillig die Fragen der SC, selbst wenn sie ihn nicht retten sollten. Einige potentielle Fragen wären...

Wer bist du? „Hobbin heißt er. Nur ein einfacher Reisender, der die Nase in die falsche Sache reingesteckt hat und weggesperrt wurde.“

Was bist du? „Ein Kind des Nirvanas! Ein Avoral-Agathion. Hobbin kam in diese Welt, um Wissen zu suchen und weiterzugeben, doch einigen von euch Menschen ist dies wohl völlig egal!“

Wie lange bist du schon hier? Ein Hauch von Traurigkeit überschattet die Begeisterung des Externaren. „Schon ewig, wie es scheint. Hobbin weiß nicht mehr, welcher Tag es ist, welcher Monat, welches Jahr. Hobbin erinnert sich nicht einmal mehr, wann er das Konzept der Zeit vergessen hat.“

Was weißt du über diesen Ort/ Runenherrscher Xanderghul? „Hobbin konnte nicht vieles sehen. Oben gibt es einen Tempel und dort drüben sind die Räume, in denen sie Hobbin foltern, doch mehr zeigen sie Hobbin nicht. Hobbin weiß aber Dinge über den Mann, der hier herrscht. Hobbin verrät euch das Geheimnis des Pfauengeistes, wenn ihr ihn befreit! Wegen dieses Geheimnisses ist er überhaupt nur hier!“

Wie bekommen wir dich hier raus? „Die dreigesichtige Frau hat den Schlüssel! Sie und ihr Schlangenfreund kommen immer wieder, um Hobbin auf die Streckbank zu spannen oder um Hobbins Federn zu verbrennen.“

Egal wie die SC den Agathionen befreien, ist Hobbin begeistert, wieder frei zu sein. Er möchte nur wieder nach Hause ins Nirvana, kann dies aber nicht, solange er unter dem Fluch leidet und seine Fähigkeiten nicht benutzen kann.

Er erklärt, dass die dreigesichtige Dhanischti ihm mit einer magischen Robe seine Stärke und sein Selbstbewusstsein geraubt hätte (deshalb spricht auch von sich in der dritten Person). Sollten die SC versprechen, ihm zu helfen, sei es, indem sie den Fluch brechen, sei es, dass sie ihn heimsenden wollen (wozu sie ihn wahrscheinlich aus dem Wirkungsbereich des *Dimensionsschlosses* über dem Tempeltal bringen müssten), ist er bereit, sie nach Kräften zu unterstützen, und begleitet sie auf der weiteren Reise.

Hobbin hat keine Ahnung, was sich außerhalb seiner Zelle so alles zugetragen hat. Er weiß nicht, dass Xanderghul getötet und im Tempel wiedergeboren wurde. Andererseits weiß aber auch Xanderghul nichts von Hobbins Existenz oder dass dieser die Wahrheit über den Pfauengeist kennt (andernfalls hätte der Runenherrscher längst Hobbins Tod befohlen; die Asuras haben dies vor ihm als kleine Rebellion dafür verheimlicht, dass er sie an die Materielle Ebene gebunden hat). Hobbin kann den SC einige Informationen über die Asuras im Gewölbe geben, z.B. über ihre körperlichen Verteidigungsfähigkeiten. Er weiß auch, dass Dhanischti eine mächtige Inquisitorin des Pfauengeistes ist.

Hobbins größtes Geschenk an die SC ist aber der Umstand, dass er vermutet, dass der Runenherrscher Xanderghul und der Pfauengeist ein und dieselbe Person sind. Er hat dafür zwar keine wirklichen Beweise, verweist aber auf die Tatsache, dass die Asuras ihn eben deshalb so lange eingekerkert hätten, damit er dieses Wissen nicht weitergeben könne. Sollten die SC ihn fragen, warum Xanderghul ihn nicht einfach hat töten lassen, um ihn zum Schweigen zu bringen, zuckt Hobbin mit den

Schultern. „Vielleicht weiß er nicht, dass Hobbin es weiß. Vielleicht fürchtet er, dass Hobbin Freunde hat, die ihn ins Leben zurückholen oder mit seiner Leiche sprechen?! Solange Hobbin ein verfluchter Gefangener ist, glaubt ihm keiner. Es spricht ja niemand mit Hobbin – außer euch! Ihr kennt nun auch die Wahrheit! Sollte der Tod Hobbins Schicksal sein, so kann er nun sterben. Hobbin weiß, dass er Hobbins Geheimnis nun nicht mehr mit ins Grab nimmt!“

HOBBIN **HG 9**
EP 6.400
Avoral-Agathion (*MHB II*, S. 9)
TP 94 (aktuell 3)

Belohnung: So die SC Hobbin befreien, erhalten sie EP, als hätten sie ihn im Kampf besiegt. Belohne sie mit weiteren 25.600 EP, sollten sie zudem von ihm die Wahrheit über Xanderghul und den Pfauengeist erfahren (außer sie haben diese Belohnung bereits auf anderem Wege erlangt).

L5. Messingstier

In der Mitte des Raumes befindet sich ein Podest mit der Messingstatue eines Stiers. Unter dem Bauch der Figur steht ein großes Kohlebecken.

Die SC können problemlos erkennen, dass sich in der Flanke der Figur eine 1,20 m durchmessende Klappe befindet. Dahinter befindet sich ein Hohlraum, der durchaus eine Mittelgroße Kreatur fassen kann. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Geschichte oder Religion) gegen SG 22 erkennt ein SC in dem Stier ein Folterinstrument – das Opfer wird in die Statue gesteckt, unter welcher sodann ein Feuer entzündet wird. Sollte das Opfer nicht gestehen oder widerrufen (oder wonach auch immer der Folterknecht sucht), wird es langsam lebendig geröstet, wobei seine Schreie durch die Akustik im Inneren des Stiers wie das Muhen von Rindern klingt.

Gegenwärtig liegen in der Statue die verkohlten Knochen eines der sieben Pharasmiten (siehe Bereich **L3**).

L6. Eiserne Jungfrauen

Insgesamt acht eiserne Sarkophage stehen an den Wänden dieses Raumes. Fünf davon stehen offen, ihre Innenseiten sind mit grausamen Stacheln besetzt.

Der Einsatzzweck der Eisernen Jungfrauen sollte ersichtlich sein, wenn man sie ansieht. Alle acht sind auf Mittelgroße Humanoide ausgelegt. In einem der drei geschlossenen Sarkophage liegen die durchbohrten Knochen eines Opfers aus alter Zeit – es sind die Überreste eines der sieben Pharasmiten (siehe Bereich **L3**).

L7. Säuregrube (HG 13)

Ein beißender Geruch hängt in der Luft dieses schmucklosen Raumes. Er geht von einem Becken mit klarer, aber leicht rauchender Flüssigkeit in der Raummitte aus. Ein polierter, 1,50 m breiter Steg aus Stein umringt das Becken. Am Rand steht dem Eingang gegenüber eine Glasvitrine mit einer Pfauenstatue.

Das 3 m tiefe Becken wurde mit einer Schicht magisch verstärkten Glases ausgekleidet. Ebenso wurde der Steinring mit solchem Glas überzogen (Härte 15, 45 TP, Gegenstand zerschmettern SG 30). Die Flüssigkeit im Becken ist eine starke Säure, mit der Gefangene früher gequält wurden; der Mechanismus, mit dem Opfer über das Becken in die Säuredämpfe gehangen wurde, ist aber längst diesen Dämpfen zum Opfer gefallen. Gegenwärtig nutzen die Asuras das Becken unregelmäßig zur Abfallentsorgung. Die Effekte der Säure und ihrer Dämpfe findest du auf Seite 442 des *Grundregelwerkes*.

Die Pfauenstatue ist einer der sieben *Pfauenschreine*, dieser hier stärkt die Wände des Tempels und der Gewölbe. Die Glasvitrine ist magisch verstärkt und verschlossen (Härte 15, 30 TP, Gegenstand zerschmettern SG 28, Mechanismus ausschalten SG 30).

Falle: Der *Pfauenschrein* selbst ist nicht durch eine Falle gesichert, wohl aber die Glasvitrine, in der er steht. Wer diese zu öffnen versucht oder sie beschädigt, löst einen telekinetischen Stoß aus, welcher den fraglichen SC erst gegen die Decke über dem Säurebecken schleudert und ihn dann in die Säure fallen lässt.

TELEKINETISCHE SÄUREFALLE **HG 13**
EP 25.600
Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 28; **Mechanismus ausschalten** SG 28

EFFEKT
Auslöser Berührung; **Rücksetzer** Automatisch
Effekt Das Ziel muss einen Willenswurf gegen SG 20 ablegen; bei Misslingen wird es telekinetisch gegen die Decke über dem Säurebecken gehämmert (2W6 Punkte Wuchtschaden) und dann in das 3 m tiefe Säurebecken fallengelassen (10W6 Punkte Säureschaden pro Runde).

L8. Streckbänke (HG 12)

Mit Ketten und Hand- und Fußschellen ausgestattete Streckbänke stehen im Nordteil dieser Kammer.

Die Streckbänke werden kaum genutzt und sind teilweise rostig. Selbst zur Hochzeit des Tempels waren maximal zwei von ihnen gleichzeitig in Gebrauch, da Oberfoltermagd Dhanischti zu viel Geschrei als ablenkend empfand.

Kreaturen: Belevaan, ein großer, schlangenartiger Aghasura, wacht hier geduldig. Er ist Dhanischtis Mann fürs Grobe und hat früher widerspenstige Gefangene zahmgeprügelt und von den Zellen zu den Folterkammern und zurückgeschleift. Gegenwärtig gleitet er zwischen den Streckbänken umher und katalogisiert in einem Fort die Schäden und Abnutzungserscheinungen. Wenn die SC eintreten, lächelt er grausam, da seine Klinge schon viel zu lange kein Blut mehr kosten konnten. Belevaan begrüßt die SC telepathisch mit zwei Worten: „Sterbt, Eindringlinge!“, dann stürmt er auf sie zu. Dabei alarmiert er auch die Adhukait-Kerkermeister in Bereich **L9** und Dhanischti über das Geschehen. Diese Asuras machen sich sogleich auf, um ihm beizustehen.

BELEVAAN **HG 12**
EP 19.200
Verbesserter Aghasura-Asura (*MHB III*, S. 20, 291)
TP 189

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

L9. Werkstatt und Ersatzteillager (HG 12)

Dieser große Raum ist mit teilweise zusammengebauten Foltergeräten aller Formen und Größen gefüllt, die auf dem Boden und zahlreichen Werkbänken ruhen.

Die Kerkermeister der Kirche hielten die Folterwerkzeuge des Gewölbes in gutem Zustand, indem in diesem Raum regelmäßig Pflege und Reparaturen durchgeführt wurden. Seit der Tempelkomplex aber mit dem Erdenfall verlassen wurde, wurden diese Gerätschaften nicht viel genutzt und erfordern entsprechend auch weniger Reparaturen. Der Zahn der Zeit hat dennoch für Abnutzungen gesorgt. Die Asuras versuchen sich immer wieder an Reparaturen, sind aber nicht wirklich kompetent darin.

Kreaturen: Zwei weitere Adhukait-Kampfmagi arbeiten in dieser Kammer und hämmern auf Metallblechen mit Stacheln für eine der Eisernen Jungfrauen in Bereich **L6** herum. Sie konzentrieren sich ganz auf ihre laute Tätigkeit und erleiden einen Malus von -4 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung, sofern Belevaan sie nicht telepathisch vorgewarnt hat.

ADHUKAIT-KERKERMEISTER (2) **HG 10**
EP je **9.600**
TP je 137 (siehe Seite 207)

L10. Lagerraum

Holzkisten sind wacklig in dieser schmalen Kammer angeordnet. Der Platz reich gerade so, um sich um sie herum zu bewegen.

Die Kirche des Pfauengeistes hat hier zusätzliche Gefangenenkleidung und andere Vorräte gelagert, doch im Laufe der Jahrtausende ist das meiste entweder verrottet oder wurde geplündert.

Schätze: Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 30 kann ein SC beim Durchsuchen dieses Raumes in einer ansonsten leeren Kiste eine *Grausame*[ARK] *Stachelkette* +2 finden. Ein sterblicher Folterknecht hat sie hier vor vielen tausend Jahren versehentlich liegengelassen. Sollten SC vom Kult gefangengenommen worden sein, wird ihre Ausrüstung hier verwahrt.

L11. Archiv

Regale mit Schriftrollen ziehen sich entlang der Nord- und Ostwand.

Hier sind Mitschriften aller Foltersitzungen archiviert, insbesondere solcher, die Geständnisse enthalten. Die Asuras schreiben ausführliche Berichte, doch ihr Archivsystem lässt deutlich zu wünschen übrig. Die Schriftrollen sind nicht nach Daten oder Namen der Gefangenen sortiert sondern danach, wie wichtig Dhanischti ihre Inhalte für die Sache des Pfauengeistes hält. Sie selbst kann eine bestimmte Schriftrolle fast sofort finden, mit dem System nicht vertraute Außenstehende benötigen allerdings Stunden, wenn ihnen nicht der Zufall zu Hilfe kommt. In jedem Fall gibt es für die SC hier keine wertvollen Informationen.

L12. Büro der Inquisitorin (HG 13)

Der Boden der nordöstlichen Ecke dieses Raumes ist mit Keramikfliesen bedeckt, der Rest mit Holzparkett in warmen Farben. In der besagten Ecke steht ein Metalltisch neben einem kleinen Regal, auf dem ein Tablett mit diversen chirurgischen Werkzeugen liegt. Ein Lederstuhl mit hoher Lehne steht hinter einem großen Schreibtisch an der Westwand und ein l-förmiges Ledersofa in der südöstlichen Ecke. In der nordwestlichen Ecke schließlich steht ein Bücherregal neben einem kalten, gemauerten Kamin.

Kreaturen: Die Inquisitorin und Foltermagd des Kultes, eine Upasunda namens Dhanischti, nutzt dieses Büro, wenn sie sich etwas ausruhen will und genug von der Gesellschaft der anderen Asuras hat. Als sie noch mehr Gefangene zum Verhören hatte, tat sie dies hier; im Anschluss beraubte sie ihre Leichen mittels Magie ihrer letzten Geheimnisse und sezierte sie sodann. Leider konnte sie ihrer Freizeitbeschäftigung seit Ewigkeiten nicht nachgehen – sollten SC gefangengenommen werden, werden sie schon bald hierher gebracht…

DHANISCHTI **HG 13**

EP 25.600

Upasunda-Inquisitorin[EXP] des Pfauengeistes 8 (*MHB III*, S. 24)

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

INI +19; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +36

Aura Schwer fassbar (15 m)

VERTEIDIGUNG

RK 28, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 25 (+1 Ausweichen, +2 GE, +3 Natürlich, +7 Rüstung, +2 Schild, +3 Verständnis)

TP 190 (20 TW; 8W8+12W10+88); Regeneration 5 (gute Waffen, gute Zauber)

REF +12, **WIL** +23, **ZÄH** +18; +2 Bonus gegen Zauber der Schule der Verzauberungsmagie

Immunitäten Flucheffekte, Gift, Krankheit, In-die-Zange-nehmen; **Resistenzen** Elektrizität 10, Säure 10; **SR** 10/gutes; **Verteidigungsfähigkeiten** Rundumsicht, Verbesserte Reflexbewegung; **ZR** 20

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m (10,50 m in Rüstung)

Nahkampf *Kukri der Schärfe +2*, +28/+23/+18/+13 (1W4+10/15–20), Krummsäbel [Meisterarbeit] +27 (1W6+4/18–20), Krummsäbel [Meisterarbeit] +27 (1W6+4/18–20), Hieb +21 (1W4+4)

Besondere Angriffe Aufgeladene Waffen, Meisterschaft mit mehreren Waffen, Richtspruch 3/Tag (2 zugleich), Verderben (8 Runden/Tag)

Zauberähnliche Inquisitorenfähigkeiten (ZS 8; Konzentration +17)

Beliebig oft — *Gesinnung entdecken*, *Lügen aufspüren* (8 Runden/Tag)

Zauberähnliche Upasundafähigkeiten (ZS 9; Konzentration +15)

Beliebig oft — *Federfall*, *Mächtiges Teleportieren* (nur selbst plus 50 Pfd. an Gegenständen), *Selbstverkleidung*, *Spinnenklettern*, *Unsichtbares sehen*

3/Tag — *Regenbogenmuster* (SG 20), *Schweben*, *Tiefere Dunkelheit*

1/Tag — *Hast*, *Monster festhalten* (SG 21), Herbeizaubern (Grad 4, 2 Adhukaiten, 45% oder 1 Upasunda, 20%)

Bekannte Inquisitorenzauber (ZS 8; Konzentration +17)

3. (4/Tag) — *Geschichte des Blutes*[EXP] (SG 22), *Gleißendes Licht*, *Mit Toten sprechen* (SG 22)

2. (6/Tag) — *Beichte*[EXP] (SG 21), *Ehrfurchtgebietende Waffe*[EXP] (SG 21), *Waffe des Glaubens*, *Zungen*

1. (7/Tag) — *Göttliche Gunst*, *Leichte Wunden verursachen* (SG 20), *Sprachen verstehen*, *Zielsicherer Schlag*, *Zorn*[EXP]

0. (beliebig oft) — *Ausbluten* (SG 19), *Brandzeichen*[EXP] (SG 19), *Resistenz*, Säurespritzer, *Stabilisieren*, *Wasser erschaffen*

Inquisition Folter[ABR]

TAKTIK

Im Kampf Dhanischti hält sich in der ersten Kampfrunde zurück, um *Hast* zu wirken. Dann wirkt sie *Ehrfurchtgebietende Waffe* auf ihr Kukri und stürzt sich in den Kampf.

Moral Sollte Dhanischti unter 31 TP reduziert werden, täuscht sie vor, sich ergeben zu wollen, um die SC näher heranzulocken, ehe sie *Regenbogenmuster* auf sie wirkt. Dann nimmt sie den Kampf wieder auf, dieses Mal bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 26, **GE** 22, **KO** 19, **IN** 18, **WE** 29, **CH** 23

GAB +18; **KMB** +26 (+28 Ringkampf, Gegenstand zerschmettern); **KMV** 46 (48 gegen Ringkampf oder Gegenstand zerschmettern)

Talente Ausmanövrieren[EXP], Ausweichen, Beweglichkeit, Doppelschlag, Genauer Schlag[EXP], Geschosse abwehren, Heftiger Angriff, Im Kampf zaubern, Kampfreflexe, Rundumschlag, Tänzelnder Angriff, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Kukri), Verbesserter Ringkampf, Verbessertes Gegenstand zerschmettern

Fertigkeiten Akrobatik +25, Auftreten (Tanzen) +18, Beruf (Folterknecht) +32, Bluffen +29, Diplomatie +29, Einschüchtern +35, Entfesselungskunst +20, Heimlichkeit +25, Motiv erkennen +36, Wahrnehmung +36, Wissen (Arkanes) +13, Wissen (Die Ebenen) +16, Wissen (Religion) +14

Sprachen Aklo, Drakonisch, Infernalisch, Riesisch, Schoanti, Thassilonisch; Telepathie 30 m

Besondere Eigenschaften Berührung des Folterknechts, Durchdringender Blick +4, Einzelkämpfertaktiken, Kritische Genauigkeit, Monsterkunde +9, Spuren lesen+4

Ausrüstung *Kettenpanzer +1*, *Leichter Stahlschild +1*, *Kukri der Schärfe +2*, 2 Krummsäbel [Meisterarbeit], goldenes Heiliges Symbol des Pfauengeistes (Wert 1.200 GM)

Schätze: Dhanischti hat im Laufe der Jahre eine Menge an Gegenständen und Gold konfisziert. Die interessantesten Stücke befinden sich in den Schubladen ihres Schreibtisches, darunter ein *Aufbewahrungshandschuh*, der ein *Aufflammendes Sternmesser +1*, eine *Perle der Macht* (2. Grad), eine *Zauberstatuette (Ebenholzfliege)* und 712 PM enthält. Ferner verwahrt sie in der größten Schublade eine ordentlich gefaltete *Ohnmachtsrobe*; diese scheint aus ausgebleichten, gräulichen Pfauenfedern zu bestehen. Dhanischti nutzt sie bei Gefangenen wie dem Agathionen in Bereich **L4**.

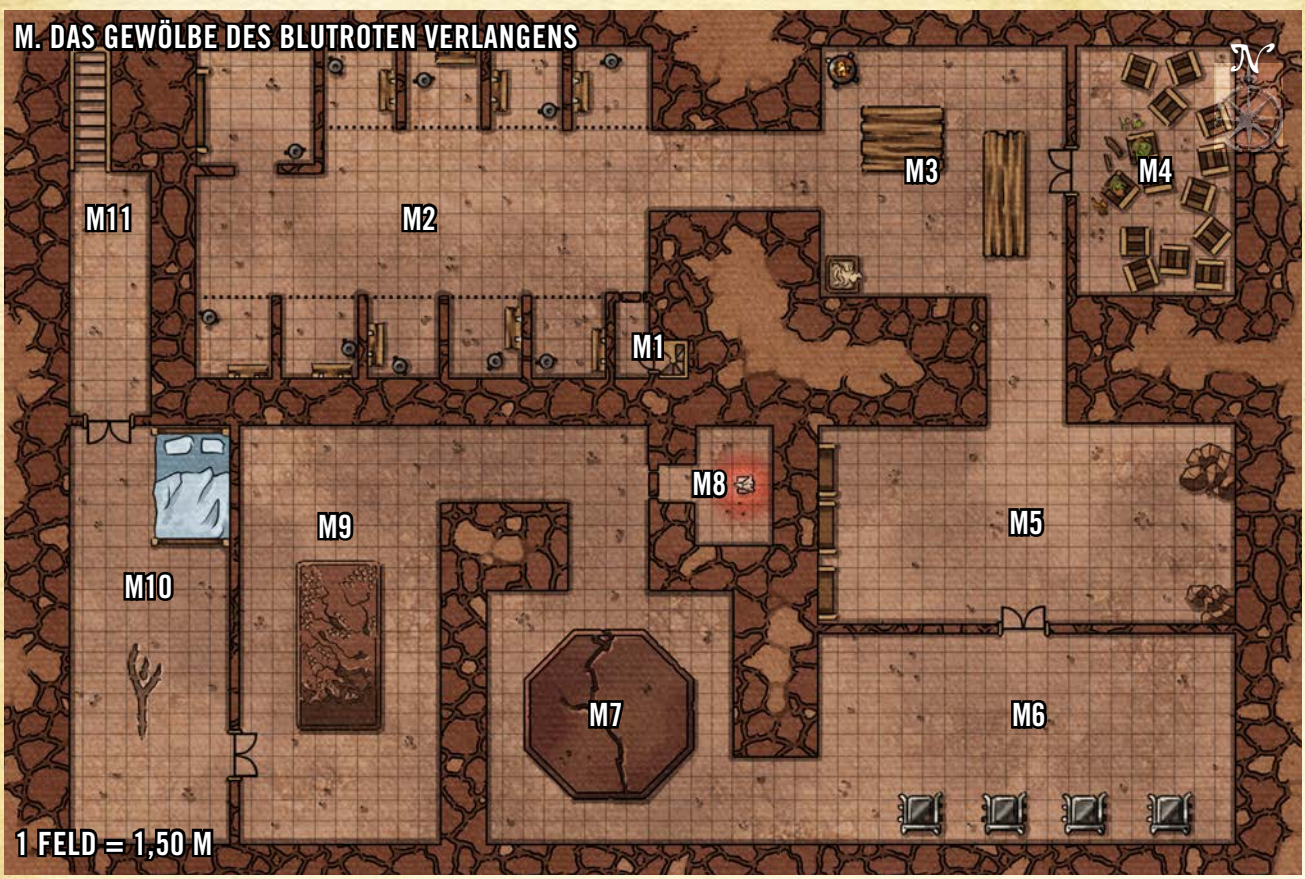
L13. Gewölbeeingang

Diese Wendeltreppe führt 30 m abwärts nach Bereich **M1**.

Das Gewölbe des Blutroten Verlangens

Das Betreten des Gewölbes des Blutroten Verlangens ist allen normalen Kultanhängern (die Hohepriesterin und die Asuras eingeschlossen) verboten. Xanderghul hat diesen übergroßen Komplex als eine der vielen Einrichtungen seines Reiches genutzt, um Riesen in gefügige Sklaven zu verwandeln. Hier konzentrierte man sich aber auf traditionellere Methoden der Gehirnwäsche und mentalen Programmierung statt auf die magischen Wege, die von den Runenriesen genutzt wurden. Mit diesen nichtmagischen psychologischen Techniken hat Xanderghul zugleich Varianten entwickelt, die auch bei Runenriesen eingesetzt werden konnten.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium



Der Leiter dieser speziellen Operation ist eine Schattenriesin namens Tuirziaz. Diese furchtbar effiziente Aufseherin kann den Willen von Angehörigen fast aller anderen Riesenvölker binnen Tagen brechen, dabei ist sie auf Feuerriesen spezialisiert – zwei ihrer „Lieblingsprojekte“ befinden sich immer noch als Helfer und Spione im Gewölbe.

Aufgrund seiner Besessenheit, das *Äonenzepter* aufzuspüren, war Xanderghul sehr kenntnisreich in Zeitmagie und perfektionierte die Gabe, *Temporale Stasis*felder zu erschaffen, in denen jeder und alles perfekt konserviert wurde. Er nutzte diese Entdeckungen, um sich vor der Zerstörung des Erdenfalls zu retten, formte zuerst aber eine Handvoll anderer temporaler Schutzräume für seine am meisten geliebten Diener, darunter auch Tuirziaz und die Riesen im Gewölbe des Blutroten Verlangens.

Als Xanderghul im Allerheiligsten unter dem Tempel ins Leben zurückgeholt wurde, gehörte es zu seinen ersten Handlungen, das *Temporäre Stasis*feld über diesem Gewölbe aufzuheben und die Riesen aus der jahrtausendelangen Starre zu entlassen. Tuirziaz erhielt als neue Anweisung, den Zugang zur darunterliegenden Gewölbeebene zu verteidigen. Zudem versprach er ihr, dass sie bei Zeiten das Vergnügen haben solle, neue Riesen als Rückgrat seiner künftigen Armee „rekrutieren“ zu können.

Die massiven Türen auf dieser Ebene bestehen aus Verstärktem Stein (Härte 8, 90 TP, Gegenstand zerschmettern SG 30) und können problemlos nur von einer Kreatur mit Stärke 26 oder höher geöffnet werden; Kreaturen mit Stärke 10 oder mehr (aber weniger als 26) benötigen 3 Runden, um eine der Türen aufzudrücken, während schwächere Kreaturen (Stärke 9 oder weniger) eine Tür nicht bewegen können. Die Deckenhöhe beträgt fast überall 18 m. Die Gänge und Kammern werden von permanent glimmenden Kohlebecken in den Ecken aller Räume erhellt, welche für Dämmerlicht sorgen und die ganze Ebene verräuchert riechen lassen.

M1. Wendeltreppe

Diese Wendeltreppe führt 30 m aufwärts nach Bereich **L13**. Die Geheimtür gleich nördlich des Ausganges kann mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 30 entdeckt werden.

M2. Riesenzellen (HG 13)

Insgesamt neun Zellen mit 6 m Seitenlänge finden sich an der Nord- und der Südwand dieser kalten, grauen Kammer. Stählerne Fallgitter versperren die meisten Zellen; bei zweien sind sie aber angehoben.

Die in diesen Zellen gefangenen Riesen – größtenteils Feuerriesen – wurden dem Indoktrinationsprozess unterzogen. Für Riesen sind die Zellen recht eng und für Kreaturen jeder anderen Größenkategorie zumindest unbequem. Um die üblichen Insassen zu schwächen, wurden die Zellen gekühlt, zudem erhielten die Riesen gerade das Minimum an Nahrung und konnten sich nur zu festgelegten

Zeiten erleichtern, wenn sie die Gemeinschaftstoilette besuchen durften. Obwohl diese Zellen zuletzt vor Jahrtausenden genutzt wurden, hängen Unterdrückung und Bedrückung immer noch fühlbar in der Luft.

Kreaturen: Als Tuirziaz in Stasis versetzt wurde, bestand sie darauf, zwei Qualriesen als persönliche Diener neben ihren beiden Feuerriesenadjudanten mitzunehmen. Qualriesen sind schlurfende Kreaturen, die mittels schmerzhafter Rituale furchtbar in loyale Monstren verwandelt werden. Ihre Eingeweide hängen außerhalb ihrer Körper, ihre Gesichter bestehen nur aus Maul und ihre Gliedmaßen glitzern feucht aufgrund der freiliegenden Muskeln. Die Runenherrscher nutzen die Präsenz von Qualriesen gern als Drohung gegenüber anderen Riesen – viele von Tuirziaz grausamen Techniken beruhten auf „Tu, wie dir gesagt wird, oder dir könnte es ebenso ergehen". Tuirziaz wusste die Riesen aber auch aufgrund ihrer Kraft zu schätzen und positionierte daher zwei von ihnen hier als Wachen.

QUALRIESEN (2) HG 11

EP je **12.800**

Almanach der Versunkenen Reiche, S. 60

CB Riesige Humanoide (Riese)

INI +6; **Sinne** Blindsicht 18 m; Wahrnehmung +9 **Aura** Furcht (18 m, SG 21)

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 23 (+2 GE, -2 Größe, +15 Natürlich)

TP 152 (16W8 + 80); Schnelle Heilung 4

REF +7, **WIL** +7, **ZÄH** +15

Resistenzen Elektrizität 10, Feuer 10, Kälte 10; **Verteidigungsfähigkeiten** Felsen fangen

VERTEIDIGUNG

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Biss +19 (2W8 plus Ergreifen), 2 Klauen +19 (1W8 +9 plus 1W6 Energieschaden)

Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 4,50 m

Besondere Angriffe Ergreifen (Groß); Felsen werfen (36 m), Runen, Verschlingen (2W8+13 Wuchtschaden, RK 17, 15 TP)

SPIELWERTE

ST 29, **GE** 14, **KO** 20, **IN** 9, **WE** 11, **CH** 16

GAB +12; **KMB** +23 (Ringkampf +27); **KMV** 35

Talente Doppelschlag, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Kritischer-Treffer-Fokus, Verbesserter Ansturm, Wuchtiger Schlag

Fertigkeiten Einschüchtern +11, Klettern +17, Wahrnehmung +9

Sprachen Riesisch, Thassilonisch (kann nicht sprechen)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Klauen (AF) Ein Qualriese ist in der Lage, arkane Energie in seine Fäuste zu lenken. Wann immer er einen erfolgreichen Klauenangriff ausführt, verursacht er dabei 1W6 Punkte Energieschaden (Elektrizität, Feuer oder Kälte; Schadensart muss beim Angriff des Qualriesen gewählt werden) zusätzlich zu dem Schaden, den die Klauen normalerweise verursachen.

Runen (AF) Wann immer ein Qualriese von einem Zauber oder einer zauberähnlichen Fähigkeit betroffen ist, kann er die Runen, welche seinen Körper bedecken, in einem hellen Licht aufleuchten lassen. Alle Kreaturen, die sich innerhalb eines 3 m-Radius um den Riesen herum befinden, müssen einen Zähigkeitswurf gegen SG 21 ablegen; bei Misslingen erhalten sie für eine Runde den Zustand Blind. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

M3. Messe

Zwei große Tische füllen den Gutteil dieses Raumes aus. In der südwestlichen Ecke steht eine strohgefüllte Holzkiste, in der nordwestlichen ein schweres eisernes Kohlebecken.

Tuirziaz gestattete zuweilen gefangenen Feuerriesen, welche sich benahmen und kooperierten, sich in diesem Raum kurz aufzuhalten, wo sie sich aufwärmen und etwas essen konnten, das nicht ganz so widerlich war. Ebenso ließ sie rebellischere Riesen so schnell wie möglich durch den Raum marschieren, so dass sie nur einen Blick auf die bevorzugten Gefangenen erlangen konnten. Dies sorgte oft für Zwist und Unstimmigkeiten unter den Gefangenen, was Tuirziaz nur zu gern kultivierte.

Während der letzten Monate haben die Feuerriesen hier ihre mageren Mahlzeiten zu sich genommen und gerade genug getrocknete Nahrung runtergekaut, um am Leben zu bleiben. Die Kiste in der Ecke ist bis auf ein paar Handvoll Wildschweintrockenfleisch in Riesengröße leer. Weitere Nahrung lagert in der Vorratskammer hinter der Tür (Bereich **M4**).

M4. Vorratskammer

Gleich große Holzkisten stehen in diesem engen Raum gestapelt. Die nächste Kiste steht offen und enthüllt ihren Inhalt aus riesigen Streifen Trockenfleisch und getrocknetem Obst.

Wenn Tuirziaz unterwegs war, um Riesen einzusammeln, ging sie oft nebenbei auf die Jagd. Xanderghul sorgte aber dennoch dafür, dass die Vorratskammer mit genug Nahrung bestückt war, um die Gefangenen monatelang versorgen zu können. Zum Glück für die Schattenriesin und ihre Diener betraf die *Temporale Stasis* auch die Lebensmittel hier. Die Riesen haben die Kiste erst vor kurzem geöffnet. Die Rationen sind nicht wirklich appetitanregend, allerdings wissen die Riesen, dass sie abwarten und durchhalten müssen.

Schätze: Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 26 kann ein SC einen *Stecken des Festes und des Hungers*[ARK], welcher hinter einen Kistenstapel gelandet ist. Selbst wenn die Riesen von ihm wüssten, könnten sie ihn nicht nutzen, um ihre Nahrungsoptionen zu verbessern.

M5. Trainingssaal (HG 13)

Aus dem Norden kommend mündet ein Korridor in einen weiten Saal mit einer großen, steinernen Doppeltür in der Südwand. Die Ostseite des Saales ist in keinem guten Zustand: Steinboden und Wände sind rissig und bröckelig. Am Fuß der Ostwand liegen Steintrümmer. An der Westwand stehen Waffenregale in Riesengröße, der Boden dort ist rußgeschwärzt.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Tuirziaz hat diesen Raum früher genutzt, um ihre Kontrolle über ihre Gefangenen auf die Probe zu stellen – meistens befahl sie zweien zuvor einander freundlich gestimmten Riesen, gegeneinander zu kämpfen, um zu sehen, ob sie ihr ohne Widerrede gehorchten. In der Regel befahl sie dem Sieger, den Verlierer zu töten. Bei einem Zögern wusste sie, dass der fragliche Riese noch ein paar Tage mehr in der Indoktrinationskammer benötigte (Bereich **M6**). Außer der Verlierer war ein besonders problematischer Kandidat, blies sie die Exekution meistens in letzter Minute ab, allerdings war ihr auch klar, dass ein toter Gefangener dann und wann die anderen ruhigstellte.

Kreaturen: Zwei Feuerriesen dienten zur Hochzeit Thassilons Tuirziaz, ohne dass eine Gehirnwäsche nötig war. Von diesen beiden verspürt Vuhsias beständig das Bedürfnis, sich seinem Kameraden Kasmalogg gegenüber als überlegen zu erweisen. Die beiden stehen im Wettstreit um die Gunst der Schattenriesin und hoffen beide, eines Tages eine eigene Truppe im kommenden Kreuzzug gegen die kleineren Humanoiden Golarions anzuführen. Gegenwärtig besitzt Kasmalogg einen leichten Vorteil, daher trainiert Vuhsias ständig in diesem Raum, um sich zu verbessern.

Wenn die SC diesen Raum betreten, trainiert Vuhsias in der Westhälfte des Raumes mit seinem Kriegshammer in wechselnden Kampfhaltungen. Da er hochkonzentriert ist, unterliegen seine Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung einem Malus von -6. Sollte er unter 60 TP reduziert werden, zieht er sich durch die Tür nach Bereich **M6** zurück, um dort (widerwillig) Kasmaloggs Unterstützung zu suchen.

VUHSIAS **HG 13**

EP 25.600

Feuerriesen-Krieger (*MKO*, S. 58)

TP 158

M6. Indoktrinationskammer (HG 13)

In der Südhälfte dieses Raumes stehen vier übergroße, eiserne Stühle, die am Boden festgeschraubt sind. Armlehnen und Beine der Stühle sind mit Handschellen und Ketten ausgestattet. Die Wand hinter den Stühlen ist mit einem Mosaik einer blutroten Sonne geschmückt, welche über der Caldera eines aktiven Vulkans versinkt (oder vielleicht auch aufgeht).

Gefangene Riesen wurden in diesen Raum gebracht, auf die Stühle geschnallt und Tuirziaz' Gehirnwäschemethoden unterzogen. Der Einsatz von Runenriesen verschaffte den Runenherrschern zwar kurzfristig magische Kontrolle über Riesen, doch die von Tuirziaz genutzten Techniken, um den Verstand ihrer Opfer zu brechen, machte diese formbar und empfänglich für langwierigere Effekte, die nicht gebannt werden konnten. Eine typische Indoktrination erforderte viele Monate an stundenlangen Sitzungen, so dass die Fortschritte nur langsam kamen, auch wenn Tuirziaz meistens an mehreren Riesen zugleich arbeitete.

Kreaturen: Da Tuirziaz sich auf Feuerriesen spezialisiert hat, konnte sie feststellen, dass das Vulkanmosaik eine beruhigende Wirkung auf diese während anstrengender Sitzungen entfaltete, was wiederum den Prozess der Gehirnwäsche beschleunigte. Der Feuerriese Kasmalogg zählt zu ihren allerersten Triumphen. Er sitzt auf einem der Stühle, seinen Kriegsflegel auf den Knien, während er vor dem Mosaik meditiert und ab und an einen schweren Seufzer ausstößt. Seit seinem Erwachen aus der temporalen Stasis verspürt Kasmalogg eine Art Heimweh. Auch wenn für ihn nur wenige Monate verstrichen sind, wiegt die Erkenntnis, dass in Wahrheit Jahrtausende vergangen sind, schwer auf ihm. Obwohl er auf Tuirziaz' Befehl hin vor langer Zeit seine Familie versklavt hat, dämmert ihm langsam, dass seine Verwandten – und so ziemlich jeder, den er einst gekannt hat – tot sind. Kasmalogg überdenkt seine Loyalität gegenüber Tuirziaz und Xanderghul, da er

glaubt, den Vulkan nicht mehr wiederzusehen, der einst sein Zuhause gewesen ist, ehe er aufgefordert wird, sein Leben in irgendeiner großen Schlacht zu geben.

Sollte Kasmalogg Kampflärm aus Bereich **M5** vernehmen, besteht nur eine Wahrscheinlichkeit von 25%, dass er sich aus seiner Melancholie lösen kann und nachsieht. Dort oder wenn Vuhsias zu ihm kommen sollte, um seine Hilfe zu suchen, kämpft Kasmalogg ohne Leidenschaft, da er sich nicht sicher ist, ob er leben oder sterben will. Sollten die SC ihn außerhalb eines Kampfes antreffen, erhebt er sich müde und verlangt, dass sie verschwinden. Er ist zornig, dass er beim vor sich hin Brüten gestört wurde, und greift die SC schließlich an, egal ob sie sich zurückziehen oder nicht.

Sobald ein Kampf ausbricht, kommt Tuirziaz binnen 1W3 Runden aus Bereich **M9** hinzu, um Kasmalogg zu unterstützen. Falls die Charaktere Kampflärm vermeiden können, können sie diese Komplikation vereiteln.

KASMALOGG **HG 14**

EP 38.400

Feuerriesen-Kämpfer 4 (*MHB*, S. 217)

RB Großer Humanoider (Feuer, Riese)

INI +1; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +23

VERTEIDIGUNG

RK 28, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 27 (+1 GE, –1 Größe, +8 Natürlich, +10 Rüstung)

TP 207 (19 TW; 15W8+4W10+118)

REF +9, **WIL** +7, **ZÄH** +19; +1 gegen Furcht)

Immunitäten Feuer; **Verteidigungsfähigkeiten** Felsen fangen

Schwäche Empfindlichkeit gegenüber Kälte

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf *Entzündender Schwerer Streitflegel +1*, +26/+21/+16 (2W8+18/17–20 plus 1W6 Feuer)

Fernkampf Felsen +11/+6/+1 (1W8+15 plus 1W6 Feuer)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Felsen werfen (16 m), Glühende Felsen

TAKTIK

Im Kampf Kasmalogg schlägt nach so vielen SC, wie er mit Vollen Angriffen treffen kann, wobei er Nahkampfangriffe bevorzugt.

Moral Kasmalogg versucht, zu Tuirziaz zu fliehen, sollte er unter 26 TP reduziert werden.

SPIELWERTE

ST 31, **GE** 13, **KO** 23, **IN** 13, **WE** 13, **CH** 15

GAB +15; **KMB** +26 (Entwaffnen, Gegenstand zerschmettern, Zu Fall bringen +28); **KMV** 37 (39 gegen Entwaffnen, Gegenstand zerschmettern, oder Zu Fall bringen)

Talente Blitzschnelle Reflexe, Defensive Kampfweise, Heftiger Angriff, Kritischer Treffer (Wankend), Kritischer-Treffer-Fokus, Schnelle Waffenbereitschaft, Tödliche Zielgenauigkeit, Verbesserter Kritischer Treffer (Schwerer Streitflegel), Verbessertes Entwaffnen, Verbessertes Gegenstand zerschmettern, Verbessertes Zu Fall bringen, Waffenfokus (Schwerer Streitflegel), Waffenspezialisierung (Schwerer Streitflegel)

Fertigkeiten Einschüchtern +24, Handwerk (Waffen) +21, Wahrnehmung +23

Sprachen Ignal, Riesisch, Thassilonisch

Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 1

Ausrüstung *Brustplatte +4, Entzündender Schwerer Streitflegel +1*

M7. Funktionsunfähiger Zugang

Ein großes, achteckiges, mit roten Edelsteinen besetztes Podest füllt den Gutteil dieser Kammer aus. Mitten durch das Podest verläuft ein tiefer, gezackter Riss. Korridore gehen nach Norden und Osten ab.

Das Podest fungierte früher als Teleporter, über den die Riesen das Gewölbe verlassen und mit einer Variante der Viridiantranszendenz wieder zurückkehren konnten, sobald sie neue Riesen eingefangen hatten. Der Riss hat das Podest für das Ritual unbrauchbar gemacht, seine Effekte aber nicht völlig aufgehoben. Mit einem Fertigkeitswurf für Zauberkunde gegen SG 30 beim Studieren der magischen Beschwörungsmagieaura des Podestes erkennt man, dass dieser Raum vom *Dimensionsschloss*effekt ausgenommen ist – Charaktere können nach Belieben diese Kammer per Teleportation betreten und verlassen.

M8. Geheimer Schrein (HG 12)

Die in diesen Raum führende Geheimtür kann mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 30 gefunden werden.

Auf einem Steinpodest steht in dieser Kammer eine Steinstatue eines Pfaues mit ausgefächerten Schwanzfedern.

Diese Pfauenstatue ist einer der sieben *Pfauenschreine*; dieses Exemplar verleiht allen Nichtriesen im Tempel und den Gewölben Immunität gegen geistesbeeinflussende Effekte.

Falle: Das Entfernen des roten Zepters aus dem Schrein entfaltet den am wenigsten gefährlichen Effekt unter den Schreinen (siehe Seite 185), ein Versuch, die Statue zu beschädigen oder eines der Zepter zu entfernen, löst aber die folgende Falle aus:

MAXIMIERTER-FEUERBALLFALLE **HG 12**

EP 19.200

Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 30; **Mechanismus ausschalten** SG 30

EFFEKT

Auslöser Berührung; **Rücksetzer** Automatisch

Effekt Zaubereffekt (maximierter *Feuerball* auf den *Pfauenschrein*; 60 Punkte Feuerschaden; REF, SG 14, halbiert)

M9. Kartenraum (HG 15)

Der Boden dieses Raumes ist eine dreidimensionale Landkarte mit 0,90 m hohen Bergen und Seen und Flüssen, die mit Wasser gefüllt scheinen, Aus winzigen Städten kann man schwach den Lärm geschäftiger Menschenmengen hören. Keramikfiguren, welche Truppen aus Menschen und Riesen darstellen, sind über die Karte verteilt, nicht wenige liegen auf der Seite.

Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Geographie oder Geschichte) gegen SG 30 kann ein SC die Karte als sehr akkurate Darstellung des Thassilonischen Reiches zu seiner Blütezeit erkennen. Die Hauptstädte der einzelnen Provinzen sind mit kleinen Flaggen markiert, die das Symbol des jeweiligen Runenherrschers tragen.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Am detailreichsten ist natürlich Xanderghuls eigene Hauptstadt, Xin-Cyrusian dargestellt. Das fließende Wasser und die Geräusche sind lediglich Teil der *Dauerhaften Trugbilder*, mit denen die Karte belegt wurde.

Kreaturen: Die Schattenriesin Tuirziaz, Xanderghuls Riesenjägerin und wichtigste Expertin in Fragen von Gehirnwäsche, verbringt zunehmend mehr und mehr Zeit in diesem Raum. Hier haben Tuirziaz und Xanderghul Überfälle auf Riesenenklaven geplant und das Wachstum der menschlichen und riesischen Population im Reich mittels Keramikfiguren nachverfolgt. Seit ihrem Erwachen überlegt Tuirziaz, wie sich das Thassilonische Reich wohl im Laufe der Jahrtausende verändert haben mag, und trägt ihre Gedanken in den Karten auf den Tischen im Süden ein. Selbst ein oberflächlicher Blick verrät aber, dass ihre Schätzung völlig danebenliegen. Sie weiß nichts weiter über Außenwelt, als dass eine gewaltige Katastrophe über die Region gekommen ist. Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 30 oder für Beruf (Kartograph) oder Wissen (Geographie) gegen SG 24 erkennt man beim Betrachten der Karten, dass derjenige, der die Notizen gemacht hat, nicht weiß, dass es Thassilon nicht mehr gibt.

Sollten die SC bis hierhergekommen sein, ohne durch Kampflärm oder ähnliches aufzufallen, finden sie Tuirziaz hier vor statt in ihrer Unterkunft. Ihre getriebene Persönlichkeit und der Umstand, dass sie in den letzten Monaten nichts zu tun hatte, sorgen dafür, dass sie kaum mehr schläft oder sich ausruht, um nicht in Erschöpfung zu verfallen. Sollten die SC sie hier überraschen können, studiert sie gerade die Karte, bewegt immer wieder die eine oder andere Figur, wobei sie leise Selbstgespräche führt. Wenn sie die SC sieht, erschrickt sie, fängt sich aber rasch und bemüht sich, ein Gespräch zu beginnen. Dabei versucht sie, möglichst viel von den SC zu erfahren, ohne selbst etwas preiszugeben – sie fragt, wer die SC sind, was sie wollen und fährt dann mit Fragen zur Außenwelt fort. Sie lässt sich auf einen Handel Antwort-für-Antwort ein, hält sich aber nur kurz daran, bis sie mittels ihres Talents Zauberlied das Wirken von *Massen-Einflüsterung* mit einem Fertigkeitswurf für Auftreten (Redekunst) tarnen kann und den SC vorschlägt, ihr doch mehr über die heutige Welt zu erzählen. Sollte ihr Plan aufgehen, lädt sie die SC nach Bereich **M10** ein, um ihnen dort Essen und Wasser zu kredenzen – in Wahrheit möchte sie die dortige Telepathierune (siehe Bereich **M10**) erreichen, damit Xanderghul quasi mithören kann.

Solle *Massen-Einflüsterung* nicht greifen, versucht sie es mittels Zauberlied weiterhin und greift auf *Person beherrschen* und *Monster bezaubern* zurück, um einzelne Charaktere zum Reden zu bringen. Sollten die SC diese Taktik durchschauen oder sie aus anderen Gründen angreifen, lässt sie alle Subtilität fahren und kämpft, wie in ihrem Taktikeintrag beschrieben.

Tuirziaz ahnt seit langem, dass Xanderghul und der Pfauengeist dasselbe Wesen sind, ist aber klug genug, ihn nicht direkt zu fragen. Da sie nicht religiös ist, sieht sie in ihm ihren Arbeitgeber und keinen Gott. Sie glaubt sogar, dass jene, die auf Götter vertrauen, schwach sind. Dies könnte den SC zugutekommen, weil sie im Kampf dazu neigt, offensichtliche göttliche Zauberkundige zu ignorieren.

TUIRZIAZ **HG 15**

EP 51.200

Weibliche Schattenriesen-Bardenkreatur (*MKO*, S. 246, *MHB VI*, S. 228)

RB Große Humanoide (Extraplanar, Riese)

INI +2; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 16 m; Wahrnehmung +17 (in Dämmerlicht +21)

VERTEIDIGUNG

RK 29, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 26 (+1 Ausweichen, +2 GE, –1 Größe, +10 Natürlich, +7 Rüstung)

TP 218 (19W8+133)

REF +8, **WIL** +14, **ZÄH** +17

Resistenzen Kälte 10; **Verteidigungsfähigkeiten** Felsenfangen, Schattenüberwurf

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf *Peitsche des Eisinfernos +1*, +27/+22/+17 (1W4+13 Nichttödlich/19–20 plus 1W6 Kälteschaden und Lebenskraftentzug beim ersten erfolgreichen Angriff), Hieb +20 (1W8+6)

Fernkampf Felsen +11 (1W8+6 plus Lebenskraftentzug)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m (6 m mit Peitsche)

Besondere Angriffe Bardenauftritt 44 Runden/Tag (Schnelle Aktion; Ablenkung, Bannlied, Einflüsterung [SG 23], Erfrischender Auftritt, Faszinieren [SG 23], Klagelied, Lied der Furcht [SG 23], Lied der Größe, Lied des Erfolges +6, Lied des Heldenmuts, Lied des Mutes +4, Massen-Einflüsterung [SG 23]), Felsenwerfen (54 m), Lebenskraftentzug (1 Stufe, SG 23)

Bekannte Bardenzauber (ZS 19; Konzentration +23)

5. (2/Tag) — *Massen-Einflüsterung* (SG 19)
4. (3/Tag) — *Monster festhalten* (SG 18), *Person beherrschen* (SG 18)
3. (3/Tag) — *Monster bezaubern* (SG 17), *Standort vortäuschen*

TAKTIK

Im Kampf Tuirziaz aktiviert ihren Bardenauftritt Lied des Mutes in der ersten Kampfrunde und wirkt *Standort vortäuschen*. Dann zieht sie sich nach Bereich **M10** zurück, da sie es bevorzugt, Nahkampfangriffe auszuführen, während sie auf oder nahe der Rune auf dem Boden steht, damit sie mit Xanderghul kommunizieren kann. Sie richtet jede Runde ihre ersten Angriffe auf arkane Zauberkundige in der Hoffnung, ihnen mittels Lebenskraftentzug ihre Zauberkräfte rauben zu können; als nächstes greift sie Waffenträger an und versucht zuweilen, diese mit ihrer Peitsche zu entwaffnen.

Moral Tuirziaz kämpft bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 34, **GE** 15, **KO** 22, **IN** 10, **WE** 22, **CH** 19

GAB +14; **KMB** +27; **KMV** 40

Talente Abhärtung, Arkaner Schlag, Ausweichen, Beredsamkeit, Eiserner Wille, Peitschenmeisterschaft[ABR II], Verbesserte Peitschenmeisterschaft[ABR II], Verbesserter Kritischer Treffer (Peitsche), Waffenfokus (Peitsche), Zauberlied[ABR]

Fertigkeiten Auftreten (Redekunst) +14, Diplomatie +18, Einschüchtern +21, Wahrnehmung +17 (in Dämmerlicht +21), Zauberkunde +0 (in Dämmerlicht +8)

Sprachen Riesisch, Thassilonisch

Besondere Eigenschaften Militant (Geübt im Umgang mit Peitschen)

Kampfausrüstung *Zauberstab: Kritische Wunden heilen* (12 Ladungen);

Sonstige Ausrüstung *Kettenhemd +3, Peitsche des Eisinfernos +1, Schwächerer Ring der Kälteresistenz*

Schätze: Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 35 findet man in der Karte ein Geheimfach mit einem Dutzend *Tränken: Schwere Wunden heilen*, einem *Zauberstab: Kritische Wunden heilen* (35 Ladungen) und drei *Schriftrollen: Massen-Mittelschwere Wunden heilen.*

M10. Tuirziaz' Gemach

Ein mit dunklen Fellen bedecktes Feldbett steht in der Nordostecke dieses Raumes. Der Steinboden ist säuberlich gefegt und trägt eine schattenhaft eingeritzte, große Rune.

Die Rune auf dem Boden gibt eine durchschnittliche Aura der Erkenntnismagie ab. Dies ist aber eine Illusion, welche eine Aura der Illusionsmagie (Schatten) verbirgt. Mit einem Fertigkeitswurf für Zauberkunde gegen SG 30 kann ein SC beim Studium der Rune deren Zweck erkennen: Wer auf der Rune steht, kann telepathisch mit dem Pfauengeist selbst kommunizieren! Die Rune ist eine magische Manifestation, welcher kein Schaden zugefügt werden kann – selbst wenn der Boden zerstört werden würde, würde sie weiterhin in der Luft schweben. Sie kann auch nicht einfach gebannt werden. Ein *Antimagisches Feld* hebt ihre Wirkung auf, zerstört sie aber nicht. *Magische Auftrennung* zerstört die Rune automatisch. Sollte der die Rune studierende Charakter seinen Wurf für Zauberkunde gegen SG 35 schaffen oder nach Bestehen des Wurfes gegen SG 30 einen erfolgreichen Fertigkeitswurf für Wissen (Die Ebenen) gegen SG 35 ablegen, erkennt er zudem einen Makel in der Rune: Die Telepathie basiert nicht auf Erkenntnismagie sondern auf einer seltsamen Verbindung zur Schattenebene, die mehreren Wesen erlaubt, dieselben Gedanken zu teilen. Der Charakter erkennt, dass ein Zauber wie *Fortschicken* oder *Verbannung* diesen extraplanaren Einfluss beschneiden kann (diese Zauber wirken auf die Rune wie auf eine Kreatur). *Verbannung* ist automatisch erfolgreich, *Fortschicken* erfordert einen Wurf auf die Zauberstufe gegen SG 25. Du kannst auch andere Zaubereffekte hier wirken lassen, wobei Zauber unterhalb des 7. Grades einen Wurf auf die Zauberstufe gegen SG 25 erfordern. Beachte, dass die Rune keine tatsächliche Dimensionsreise ermöglicht und daher von z.B. *Dimensionsanker* und *-schloss* nicht betroffen wird. Wird die Rune zerstört, erzeugt dies eine beachtliche Rückkopplung, die Xanderghul mental zu schaffen macht (siehe seinen NSC-Eintrag in der NSC-Galerie). Sollten die SC die Rune zerstören, so schwächt dies den Runenherrscher vorübergehend, beweist ihm aber auch, dass Feinde sehr nahe sind, so dass er Vorbereitungen treffen kann (siehe Bereich **O3**).

Wenn eine Kreatur auf der Rune steht, versucht diese automatisch, jede Runde eine telepathische Verbindung herzustellen. Dem kann die fragliche Kreatur mit einem Willenswurf gegen SG 20 widerstehen. Da Tuirziaz niemals einer Kontaktaufnahme widerstehen würde, erkennt Xanderghul natürlich, dass etwas Seltsames im Gange ist, sollte ein SC den Willenswurf erfolgreich ablegen. Sollte dem SC der Rettungswurf misslingen, donnert Xanderghuls Stimme laut und gebieterisch in seinem Verstand, wird dabei aber von der Vision einer prächtigen, pfauenartigen Gestalt begleitet.

„Dieser Geist ist schwach und zittrig. Du bist nicht Tuirziaz. Du bist ein Unbekannter. Ich schätze, dass viele meiner Anhänger jetzt tot sind, doch im Grunde belegt dies nur dein Potential. Knie nieder und diene mir, Sterblicher, und mit der Zeit könntest du zu meinem neuen bevorzugten Streiter werden!"

Xanderghuls Worte sind arrogant und scheinen vor Selbstbewusstsein nur zu triefen, allerdings kann ein aufmerksamer SC mit einem konkurrierenden Fertigkeitswurf für Motiv erkennen gegen Xanderghuls Wurf für Bluffen eine Spur von Verzweiflung mitschwingen

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

hören. Xanderghul hält das Gespräch aufrecht, solange die SC nicht zu arrogant oder drängelnd werden, da er gern möglichst viel über sie erfahren will. Die telepathische Verbindung erlaubt ihm nicht, die Gedanken eines SC zu lesen, er kann sich aber auf ihr Eintreffen vorbereiten – siehe auch Seite 221.

Sollten die SC beleidigend oder aggressiv auftreten oder erwähnen, dass sie gekommen sind, um Xanderghul aufzuspüren und zu erledigen, oder auch nur andeuten, dass sie wissen oder ahnen, dass Xanderghul und der Pfauengeist identisch sind, reißt der Geduldsfaden des Runenherrschers des Hochmutes. In diesem Fall aktiviert er eine Sicherheitsvorkehrung, die in die Telepathierune integriert ist. Ein mentaler Stoß machtvollen, brutalen Hochmutes bricht aus der Rune hervor und fügt jedem am Gespräch beteiligten SC 10W6 Schadenspunkte und 1W6 Punkte Charismaschaden zu (WIL, SG 20, halbiert den TP-Schaden und vereitelt den Attributsschaden). Sollte auch nur einem SC der Rettungswurf gelingen, erleidet Xanderghul selbst einen Rückstoß, als wäre die Rune zerstört worden. Der mentale Stoß brennt in jedem Fall die Telepathierune aus und beendet die Konversation. Xanderghul könnte irgendwann die Rune neu erschaffen, doch gegenwärtig ist diese Kommunikationsverbindung zum Runenherrscher zerstört.

Die Telepathierune ist ein geistesbeeinflussender Effekt. Xanderghul kann über diese Rune nicht mit jemandem kommunizieren, der gegen geistesbeeinflussende Effekte immun ist; ein solcher Charakter kann aber auch keinen Rückstoß generieren.

Belohnung: Sollten die SC die Rune zerstören, so belohne sie mit 25.600 EP, egal ob sie es aus eigener Kraft schaffen oder Xanderghul zwingen, die Sicherung zu aktivieren.

M11. Treppenhaus

Diese Treppe führt 60 m abwärts nach Bereich **N1** des Refugiums der Violetten Eitelkeit; auf halbem Wege macht sie einen Knick gen Osten.

Das Refugium der Violetten Eitelkeit

Absolut keinem Kultanhänger, Priester oder Akolythen des Pfauengeistes ist es gestattet, derart tief in den Tempel vorzudringen. Das Refugium der Violetten Eitelkeit enthält Xanderghuls private Gemächer, Bibliotheken und arkanen Laboratorien. Obwohl er in Xin-Cyrusian einen prächtigen Palast besaß, unterhielt er diese Gewölbeebene als eines von vielen Ausweichquartieren und als Ort, an dem er heimlich als der Pfauengeist tätig werden konnte. Nachdem Xanderghul aber von Alaznist ermordet worden war, wurde das Refugium seiner wahren Aufgabe gerecht: Als Stätte, zu der Xanderghul im unwahrscheinlichen Fall seines Todes fliehen und ins Leben zurückkehren konnte. In den nahezu zwölf Jahrhunderten seiner Herrschaft musste der Runenherrscher des Hochmutes sich nicht ein Mal der Schande des Todes stellen, doch nun, nach seiner erniedrigenden Niederlage, ist Xanderghul dankbar, an seiner Unbesiegbarkeit und Unsterblichkeit gerade genug Zweifel besessen zu haben, um diese Notfallmaßnahme überhaupt erst angelegt zu haben.

Als Xanderghul getötet wurde, aktivierten sich zahlreiche, machtvolle Notfallzaubereffekte in einer magischen Zuflucht, welche unter dem Refugium verborgen war. Dies gestattete seiner Seele, sich augenblicklich in einem simulakrumartigen Leib aus Schattenmateriefragmenten zu manifestieren. Auf dieselbe Weise wurden seine mächtigen magischen Gegenstände neu erschaffen. Der Preis hierfür war seine Legendenkraft, allerdings trat er nie in den Fluss der Seelen ein, sondern wurde sofort in diesem neuen Körper neugeboren. Die Magie, welche diesen Körper erhält und den Tod fernhält, hat aber keine große Reichweite, daher kann Xanderghul sich zwar im Refugium und dem Allerheiligsten darunter frei bewegen, doch sollte er diesen Bereich verlassen, lösen sich sein Körper und seine Ausrüstung auf und werden in Bereich **O3** des Allerheiligsten neugeboren. Der Prozess ist schmerzvoll und erniedrigend, so dass Xanderghul ihn nicht erneut durchleben will. Um ihn zu besiegen, müssen die SC den letzten *Pfauenschrein* ausschalten, welcher diesen Effekt ermöglicht, und dann den Runenherrscher endgültig besiegen.

Andernfalls werden die *Pfauenschreine* in Verbindung mit dem Glauben und den Werken seines Kultes es Xanderghul irgendwann in vielen Jahren ermöglichen, seine Legendenkraft zurückzuerlangen. Sollte Alaznist derweil besiegt werden, würde die von ihr ihm geraubte Legendenkraft sofort zu ihm zurückkehren, doch in seinem gegenwärtigen Zustand und mit seinen begrenzten Mitteln muss sich der Runenherrscher des Hochmutes eingestehen, dass er dieses Ziel nicht zu erreichen vermag.

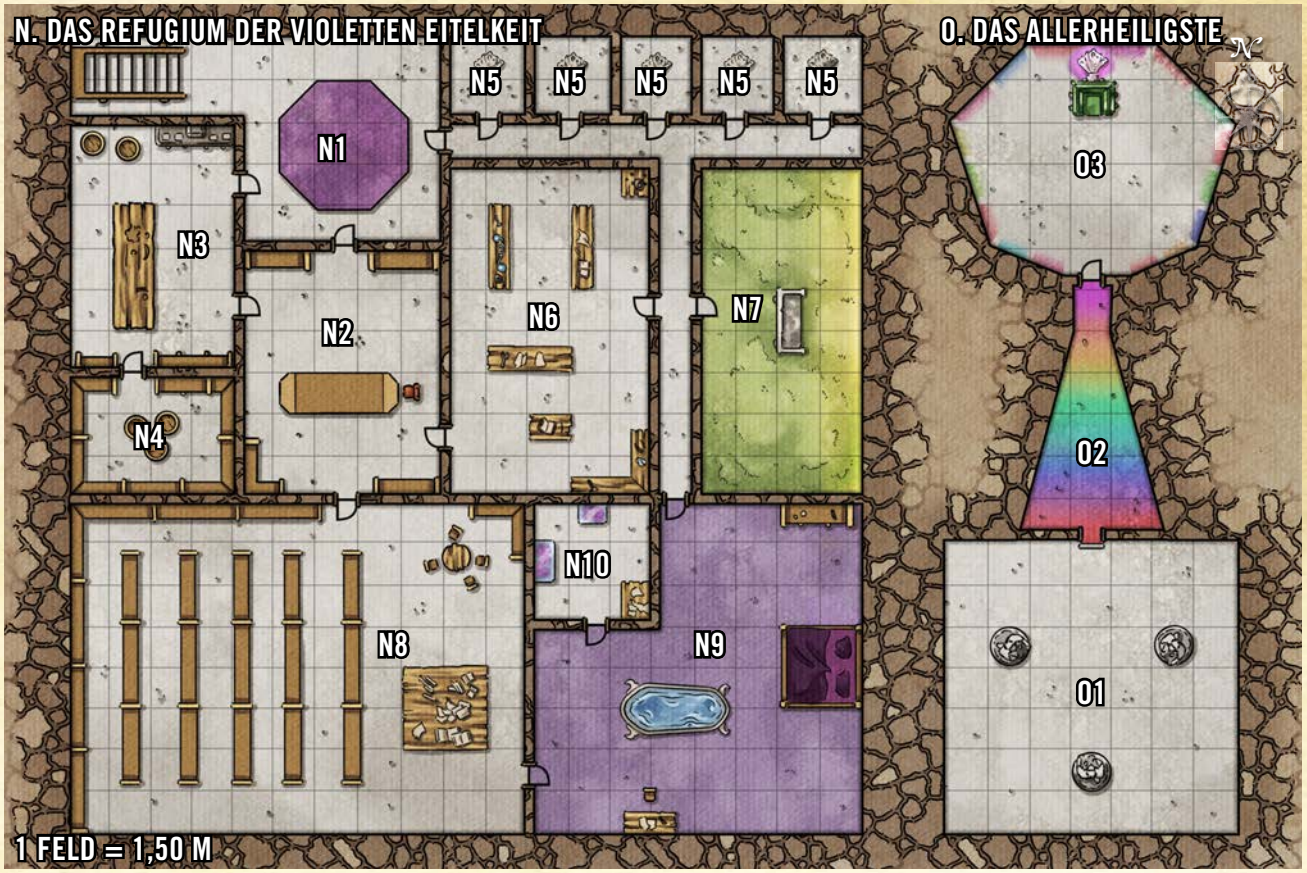
Xanderghul hat das Gewölbe mit Personal ausgestattet, welches er auf Schatten zu menschlichen Gestalten geformt hat. In gewisser Weise waren dies Blaupausen und erste grobe Versionen des Körpers, den der *Pfauenschrein* letztendlich für ihn formen sollte. Diese Schattendiener sind zwar solide, aber keine Sterblichen. Sie lesen dem Runenherrscher jeden Wunsch von den Augen ab und halten das Gewölbe sauber und aufgeräumt. Alle sind angewiesen, jeden außer Xanderghul notfalls mit Gewalt aus dem Gewölbe zu vertreiben.

Die 0,30 m dicken Mauern bestehen aus magisch behandeltem Verstärktem Mauerwerk (Härte 16, 360 TP pro 3 m x 3 m-Abschnitt, Gegenstand zerschmettern SG 55). Die hochwertigen Holztüren (Härte 5, 40 TP, Gegenstand zerschmettern SG 26) auf dieser Ebene sind nur dort verschlossen, wo es extra angegeben ist. Fackelartige Leuchtkugeln an den Wänden spenden Licht, reagieren dabei aber auf Xanderghuls Stimmung; seit seiner teilweisen Auferstehung herrscht in der Gewölbeebene Dämmerlicht.

Xanderghul (HG 17)

Xanderghuls Aufenthaltsort im Refugium variiert. Sollten die SC noch nicht von ihm bemerkt worden sein, bestimme seine Position mit 1W10 – das Ergebnis ist der Bereich, in dem der Runenherrscher sich bei Eintreffen der SC aufhält. Solange kein Alarm gegeben wird, verbleibt er dort. Sollten die SC ihn unvorbereitet in einem dieser Räume antreffen, so nutze den jeweiligen Eintrag „Abgelenkter Xanderghul“, um seine Handlungen zu bestimmen.

Normalerweise würde Xanderghul erkennen, dass die SC hinter ihm her sind, sowie sie den ersten *Pfauenschrein* ausschalten oder einer seiner Kultisten ein warnendes Gebet an den Pfauengeist richtet, doch hier kommen Sorschen und die von ihr versprochene



Hilfe ins Spiel: Wenn die SC dieses Kapitel beginnen, betritt die mit ihnen verbündete Runenherrscherin die Bühne der Öffentlichkeit und verzichtet auf alle Verkleidungen, während sie sich überall in Varisia auf Affären, Liebeleien und Auftritte einlässt. Die meisten, die ihr begegnen, halten sie für eine exzentrische Adelige oder Abenteurerin, die sich ein wenig zu sehr mit den Geschichten über Sorschen beschäftigt hat, sofern sie überhaupt die „Ähnlichkeit" erkennen. Xanderghul hat allerdings nach Sorschens Rückkehr Ausschau gehalten, weiß er doch, dass sie eine noch größere Bedrohung als Alaznist für seine weitere Existenz darstellt. Zum Glück für die SC verhindert es sein Hochmut, dass er die Möglichkeit andenkt, Sorschen könnte sich mit einfachen Abenteurern verbünden. Während Xanderghul in seinem Refugium abwartet und sich erholt, nutzt er seine *Kristallkugel*, um den Blick über das Land schweifen zu lassen und nach Sorschen und ihren Blutsimulakra zu suchen. Wie besessen versucht er, den wahren Sinn hinter den Frivolitäten zu entschlüsseln, denen sie sich ohne Unterbrechung hingibt.

Wenn Xanderghul spürt, dass ein *Pfauenschrein* deaktiviert wird, hält er es für Sinnestäuschungen, welche die mächtige, auf Verzauberungsmagie spezialisierte Sorschen verursacht. Nur wenige Dinge werden ihn letztendlich von der Wahrheit überzeugen, dass Sorschen nur eine Ablenkung ist und sie selbst kommt, um ihm ein Ende zu bereiten, sondern dass Abenteurer in seinen Tempel eingedrungen sind. Sprechen die SC über die Telepathierune in Bereich **M10** mit Xanderghul, alarmiert ihn dies ebenso wie eine Zerstörung der Rune – du kannst aber bestimmen, dass noch andere grundlegende Ereignisse ihn in Alarmbereitschaft versetzen können.

Xanderghul ist sich aber sicher, dass die SC ihn gar nicht zerstören können, schließlich befindet sich der letzte *Pfauenschrein* in seinem Allerheiligsten in Bereich **O3**, dennoch ist er aber beunruhigt – und, ja, verunsichert -, dass die SC überhaupt so weit gekommen sind. Statt sich weiterhin auf Sorschen zu konzentrieren, wandert er nun von Raum zu Raum, um sich zu überzeugen, dass alle Fallen und Wachen an Ort und Stelle und einsatzbereit sind. Bestimme seine Position mit 1W10 – das Ergebnis ist der Bereich, in dem der Runenherrscher sich bei Eintreffen der SC aufhält, nutze aber die in jedem Raum enthaltene Information unter „Vorbereiteter Xanderghul".

XANDERGHUL **HG 17**
EP 102.400
TP 220 (siehe Seite 376)

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

N1. Treppenhaus

Eine drei Meter breite Treppe endet in einer Kammer mit drei Türen. In der Raummitte befindet sich ein achteckiges Podest in königlichem Purpur.

Mittels Viridiantranszendenz konnte Xanderghul diesen Punkt von überall aus der Welt erreichen. Das Podest ermöglichte ihm sodann, zu einer ähnlichen Plattform in seinem Palast in Xin-Cyrusian zu reisen. Sollte Xanderghul einen Fuß auf die unterste Stufe setzen, verschwindet sein Körper aus Schattenmaterie und wird in Bereich **O3** neugeschaffen.

Abgelenkter Xanderghul: Der Runenherrscher wurde beim Betreten dieses Raumes von Heimweh erfasst, so dass er sich auf das Podest gesetzt hat, um ein wenig über die Vergangenheit nachzudenken. Er erleidet daher auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung einen Malus von -4.

Vorbereiteter Xanderghul: Der Runenherrscher wirkt *Projiziertes Ebenbild* und schickt das Abbild bis an die Grenze der Reichweite des Zaubereffektes die Treppe hinauf, um die SC abzufangen (dies ist die einzige Möglichkeit, wie Xanderghul diesen Raum nach oben hin verlassen kann).

N2. Speisesaal

Ein massiver Kronleuchter hängt über einem langen Esstisch aus Mahagoni in der Mitte dieses Raumes. Nur ein einzelner Tisch steht am Kopf des Tisches mit Blick auf die Westwand, wo ein lebensgroßes Gemälde eines würdevollen Mannes mit Spitzbart in den Roben eines mächtigen Magiers hängt.

Der Runenherrscher Xanderghul nimmt in diesem Raum einsame Mahlzeiten zu sich mit Blick auf ein Gemälde seiner selbst. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Adel oder Geschichte) gegen SG 25 erkennt ein SC das Gemälde als Darstellung Xanderghuls, des Runenherrschers des Hochmutes.

Schätze: Das Gemälde ist ein hochwertiges Kunstwerk und zugleich historisches Artefakt im Wert von 10.000 GM.

Abgelenkter Xanderghul: Der Runenherrscher ist beim Speisen und verschluckt sich vor Überraschung im Falle einer Störung; als Folge besitzt er in der ersten Kampfrunde den Zustand Wankend.

Vorbereiteter Xanderghul: Xanderghul wirkt *Vorherbestimmtes Trugbild*, welches ausgelöst wird, wenn Eindringlinge diesen Raum betreten, um jenen vorzuspielen, dass sie ihn unvorbereitet beim Essen erwischt hätten. Der wahre Xanderghul wartet in Bereich **N6** und hat die Schattendiener in den Bereichen **N3** und **N6** angewiesen, den Speisesaal zu stürmen und die SC anzugreifen, sowie sie die Illusion angreifen. Xanderghul wirkt dann von Bereich **N6** *Projiziertes Ebenbild*, damit es aussieht, als würde er ein paar Runden später nun ebenfalls den Raum betreten und sich dem Kampf anschließen (wahrscheinlich tut er dies, sobald die SC den speisenden Xanderghul als Illusion enttarnen).

N3. Küche (HG 14)

Ein freistehender Tresen mit einer Arbeitsfläche aus weißem Marmor mit purpurnen Adern zieht sich durch den Raum. Von der Decke darüber hängen an Haken Pfannen und Töpfe. Eisenherde in der Nordostecke halten den Bereich warm; auf den Herdplatten stehen Töpfe mit blubbernden und dampfenden Inhalten.

Kreaturen: Zwei von Xanderghuls Schattendienern sind hier bei der Arbeit und bereiten entweder die nächste Mahlzeit des Runenherrschers vor oder säubern und räumen die Küche auf. Wenn sie sehen, dass die SC nicht Xanderghul sind, fordern sie sie auf Thassilonisch auf zu gehen und bieten an, sie die Treppe hinauf zu eskortieren. Sollten sich die SC weigern, ziehen sie ihre Waffen und greifen an.

SCHATTENDIENER (2) **HG 12**

EP je **19.200**
Schattenmensch-Schurke 11 (*MHB IV*, S. 216)
RB Mittelgroßer Externar (Mensch, Verbesserter Humanoider)
INI +8; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +16

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 19, auf dem Falschen Fuß 19 (+4 Ablenkung, +1 Ausweichen, +4 GE, +5 Rüstung)
TP je 108 (11W8+55)
REF +11, **WIL** +5, **ZÄH** +6
Resistenzen Elektrizität 15, Kälte 15; **SR** 10/Magisch; **Verteidigungsfähigkeiten** Entrinnen, Fallengespür +3, Mit Schatten verschmelzen, Verbesserte Reflexbewegung; **ZR** 18

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Listiges Rapier +1*, +13/+8 (1W6+4/15–20)
Fernkampf Dolch [Meisterarbeit] +13 (1W4+3/19–20)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +6W6
Rogue Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 11; Konzentration +11)
3/Tag — *Zaubertrick*
2/Tag — *Verschwinden*[EXP] (SG 11)

TAKTIK

Vor dem Kampf Ein Schattendiener trinkt einen *Trank: Schild des Glaubens +4*.
Im Kampf Die Schattendiener nehmen denselben SC in die Zange, um einen Hinterhältigen Angriff auszuführen, oder wirken *Verschwinden*, um kurz zu verschwinden und sich in eine neue Position zu bewegen.
Moral Als Xanderghul ewig loyale Diener kämpfen die Schattendiener bis zum Tod.

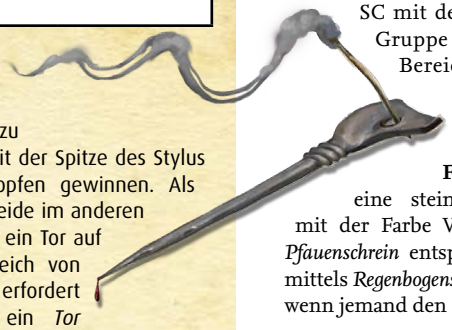
SPIELWERTE

ST 16, **GE** 18, **KO** 16, **IN** 12, **WE** 14, **CH** 10
GAB +8; **KMB** +11; **KMV** 30
Talente Abhärtung, Ausweichen, Beweglichkeit, Kampfreflexe, Tänzelnder Angriff, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Rapier), Waffenfinesse
Fertigkeiten Akrobatik +18, Bluffen +14, Entfesselungskunst +18, Fingerfertigkeit +18, Heimlichkeit +23, Motiv erkennen +16, Wahrnehmung +16, Wissen (Arkanes) +12, Wissen (Geschichte) +12, Wissen (Religion) +12
Sprachen Azlanti, Infernalisch, Thassilonisch
Besondere Eigenschaften Fallen finden +5, Schurkentricks (Höhere Magie, Niedere Magie, Reflexbewegung, Schurkenfinesse, Schwächender Schlag)
Kampfausrüstung *Trank: Schild des Glaubens +4* (3x); **Sonstige Ausrüstung** *Beschlagene Lederrüstung +2*, *Listiges*[ARK] *Rapier +1*, Dolche [Meisterarbeit] (3), *Elfenumhang*

SCHATTENSTYLUS

Um einen Weg in die temporal eingefrorene Stadt Crystilan zu finden, hat der Runenherrscher Xanderghul vor kurzem diesen wundersamen Gegenstand geschaffen, mit dem die Barrieren zwischen der Materiellen Ebene und der Schattenebene geschwächt werden können.

SCHATTENSTYLUS		**PREIS** 48.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 12	**GEWICHT** —
AURA Starke Illusionsmagie		



Ein *Schattenstylus* kann einen Übergang zwischen der Materiellen Ebene und der Schattenebene erschaffen. Hierzu muss der Benutzer jemanden mit der Spitze des Stylus stechen und so einen Blutstropfen gewinnen. Als nächstes muss er die Schattenkreide im anderen Ende des Stylus verwenden, um ein Tor auf eine solide Oberfläche im Bereich von Dämmerlicht zu zeichnen. Dies erfordert 1W4 Runden und erschafft ein *Tor* zwischen der Materiellen und der Schattenebene. Die Zielorte auf beiden Ebenen müssen sich überlappen – um z.B. ein Portal nach Schattenabsalom zu öffnen, muss der Benutzer das Tor in Absalom zeichnen. Das Portal schließt sich nach 1 Minute wieder.

Solange eine Kreatur einen *Schattenstylus* mit sich führt, erlangt sie einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Zauber der Unterschule der Schatten und die besonderen Angriffe von Kytonen, Schatten und anderen auf der Schattenebene heimischen Kreaturen. Die Kreatur kann auf der Schattenebene sehen, als wäre diese hell erleuchtet.

Ein neuerschaffener *Schattenstylus* verfügt über 6 Ladungen; sobald mit ihr das sechste Portal erschaffen wurde, kann sie keine weiteren Portale mehr öffnen, behält aber ihre schützenden Eigenschaften.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 24.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Schattenreise*

Abgelenkter Xanderghul: Xanderghul kommandiert die gehorsamen Diener herum und betreibt Mikromanaging in der Küche. Da er beschäftigt ist, erleidet er einen Malus von -4 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung

Vorbereiteter Xanderghul: Der Runenherrscher wirkt *Selbstverkleidung*, um als ein weiterer Schattendiener zu erscheinen. Sollte er Schaden erleiden, wirkt er Irreführung und zieht sich nach Bereich **N6** zurück, um die dortigen Diener auf einen Kampf vorzubereiten.

N4. Speisekammer

Dieser Raum ist kühl und trocken – wahrscheinlich um die in den vielen Regalen eingelagerte Nahrung frischzuhalten. In der Mitte der Kammer stehen drei Fässer aus Eichenholz.

Dank einer von Xanderghul entwickelten und permanent gemachten Version von *Sanfte Ruhe* bleiben Nahrungsmittel in diesem Raum für immer frisch. Eine breite Auswahl an Lebensmitteln ist hier gelagert.

Abgelenkter Xanderghul: Xanderghul macht Inventur und erstellt eine Liste, was seine Kultanhänger ihm alles besorgen sollen. Er steht mit dem Rücken zur Tür und dreht sich nur um, wenn die SC ihm einen Grund geben anzunehmen, dass jemand anderer als ein Schattendiener hereinkommt, um etwas zu holen.

Vorbereiteter Xanderghul: Xanderghul hat auf sich *Mächtige Unsichtbarkeit* gewirkt und die Tür nach Bereich **N3** einen Spaltbreit geöffnet, um zu beobachten, wie die SC mit den Schattendienern verfahren. Sollte die Gruppe seine Diener besiegen, versucht er nach Bereich **N6** zu schleichen und die Diener dort zu den Waffen zu rufen.

N5. Falscher Schrein (HG 13)

Fallen: Jeder dieser fünf Räume enthält eine steinerne Pfauenstatue, die optisch einem mit der Farbe Violett assoziierten, voll funktionsfähigen, *Pfauenschrein* entspricht. Es sind aber falsche Schreine, die mittels *Regenbogenspiel* gesichert sind. Die Falle wird ausgelöst, wenn jemand den Schrein berührt.

REGENBOGENSPIELFALLEN (5) **HG 8**

EP je **4.800**

Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 20; **Mechanismus ausschalten** SG 20

EFFEKT

Auslöser Berührung; **Rücksetzer** Automatisch

Effekt Zaubereffekt (*Regenbogenspiel*; die Art des Rettungswurfes hängt vom Strahl ab, SG 18)

Abgelenkter Xanderghul: Xanderghul hält sich in einem dieser fünf Räume auf und bewundert die Machart des Schreines, so dass er einen Malus von -4 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung erhält.

Vorbereiteter Xanderghul: Der Runenherrscher wirkt *Mächtige Unsichtbarkeit* und wartet am Ende des Ganges auf die SC. Dann wirkt er *Massen-Einflüsterung* auf die SC und drängt sie, die (falschen) Schreine zu zerstören in der Hoffnung, dass sie möglichst viele Fallen auslösen.

N6. Arkanes Laboratorium (HG 14)

Dieser Raum ist mit Werkbänken, Schränken und Regalen vollgestopft. Arkane Reagenzien, leuchtende Kristalle und Dutzende Notizbücher liegt ordentlich sortiert auf fast allen flachen Oberflächen.

Kreaturen: Zwei Schattendiener knechten in diesem Bereich, um die Werkbänke aufgeräumt und Xanderghuls Rohmaterialien sortiert zu halten für den eher unwahrscheinlichen Fall, dass der Runenherrscher hier neue Magie schaffen will. Bislang ist Xanderghul aber anderweitig beschäftigt. Die Diener greifen Eindringlinge sofort an.

SCHATTENDIENER (2) **HG 12**

EP je **19.200**

TP je 108 (siehe Seite 221)

Schätze: Dieser Raum enthält Rohmaterialien zur Fertigung magischer Gegenstände im Wert von 10.000 GM.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Laster Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Dazu kommt ein seltsames, schlankes Zepter aus Knochen, dessen eine Spitze ausgehöhlt wurde, um ein Stück grauer Kreide zu halten. Dies ist ein *Schattenstylus* (siehe Kasten), ein Gegenstand, welcher den SC im nächsten Abenteuer sehr helfen könnte.

Abgelenkter Xanderghul: Der Runenherrscher macht Inventur und sortiert die Materialien, um sich abzulenken (dies verleiht ihm einen Malus von -4 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung).

Vorbereiteter Xanderghul: Der Runenherrscher hat auf sich *Mächtige Unsichtbarkeit* gewirkt. Während die Schattendiener die SC angreifen, nutzt er *Vorherbestimmtes Trugbild*, um den Eindruck zu vermitteln, dass weitere Schattendiener einträfen, um die SC abzulenken und sie zum Verbrauch ihrer Ressourcen zu bringen.

N7. Die Bergspitze

Eine sanfte Brise trägt den Duft von Blumen heran und Sonnenlicht bedeckt einige Bänke aus Holz und Metall, welche auf der frisch gemähten Wiese auf dieser Hügelkuppe stehen. Die Sitzgelegenheiten sind alle von dem Tor im efeuberankten Gitter im Westen abgewandt. Stattdessen blicken Sitzende auf ein Tal voller Veilchen und Stiefmütterchen. In der Ferne sieht man schneebedeckte Berge und weiße Wattewolken ziehen langsam über den blauen Himmel.

Dieser ganze Raum ist in mehrere Schichten an Illusionen gehüllt, welche den Eindruck des Ausblickes von einer Bergspitze geben sollen. Xanderghul war zwar nie zuvor in seiner eigenen Zuflucht gefangen, hat hier aber oft tagelang an zeitaufwändigen Experimenten oder umfassenden Forschungen gearbeitet, so dass er diese Kammer eingerichtet hat, um nicht durchzudrehen. Die Illusionen sollten einen schönen Sommertag zeigen, welcher obendrein als willkommene Abwechslung während kalter Wintermonate diente. Seit seiner Auferstehung weiß der Runenherrscher diesen Erholungsbereich wirklich zu schätzen.

Abgelenkter Xanderghul: Xanderghul ist auf einer Bank eingeschlafen.

Vorbereiteter Xanderghul: Xanderghul hat *Vorherbestimmtes Trugbild* gewirkt, um die Illusion zu erschaffen, er schlafe auf einer der Bänke. Tatsächlich lauert er in der Ecke im Schutz *Mächtiger Unsichtbarkeit*. Er hofft, dass die SC Ressourcen mit einem Angriff auf die Illusion verschwenden.

Bibliothek (HG 15)

Büchergefüllte Regale ziehen sich entlang der Wände und unterteilen diesen Raum in Abschnitte. Die nordöstliche Ecke der Kammer ist eine gemütliche Nische mit einem brennenden Kamin, hohen Lehnstühlen mit violetten Polstern und einem kleinen Mahagonitisch. Ein größerer, mit Papieren und Büchern übersäter Tisch steht im Südosten.

Diese unglaublich umfangreiche Bibliothek enthält eine Fülle an Wissen über eine Vielfalt an Themen, an denen Xanderghul interessiert gewesen ist. Seine Sammlung in seinem Palast in Xin-Cyrusian war zwar viel größer, doch auch diese Massen an Büchern sind aufgrund ihres Alters schier unbezahlbar. Jedes Buch und jeder Foliant wurde vor dem Untergang Thassilons geschrieben. Die meisten sind auf Thassilonisch, einige wurden aber auch auf Aklo, Azlanti, Drakonisch oder in einer Sprache der Ebenen verfasst.

Nach seinem Erwachen aus der Stasis und seiner Ermordung durch Alaznist hat Xanderghul seine Nachforschungen zum *Äonenzepter* wieder aufgenommen und befasst sich mit den Aufzeichnungen und Schriften in dieser Bibliothek. Auf dem größeren Tisch liegen alle Informationen, auf die er bisher gestoßen ist, ebenso wie seine Notizen zum fraglichen Thema und den Geschehnissen der letzten Monate. Alles ist auf Thassilonisch verfasst; sofern einer der SC diese Sprache lesen kann, findest du eine zusammenfassende **Spielerunterlage** auf Seite 228. Ebenso kann man hier eine Karte von Xin-Edasseril finden – diese Karte könnte für SC sehr hilfreich sein, um sich in der Stadt im nächsten Kapitel zu orientieren (dort findest du auch eine Karte der Stadt).

Der Name „Crystilan“ könnte das Interesse der SC wecken; sollten die Spieler das Wort nicht erkennen, so lass die SC Fertigkeitswürfe für Wissen (Geographie oder Lokales) gegen SG 15 ablegen, um zu bestimmen, ob sie bereits von der Stätte gehört haben – diese liegt auf der Peridotinsel in der Brodelnden See gleich vor der nordwestlichen Küste Varisias. Das nächste Kapitel des Abenteuerpfades spielt dort, entsprechend enthält das nächste Kapitel auch mehr Informationen hierzu. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 25

stößt ein SC auf den Namen Inkariax und erkennt dahinter einen kytonischen Halbgott, der mit Kälte, Konservierung und Einsamkeit assoziiert wird – ein weiteres Element, das im nächsten Kapitel eine wichtige Rolle spielen wird.

Kreaturen: Der mächtigste von Xanderghuls Schattendienern erscheint als Menschenfrau. Wie die anderen sollte sie nicht eine eigene Persönlichkeit entwickeln, hat es im Laufe der Jahrhunderte aber doch getan. Mit der Zeit las die Bibliothekarin eines der Bücher hier nach dem anderen und die nachhallende Individualität der Schreiber hinterließ Eindrücke in ihrem Verstand. In dieser Zeit hat sie gewissermaßen zur Hexenmeisterin „umgelernt“, was aber dem nur an sich selbst interessierten, egozentrischen Xanderghul völlig entgangen ist – die Ironie dabei ist der Umstand, dass er die angewandte Methode hätte studieren und dabei einen Weg finden können, wie er das Refugium verlassen könnte, ohne getötet zu werden.

Mit Xanderghuls Rückkehr ist die Bibliothekarin rasch wieder in alte Gewohnheiten verfallen und verbringt ihre Zeit damit, die Bücher zu sortieren und an die richtigen Orte zurückzustellen, sowie der Runenherrscher mit ihnen fertig ist. Wenn sie keine Bücher sortiert oder die jeden Tag vom Runenherrscher angeforderten Themen zusammenstellt, studiert sie die Bücher und widmet sich dabei besonders den neuen Notizen, die Xanderghul auf den Seitenrändern der von ihm genutzten Bücher hinterlässt.

Die Schattenbibliothekarin ist zwar kalt, berechnend und grausam, aber auch neugierig und willig, ihre Menschwerdung weiterzuverfolgen. Wenn die SC diesen Raum betreten, tritt sie auf sie zu und erklärt: „Ihr habt hier nichts zu suchen und es ist meine Aufgabe, dafür zu sorgen, dass ihr die Finger von der Sammlung des Runenherrschers lasst. Allerdings seid ihr auch von draußen. Ich würde mit euch Informationen austauschen, so ihr dazu bereit seid.“ So die SC zustimmen, mit ihr zu reden, informiert die Bibliothekarin sie darüber, dass sie bereit ist, fünf Fragen zu beantworten, sofern die SC ihrerseits ihr fünf Antworten geben. Ihre gestelzte Ausdrucksweise und unausgereifte Persönlichkeit könnten manche SC im Glauben einlullen, sie wäre kindlich, doch wäre dies ein schwerer Fehler. Ihr Geduldsfaden ist straff gespannt und sie wäre eine hochgefährliche Gegnerin im Kampf. Die Bibliothekarin stellt die folgenden Fragen:

„Wie heißt ihr?“
„Wer hat euch eure Namen gegeben?“
„Warum ändert ihr eure Namen nicht?“
„Was geschieht mit euren Namen, wenn ihr sterbt?“
„Habe ich einen Namen?“

Nachdem die SC eine ihrer Fragen beantwortet haben, antwortet sie auf eine Frage der SC. Du kannst diese Gelegenheit nutzen, um den SC Lösungen zu Punkten dieses Kapitels zu weisen, die ihnen bisher entgangen sind, Informationen zu Xanderghul geben oder sogar Tipps, wie man den Runenherrscher besiegen oder sich auf das nächste Kapitel vorbereiten sollte. Die Schattenbibliothekarin kann aber auch mit einem einfachen „Das weiß ich nicht“ antworten, sollte dies erforderlich sein.

Sie akzeptiert die Antworten der SC auf ihre Fragen relativ emotionslos. Dies gilt auch für die letzte Frage, außer die SC geben ihr einen Namen. In diesem Fall hält sie für einen Moment verwirrt inne und spricht diesen Namen dann erstmals laut aus, ehe sie strahlend lächelt und sagt: „Ihr habt mir einen Namen gegeben, etwas das selbst mein Schöpfer mir verweigert hat. Bedeutet dies, dass ihr in Wahrheit meine Schöpfer seid?“ überlegt sie, ehe sie fortfährt: „Kann ich euch begleiten? Ich möchte beobachten. Mehr lernen. Erfahren, was jene mit einem Namen damit machen.“ Sollten die SC ihr keinen Namen geben, dankt sie ihnen für

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

ihre Kooperation und bittet sie zu gehen; sollten die SC dem nicht nachkommen, greift sie an.

Falls die SC zustimmen, dass die Schattenbibliothekarin sie begleiten kann, folgt sie ihnen still und ohne sich aufzudrängen. Sie beteiligt sich nicht an Kämpfen, verteidigt sich aber (siehe aber auch „Entwicklung“ auf Seite 225). Sie eilt den SC auch nicht zu Hilfe, selbst wenn diese sie darum bitten. Sollten die SC sie angreifen oder ihr die Bitte, sie begleiten zu können, abschlagen, zuckt sie mit den Schultern und erklärt „Welchen weiteren Nutzen besitzt ihr dann?!“, ehe sie angreift.

SCHATTENBIBLIOTHEKARIN **HG 15**

EP 51.200

Menschliche Schattenfürst-Hexenmeisterin 12 (*MHB IV*, S. 216)
RB Mittelgroße Externare (Mensch, Verbesserter Humanoider)
INI +11; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 16 m, Im Dunkeln sehen; Wahrnehmung +1

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 18, auf dem Falschen Fuß 16 (+1 Ausweichen, +7 GE, +2 Natürlich, +4 Rüstung)
TP 92 (12W6+48)
REF +11, **WIL** +11, **ZÄH** +6
Resistenzen Kälte 20, Elektrizität 20; **SR** 15/Magisch; **Verteidigungsfähigkeiten** Körperloser Schritt, Mit Schatten verschmelzen; **ZR** 21

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Dolch [Meisterarbeit] +7/+2 (1W4/19–20), Berührung +1 (1W6/1 KO-Schaden; ZÄH, SG 23, keine Wirkung)
Besondere Angriffe Zwielichtkegel
Zauberähnliche Schattenkreaturfähigkeiten (ZS 12; Konzentration +19)
Beliebig oft — *Kränkelnder Strahl*[ABR] (SG 18)
3/Tag — *Schattenbeschwörung*, *Schattengang*[ABR]
1/Tag — *Mächtige Schattenbeschwörung*, *Schattenreise* (SG 24)
Zauberähnliche Hexenmeisterfähigkeiten (ZS 12; Konzentration +19)
10/Tag — Schattenschlag (1W4+8 Nichttödlich)
1/Tag — Umhüllende Dunkelheit
Bekannte Hexenmeisterzauber (ZS 12; Konzentration +19)
6. (4/Tag) — *Kugelblitz* (SG 23), *Schattenreise* (SG 25)
5. (6/Tag) — *Eigenständiges Trugbild* (SG 24), *Kältekegel* (SG 22), *Schattenhervorrufung* (SG 24)
4. (7/Tag) — *Mächtige Unsichtbarkeit*, *Schattenbeschwörung*, *Scheingelände* (SG 23), *Tödliches Phantom* (SG 23)
3. (8/Tag) — *Blitz* (SG 20), *Fliegen*, *Mächtiges Trugbild* (SG 22), *Standort vortäuschen*, *Tiefere Dunkelheit*
2. (8/Tag) — *Dunkelsicht*, *Einfaches Trugbild* (SG 21), *Fürchterlicher Lachanfall* (SG 19), *Kreatur aufspüren*, *Unsichtbarkeit*, *Verschwimmen*
1. (8/Tag) — *Magierrüstung*, *Magisches Geschoss*, *Schild*, *Schwächestrahl* (SG 18), *Stilles Trugbild* (SG 20), *Unauffälliger Diener*
0. (beliebig oft) — *Aufblitzen* (SG 17), *Ausbessern*, *Erschöpfende Berührung* (SG 17), *Geisterhaftes Geräusch* (SG 19), *Kältestrahl*, *Magie lesen*, *Säurespritzer*, *Tanzende Lichter*, *Zaubertrick*
Blutlinie Schattenblutlinie

TAKTIK

Vor dem Kampf Die Bibliothekarin wirkt *Magierrüstung* auf sich.
Im Kampf Die Bibliothekarin verbringt die ersten Kampfrunden mit der Vorbereitung ihrer Verteidigung; sie fängt mit *Mächtige Unsichtbarkeit* gefolgt von *Fliegen* und *Schild* an, ehe sie mit Offensivzaubern beginnt. Sollte ihre *Mächtige Unsichtbarkeit* aufgehoben werden oder sie erkennen, dass die Gegner sie sehen können, wirkt sie *Standort vortäuschen*.
Moral Die Bibliothekarin kämpft bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 24, **KO** 14, **IN** 15, **WE** 12, **CH** 24
GAB +6; **KMB** +6; **KMV** 24
Talente Abhärtung, Arkaner Schlag, Ausweichen, Eiserner Wille, Mächtiger Zauberfokus (Illusionsmagie), Materialkomponentenlos zaubern, Verbesserte Initiative, Wundersamen Gegenstand herstellen, Zauberfokus (Illusionsmagie)
Fertigkeiten Heimlichkeit +28, Wissen (Arkanes) +15, Wissen (Die Ebenen) +12, Wissen (Geschichte) +12, Wissen (Religion) +12, Zauberkunde +15
Sprachen Azlanti, Infernalisch, Riesisch, Thassilonisch
Besondere Eigenschaften Berührungsangriff, Schattenquell, Schattentor
Kampfausrüstung *Armschienen des Geschützten Zauberers*[ARK]; **Sonstige Ausrüstung** Dolch [Meisterarbeit], *Amulett der Natürlichen Rüstung +2*, *Gürtel der Unglaublichen Geschicklichkeit +4*, *Robe des Arkanen Erbes*[EXP]

Schätze: Geht ein SC die Regale durch (dies erfordert 12 Stunden) oder legt er beim Stöbern einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 32 ab, stößt er zwischen Büchern mit falschen Prophezeiungen auf einen *Leitfaden der Führungsstärke und Einflussnahme* (+2 auf Charisma).

Abgelenkter Xanderghul: Xanderghul arbeitet an einer Aufstellung von Büchern, die er für spätere Forschungen benötigt. Er sitzt an dem kleinen, runden Tisch im Nordosten, wo er einen Malus von -4 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung erhält.

Vorbereiteter Xanderghul: Xanderghul wartet tiefer zwischen den Regalen und beobachtet abwartend, wie die SC mit der Schattenbibliothekarin interagieren. Er wirkt *Projiziertes Ebenbild*, um die SC zu attackieren, sobald er glaubt, dass sie unachtsam werden, sie zwischen die Regale gehen oder die Schattenbibliothekarin zu befragen beginnen. In diesem Fall attackiert er auch die Schattenbibliothekarin in der Erkenntnis, dass sie offenbar freimütig Informationen herausgibt – und damit auch zu einer Gefahr für jene Geheimnisse wird, die er lieber bewahren würde, z.B. dass er der Pfauengeist ist.

Entwicklung: Sollte die Schattenbibliothekarin den SC folgen, wenn sie sich Xanderghul stellen, so versucht er, ihr den Angriff auf die SC zu befehlen, und starrt schockiert, wenn sie antwortet: „Nein. Sie haben mir etwas gegeben, dass du nicht konntest. Nun sind sie meine Lehrer. Du bist für mich bedeutungslos, Runenherrscher.“ Sie wird ihn nicht zuerst angreifen, doch er macht sie in seiner gekränkten Eitelkeit, von der eigenen Schöpfung verraten worden zu sein, zu seinem Hauptziel. Dies führt dazu, dass die Schattenbibliothekarin ihn nun ebenfalls angreift.

Sollte die Schattenbibliothekarin dieses Kapitel überleben und die SC das Refugium verlassen, so teilt sie ihnen traurig mit, sie nicht nach draußen begleiten zu können. Wie bei Xanderghul ist auch ihre Existenz an diesen Ort gebunden. Verlässt sie ihn, verweht sie zu Schatten. Solltest du den SC einen Helfer zur Seite stellen wollen, könnten die SC eine Methode erforschen, welche es ihr gestattet, jenseits der

Gewölbemauern weiter zu existieren. In diesem Fall könnte sie sich ihnen anschließen und zu einem wahren Individuum werden, dessen Gesinnung der jenes SC entspricht, welcher am meisten Einfluss auf sie ausübt.

Belohnung: Sollten die SC der Schattenbibliothekarin einen Namen geben und sie auf ihre Seite ziehen, so gib ihnen EP, als hätten sie sie im Kampf besiegt.

N9. Edles Schlafgemach

Dieses Schlafgemach ist wahrhaft königlich eingerichtet. Ein großes Himmelbett ist mit Laken aus purpurner Seide und passendem Himmel bestückt. Neben dem Bett steht eine goldene Truhe. An der Südwand steht ein hochwertiger Schreibtisch aus Mahagoni mit Schwarzholzeinlagen und an der Nordwand ein passender Kleiderschrank. Die Osthälfte der Südwand ist mit einer 4,50 m breiten Wandmalerei einer ausgedehnten, uralten Stadt geschmückt. In der Mitte der Stadt steht ein riesiger, juwelengeschmückter Thron, auf dem ein stolz wirkender Mann mit einem Ziegenbart sitzt. Seine rechte Hand ist erhoben und die Finger deuten zum Himmel, während die linke gen Boden weist.

Die Laden des Schreibtisches sind geschlossen und verschlossen (Härte 5, 15 TP, Gegenstand zerschmettern SG 20, Mechanismus ausschalten SG 30); Xanderghul führte den Schlüssel mit sich, als er von Alaznist getötet wurde – wahrscheinlich hat sie ihn fortgeworfen, nachdem sie ihn erbeutet hatte, aber kein passendes Schloss finden konnte. Der auferstandene Runenherrscher weiß, dass der Schreibtisch nur einige angefangene Briefe an Untergebene hinsichtlich der Vorbereitungen auf den kommenden Erdenfall enthält, daher kümmert ihn dies nicht sonderlich.

Der Kleiderschrank enthält mehrere identische Kopien von Xanderghuls Magierrobe – jede angeberisch smaragdgrün und mit Darstellungen von Pfauenfedern bestickt. Die goldene Truhe ist leer, sie enthielt früher die nötigen Materialien für den Auferstehungsnotfallplan im Allerheiligsten.

Die Wandmalerei zeigt einen riesigen Xanderghul auf einem gewaltigen Thron im Herzen seiner Hauptstadt Xin-Cyrusian (ein SC kann dies mit einem Fertigkeitswurf für Wissen [Geographie oder Geschichte] gegen SG 30 erkennen). Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Geschichte oder Lokales) gegen SG 30 erkennt ein SC Xanderghuls Handhaltung als traditionelle Gestik der thassilonischen Herrscher, mit der sie ihr Missfallen (Finger nach oben – Anwesende sollten besser verschwinden) oder ihre Gunst (Finger nach unten – Anwesenden war es gestattet niederzuknien) ausdrückten. Dass Xanderghul auf dieser Abbildung beides macht, ist sehr ungewöhnlich.

Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 30 stößt ein SC auf eine feine Naht, die um den 4,50 m x 4,50 m Abschnitt des Bodens südlich des Bettes verläuft, Dieser Bodenabschnitt strahlt eine durchschnittlich starke Aura der Beschwörungsmagie aus. Dasselbe gilt für die gen Boden deutende Hand des gemalten Xanderghul. Dies ist ein magischer Aufzug nach Bereich **O1** 15 m tiefer. Ein SC kann den Aufzug mit einem Fertigkeitswurf für Magischen Gegenstand benutzen gegen SG 25 oder indem er Xanderghuls nach unten deutende Hand berührt, aktivieren. Das Bodenstück sinkt dann lautlos mit einer Geschwindigkeit von 1,50 m pro Runde nach unten und erreicht Bereich **O1** nach 1 Minute.

Schätze: Durchsucht ein SC den Raum und legt dabei einen Wahrnehmungswurf gegen SG 30 ab, so stößt er im Kleiderschrank auf eine *Komponentenrobe*[ARK] hinter mehreren deutlich auffälligeren Kleidungsstücken. Sollten die SC den Schreibtisch öffnen, finden sie einen *Stein der Weisen*, welcher als Briefbeschwerer auf Xanderghuls alten Briefen dient (die Briefe zerfallen bei Berührung zu Staub).

Abgelenkter Xanderghul: Xanderghul schläft in seinem Bett.

Vorbereiteter Xanderghul: Xanderghul wirkt *Mächtige Unsichtbarkeit* und dann *Vorherbestimmtes Trugbild*, um den Eindruck zu erzeugen, er schlaf in seinem Bett. Diese Illusion erhält er möglichst lange aufrecht, damit die SC Ressourcen verschwenden.

N10. Waschraum

Dieser gut bestückte Waschraum weist eine geräumige Marmorwanne und einen großen Spiegel mit silbernem Rahmen auf. Keramiktöpfe mit allerlei Wildblumen stehen in vielen Ecken und Winkeln des Raumes.

Schätze: Die Wanne füllt sich auf Befehl mit heißem Seifenwasser. Ein magischer Nachttopf lässt augenblicklich seinen Inhalt verschwinden. Diese minderen magischen Gegenstände sind jeweils 2.000 GM wert – die sperrige Wanne wiegt allerdings 300 Pfund und dürfte nicht einfach zu transportieren sein.

Abgelenkter Xanderghul: Xanderghul genießt ein heißes Bad. Seine Ausrüstung ist ordentlich in der Ecke gestapelt. Er greift als erstes nach seinem Zauberkomponentenbeutel, um Zauber gegen die SC wirken zu können. Beachte, dass du für diese Begegnung eine Version seiner Spielwerte ohne seine Ausrüstung vorbereiten solltest. Solltest du hierzu keine Zeit haben, so erwischen die SC Xanderghul, wie er gerade Wasser einlässt (oder auf seinem Nachttopf hockt); vor Überraschung erhält er während der ersten Kampfrunde den Zustand Wankend.

Vorbereiteter Xanderghul: Xanderghul erzeugt ein *Vorherbestimmtes Trugbild*, wie er badet (inklusive über den Raum verteilter Ausrüstung), in der Hoffnung, die SC lange genug abzulenken, dass er nach Bereich **N9** hinaustreten und den Raum dann mit einer *Energiewand* versiegeln kann.

O1. Pfauengewölbe

Die Steinmauern dieser riesigen Kammer sind mit Wandmalereien eines gutaussehenden Mannes mit einem Spitzbart bei diversen selbstherrlichen Handlungen bedeckt. In die Nordwand ist eine massive, runde Tresortür eingelassen, sie ist mit einem farbenfrohen Pfauenfedersymbol geschmückt. Sieben Metallscheiben mit Dutzenden von Zahlen umgeben dieses Symbol. Ebenso gibt es drei Statuen des Mannes, welcher auf den Wandmalereien dargestellt ist – die im Süden weist mit den Fingern zu Boden, die beiden im Norden deuten dagegen gen Decke.

Der Bereich mit 4,50 m Seitenlänge zentral zwischen den drei Statue ist der Ankunftspunkt des magischen Aufzuges zwischen diesem Raum und Bereich **N9**. Die Plattform verbleibt hier unten, bis sie wieder zum Aufstieg nach oben genutzt wird. Wird die nach unten weisende Hand der

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

südlichen Statue berührt, bewegt sich die Plattform wieder nach oben (oder wird sie wieder nach unten gerufen).

Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Adel oder Geschichte) gegen SG 25 erkennt ein SC den auf den Gemälden und als Statue dargestellten Mann als den Runenherrscher Xanderghul, auch wenn die dargestellten Szenen keinem wirklichen Geschehen zugeordnet werden können. Es verrät viel über Xanderghul, dass er diese Darstellungen seiner selbst an einem Ort errichten ließ, den nur er selbst jemals sehen sollte.

Die stählerne Tresortür ist magisch verstärkt (Härte 20, 400 TP, Gegenstand zerschmettern SG 45) und repariert sämtliche erlittenen Schäden automatisch nach 1 Minute. Die Tür öffnet sich auf Xanderghuls Berührung hin. Andernfalls ist sie verschlossen und kann nur mit Eingabe der richtigen Kombination über die sieben Stellscheiben geöffnet werden (sie ähnelt Alaznists Schatzkammertür in Bereich **F13** des 1. Kapitels). Im Gegensatz zu jener Tür ist es aber unwahrscheinlich, dass die SC hier die Kombination erfahren werden. Sieht man von Gewalt ab, können die SC die Tür öffnen, indem sie jedes der Türschlösser knacken. Beim Untersuchen der Tür bemerkt man automatisch, dass jede der sieben Metallscheiben über ein kleines Loch verfügt, in welches perfekt eines der sieben Zepter passen würde, welche die SC von den *Pfauenschreinen* erbeutet haben. Dies ist eine Sicherheitsmaßnahme des Runenherrschers für den Fall, dass sein Simulakrumplan nicht funktionierte und einer seiner Untertanen seinen Körper aus der Auferstehungskammer holen musste. Sobald ein Zepter in eine Stellscheibe gesteckt wird, klinkt diese sich aus dem Verschlussmechanismus aus. Sollten alle sieben *Pfauenschreinzepter* in ihre passenden Scheiben gesteckt werden, entriegelt sich die Tür. Die SC können die in ihrem Besitz befindlichen Zepter in die korrekten Scheiben stecken und dann die restlichen Schlösser knacken – jede noch übrige Scheibe erfordert einen Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 40; misslingt ein Wurf, setzt sich der gesamte Verschlussmechanismus zurück und man muss wieder von vorn beginnen. Da das siebte Zepter im hinter der Tür befindlichen siebten *Pfauenschrein* steckt, haben die SC maximal sechs Zepter in ihrem Besitz; sollten sie diese in die Scheiben stecken, ist nur noch ein Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 40 erforderlich, um die Tür zu entriegeln. Da die durch Einschieben der Zepter ausgekoppelten Scheiben sich nicht zurücksetzen, hat ein Fehlschlag keine Folgen, so dass ein Charakter durchaus auf den Fertigkeitswurf 20 nehmen kann. Sobald alle sieben Elemente des Verschlussmechanismus geknackt wurden, schwingt die große Tür auf und ist der Weg nach Bereich **O2** frei.

Belohnung: Belohne die SC mit 19.400 EP, sowie sie die Tür überwunden haben.

O2. Verengender Korridor

Die zunächst blendend weißen Wände verändern subtil die Farbe, durchwandern alle Farben des Regenbogens bis hin zu Pechschwarz, ehe sie sich wieder aufhellen und den Vorgang von vorn beginnen. Von der großen Tresortür im Süden ausgehend, verengt sich der Korridor nach Norden bis auf 1,50 m Breite und endet an einer Doppeltür, in deren Hälften jeweils eine übergroße Rune graviert wurde.

Ein SC erkennt mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes oder Geschichte) gegen SG 25 die Markierung auf den Türen als die Rune des Hochmutes, das Siegel Cyrusians, dem Reich Xanderghuls.

Die Türen bestehen aus einer schweren, messingartigen Legierung. Sie sind nicht verschlossen, aber dennoch schwer zu öffnen. Außer die SC gehen sehr leise vor, wird Xanderghul sie im nächsten Raum kommen hören.

O3. Auferstehungskammer (HG 18)

Jede Wand dieser siebeneckigen Kammer ist mit einem schweren Wandteppich verhangen, jeder in einer anderen Farbe und mit arkanen Symbolen markiert. Winzige Lichter tanzen über den Boden und unter der Kuppeldecke, ohne dass ihre Quelle ersichtlich ist. Am Nordende des Raumes, mit Blick auf die einzige Ausgangstür, steht ein massiver, anscheinend aus einem einzigen Smaragd geschnittener Thron.

Jeder Winkel, jedes Maß und jede Dekoration dieser Kammer ist Teil eines machtvollen Rituals, welches Xanderghul ermöglicht hat, im Moment seines Todes ins Leben zurückgeholt zu werden. Dieser Effekt kann unbegrenzt oft wiederholt werden, solange der letzte *Pfauenschrein* aktiv bleibt. Dieser *Pfauenschrein* steht direkt hinter dem Smaragdthron und kann von Süden her nicht entdeckt werden. Sobald man aber hinter den Thron blickt, entdeckt man den Schrein problemlos.

Kreaturen: Die SC treffen hier zwangsläufig auf Xanderghul – entweder nachdem sie ihn im Refugium oben besiegt haben und er hier ins Leben zurückgekehrt ist, oder indem sie diese Kammer erreichen, ohne ihn in einem der Räume oben zu konfrontieren. Der Runenherrscher sitzt auf seinem Thron, den Luzerner Hammer auf den Knien. Zwei nach Xanderghuls Ebenbild erschaffene Mechanische Golems stehen zu seinen Seiten, diese Relikte azlantischer Fertigung aus der Zeit der Runenherrscher sind darauf programmiert, seinen Befehlen zu gehorchen. Wenn die SC diesen Raum betreten, treten die Golems vor und versperren den Weg zum Thron, während Xanderghul grüßend eine Hand hebt und rasch erklärt, er wünsche nicht zu kämpfen… „Zumindest jetzt noch nicht…“ So die SC sich zu Verhandlungen bereit erklären, lies das Folgende vor oder verwende eigene Formulierungen:

„Ihr müsst sehr mächtig und einfallsreich sein, dass ihr soweit gekommen seid. Wir müssen keine Feinde sein. Seht ihr es denn nicht? Alaznist ist euer wahrer Feind. Sie besitzt die Macht, die Geschichte selbst zu manipulieren. Man kann nicht sagen, was sie plant – oder was sie bereits getan hat. Sie könnte sich zur Königin der Welt machen oder euch in euren Wiegen töten lassen! Doch zusammen können wir sie besiegen. Zusammen können wir uns das *Äonenzepter* holen! Was sagt ihr zu meinem Vorschlag?“

Xanderghul verspricht den SC alles, was sie begehren, wenn sie ihm dafür die Treue schwören. Mit einem konkurrierenden Fertigkeitswurf für Motiv erkennen gegen Xanderghuls Wurf für Bluffen durchschaut ein SC aber, dass er nur leere Versprechungen macht. Xanderghul proklamiert zwar weiterhin seine Tugenden als Herrscher (Freundlichkeit, Großzügigkeit, Mitgefühl usw.), hat aber nicht vor, sein Allerheiligstes zu verlassen, und erwartet,

Der Tod war so schmerzhaft, wie ich es immer befürchtet hatte. Was aber am meisten schmerzt, ist nicht, dass Alaznist an den Zaubern herumgespielt hat, welche mich schon vor Jahrtausenden hätten erwecken sollen, oder dass meine Besitzungen nun verloren sind – es peinigt mich zu wissen, dass sie meine eigenen Forschungen genutzt haben muss, um das *Äonenzepter* aufzuspüren und gegen mich einzusetzen! Sie **kann nur** meine Forschungen genutzt haben. Niemals hätte sie es aus eigener Kraft gefunden!

Und nun hat Alaznist die Vergangenheit verändert... glaube ich jedenfalls. Ich kann es nicht beweisen. Nutzt sie das *Äonenzepter*, um die Vergangenheit zu manipulieren und den Ablauf der Geschichte zu verändern?! Meine Erinnerungen hätten sich verändert und die Geschichtsschreibung hätte sich an die neue Zeitlinie angepasst. Zweifelsohne geht sie subtil vor, um richtige Paradoxa zu vermeiden, doch ich spüre, dass etwas anders ist. Es ist, als würde ich versuchen, mich an einen Traum zu erinnern, der mit dem Erwachen verblasst.

Xin-Edasseril könnte die Lösung enthalten. Belimarius ist auf Karzougs Tricks hereingefallen und sitzt dort seit kurz vor der Katastrophe fest. Meine Kultanhänger teilen mir mit, dass sich der Stadtkern in all den Jahrtausenden nicht verändert hätte und völlig außerhalb der Zeit selbst unter einem als Crystilan bezeichneten Energiedom feststecke. Sollte Alaznist die Vergangenheit Thassilons verändert haben, so müssten wahre Geschichtsaufzeichnungen noch dort zu finden sein. Dann könnte ich Vergleiche anstellen und herausfinden, wo genau Alaznist mit dem Zeitstrom herumgespielt hat. Und wenn ich dann eine Methode zur Zeitreise finden könnte, könnte ich zu diesen Zeitpunkten zurückkehren. Vielleicht könnte ich Alaznist auflauern und mir meine geraubte Kraft zurückholen. Zumindest aber könnte ich mich selbst warnen...

Crystilan zu betreten, dürfte nicht einfach werden. Der von mir geschaffene rituelle Schlüssel kann aber eine Art Hintertür durch die Schattenebene öffnen. Das Ritual muss aber im Diadem des Weißen Todes in Inkariax' Reich der Gefrorenen Tränen erfolgen. Und natürlich könnte Karzoug immer noch den allerletzten Schlüssel besitzen. Das Enigma-Tor ist mehr als nur ein Fenster. Vielleicht brauche ich für die Reise zurück in der Zeit gar nicht das *Äonenzepter*. Mich widert jedoch die Vorstellung an, mit Karzoug zu sprechen, um an seine Geheimnisse zu gelangen. Vielleicht gibt es andere Wege, seine Kooperation zu erlangen...

SPIELERUNTERLAGE

dass die SC die Drecksarbeit für ihn erledigen. Sollten sie ihn fragen, wie sie Alaznist aufhalten können, verrät Xanderghul den nächsten Schritt seines Planes, wobei seine Stimme voller Stolz ist: Er möchte mächtige Beauftragte in die von der Zeit abgeschnittene Stadt Crystilan schicken, um herauszufinden, welche Teile der Geschichte Alaznist bereits verändert hat. Hierzu hat er eine Methode entwickelt, um über die Schattenebene in die seltsame Metropole zu gelangen. Die Methode ist er bereit weiterzugeben, sofern sich die SC ihm anschließen. (Sollten die SC seine Notizen in Bereich **N8** gelesen haben, kennen sie wahrscheinlich bereits diese Pläne).

Während Xanderghul und die SC reden, sollte es den SC klar werden, dass der Runenherrscher ständig Lobpreisungen und Verherrlichungen erwartet und dass ihm das Wohlergehen der SC eher egal ist. Sollten die SC ihm und seinen Ideen nicht hinreichend schmeicheln, erzürnt ihn dies zunehmend. Es ist daher nur eine Frage der Zeit, bis er die SC auffordert, vor ihm niederzuknien und ihm Geschenke zu machen als Symbol des Paktes, den sie gerade schmieden. Egal was die SC zu diesem Zeitpunkt tun, Xanderghul regt sich über jede eingebildete Beleidigung auf – vielleicht senken die SC ihre Köpfe nicht tief genug, vielleicht betrachtet er ein erhaltenes Geschenk als minderwertig oder vielleicht weigern sich die SC einfach zu tun, was er von ihnen will. Der Runenherrscher ergreift sodann seine Waffe und streckt sie gen Decke, während er seinen Golems befiehlt, die untreuen Störenfriede niederzustrecken. Die Golems beginnen den Kampf, indem sie vortreten und beide ihre Fähigkeit Zahnradwand einsetzen, um zwei Wände mit 3 m Höhe und Breite zu beiden Seiten des Thrones zu bilden und so den Zugang zum *Pfauenschrein* zu erschweren. Die Golems greifen die SC aber erst direkt an, sollte Xanderghul unter 51 TP reduziert werden – dann befiehlt er ihnen panisch, ihre normale Gestalt anzunehmen und die SC anzugreifen.

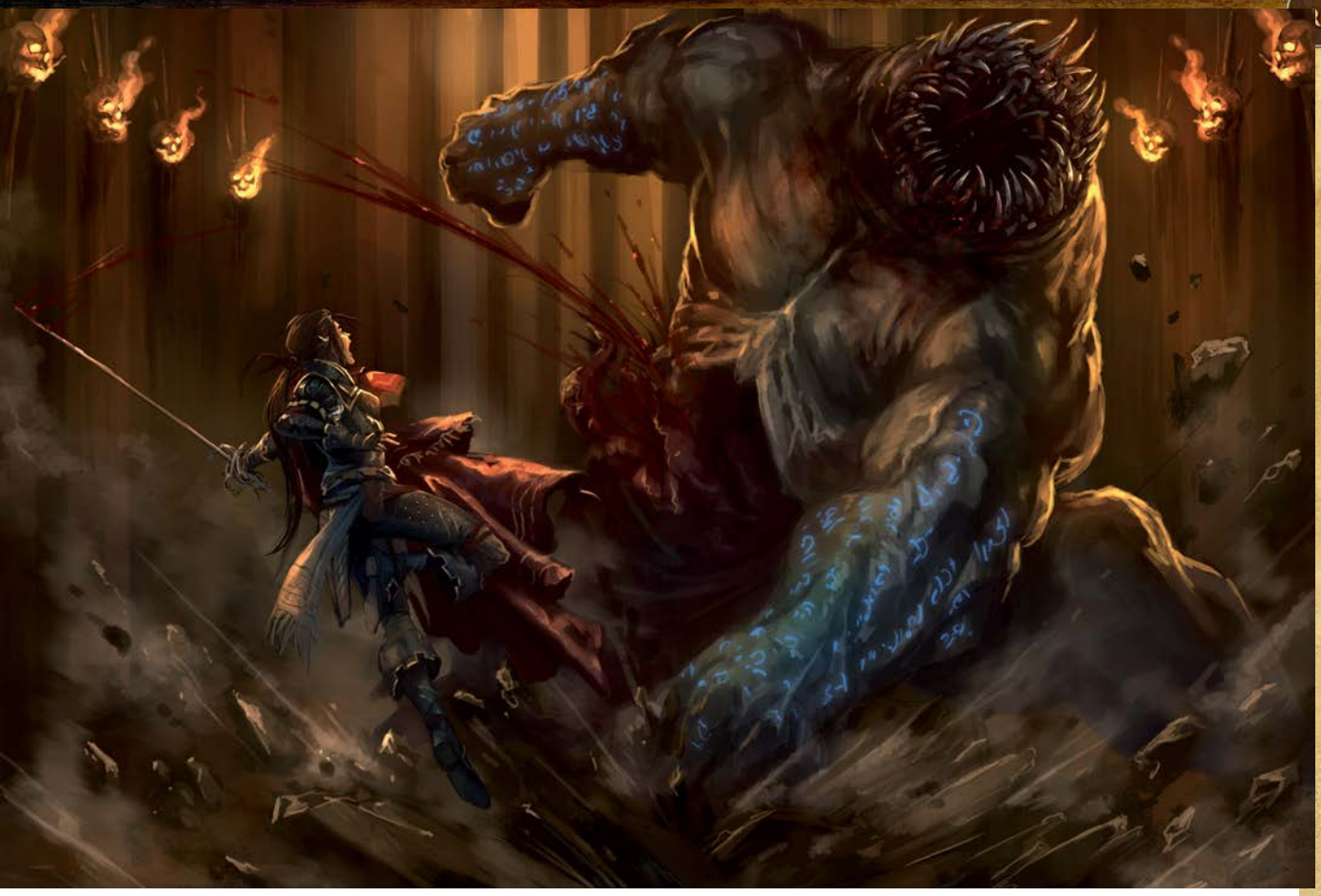
XANDERGHUL **HG 17**
EP 102.400
TP 220 (siehe Seite 376)

MECHANISCHE GOLEMS (2) **HG 12**
EP je **19.200**
TP je 118 (*MHB II*, S. 120)

Schätze: Xanderghuls Ausrüstung kann ohne ihn nicht existieren – sie verblasst, wenn er zerstört wird. Dennoch warten hier einige Wertgegenstände auf die siegreichen SC. Ein Geheimfach an der Rückseite des Thrones (Wahrnehmung, SG 35) enthält ein *Tragbares Loch*. Darin befindet sich ein kleiner Bruchteil der Schatzkammer des Runenherrschers: ein smaragdbesetztes *Langschwert +2*, ein *Schutzanhänger gegen Gift*, ein *Ring der Bewegungsfreiheit*, eine *Schärpe des Fließenden Wassers*[ARK], 30 hochwertig geschliffene, mehrfarbige Kristalle (Wert je 500 GM) und diverse uralte thassilonische Münzen im Gesamtwert von 16.292 GM.

Entwicklung: Haben die SC Xanderghul getötet, steht ihnen 1 Minute zur Verfügung, um den *Pfauenschrein* hinter dem Thron zu finden und das violette Zepter zu

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium



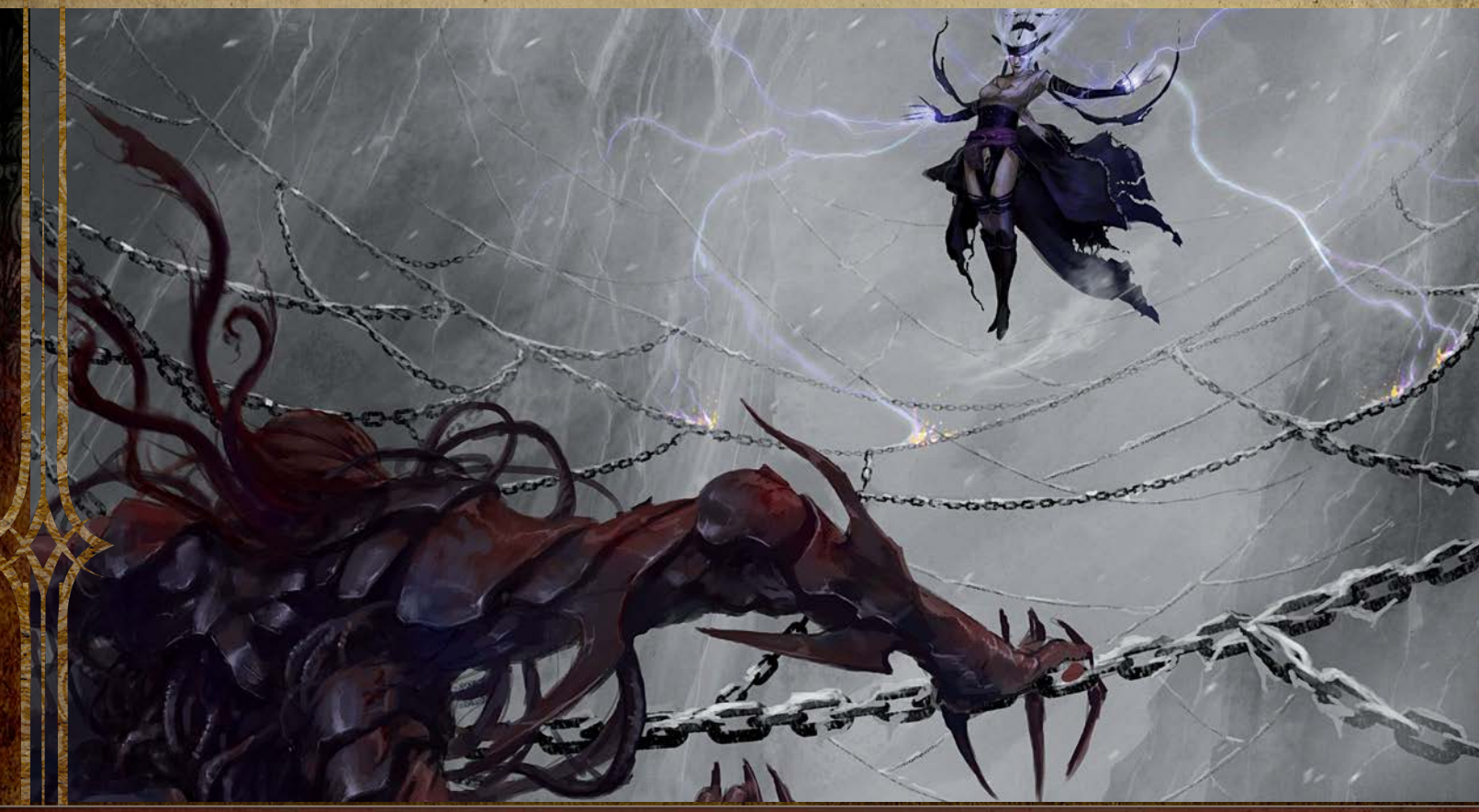
entfernen. Dies verhindert, dass der Runenherrscher in einem neuen Schattenkörper von den Toten zurückkehren kann. Sollte Xanderghul noch leben, wenn die SC das Zepter an sich nehmen, zielt sein gesamtes Tun darauf ab, es ihnen wieder abzunehmen. Sollte er tot sein, wenn das Zepter entfernt wird, hallt sein Schmerzens- und Verzweiflungsschrei durch die Kammer und der ganze Tempel des Pfauengeistes scheint zu erzittern, als die Seele des Gottes endlich weiterzieht, um ihren letzten Richtspruch auf dem Beinacker zu erhalten. Xanderghuls Leiche verwandelt sich in eine strahlende Gestalt und wird für einen Moment zum Pfauengeist, ehe auch sie verschwindet. Mit dem Tod seines Gottes ist dem Kult des Pfauengeistes ein Ende gesetzt.

ABSCHLUSS DES KAPITELS

Zu Beginn des nächsten Kapitels werden die SC erneut mit Sorschen zusammentreffen, um die nächsten Schritte zu besprechen. Das Ende des Runenherrschers des Hochmutes gehört allerdings zu den Dingen, die Alaznist einfach bemerken muss. Zwar verbergen die Schäden am Zeitstrom zum Teil weiterhin die Identitäten der SC vor ihr, doch mit jedem bedeutenden Schritt zur Konfrontation mit Alaznist legen die SC auch einen weiteren Schritt zu dem Moment hin zurück, an dem sie selbst in den Zeitstrom eingreifen – und nach diesem Moment weiß Alaznist, mit wem sie es zu tun hat.

Bis dahin sollten die SC aber zu der Erkenntnis gekommen sein, dass Xanderghul zwar Fehler bei seinen Nachforschungen zum *Äonenzepter* gemacht hat, seine Idee, Xin-Edasseril und die dortigen Geschichtsaufzeichnungen zu studieren, aber durchaus Hand und Fuß hat. Durch Vergleich mit dem eigenen Wissensstand können die SC genau erkennen, wo und wann Alaznist die Vergangenheit verändert hat. Leider aber kann man nicht einfach in eine Stadt hinein marschieren, die vom Zeitstrom selbst abgeschnitten ist. Es gibt zwar eine winzige, gefährliche „Hintertür“, allerdings kann man diese Schwachstelle im Gefüge von Raum und Zeit nur von einem der gefährlichsten Reiche der Schattenebene her erreichen.

Nun da Xanderghul besiegt ist, stehen die SC kurz vor dem finalen Abschnitt der Rückkehr der Runenherrscher. Es ist ihnen vorherbestimmt, andere Ebenen und Dimensionen zu bereisen, die Runenherrscher der Vergangenheit und der Gegenwart zu treffen und schließlich auch das Schicksal der Sihedronhelden zu erfahren – nur um zu erkennen, dass sie selbst diesen Helden einstiger Abenteuer mittlerweile gleichkommen! Und fürwahr werden sie jedes Quäntchen Heldentum benötigen, um sich dem eisigen Reich eines Halbgottes auf der Schattenebene zu stellen. Und das ist nur der Anfang…



DIE STADT JENSEITS DER ZEIT

TEIL 1: GEFRORENE TRÄNEN 232
Die Helden müssen ein Ritual durchführen, welches sie nach Xin-Edasseril bringt, eine uralte thassilonische Stadt, welche den Kontakt zum Zeitgefüge verloren hat. Hierzu müssen sie aber zuerst das eisige Reich eines Kyton-Demagogen auf der Schattenebene durchqueren und einen Weg in seinen furchtbaren Palast finden.

TEIL 2: XIN-EDASSERIL 253
Vier zerstrittene Fraktionen der Stadt jenseits der Zeit legen sich mit den Helden an, während diese versuchen, die Streiter der Vergangenheit zu befreien, ein wertvolles Artefakt zu bergen und zu erfahren, welche Teile der Geschichte die Runenherrscherin Alaznist auf ihrem Weg zurück zur Macht manipuliert hat.

TEIL 3: DAS HERZ DES NEIDES 274
Die Runenherrscherin Belimarius erwartet die SC auf ihrem Thron im Palast Miasmoria. Der Schlüssel zum Entkommen aus Crystilan befindet sich in diesem Palast und steht unter der Kontrolle der Runenherrscherin. Können die Helden ihr Vernunft einreden? Oder muss die Errettung mit Blut erkämpft werden?

TEIL 4: ZURÜCK IN DIE GEGENWART 281
Um eine seit Jahrtausenden leidende Stadt und ihre Bewohner zu retten, müssen die Helden in das Herz des Neides selbst vorstoßen und es von innen heraus zerstören, ehe das Wüten der Zeit jeden und alles in diesem legendären Reich zerstört.

AUFSTIEGSÜBERSICHT

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

14 Die SC beginnen dieses Abenteuer erfahrungstechnisch zwischen der 14. und 15. Stufe.

15 Die SC sollten die 15. Stufe erreicht haben, ehe sie auf der Schattenebene das nach Crystilan führende Ritual durchführen.

16 Die SC sollten bald nach Erreichen Xin-Edasserils und vor der Begegnung mit Belimarius die 16. Stufe erreichen.

Am Ende dieses Kapitels sollten die SC auf die 17. Stufe aufgestiegen sein.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Kreaturen der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

ABENTEUERHINTERGRUND

Vor über 10.000 Jahren schuftete in Xin-Edasseril, der Hauptstadt der uralten thassilonischen Provinz Edasseril eine mörderisch ambitionierte und eifersüchtige junge Frau namens Belimarius in den Tiefen der Anonymität einer arkanen Bürokratie. Sie entstammte zwar einer reichen, aber weder adeligen, prestigeträchtigen oder anderweitig bedeutenden Familie, die nach mehreren Generationen fest im Glauben versteift war, ihr stünde mehr zu. Während ihrer Kindheit und Jugend stieß Belimarius stets nur auf – zum Teil auch eingebildete – Ablehnung und ihr Hass auf andere fraß sich wie ein unkontrollierbares Feuer tief in ihr Wesen hinein. Der Höhepunkt bestand darin, dass ihre Bitte, an der Hohen Akademie der Bannmagie, der bedeutendsten Magierschule ihres Landes, studieren zu dürfen, abgelehnt wurde. Stattdessen bot man ihr halbherzig eine Anstellung als Steuereintreiberin auf dem Lande an. Da der jungen Erbin keine anderen Wege mehr offenstanden, nahm sie das Angebot an und erfüllte ihre weltlichen Aufgaben, während sich ihr Herz immer mehr mit Verbitterung füllte. Da sie immer noch entschlossen war, zu einer mächtigen Magierin zu werden, meisterte sie die Zauberkunst in ihrer Freizeit – ihr Verlangen, alle anderen Zauberwirker des Reiches zu übertrumpfen, nährte dabei ihr beachtliches angeborenes Talent.

Während Belimarius' Zeit als Steuereintreiberin brannte ihre Eifersucht mit langsamer Entschlossenheit, während ihr Neid auf die Macht und das Ansehen anderer schwärte. Auch ihr Können in Magie wuchs und sie nutzte ihre Zauber, um insgeheim einen höherrangigen Bürokraten nach dem anderen aus dem Weg zu schaffen. Belimarius begehrte die Autorität und den Einfluss ihrer Vorgesetzten, doch am meisten neidete sie ihnen die Zeit, welche sie ihr, einer Tochter aus reichem Haus, stahlen, hätte sie diese Zeit doch für ruhmreichere Taten nutzen können. Mit nur 20 Jahren war Belimarius eine der einflussreichsten Finanzbeamtinnen von Edasseril, doch das wahre Ziel ihrer finsteren Wünsche hatte sie noch lange nicht erreicht.

Am Vorabend ihres einundzwanzigsten Geburtstages erfuhr Belimarius, dass die Tochter des Schatzmeisters des Runenherrschers Phirandi, ein Mädchen namens Vexnill, ein Stipendium an der Hohen Akademie der Bannmagie erlangt hatte. Erzürnt darüber, dass das Kind eines Mannes und einer Familie, für die sie selbst nur Hass verspürte und der letztendlich doch ihr Arbeitgeber war, einen Studienplatz erhalten hatte, welcher ihr nach Belimarius' Überzeugung absolut nicht zustand (schließlich hatte man **sie** abgelehnt!), plante Belimarius Vexnills Ableben. Dieses Mal verbarg sie ihre Urheberschaft nicht, da sie hoffte, die Leiterinnen der Akademie zu beeindrucken und Vexnills Platz zu erhalten. Ihr Plan funktionierte aber besser, als sie es sich je erträumt hätte – ihre Grausamkeit und Macht hatten die Aufmerksamkeit des lokalen Runenherrschers selbst geweckt.

Statt Belimarius zu bestrafen, lobte der bösartige Runenherrscher Phirandi sie. Er erkannte ihr beachtliches magisches Potential und machte sie zu seinem persönlichen Lehrling in seinem Palast Miasmoria in Xin-Edasseril, der Hauptstadt des Reiches des Neides. Belimarius verbrachte mehr als 40 Jahre als persönliche Schülerin und Beraterin des Runenherrschers, doch während die Jahre verstrichen, wuchsen der Groll und die Ansicht, ihr stünde mehr zu, erneut in ihrem Herzen. Sie glaubte, dass der Runenherrscher sie von ihrer wahren Bestimmung fernhielte – ihn als Herrscher und größten Magier des Landes abzulösen! Sobald sie diese Erkenntnis erlangt hatte, war es für die fähige und listige Zauberkundige nicht schwer, Runenherrscher Phirandi in einem Sarg aus reiner Energie einzusperren und seinen Thron als ihre

RUNENHERRSCHER PHIRANDI

Trophäe zu beanspruchen. Im Jahre -5402 AK erfüllte sie so das ihrer Meinung nach ihr vorherbestimmte Schicksal und wurde zur Runenherrscherin des Neides.

109 Jahre regierte Belimarius Edasseril brutal, effizient und absolut. Als erste Amtshandlung transferierte sie den traditionellen Regierungssitz aus dem zentralen Edasseril in ihre Heimatstadt an der Ostgrenze des Landes, um ihren eigenen Wurzeln näher zu sein und besser Cyrusian im Osten und die Elfennation Mierani im Süden im Blick haben zu können. (Heute gehen viele Gelehrte des Alten Thassilon irrtümlich davon aus, dass Xin-Edasseril, deren Ruinen auf der Chakikoth-Insel vor sich hin zerfallen, bis zum Ende Thassilons die Hauptstadt der Provinz gewesen sei.) Belimarius verbrachte ihre Tage damit, potentielle Rivalen zu ermorden, jenen Besitz und Reichtümer fortzunehmen, die ihr Missfallen erweckten, und ansonsten ein gnadenloses Imperium zu errichten. Dabei vernachlässigte sie ihre magischen Studien, glaubte sie doch, als praktisch unsterbliche Runenherrscherin alle Zeit der Welt zu besitzen, um ihre arkane Macht aufzubauen. Dann aber erfuhr sie von den bevorstehenden Verheerungen des Erdenfalls und erkannte ihren Fehler. Ihr war klar, dass der sicherste Weg zum Überleben der Katastrophe darin bestand, eine persönliche Halbebene zu erschaffen, wo sie geschützt ruhend die Zerstörungen und ihre Folgen aussitzen konnte. Hierzu musste sie aber einen *Runenbrunnen* erschaffen, was jenseits ihrer Möglichkeiten lag, erforderte derartiges doch ungeheures arkanes Können. Wie sie verbittert eingestehen musste, waren nur die vier mächtigsten Runenherrscher Thassilons – Alaznist, Karzoug, Sorschen und Xanderghul – auch als Magier mächtig genug, um einen *Runenbrunnen* zu schaffen.

Belimarius überlegte viele Möglichkeiten und wog ihre Optionen ab. Sie spielte mit dem Gedanken, auf althergebrachte und viel geübte Weise einen dieser Runenherrscher niederzustrecken und zu rauben, was sie begehrte, doch war ihr das Risiko bei diesen mächtigen Magiern viel zu groß. Letztendlich wandte sie sich an Karzoug und bezahlte ihn mit einer obszönen Menge an Gold und einem Gewölbe voller unbezahlbarer Schätze für seine Hilfe bei der Erschaffung ihres *Runenbrunnens*. Gold und Schätze nahm der Runenherrscher der Habgier gerne, doch hatte er kein Interesse, einer potentiellen Rivalin zu helfen. Er gab ihr die nötigen Hilfestellungen zur Konstruktion des *Runenbrunnen*, baute aber listige Fallstricke und fehlerhafte Logik in seine Ratschläge ein. Wäre es Belimarius nicht so eilig gewesen, ihre Schöpfung zu vervollständigen, und hätte sie sich nur ein wenig Zeit genommen, Karzougs Tipps und Hilfestellungen näher zu begutachten, wäre sie vielleicht längst dieser Falle entronnen und sicher nach dem Erdenfall erwacht.

Jedoch hatte Belimarius nicht die Zeit für solche Studien. Als sie ihren *Runenbrunnen* aktivierte, konnte sie eine eigene Halbebene erschaffen – das Auge des Neides. Dabei aber enthüllte der sabotierte *Runenbrunnen* seine Fehler: Das Auge des Neides implodierte, umfasste das Herz von Xin-Edasseril und schleuderte diesen Teil der Stadt aus dem Gefüge von Raum und Zeit hinaus. Das Stadtzentrum wurde in einer Sphäre auf anscheinend unzerstörbarem Kristall eingeschlossen, einer Halbebene, welche schließlich unter dem Namen Crystilan bekannt wurde.

Für jene außerhalb Xin-Edasserils scheint der Stadtkern in der Zeit eingefroren, während jene, die darin gefangen sind, die letzte Woche vor dem Erdenfall immer und immer wieder durchleben, ohne es zu erkennen. Die Bewohner alterten nicht mehr, konnten aber immer noch gewaltsam zu Tode kommen; ihre Seelen blieben in der Stadt jenseits der Zeit gefangen und ihre Leichen verwandelten sich in grässliche Untote, welche die Existenz der Stadt gefährden. Seit 10.000 Jahren ist Xin-Edasseril in diesem Zyklus gefangen und hat dieselbe Woche nun eine halbe Million Mal wiederholt, bis die Sihedronhelden vor kurzem im Rahmen eines Rituals temporale Energie aus Crystilans äußerem Dom auf der Peridotinsel abgesaugt haben. Mit dieser Energie wollten sie sich gegen Alaznists zeit manipulierende Kräfte schützen. Sie wussten aber nicht, dass das Ritual dabei nicht nur ihre Seelen an die Stadt gebunden hat, so dass sie nach ihrer Niederlage gegen Alaznist in der vom Zeitstrom ausgeschlossenen Stadt ebenfalls gefangen wurden, sondern auch das temporale Gefüge der Stätte gefährlich ausgefranst hat. Seitdem fließt die Zeit für die Bewohner der Stadt wieder normal, allerdings kriechen Taschen instabiler temporaler Rückschlagenergien auf die Stadtränder zu. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis die Ausfransungen an den Rändern sich vereinen und letztendlich die ganze Stadt verschlingen. Zugleich verwahrt die Instabilität selbst aber auch Geheimnisse, wo und wann Alaznist die Geschichte manipuliert und dem Zeitstrom Schaden zugefügt hat, um ihren Aufstieg zur Macht zu ermöglichen.

Um die zurückgekehrte Runenherrscherin aufzuhalten, begeben sich die Helden auf die Schattenebene, reisen nach Xin-Edasseril, entkommen Belimarius' Zugriff und jenen, die es auf ihre Macht abgesehen haben, und entdecken Alaznists Plan, ehe sie die ganze Welt zerstören kann. Am Ende stehen sie vor der Wahl: Retten sie die Stadt jenseits der Zeit vor dem sicheren Untergang oder überlassen sie eine uralte thassilonische Hauptstadt den Verheerungen ihres temporalen Schicksals?

TEIL 1: GEFRORENE TRÄNEN

Am Ende des 4. Kapitels haben die Helden Xanderghul besiegt, den Runenherrscher des Hochmutes. Dabei haben sie Zugang zu einer Fülle an Forschungsunterlagen und Notizen erlangt, die er für seinen Plan zusammengetragen hatte, die vom Zeitstrom abgeschnittene Stadt Xin-Edasseril zu infiltrieren. Dass Xanderghul glaubte, Alaznist hätte mit dem *Äonenzepter* die Vergangenheit verändert, sollte bei den SC Sorgen hervorrufen, schließlich haben sie bereits mit den Folgen zu kämpfen gehabt, seit sie aus dem Hohlberg zurückgekehrt sind – Angriffe durch gefährliche Wesen aus der Dimension der Zeit, Erinnerungsverlust und Besuche einer mysteriösen Frau, welche von sich behauptet, eine Hüterin der Zeit zu sein.

Zu Beginn dieses Kapitels sollten die SC sich mit den Materialien befassen, die sie im Tempel des Pfauengeistes erbeutet haben, und Xanderghuls Theorien näher analysieren. Fassen sie diesen Plan nicht selbst, könnte Sorschen via *Traum* entsprechende Vorschläge übermitteln.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Vorerst sollte Sorschen ansonsten im Hintergrund bleiben – im letzten Kapitel wird sie aktiv, doch nun sollte sie den SC eher Tipps und Richtungsweisungen geben.

Sobald die SC die Zeit haben, Xanderghuls Notizen aus der Bibliothek (Bereich **N8** im 4. Kapitel) zu sichten, erfahren sie rasch, dass es nicht einfach ist, das aus dem Zeitstrom ausgeschlossene Herz Xin-Edasserils Crystilan zu betreten. Da Crystilan aus dem Raumzeitgefüge ausgeschlossen ist, genügen konventionelle magische Reisemethoden wie *Ebenenwechsel* oder *Tor* nicht, um die sogenannte Stadt jenseits der Zeit zu erreichen. Xanderghuls Forschungsunterlagen erwähnen aber eine – sehr gefährliche – Route in Form eines Rituals, welches er entwickelt hat, um einen auf der Schattenebene gewirkten *Schattenreise*zauber so zu verbessern, dass er eine Hintertür in die Stadt öffnet. Das Ritual ist kompliziert und esoterisch und muss an einem sehr bestimmten Ort durchgeführt werden: im Vorzimmer des Diadems des Weißen Todes, dem finsteren Palast des Kyton-Demagogen Inkariax. Da Xanderghul im Tempel des Pfauengottes gefangen war, hatte er nie Gelegenheit, sein Ritual auszuprobieren. Die SC können aber seine Unterlagen nutzen, um seine Arbeit zu vollenden und das Ritual selbst durchzuführen.

Wahrscheinlich wollen die SC sich zu Beginn des Kapitels eine Weile ausruhen und erholen. Das ist in Ordnung, da Alaznist nicht nach einem strikten Zeitplan operiert, solange die Vorbereitungen der SC nicht länger als ein paar Wochen benötigen. Brauchen sie länger, sollte eine Warnung Sorschens genügen, um sie in Bewegung zu bringen. Alternativ kannst du auch den Schaden am Zeitstrom vergrößern. Zu Beginn dieses Kapitels erleiden die SC bereits einen Malus von -2 auf Fertigkeitswürfe für Wissen (Geschichte) und müssen solche Würfe jeweils zwei Mal ablegen und das schlechtere Ergebnis behalten. Sollten sich die SC zu viel Zeit lassen, so kannst du den Malus auf -4 steigen oder sie drei Mal würfeln und das schlechteste Ergebnis nutzen lassen.

Neben Xanderghuls Forschungsnotizen zu Crystilan könnten die SC weitere Nachforschungen ausführen wollen, um sich auf ihre Queste vorzubereiten. Nachforschungen zu Inkariax und seinem Reich erfordern Fertigkeitswürfe für Wissen (Die Ebenen) - siehe die nahe Tabelle für weitere Informationen zu diesen Themen -, doch Versuche, mehr zu Belimarius und ihrem Reich herauszufinden, scheitern. Ein SC, dem ein Fertigkeitswurf für Wissen (Geschichte) gegen SG 30 gelingt, kann bestätigen, dass Belimarius die letzte Runenherrscherin des Neides war und dass ihr Reich Edasseril den Gutteil der Eisenbandinseln westlich von Varisia umfasst hat, doch darüber hinaus vergessen die SC alle weiteren Details, kaum dass sie sie erfahren haben. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes oder Die Ebenen) gegen SG 30 weiß ein SC, dass dies wahrscheinlich mit dem Schaden am Zeitstrom zusammenhängt – was auch immer diesen Schaden verursacht hat, scheint in direktem Zusammenhang mit Edasseril selbst zu stehen. Sogar Sorschen könnte auf Nachfrage keine detaillierten Informationen zu dieser thassilonischen Provinz oder ihre Herrscherin liefern, was die Runenherrscherin der Wollust sehr sorgt und ermutigt, die SC zu weiteren Nachforschungen so schnell wie möglich anzutreiben. Sollten die SC mehr in Erfahrung bringen wollen, müssen sie selbst zu der Stadt reisen und es aus erster Hand erfahren.

Nachforschungen zu Inkariax und seinem Reich

Wurfergebnis Wissen (Die Ebenen)	Erlangte Informationen
25+	„Diadem des Weißen Todes“ ist der Name des Palastes von Inkariax, einem Kyton-Demagogen mit Bezug auf Einsamkeit, Kälte und Konservierung. Das Diadem befindet sich im Reich der Gefrorenen Tränen, Inkariax Heimat auf der Schattenebene.
30+	Die Position des Reiches der Gefrorenen Tränen auf der Schattenebene entspricht der Position Crystilans auf der Peridotinsel in der Brodelnden See auf der Materiellen Ebene. Die Version Crystilans auf der Materiellen Ebene ist perfekt konserviert, völlig verlassen und offenbar in einer dicken, domartigen Schale aus klarem Kristall eingeschlossen. Die Gelehrten glauben, dass machtvolle Echos temporaler Stasis und ähnlicher Magie in die Schattenebene widerhallen und dass sie Inkariax veranlasst hat, sein Reich nach dem Erdenfall an die korrespondierende Stelle auf der Schattenebene zu bringen.
35+	Das Diadem des Weißen Todes liegt im Zentrum des Reiches der Gefrorenen Tränen. Es ist nicht einfach, dieses Vorzimmer zu erreichen, da man hierzu mehrere spezifische Talismane tragen muss. Einige dieser Talismane sind wahrscheinlich im Besitz von Bewohnern des Reiches. Die Talismane stehen in Beziehung zu Doloras, einer der Königinnen der Nacht, einer Gruppe böser Halbgöttinnen, die in Caina residieren, der Achten Schicht der Hölle. Inkariax ist angeblich mit Doloras verbündet und zieht aus dieser Allianz Macht.

Der Schlüssel zu Crystilan

Zu Beginn dieses Kapitels sollten die SC sich mit dem von Xanderghul als „Schlüssel nach Crystilan“ bezeichneten Ritual befassen und mehr Einzelheiten zu erfahren versuchen. Da die Notizen des Runenherrschers des Hochmutes recht detailliert sind, sollte es den SC möglich sein, das Ritual zu erlernen, als würde man ihnen dieses Okkulte Ritual direkt beibringen. Der Schlüssel nach Crystilan ist ein Ritual des 9. Grades, so dass die SC 9 Tage benötigen, um es zu lernen. Während dieser Zeit können die SC natürlich noch persönlichen Angelegenheiten nachgehen, Ausrüstung einkaufen und Schätze verkaufen; umfassenden Aktivitäten außerhalb von Abenteuern wie z.B. dem Herstellen von magischen Gegenständen können sie aber nicht nachgehen. Am Ende der Lernphase muss ein SC einen Intelligenzwurf gegen SG 19 ablegen, um das Ritual erfolgreich zu erlernen.

Hat ein SC das Ritual erlernt, weiß er, dass es im Diadem des Weißen Todes durchgeführt werden muss, einem Ort auf der Schattenebene, welcher mit der Position Crystilans auf der Materiellen Ebene korrespondiert. Mit der 15. Stufe sollten die SC imstande sein, dieses Ritual auszuführen,

Die Schattenebene

Vollständige Details zu diesem unheimlichen, farblosen Reich findest du in den *Ausbauregeln XI: Multiversum*. Einige der wichtigsten Merkmale der Schattenebene sind:

Magie: Zauber der Kategorie Schatten werden auf der Schattenebene verstärkt und funktionieren mit einem effektiven Bonus von +2 auf die Zauberstufe. *Schattenbeschwörungs-* und *-hervorrufungs*zauber besitzen 30% der Stärke der nachgeahmten Zauber anstelle der üblichen 20%; die mächtigen Versionen dieser Zauber besitzen 70% der Stärke statt der normalen 60% und *Schatten* beschwört mit 90% der Stärke statt 80%. Zauber der Kategorie Licht oder solche, die Licht oder Feuer nutzen oder erschaffen, sind auf der Ebene eingeschränkt; um sie zu wirken, ist ein Konzentrationswurf gegen SG 20 + Zaubergrad erforderlich, bei Misslingen funktioniert der Zauber nicht (er verbraucht aber dennoch einen vorbereiteten Zauber, einen Zauberplatz oder eine Gegenstandsladung).

Sicht: Auf der Schattenebene herrscht Dämmerlicht. Magische und nichtmagische Lichtquellen können für hellere Bereiche sorgen, allerdings ist ihre Reichweite halbiert. Magische Dunkelheiteffekte reduzieren die Lichtstufe normal.

sowie sie den Zielort (Bereich **B18**) erreichen – es wird aber schwer werden. Allerdings wissen sie noch nicht, dass sie im Reich der Gefrorenen Tränen Gegenstände finden können, welche Boni auf die beim Ritual erforderlichen Fertigkeitswürfe verleihen – siehe auch die Bereiche **B9** und **B12**.

DER SCHLÜSSEL NACH CRYSTILAN

Schule Illusionsmagie (Schatten); **Grad** 9
Zeitaufwand 90 Minuten
Komponenten V, G, M (sehr feiner Kristallstaub), RT (bis zu 8)
Fertigkeitswürfe Wissen (Arkanes) SG 34, 2 Erfolge; Wissen (Die Ebenen) SG 34, 5 Erfolge; Zauberkunde SG 34, 2 Erfolge
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe des Rituallleiters)
Effekt Interdimensionale Verbindung zwischen dem Diadem des Weißen Todes und Crystilan, der Stadt jenseits der Zeit
Wirkungsdauer 24 Stunden (A)
Rettungswurf Keiner; **ZR** Nein
Rückschlag Der Ritualleiter erhält den Zustand Erschöpft.
Fehlschlag Alle Ritualteilnehmer erhalten 2 temporäre Negative Stufen

EFFEKT

Dieses Ritual funktioniert nur im Vorzimmer des Diadems des Weißen Todes im Reich der Gefrorenen Tränen auf der Schattenebene. Zum Wirken des Rituales muss der Ritualleiter die Materialkomponente in engen, wachsenden konzentrischen Kreisen sprenkeln, während eventuelle weitere Ritualteilnehmer um den Ritualleiter einen engen Perimeter bilden. Während der Ritualleiter den Kristallstaub verteilt, müssen die Teilnehmer in Sprechchören Litaneien über die Macht und das Wissen des untergegangenen Thassilons anstimmen. Was genau sie singen, ist dabei egal, sie müssen sich aber derselben Sprache bedienen und im Einklang singen.

Auf dem Höhepunkt des Rituales muss einer der Ritualteilnehmer (Ritualleiter oder ein anderer Teilnehmer) *Schattenreise* als Abschluss wirken – die möglicherweise im letzten Kapitel erbeutete *Schattennadel* ist hierzu das perfekte Werkzeug. Sowie der Zauber wirkt, interagiert er mit dem Ritual und erzeugt eine Verbindung zwischen dem Diadem des Weißen Todes und Xin-Edasseril (siehe Teil 2 zu weiteren Informationen, was die SC auf der anderen Seite dieses Portals erwartet). Das Portal bleibt 24 Stunden lang geöffnet; solange der Ritualleiter sich nicht weiter als 30 m von einer Seite des Portals entfernt, kann er es mit einer Standard-Aktion schließen, welche keine Gelegenheitsangriffe provoziert.

Belohnung: Belohne die SC mit 38.400 EP, sobald wenigstens einer von ihnen das Der Schlüssel nach Crystilan-Ritual erlernt hat.

Die Schattenebene

Wahrscheinlich haben die SC Zugang zu mächtiger Ebenenreisemagie wie *Ebenenwechsel* oder die *Schattennadel* aus dem 4. Kapitel. Wie sie auf die Schattenebene gelangen, ist daher kein wichtiger Teil dieses Kapitels. Da sie aus Xanderghuls Aufzeichnungen erfahren haben sollten, dass Inkariax' Reich und Palast sich unter planaren Blickpunkten an derselben Stelle befinden wie Crystilan auf der Materiellen Ebene, nur voneinander getrennt durch die Barriere zwischen den Ebenen, sollte es auch relativ einfach sein, diese Region auf der Schattenebene grob zu erreichen. Unabhängig von der genutzten Reisemethode der SC solltest du in Erwägung ziehen, sie auf der Schattenebene einfach in der Eisigen Menagerie erscheinen zu lassen – auf diese Weise haben sie einen spannenden Erstkontakt und erlangen zugleich ein paar Informationen und etwas Kontext. Falls du entscheidest, dass die erste Begegnung auf der Schattenebene anderswo stattfinden soll, dann nutze die in der Eisigen Menagerie aufgeführten Informationen als Richtlinie, was die SC in Inkariax' Reich erwartet. Meidet die Gruppe die Eisige Menagerie – oder hat sie gar nie Gelegenheit, dorthin zu gelangen -, hat sie einen deutlichen Nachteil, wenn es gilt, das Diadem des Weißen Todes zu betreten und dort das Der Schlüssel nach Crystilan-Ritual auszuführen. Weitere Vorschläge zum Verändern der Handlung findest du im Kasten auf Seite 239.

A. Die Eisige Menagerie (HG 16)

Manche Orte auf der Schattenebene sind mehr mit der Materiellen Ebene „synchron" als andere – dort sind sich die beiden Ebenen metaphysikalisch näher als anderswo. Solche Orte ziehen Ebenenreisende von der Materiellen Ebene an wie ein Magnet Eisenspäne anzieht. Die eiskalte Höhle der Eisigen Menagerie ist ein solcher Ort. Sie liegt in einem zerklüfteten, eisüberzogenen Hügel oberhalb von Inkariax' Reich der Gefrorenen Tränen. Für die Bewohner der Schattenebene ist sie eine Art Jagdrevier, da sie überall dort mit finsteren Absichten auf der Lauer liegen, wo Ebenenreisende mit höherer Wahrscheinlichkeit auftauchen.

Wir empfehlen, dass du die SC in der Eisigen Menagerie eintreffen lässt, wenn sie auf der Suche nach dem Reich der Gefrorenen Tränen auf die Schattenebene reisen.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Der glatte Boden dieser großen Höhle ist eine fast nahtlose Eisschicht. Zwei Stufenplateaus aus eisverkrustetem Stein ragen an beiden Enden der Höhle hinauf. Über ihnen wurden Haken in die Steindecke getrieben, von denen frostige Ketten herabbaumeln. Über die Höhle verteilt stehen anscheinend aus Eis geformte Skulpturen, darunter diverse Humanoide, ein gewaltiger Drache, eine schlangenartige Kreatur mit Flügeln und ein seltsam anzuschauender Engel mit einer hohen Krone – diese besteht aus seinen eigenen, aus seinen Augen der Schwerkraft zum Trotz nach oben fließenden Tränen.

Die Deckenhöhe beträgt überall etwa 15 m. Die Plateaus bestehen aus Stein und sind jeweils gut 9 m hoch mit natürlichen Stufen alle 0,90 m. Die Stufen sind vereist und daher Schwieriges Gelände (*GRW*, S. 430), während die Oberseite der Plateaus normaler Stein ist. Die über die Höhle verteilten Statuen sind dagegen Kreaturen, die erst getötet und dann steif gefroren wurden. Ihre Leichen werden magisch konserviert und können weder mittels normaler noch magischer Hitze geschmolzen werden. Sollten die SC sich diese „Statuen“ näher ansehen, erkennen sie einen verblüffend hohen Detailgrad und furchtbar gequälte Gesichtsausdrücke – all diese Opfer wurden zu Tode gefoltert. Mit einem Fertigkeitswurf für Heilkunde gegen SG 22 oder Zauberkunde gegen SG 20 erkennt ein SC die Wahrheit über diese Statuen und kommt zu der Erkenntnis, dass nur *Wunder* oder *Wunsch* diese Kreaturen ins Leben zurückholen können. Falls die SC den Drachen, die geflügelte Schlange oder den Engel untersuchen, können sie weitere Informationen erlangen: Es handelt sich um einen Erwachsenen Silberdrachen (Wissen [Arkanes], SG 24) und eine Lillend-Azata (Wissen [Die Ebenen], SG 17). Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Die Ebenen) gegen SG 26 identifiziert ein SC den Engel als Planetar – und erkennt, dass der Extraplanare vor dem Einfrieren besonders übel gefoltert wurde, wurden doch große Stücken Fleisch und Haut aus seinen Gliedmaßen herausgeschnitten; er wurde mit nach oben gerichteten Kopf positioniert, an seine emporgereckten Hände wurden Klauen aus Obsidian angesetzt und ihm wurde eine bizarre Kristallkrone aufgesetzt, welche aussieht, als bestünde sie aus gefrorenen Tränen. Fallen einem SC die seltsamen, rituellen Entstellungen und das Schmuckwerk auf, kann er mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 22 bemerken, dass der Engel an die profane Darstellung von Doloras erinnert, einer Königin der Nacht, die in Caina residiert, der Achten Schicht der Hölle; diese Halbgöttin tritt für Schmerz, Gefühls- und Leidenschaftslosigkeit ein. Der SC erinnert sich auch, dass die meisten Kytonen in Doloras jene Halbgöttin erkennen, die sie aus der Grube befreit hat, so dass er folgern kann, dass diese Statue eine Art Ehrbezeugung an sie sein könnte.

In Wahrheit verehrt der kytonische Demagoge Inkariax seit langem Doloras und hofft seit Jahrtausenden, mit ihr ein Bündnis zu schmieden. Die Ausnutzung dieser Fakten kann den SC bei der Infiltration des Diadems des Weißen Todes helfen – mehr zu Doloras findest du im *Buch der Verdammten*.

Kreaturen: Die Bewohner des Reiches der Gefrorenen Tränen kennen diese Höhle als die Eisige Menagerie. Hier finden die berüchtigtsten und furchtbarsten Initiationsriten der kalten Libitinarius-Kytonen statt. Als Teil der Riten des Durchbohrens treiben neugeborene Libitinarius-Kytonen unterarmlange Nägel aus Eis durch die Leiber gelähmter oder hilfloser Kreaturen – je reiner das Opfer, umso besser. Dann warten die Kytonen und ihre Ältesten, dass die Eisnägel schmelzen, ehe die Libitinarii ihre übernatürlichen Fähigkeiten nutzen, um die Kreaturen steif zu frieren, welche sie sodann in der Höhle zum Ruhme ihres bösartigen Demagogen ausstellen.

Über den beiden Plateaus hängen seltsame, eisüberzogene Ketten in gleichmäßigen Abständen derart herab, dass die untersten Kettenglieder nur eine Handbreit über dem Boden hängen. Mit diesen Ketten werden während der Riten des Durchbohrens Opfer gefesselt. Die herabhängenden Ketten sind nicht dick genug, um die Fortbewegung oder den Nahkampf zu behindern, jedoch sind sie mit einer bösen, lebenskraftraubenden Magie erfüllt. Eine Kreatur zwischen den baumelnden Ketten kann eine Volle Aktion aufwenden, um eine angrenzende hilflose Kreatur einzuwickeln. Die Ketten unterdrücken sodann auf übernatürliche Weise jede Immunität oder Resistenz gegen Kälte, welche das Opfer besitzt. Eine eingewickelte Kreatur kann eine Volle Aktion aufwenden, um sich aus den Ketten zu befreien. Die Ketten besitzen Härte 20, 80 TP, und Gegenstand zerschmettern SG 40. Die magischen Eigenschaften der Ketten können nicht gebannt werden; Antimagie kann sie aber unterdrücken. Hinsichtlich magischer Identifizierungsmaßnahmen ist die ZS der Ketten 15.

Auf jedem Plateau steht ein einzelner Kyton und „kümmert“ sich um einen gefolterten, grauhäutigen humanoiden Gefangenen. Auf dem westlichen Plateau hängt der bewusstlose Händler Zetar sterbend in den Ketten – der Gestrandete wird nur von den Ketten um seinen Hals und seine ausgestreckten Arme aufrecht gehalten. Auf dem östlichen Plateau kämpft die Gestrandete-Hexenmeisterin Zeralisce gegen ihre Ketten. Ein dritter Libitinarius namens Giraesche schreitet rituell zwischen den Plateaus hin und her und singt dabei auf Infernalisch Lobpreisungen an Inkariax, den Weißen Tod und glorifiziert Erfrieren und die Schmerzen von Erfrierungen. Mehr zu Libitinarius-Kytonen und den Riten des Durchbohrens findest du im Bestiarium.

Sobald die Kytonen die SC bemerken, halten sie mit ihrem Ritual inne, um die Eindringlinge zu bekämpfen. Beachte, dass einer der beiden gefangenen Gestrandeten (Zetar auf dem westlichen Plateau) zum Kampfbeginn mit -1 TP im Sterben liegt; sollte der Kampf zu lange andauern und die SC ihn nicht retten, verstirbt er wahrscheinlich.

GIRAESCHE, RETCHNIEX UND TRIELAAS **HG 13**

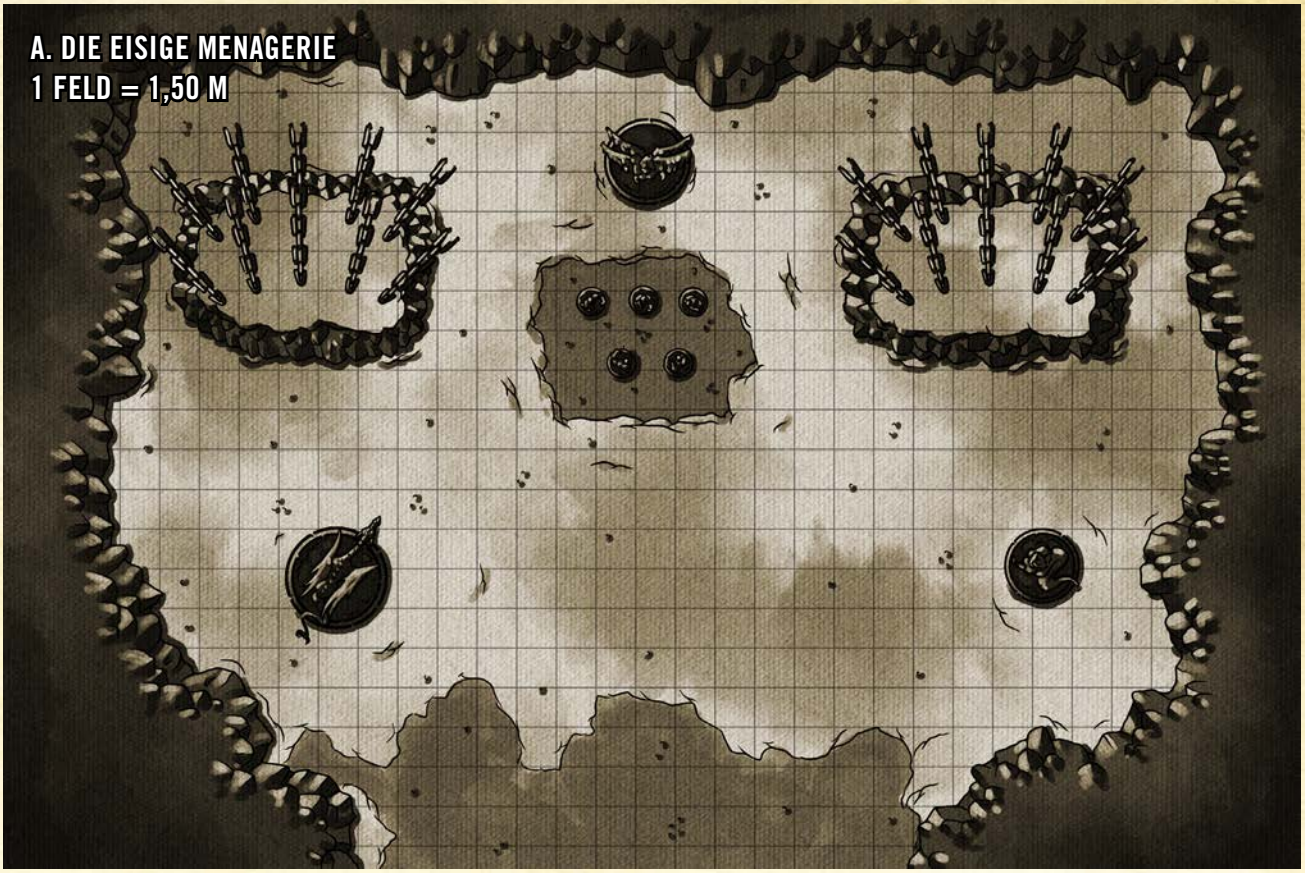
EP je **25.600**

Libitinarius-Kytonen (siehe Seite 454)

TP je 184

Schätze: Die Eisstatuen in diesem Raum waren einst lebende Wesen und besitzen daher keinen Marktwert. Sollten die SC sich die Statuen aber näher ansehen, sehen sie, dass die Statuen auf kleinen Podesten stehen, welche mit Diamant- und Onyxsplittern besetzt sind. So sie hierfür 20 Minuten aufwenden, können die SC Edelsteine im Wert von 10.000 GM erlangen.

Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 24 kann ein SC beim Absuchen eines Plateaus jeweils eine *Schriftrolle: Vollständige Genesung* finden, die in einer Felsspalte steckt – die Kytonen nutzen sie, um das Leiden ihrer Opfer zu verlängern, wenn ihnen danach ist.



Die Gestrandeten

Sobald die drei Kytonen besiegt wurden, können die SC sich den beiden gefangenen Gestrandeten zuwenden. Auf dem östlichen Plateau befindet sich Zeralisce; sie ist übel zugerichtet und hat nur noch 25% ihrer Trefferpunkte. Zetar auf dem westlichen Plateau ist noch übler dran und könnte während des Kampfes sogar verstorben sein (die SC könnten ihn aber theoretisch ins Leben zurückholen). Von den beiden ist Zeralisce kundiger und gesprächiger, daher gehen wir davon aus, dass sie das Reden weitestgehend übernimmt, sollten die SC sie retten. Zeralisce ist eine mächtige Hexenmeisterin und eskortiert gegen Bezahlung Händler und andere Reisende über die Schattenebene. Sie ist schwer verletzt und traumatisiert, so dass sie erst einmal einige Minuten nur dasitzt und durchatmet, ehe sie die Fragen der SC beantworten kann, auch wenn sie ihnen sehr dankbar für die Rettung ist. Mögliche Fragen der SC und Zeralisces Antworten wären:

Was haben diese Scheusale mit euch gemacht? Zeralisce holt tief Atem und schließt die Augen, ehe sie mit leiser, aber beunruhigend emotionsloser Stimme antwortet: „Man nennt es… die Riten des Durchbohrens. Ich habe als Kind davon gehört. Ich hatte davon Albträume. Aber ich hätte nie gedacht, dass sie das wirklich tun."

Die Gestrandete holt erneut einen tief Luft, ehe ihr klar wird, dass die SC keine Ahnung haben, wovon sie spricht. „Ah, ihr habt nie davon gehört. Ihr Glücklichen. Aber ich werde es erklären. Mit diesen Riten beweisen die Libitinarii – Eiszapfenvelstracs oder Kytonen, wie ihr sie wahrscheinlich nennt – ihrem Demagogen ihre Treue. Sie fangen ahnungslose Opfer ein, wickeln sie in Ketten und nutzen ihre fruchtbare Magie, um Eissplitter herbeizuzaubern, die härter und schärfer sind als Adamant. Diese treiben sie dann in das Fleisch ihrer Opfer. Erst wenn ihre Opfer vor Schmerz sterben, lassen sie sie aus der ewigen Agonie frei, nur um sie dann in ewiger Qual einzufrieren. Sie stellen diese Opfer wie Trophäen zur Schau… schaut euch um… seht ihr sie, hier in dieser Höhle? Sie glitzern wie Statuen aus Eis. Es ist einfach nur krank. Ich kann nur jenem freundlichen Gott danken, der euch hierher geschickt hat, oder ich wäre das nächste tiefgefrorene Ausstellungsstück geworden."

Wer bist du? Die Gestrandete schafft es, eine Gesichtshälfte zu einem Lächeln zu verziehen, zu mehr reicht ihre Kraft noch nicht. Das zurückliegende Trauma hat sie ihre normale Höflichkeit vergessen lassen. „Zeralisce", sagt sie leise. „Ich bin Zeralisce, Schattenzauberin und ortskundige Führerin. Vielleicht sollte ich auf den letzteren Zusatz eine Weile verzichten, wenn man bedenkt, dass ich in den Hinterhalt der Libitinarii blauäugig reingestolpert bin… Die meisten meinen, ich wäre eine fähige Zauberwirkerin, aber auch daran habe ich gegenwärtig meine Zweifel…" Sie schaut zu den herab baumelnden Ketten hinüber. Dann deutet sie zu Zetar (egal ob dieser noch lebt oder nicht). „Ich sollte Zetar am Reich der Gefrorenen Tränen vorbei nach Schattenpangolais eskortieren, wo er einen lukrativen Handelsvertrag arrangieren konnte. Ich

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

dachte, ich hätte uns weit genug um Inkariax und seine Diener herumgeführt, aber offensichtlich habe ich mich geirrt. In letzter Zeit entfernen sich die Velstracs immer weiter von ihrem furchtbaren Reich als normal – und dann fielen sie über uns her. Schleiften uns direkt vom Pfad im Osten hinunter. Als wir erwachten, hatten sie uns bereits eingewickelt. Es war wie meine Albträume aus Kindertagen… nur echt… viel zu echt."

Sollte Zetar tot sein und die SC Zeralisce nach ihm befragen, erklärt sie, dass sie ihn erst vor kurzem getroffen hätte und ihn nach Süden bringen sollte. Obwohl sie keine engen Freunde waren, belastet sie sein Tod sehr, ist doch bislang keiner ihrer Klienten je ernsthaft zu Schaden gekommen. In diesem Fall bittet sie die SC um Hilfe, Zetar zu rächen – siehe auch die nächste Frage.

Kennst du den schnellsten Weg zum Diadem des Weißen Todes? Zeralisce erbleicht, ehe sie sehr beherrscht antwortet. „Oh, ja, Inkariax' Palast." Sie stößt einen tiefen Seufzer aus. „Der schnellste Weg führt durch das Herz der Gefrorenen Tränen – über Land, durch einen nie endenden Schneesturm voller Nachtschwingen. Der ganze Ort ist eine dunkle, kalte Hölle. Das Land ist zudem in ständiger Veränderung, so dass ich euch nicht sagen kann, was wo ist.

Das Diadem des Weißen Todes liegt im Herzen des Palastes. Hinein kommt man wohl nur mit bestimmten Schlüsseln, die nur ein paar von Inkariax' Lieblingsdienern besitzen, sogenannte Talismane der Ersten Tränen. Der Legende nach hat Inkariax sie von Doloras vor Jahrtausenden bei ihrem ersten Treffen erhalten. Ich glaube nicht, dass diese Geschichten stimmen, aber so habe ich es halt gehört. Auf jeden Fall benötigt ihr so einen Talisman, wenn ihr in das Diadem gelangen wollt. Und wer mächtig genug ist, um so einen Talisman zu besitzen, befindet sich wahrscheinlich tief im Reich der Gefrorenen Tränen."

Sollten die SC um ihre Hilfe bitten, einen Weg durch das Reich der Gefrorenen Tränen zu finden, erbleicht sie sichtbar (für einen Gestrandeten gar nicht so leicht) und weicht einen Schritt zurück. Mit einem Fertigkeitswurf für Motiv erkennen gegen SG 26 kann ein SC aber erkennen, dass ihre Lebensgeister langsam wieder erwachen und sie sich durchaus an den Kytonen für die Folter rächen möchte, die sie und Zetar durchlitten haben. Die SC könnten ihr Geld, Schätze oder gar einen der Talismane bieten, um ihre Entscheidung zu beeinflussen, oder auch die Möglichkeit der Rache ansprechen. Egal welcher Ansatz verfolgt wird, mit einem Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 32 können die SC sie überzeugen. Sollten die SC Zetar gerettet haben, schließt Zeralisce sich ihnen nur an, wenn sie weiß, dass er in Sicherheit ist – sollten die SC ihn nach Schattenpangolais bringen, schließt sich Zeralisce ihnen an, ohne dass ein Wurf für Diplomatie nötig ist. Sollten die SC sich ihr gegenüber aber unhöflich, respektlos oder so verhalten, als stünde sie bei ihnen in der Schuld, oder sollte sie durch Verschulden der SC ernsthaft verletzt werden, so ist sie nicht bereit, ihr Leben für die SC zu riskieren.

Warum sollen wir über Land gehen, wenn wir das Reich der Gefrorenen Tränen erreichen?/Was für Monster leben in dem Schneesturm? Über dem Reich der Gefrorenen Tränen toben Winde, welche die Orkane eurer Welt in den Schatten stellen. Stellt euch einen Blizzard gemischt mit einem Tornado vor, in dem statt Schneeflocken messerscharfe Eiszapfen wirbeln – und das ist nur der Anfang. Der Sturm selbst ist schon gefährlich genug, aber in ihm hausen zudem Nachtschwingen. Angeblich ist der Schneesturm Inkariax' eigene Schöpfung – ein ewig wirbelndes Kunstwerk – und er soll jeden bemerken, der in ihn eindringt und seine Kunst stört. Wenn ihr also nicht seine Aufmerksamkeit und seinen Zorn wecken wollt, so bewegt euch am Boden. Wahrscheinlich seid ihr zäh genug, um eine Weile im Sturm zu überleben, aber ich würde keine Wetten abschließen. Es ist zu Fuß viel sicherer. Aber versteht mich nicht falsch – ihr wollt den Palast eines Vestracgottes erkunden, da gibt es gar keine Sicherheit!"

Wo könnten wir eventuell so einen Talisman der Ersten Tränen finden? „Ich gehe praktisch schon mein ganzes Leben diesem Ort aus dem Weg, daher weiß ich nicht, wo diese Unholde ihre Schlüssel verwahren. Ich weiß nur, dass es nur wenige dieser Schlüssel gibt und dass der freie Zugang zum Diadem des Weißen Todes sehr prestigeträchtig unter den Kytonen ist. Die ranghöchsten Diener von Inkariax halten sich in der direkten Nähe des Diadems auf, sollte ihr Herr und Meister rufen. Also würde ich mich dort umsehen."

Wird uns der Halbgott angreifen, wenn wir sein Reich betreten? Zeralisce schüttelt zögernd den Kopf. „Würde euch ein Insekt auffallen, welches unter der Tür hindurch krabbelt, um sich an Krümeln unter dem Tisch zu nähren? Vielleicht, wenn das Insekt euch beißt oder ein Tischbein hinauf krabbelt, um vor euren Augen auf dem Tisch umher zu stolzieren. Angeblich verlässt Inkariax nur selten die im Blizzard liegenden Höhen seines Palastes. Solange ihr also unterhalb des Sturmniveaus bleibt, sollte er euch nicht bemerken." (Siehe aber den Kasten auf Seite 240 für den Fall, dass die SC von Inkariax bemerkt werden.)

Was ist die Beziehung zwischen Doloras und Inkariax? „Offiziell läuft nichts zwischen ihnen", sagt Zeralisce. „Ich kenne nur die Geschichten meines Volkes über diese Scheusale. Angeblich begehrt Inkariax Doloras als Verbündete und wurde er von der Königin der Nacht quasi bei der Grundsteinlegung seines Palastes besucht. Doloras sprach nicht mit ihm, nickte aber wohlwollend, als er ihr von seinen Plänen für den Ort berichtete. Dann schenkte sie ihm ein paar kristalline Tränen aus ihrem Diadem, welches ja angeblich entstanden sei, als ihr eigener Sadismus vor langer Zeit dafür gesorgt hat, dass sie vom Guten verstoßen wurde. Doloras hat Inkariax keinen zweiten Besuch mehr abgestattet, doch mein Volk sagt, dass er immer noch ihre Aufmerksamkeit sucht, da er glaube, dass sie ihm die Macht geben könne, nach der es ihn gelüstet. Angeblich sieht er ihre Gleichgültigkeit und ihren Sadismus als erstrebenswertes Ideal. So krank es klingt – die Königin der Nacht ist sein Idol und seine Heldin."

Weiß du etwas über Crystilan, Xin-Edasseril oder Belimarius? Zeralisce blickt die SC völlig verdutzt an. „Schaut, ich führe Leute von Ort A nach Ort B. Ich bin keine Gelehrte. Die Orte oder Personen sind nicht auf der Schattenebene, sonst hätte ich von ihnen gehört. Was andere Ebenen angeht, kann ich euch leider nicht helfen."

Ob Zeralisce sich den SC anschließt, liegt ganz bei dir und hängt davon ab, wie sie sie behandeln. Sollten die SC sie ziehen lassen, bedankt sie sich noch ein Mal und bricht dann nach Süden auf – entweder um Zetar auf einer längeren und sicheren Strecke zu eskortieren oder um seinen Kontakten dort seinen Tod zu vermelden. Du findest im Anschluss ihre Spielwerte, allerdings hat sie aktuell nur 30 TP und alle ihre Zauberplätze verbraucht. Sollte sie die SC begleiten, so würde sie gern rasten und sich erholen.

Für Zetar findest du keine Spielwerte, er ist ein Experte der 4. Stufe und wäre einer mächtigen Gruppe wie den SC keine Hilfe bei ihrem Vorhaben.

ZERALISCE **HG 10**

EP 9.600

Gestrandete Hexenmeisterin 11 (*MHB II*, S. 115)

CG Mittelgroße Externare (Einheimischer)

INI +2; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 16 m; Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 18 (+1 Ausweichen, +2 GE, +4 Rüstung, +4 Schild)

TP 85 (11W6+33)

REF +7, **WIL** +9, **ZÄH** +7

Resistenzen Elektrizität 5, Kälte 5; **Verteidigungsfähigkeiten** Mit Schatten verschmelzen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Unheilvoller Dolch +1*, +6 (1W4+1/19–20)

Zauberähnliche Gestrandetenfähigkeiten (ZS 11; Konzentration +16)

1/Tag — *Schattenreise* (nur selbst), *Selbstverkleidung*

Zauberähnliche Hexenmeisterfähigkeiten (ZS 11; Konzentration +16)

8/Tag — Schattenschlag (1W4+5 Nichttödlich)

Bekannte Hexenmeisterzauber (ZS 11; Konzentration +16)

5. (5/Tag) — *Blitzbogen*[ABR] (SG 20), *Schattenhervorrufung* (SG 20), *Todeswolke* (SG 20)
4. (7/Tag) — *Dimensionstür*, *Feuerschild*, *Schattenbeschwörung*, *Sicherer Unterschlupf*
3. (7/Tag) — *Feuerball* (SG 18), *Tageslicht*, *Tiefere Dunkelheit*, *Wut*, *Zungen*
2. (7/Tag) — *Dunkelheit*, *Dunkelsicht*, *Schweben*, *Sengender Strahl*, *Spiegelbilder*, *Spinnennetz* (SG 17)
1. (8/Tag) — *Brennende Hände* (SG 17), *Magierrüstung*, *Magisches Geschoss*, *Schild*, *Schwächestrahl* (SG 16), *Sprachen verstehen*
0 (beliebig oft) — *Aufblitzen* (SG 16), *Ausbessern*, *Ausbluten* (SG 15), *Botschaft*, *Magie entdecken*, *Magierhand*, *Säurespritzer*, *Tanzende Lichter*, *Zaubertrick*

Blutlinie Schatten[EXP]

TAKTIK

Vor dem Kampf Zeralisce achtet darauf, zu jeder Zeit unter einer ausdehnten *Magierrüstung* zu stehen. Ehe sie ein gefährliches Gebiet betritt, wirkt sie zudem ausgedehnter *Schild*. Diese Boni auf die RK sind bereits in ihren Spielwerten enthalten; wenn die SC ihr erstmals begegnen, ist die Wirkungsdauer dieser Zauber längst abgelaufen und konnte sie sie noch nicht erneuern.

Im Kampf Zeralisce stellt ihre Zauber den SC zur Verfügung, so man zusammen reist. Sie hat mehrere der Effekte perfektioniert, damit sie ihr in ihrer Rolle als ortskundige Führerin helfen. Sie bietet an, auf SC *Dunkelsicht* zu wirken, die nicht im Dunkeln sehen können, *Tageslicht*, um das Zwielicht der Ebene auszugleichen, und *Sicherer Unterschlupf* zum Rasten. Im Kampf nutzt sie *Schattenbeschwörung* und *Schattenhervorrufung*, um speziell auf die Situation zugeschnittene Effekte zu erzeugen, allerdings ist sie stets bereit, Verbündeten aus einem Schlamassel zu helfen, indem sie zu ihnen läuft und mit ihnen via *Dimensionstür* in Sicherheit teleportiert.

Moral Sofern die SC Zeralisce retten, kämpft sie bis zum Tod, um sie zu unterstützen und zu beschützen. Auf sich gestellt, flieht sie aber, wenn sie unter 20 TP reduziert wird.

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 15, **KO** 14, **IN** 12, **WE** 6, **CH** 21

GAB +5; **KMB** +5; **KMV** 18

Talente Ausweichen, Eiserner Wille, Im Kampf zaubern, Lautlos zaubern, Materialkomponentenlos zaubern, Zauber ausdehnen, Zauber verstärken, Zauberfokus (Hervorrufung)

Fertigkeiten Diplomatie +8, Einschüchtern +6, Fliegen +8, Heimlichkeit +4, Magischen Gegenstand benutzen +17, Wahrnehmung +8, Zauberkunde +12

Sprachen Gemeinsprache, Schattensprache

Besondere Eigenschaften Schattenquell

Ausrüstung *Unheilvoller*[ARK] *Dolch +1*, *Resistenzumhang +2*, *Stirnreif des Verführerischen Charismas +2*

Belohnung: Belohne die SC pro gerettetem Gestrandeten mit 9.600 EP. Sollten die SC erfahren, dass sie einen *Talisman der Ersten Tränen* benötigen, um das Diadem des Weißen Todes zu betreten und dort das Ritual zum Betreten Crystilans auszuführen, so belohne sie mit 51.200 EP

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Die Talismane der Ersten Tränen

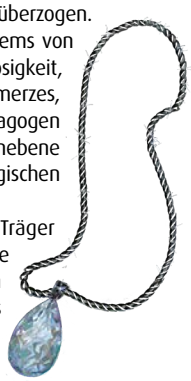
Inkariax, der auch als Weißer Tod bekannte Kyton-Demagoge, ist ein böses Geschöpf und davon besessen, seine entsetzliche Vision absoluter, ewiger Kontrolle zu konservieren. Zwar überlässt er Verwaltung und Alltagsgeschehen in seinem Reich seinen Anhängern, doch hinsichtlich seines Palastes hält er die Zügel straff – schließlich will man als Herrscher ja nicht, dass Hinz und Kunz in der eigenen Residenz frei herumrennen. Daher schränkt er stark ein, wer das Diadem des Weißen Todes betreten darf. Und selbst diese Wenigen haben keinen Zugang zu den Obergeschossen des Palastes mit seinen höfischen und quälenden Schrecken.

Das Diadem des Weißen Todes wurde mittels Magie errichtet, welche dafür sorgt, dass nur Kreaturen im Besitz eingestimmter Artefakte in den Palast gelangen können. Diese Artefakte werden als *Talismane der Ersten Tränen* bezeichnet – es handelt sich um kristalline Halsketten mit einzigartigen Kräften (siehe unten).

Verschiedene Kreaturen, die zu Inkariax' Hof in den Obergeschossen gehören, tragen solche Talismane, doch nur zwei solcher Talismane sind in Händen von Kreaturen, welche außerhalb des Palastes im wie folgt beschriebenen Bereich residieren. Die Dame Wollnox, eine Sammlerin aus dem Volk der Jotundtrolle, verwahrt einen Talisman in einer Vitrine im Westlichen Tränengewölbe (Bereich **B14**). Die Hohe Gebieterin Lyraesia, die ranghöchste Bewohnerin des Reiches trägt im Östlichen Tränengewölbe (Bereich **B17**) einen weiteren Talisman. – Die SC benötigen aber nur einen Talisman, um in das Vorzimmer zu gelangen, wo sie das Der Schlüssel nach Crystilan-Ritual durchführen können. Da die Talismane aber mit eigener mächtiger Magie versehen sind, mag es sein, dass die SC beide Artefakte an sich bringen wollen, ehe sie weitermachen. Selbst der Besitz dieser Talismane öffnet aber nicht den Zugang zu den Obergeschossen des Diadems des Weißen Todes, daher werden diese Bereiche auch nicht von dieser Kampagne abgedeckt. Mehr zum Vorzimmer, dem Ort des Rituals, findest du in Bereich **B18**.

TALISMAN DER ERSTEN TRÄNEN		NORMALES ARTEFAKT
AUSRÜSTUNGSPLATZ Hals	**ZS** 18	**GEWICHT** —
AURA Starke Beschwörungs- und Verzauberungsmagie		

Dieser herzförmige Kristall sitzt in einer zerbrechlich wirkenden Fassung, welche an einer nicht minder dünnen Kette hängt. Alles ist mit schwarzem Diamantstaub überzogen.



Der Talisman wurde aus Splittern des Diadems von Doloras, der Königin der Nacht der Gefühlslosigkeit, der Leidenschaftslosigkeit und des Schmerzes, hergestellt. Diese besuchte den Kyton-Demagogen Inkariax, als er sein Reich auf der Schattenebene errichtete, und schenkte ihm diese magischen Kristalle als Zeichen ihrer Gunst.

Als Standard-Aktion kann der Träger eines *Talismans der Ersten Tränen* die Außenwand von Inkariax' Palast in Bereich **B16** berühren, um sofort ins Vorzimmer transportiert zu werden. Dies funktioniert wie *Ebenenwechsel*, wobei das Diadem des Weißen Todes als eine Halbebene behandelt wird und der Benutzer nur auf einem zufällig gewählten, freien Feld des Vorzimmers (Bereich **B18**) eintreffen kann. Der Träger kann weitere Kreaturen an den Händen fassen, welche er dabei mitnehmen will; ein Talisman kann aber nur maximal 8 Kreaturen am Stück transportieren. Berührt der Träger als Standard-Aktion eine der Wände des Vorzimmers, wird er nach Bereich **B16** zurücktransportiert.

Neben diesen Teleportationsfähigkeiten verleiht ein *Talisman der Ersten Tränen* seinem Träger zudem Immunität gegen Furcht- und Schmerzeffekte. Ferner erhält er einen Bonus von +2 auf seine effektive Zauberstufe beim Wirken von Zaubern und Effekten dieser Kategorien. Letztendlich kann der Träger auch noch jeweils ein Mal am Tag *Monster festhalten* und *Wort der Macht: Tod* wirken.

ZERSTÖRUNG

Sollte ein *Talisman der Ersten Tränen* um den Hals eines der drei noch lebenden und unversehrten Solar-Brüder gelegt werden, zerfällt er zu Asche, sobald der Solar ihn entfernt.

Überspringen der Eisigen Menagerie

Die SC können ebenso gut auf *Fliegen*, *Mächtiges Teleportieren* oder andere Mittel zurückgreifen, um die Außenbereiche des Reiches der Gefrorenen Tränen zu überspringen und sich direkt in die Nähe des Palastes zu begeben – siehe auch die Karte auf Seite 241. In diesem Fall sollte die in Bereich **A** beschriebene Begegnung in einem beliebigen anderen Bereich mit Ausnahme der Bereiche **B1**, **B14** und **B17** (alles wichtige Punkte für die Handlung) erfolgen. Egal wo diese Begegnung stattdessen stattfindet, sollten die SC den fraglichen Bereich betreten, nachdem die Libitinarii-Kytonen den Händler Zetar steif gefroren haben, aber ehe sie Hexenmeisterin Zeralisce ebenfalls in eine Statue verwandeln. Die Begegnung könnte ab hier verlaufen, wie in Bereich **A** beschrieben.

Sollten die SC niemals über die Eisige-Menagerie-Begegnung stolpern, sollte dies sie aber nicht daran hindern, innerhalb der Abenteuerhandlung voranzukommen. Um herauszufinden, wie sie das Diadem des Weißen Todes betreten können, könnten die SC einige der Inkariax treuen Kreaturen in Bereich **B** verhören. Das Geheimnis, wie man den Palast des Kyton-Demagogen betritt, zählt in seinem Reich zum allgemeinen Wissen. Die Informationen, welche die Gestrandete Zeralisce liefern kann, kann alternativ Büchern in Bereich **B9** oder den Notizen in Bereich **B12** entnommen werden, so dass die SC eine alternative Möglichkeit haben, die Geschichte dieses unheimlichen, legendenumwitterten Ortes zu erfahren.

B. Das Reich der Gefrorenen Tränen

Sofern die SC die Schattenebene in Bereich **A** betreten haben, erhaschen sie ihren ersten Blick auf das Reich der Gefrorenen Tränen, wenn sie die Höhle verlassen.

Aus den umliegenden Schatten schält sich ein merkwürdiger Anblick: ein gewaltiges gefrorenes Reich mit gezackten Türmen aus Eis, welche wie Knochen in den finsteren Himmel ragen. Über der Region wirbelt ein gewaltiger Blizzard aus Schneewirbeln und heulendem Wind, welcher messerscharfe Eissplitter mit sich trägt. Auf Bodenebene sind zahllose Ketten kreuz und quer wie Vorhänge zwischen Eisbergen und Türmen gespannt und werfen ein unheimliches Zwielicht über das ganze Land.

INKARIAX

Der Kyton-Demagoge Inkariax ist ein mächtiges und böses unsterbliches Wesen, das seine Aufmerksamkeit auf Intrigen kosmischen Ausmaßes richtet. Hauptsächlich geht es ihm darum, langsam Doloras' Aufmerksamkeit zu erlangen und Experimente zu betreiben, wie man lebende Kreaturen mittels Kälte, Erfrierungen und anderen furchtbaren Methoden quälen kann. Daher bekümmern ihn auch hochstufige Abenteurer in seinem Reich wenig, zumal es den SC nicht bestimmt ist, im Rahmen dieser Kampagne auf ihn zu stoßen. Es sollte den SC nicht möglich sein, über das Vorzimmer des Diadems des Weißen Todes hinaus in die höhergelegenen Bereiche des Palastes vorzustoßen – und schon gar nicht in Inkariax' Thronsaal.

Sollten die SC aber im Reich der Gefrorenen Tränen derartigen Schaden anrichten, dass der Demagoge auf sie aufmerksam wird, oder sollten sie ihn aufsuchen als Teil eines Planes, sich den Weg in den Palast zu ertricksen, so lass die Dinge ihren Laufe nehmen, wenn die Spieler sich denn einen logischen Plan ausdenken, der sie zu Inkariax bringt. Zu diesem Zweck findest du seine Spielwerte im Bestiarium. Wahrscheinlich werden die SC dies nicht überleben, andererseits könnten clevere Spieler einen Weg finden, lebend aus solch einer Begegnung herauszukommen.

Neben den Eigenschaften der Schattenebene verfügt das Reich der Gefrorenen Tränen dank Inkariax' Einfluss über weitere Merkmale:

Atmosphärenblizzards: Die böse und eisige Magie, welche das Reich durchdringt, erzeugt einen seltsamen und gefährlichen Effekt in den unteren Atmosphärenschichten. Neun Meter über dem Boden und dann mehrere hundert Meter in die Luft reichend (und die oberen Bereiche des Palastes völlig einschließend) wirbelt ein ewiger magischer Schneesturm. Aufgrund der magischen Natur dieses Blizzards sammelt sich sein Schnee nicht am Boden. Innerhalb des Blizzards ist die Sichtweite auf 3 m reduziert und verursacht der umherwirbelnde Schnee einen Malus von -20 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung. Die orkanartige Windstärke beträgt 225 km/h (*GRW*, S. 439), die Temperatur liegt stabil bei -62° C (extreme Kälte; *GRW*, S. 442). Jede Runde, die ein SC innerhalb des magischen Blizzards verbringt, erleidet er durch den Sturm 25 Punkte Kälteschaden und 25 Punkte Stichschaden durch messerscharfe Eissplitter. Zu allem Überfluss patrouillieren Nachtschwingen (*MHB II*, S. 178) im Sturm. Diese gewaltigen, fledermausartigen Monster können von den Orkanwinden ungehindert fliegen und erleiden durch das Eis keinen Schaden. Dank ihres Dunkelgespürs können sie Ziele in den Schneewirbeln wahrnehmen. Ein SC im Blizzard wird alle 1W4 Runden von 1W4 Dunkelschwingen bemerkt. Die Nachtschwingen verfolgen niemanden aus dem Blizzard hinaus und sind auch an niemandem außerhalb des Sturmes interessiert.

Licht- und Temperaturverhältnisse am Boden: Am Boden und in der Luft unterhalb des Sturmes herrschen -6° C – immer noch kaltes Wetter, aber eine Umgebung, welche die SC leicht mittels Magie oder mithilfe anderer Ressourcen durchqueren können. Sofern nicht anders vermerkt, herrscht Dämmerlicht.

Vereiste Landschaft: Die Landschaft des Reiches der Gefrorenen Tränen besteht aus großen Eisflächen und aufgerissener, kantiger Geographie aus festem Eis, darunter auch Höhlen, welche natürlich entstehende Strukturen nachahmen. Eisbedeckter Boden wird als Schwieriges Gelände behandelt; siehe auch die Karte auf Seite 241. Eine Kreatur, welche Schwieriges Gelände mit mehr als ihrer halben Bewegungsrate durchquert, muss zu Beginn der Fortbewegung einen Fertigkeitswurf für Akrobatik gegen SG 24 ablegen. Bei Misslingen erhält die Kreatur nicht den Zustand Liegend, sondern kann sich maximal mit der halben Bewegungsrate fortbewegen. Die glatten Eiswände, welche die Bereiche voneinander trennen, sind in der Regel 30 m hoch und reichen daher 21 m in den Blizzard hinein; ihre Seiten sind steil und rutschig (Klettern, SG 35). Die Kronen dieser Eismauern sind meistens flach, aber immer noch rutschig und von Stalagmiten überzogen, so dass alle Oberflächen dort Schwieriges Gelände darstellen. Sonstige besondere geographische oder Umgebungselemente werden in den folgenden Bereichen beschrieben, wo sie relevant sind.

Wände und Decken: Der Gutteil des Reiches ist zum Himmel hin offen und besitzt keine Decke mit Ausnahme der Bereiche **B14** und **B17**, dies sind Eishöhlen mit einer Deckenhöhe von 6 m. Die Wände bestehen aus magischem Eis und sind in der Regel 3 m dick mit Härte 40, 900 TP, Gegenstand zerschmettern SG 70 und Klettern SG 35.

B1. Der Einbalsamierer (HG 15)

Eis bedeckt diese unregelmäßige Ebene. Dutzende, eisverkrustete Ketten sind einerseits im Boden und andererseits an diversen felsenartigen Auswüchsen befestigt. In den Ketten sind hier und da Verdickungen zu sehen, die an Fliegen in einem Spinnennetz erinnern.

Dieser Bereich dient einigen an Einbalsamierung interessierten Interlokutor-Kytonen (siehe unten, Kreaturen) als Versuchsstätte. Sie halten gefangene Kreaturen in den Ketten fest, die sich kreuz und quer durch diesen Bereich ziehen. Das Eis auf dem Boden ist gut einen Meter dick; der Bereich ist daher Schwieriges Gelände.

Die Ketten sind mit denen in der Eisigen Menagerie (Bereich **A**) identisch, hängen aber nicht von der Decke einer Höhle, sondern sind zwischen dem Boden und diversen Felsen gespannt. Sie unterdrücken Resistenz und Immunität gegen Kälte bei Wesen, die in ihnen eingewickelt sind. Eine eingewickelte Kreatur kann sich mit einer Vollen Aktion befreien (so man sie lässt). Die magischen Eigenschaften der Ketten können nicht gebannt, wohl aber z.B. in einem *Antimagischen Feld* unterdrückt werden. Hinsichtlich der Identifizierung ihrer Eigenschaften besitzen die Ketten ZS 15. Sie haben Härte 20, 80 TP und Gegenstand zerschmettern SG 40.

In den Nischen stehen tischvasengroße Kanopen aus klarem, übernatürlich konserviertem Eis (ähnlich den Statuen in Bereich **A**). In den Kanopen befinden sich schwer von Erfrierungen gezeichnete Organe, die den im Kettennetz gefolterten Kreaturen gehören. Die Gefäße besitzen keine signifikanten magischen Eigenschaften, wären aber für die Jotund-Sammlerin in Bereich **B14** wertvoll.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Kreaturen: Drei Interlokutor-Kytonen namens Schraiki, Relteke und Traischrar beanspruchen diese Höhle als ihr Labor für Vivisektion und Einbalsamierung. Gegenwärtig vollziehen sie ein langsames, Jahrtausende währendes Experiment, um die beste Methode zu finden, wie man Kreaturen auf nichtmagischem Wege zu Tode gefrieren und zugleich Körper und Lebenssäfte perfekt konservieren kann. Sie hoffen, die Libitinarii als Lieblingsdiener des Weißen Todes zu ersetzen. Bisher ist es den Kytonen nur gelungen, die wichtigsten inneren Organe ihrer Opfer zu konservieren, während alles andere zu nicht wiederzuerkennenden Klumpen aus Eis und Eingeweidematsch degeneriert. Die letzten Opfer der Kytonen sind vier in die Ketten eingewickelte, insektoide D'ziriaks (*MHB II*, S. 93), welche aus den Randgebieten des Reiches der Gefrorenen Tränen entführt wurden. Die Gesandten eines nahen Stockes hatten sich nach der Rückkehr von der Materiellen Ebenen ein wenig verirrt; nun sind sie seit gut 3 Wochen tot. Entsprechend reagieren die Kytonen begeistert auf das Eintreffen der SC, welche sie als „freiwillige" Testpersonen betrachten und sofort angreifen.

SCHRAIKI, RELTEKE UND TRAISCHRAR **HG 12**
EP je **19.200**
Interlokutor-Kytonen (*MHB III*, S. 149)
TP je 147

Schätze: Insgesamt stehen in den Nischen zwölf Kanopen aus magisch konserviertem Eis, das mit schön geschnittenen Edelsteinsplittern besetzt wurde. Ein SC kann in einer Minute mit einem passenden Werkzeug wie z.B. einer Dolchspitze von einer Kanope Edelsteine im Wert von 1.200 GM extrahieren (insgesamt 16.800 GM). Sollten die SC aber die Kanopen der Jotund-Sammlerin in Bereich **B14** (siehe S. 250) bringen, sind diese ihr nur intakt etwas wert.

B2. Gefrorene Zugangskammer (HG 15)

Diese irreguläre Kammer aus Eisklippen windet sich zur Seite und führt in das immer dunkler werdende Zwielicht in der Ferne.

Kreaturen: Seit einige Wochen lagert in diesem Bereich ein bösartiges Monster namens Grevchel und nährt sich von Eingeweiden, die es den Einbalsamierern (Bereich **B1**) stiehlt, sowie von jenen Kreaturen, die das Pech haben, in seine Fänge zu geraten. Im Gegensatz zu den meisten Bewohnern des Reiches der Gefrorenen Tränen ist Grevchel eine sterbliche Kreatur, ein Popobala, welche essen muss. Die Kytonen und anderen Schrecken des Landes betrachten ihn als nervige Störung, welche leider zu gefährlich ist, als dass man sie beiläufig beseitigen oder hinauswerfen könnte.

Der Popobala pirschte einem Caligni-Spähtrupp in den Finsterlanden nach, als er durch einen Ebenenriss eher ungeplant auf die Schattenebene überwechselte und sich im Reich der Gefrorenen Tränen wiederfand. Die hier zu beobachtenden Grausamkeiten weckten seine Neugier, so dass er sich in seiner Fledermausgestalt zuerst ein wenig

umsah, die Bewohner belauschte und Bruchstücke an Informationen erlangte. Er verlässt sich auf die *Elementen trotzen*-Kraft seines magischen Umhanges, um nicht zu erfrieren.

Finstere Religionen haben den Popobala schon immer sehr fasziniert, so dass er die mitgehörten Worte durchaus versteht. Grevchel weiß aber nichts über Inkariax selbst, daher glaubt er irrig, der lokale Halbgott wäre die Jotundtrollin in Bereich **B14**, den er nur schwach ausgespäht hat. Mittlerweile verehrt er diese falsche Halbgöttin, herrscht sie doch über allerlei mächtige Kreaturen, welche ihrerseits großes Leid verursachen, und hofft, einen Platz an ihrem Hof zu gewinnen. Wenn Grevchel die SC bemerkt, beginnt er bei dem Gedanken zu sabbern, dass er sie zur Trollin bringen könnte, damit sie neue Stücke für ihre groteske Sammlung erlangt.

GREVCHEL **HG 15**
EP 51.200
Popobala (*MHB III*, S. 199)
TP 225
Ausrüstung *Umhang des Heckenmagiers* (Bannmagie)[ARK]

Schätze: Grevchel hat in 3 m Höhle in die nordöstliche Ecke eine Höhle ins Eis gegraben, wo er schläft und seine Schätze verwahrt (mit Ausnahme des von ihm ständig getragenen *Umhanges des Heckenmagiers*). Diese Höhle liegt in der Nähe der Stelle, an der er den SC auflauert. Sollten die SC die Lage des Versteckes nicht von Grevchel erfahren, können sie die Höhle mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 28 entdecken, wenn sie die Umgebung absuchen.

Der Hort besteht aus diversen Ausrüstungsstücken von Kreaturen, die Grevchel seit seiner Ankunft im Reich der Gefrorenen Tränen getötet und aufgefressen hat, darunter einige nichtmagische Waffen und Rüstungen für Kleine Kreaturen, welche aufgrund von Schäden unbrauchbar sind, aber auch ein *Zepter der Wayange*[ARK] und eine Kleine *Entwaffnende Klinge*[ARK].

B3. Eiswasserquellen (HG 17)

Der Boden dieser ganzen Höhle ist eine rutschige Eisfläche. Sie wird hier und da von eisigen Wasserlöchern unterbrochen, in denen Eisbrocken treiben – und in einigen auch steif gefrorene Humanoide.

Dies ist einer der ältesten Bereiche des Reiches der Gefrorenen Tränen. Früher handelte es sich um einen tiefen See; Inkariax' Libitinarii ließen die Wasseroberfläche bis auf einige kreisrunde Löcher offen, die sie magisch aufladen. Einst haben die Kytonen diese Wasserlöcher genutzt, um Opfer zu foltern und einzufrieren, allerdings haben die Magie und der stete Nachschub an Nahrung eine recht unangenehme und gefährliche Kreatur angelockt (siehe unten), deren Präsenz die Eiswasserquellen selbst für Kytonen zu einem gefährlichen Ort macht.

Die Löcher im Eis sind jeweils 3 m breit und 1,50 m tief. Das Wasser ist zwar in den Löchern flüssig, hat aber eine Temperatur weit unter dem Gefrierpunkt und wird von uralter kytonischer Magie am Gefrieren gehindert. Wird ein Charakter vollständig in einem dieser Wasserlöcher eingetaucht, erleidet er pro Runde 20W6 Punkte Kälteschaden, steckt er nur eine Hand oder einen Zeh ins Wasser, erleidet er lediglich 10W6 Punkte Kälteschaden.

In vier der Löcher schwimmen steif gefrorene Leichen. Man kann sie problemlos im kristallklaren Wasser erkennen und als tote Humanoide identifizieren. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) gegen SG 22 kann ein SC weitere Details ausmachen: Es handelt sich um zwei Menschen aus Nidal, einen Wayang und einen Gestrandeten. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales oder Religion) gegen SG 28 erkennt ein SC sie anhand ihrer Kleidung und heiligen Symbole als Pilger aus Pangolais in Nidal, wo das Volk Zon-Kuthon anbetet und Kytonen fürchtet und verehrt. Die Leichen scheinen immer noch magische Gegenstände bei sich zu haben (siehe unten, Schätze), was zu vielen Menschenopfertechniken passt, die mit Kytonen assoziiert werden.

Sollten die SC sich zu lange in diesem Bereich aufhalten, riskieren sie die Aufmerksamkeit der Kreatur, welche im nicht gefrorenen Wasser des Sees unter ihren Füßen haust. Die Temperatur des Wassers dieses großen Sees unter der Eisfläche liegt leicht über dem Gefrierpunkt; es gibt zahlreiche Unterwasserverbindungen zu anderen Gebieten, welche aber nicht von dieser Kampagne abgedeckt werden.

Kreaturen: Ehe die Kytonen die Seeoberfläche mit einer Eiskruste versiegelten, warfen sie achtlos viele ihrer Opfer ins Wasser. Diese Fülle an Nahrung lockte eine fremdartige und uralte Kreatur an, welche seit Jahrhunderten in diesem wässrigen Teil der Schattenebene lauert – einen Eislindwurm. Die Kreatur ist seitdem wiederholt durch das Eis gebrochen, um die Bewohner der Region anzugreifen, wobei die Kytonen das resultierende Leid als Tribut an Inkariax ansehen und im Anschluss die Seeoberfläche einfach wieder gefrieren lassen.

Jede Runde, die die SC in diesem Bereich verbringen, besteht eine kumulative Chance von 20%, dass der Eislindwurm ihre Bewegungen bemerkt und durch das Eis bricht, um sie anzugreifen (in der 5. Runde geschieht dies automatisch). Nach jeder Runde, in welcher der Lindwurm nicht angreift, vernehmen die SC ein lautes Krachen und Bersten aus einer zufällig bestimmten Richtung, wo der Lindwurm die Stärke des Eises zu testen beginnt. Der einzige Bereich, in dem das Eis dünn genug dafür ist, sind die 6 m x 6 m im Nordosten der Höhle (gleich südlich des nördlichsten Eisloches). Das Durchbrechen verbraucht den gesamten Zug des Lindwurms und verleiht ihm für die erste Runde des nun anbrechenden Kampfes den Zustand Wankend – danach kann der Drache gegebenenfalls ungehindert angreifen. Der Lindwurm ist heißhungrig und kämpft gnadenlos, zieht sich aber unter das Eis zurück, sollte er unter 80 TP reduziert werden. Er verfolgt Gegner nicht aus diesem Bereich hinaus.

EISLINDWURM **HG 17**
EP 102.400
TP 279 (*MHB*, S. 170)

Schätze: Die Leichen in den Wasserlöchern tragen die folgenden magischen Gegenstände (ein Gegenstand pro Leiche): ein *Amulett der Frostigen Fäuste*[ARK], eine *Feuerballhalskette VII*, einen *Umhang des Nachtläufers*[ARK] und ein Paar *Armschienen der Langen Arme*[ARK]. Ferner hat jede Leiche noch einen Geldbeutel oder ähnliches, deren Inhalt zusammen 12.000 GM ergibt.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

B4. Vorhalle der Reflexionen

Die Wände der gefrorenen, halbkreisförmigen Halle sind glatt und glasig wie ein Spiegel. Auf eisigen Stalagmiten sind die gefrorenen Leichen mehrerer Gestalten hoch oben ähnlich wie Schmetterlinge aufgespießt.

Dieser Bereich dient als grimmiger Empfangsbereich für Besucher des Reiches, da die sechs zur Schau gestellten Leichen die Grausamkeit der Libitinarii bestens aufzeigen, welche Inkariax dienen. Die Leichen sind von derselben Art wie die „Statuen" in der Gefrorenen Menagerie (Bereich **A**). Diese Individuen wurden getötet und im Anschluss mittels der übernatürlichen Fähigkeiten der Libitinarii steif gefroren; nur sehr mächtige Magie kann diesen Effekt umkehren (wie ein Fertigkeitswurf für Heilkunde gegen SG 22 oder für Zauberkunde gegen SG 20 vermittelt). Ein SC, welcher sich die Leichen sorgfältig ansieht und einen Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) gegen SG 24 ablegt, kann erkennen, dass es sich um zwei Menschen, einen Halbelfen, einen Gnom, einen Nagaji und eine Undine handelt. Alle sind wie Abenteurer gekleidet, wobei eventuell einst mitgeführte magische Gegenstände ihnen längst abgenommen wurden. Dasselbe gilt auch für Schmuck – mit einer Ausnahme: Jede Leiche trägt ein gut sichtbares Heiliges Symbol. Jeder Charakter, der in Wissen (Religion) geübt ist, erkennt, dass die beiden Menschen Heilige Symbole der Iomedae tragen, der Halbelf das Symbol Cayden Caileans, der Gnom das Symbol Schelyns und der Nagaji und die Undine Heilige Symbole Desnas.

Eine Durchsuchung der Leichen fördert zudem bei jeder einen Fetzen Pergament zutage – hinter einem gefrorenen Ohr, zwischen blau verfärbten Lippen, unter einem reifüberzogenen Mantelkragen usw. Alle tragen dieselbe Botschaft in der Schattensprache: „Der Weiße Tod ruft. Wo ist euer Gott jetzt?"

Sollten die SC nicht die Informationen über Inkariax erlangt haben, die Zeralisce in der Gefrorenen Menagerie (Bereich **A**) liefert, könnten hier entsprechende weitere Notizen zu finden sein.

B5. Amphitheater des Propheten (HG 17)

Bänke aus Obsidian stehen in konzentrischen Kreisen um ein Podest in der Mitte dieser theaterartigen Kammer aus Eis.

Die Doppeltür zu dieser Rednerkammer ist geschlossen, aber nicht verschlossen. Die Kammer selbst ist voller Bänke, auf denen Opfer und in Ungnade gefallene Diener Inkariax' sich die Predigten des hiesigen Bewohners anhören müssen – einer furchtbaren Deimavigga namens Wilkexyna (siehe unten). Felder mit Bänken sind Schwieriges Gelände.

Kreaturen: Seit einigen Jahrzehnten ist dieses Amphitheater das Reich von Wilkexyna, einer seltenen Deimavigga (oder Apostatteufelin), welche sich entschieden hat, einen Wohnsitz außerhalb der Hölle zu beziehen. Sie hat zuvor Jahrhunderte lang der Königin der Nacht Doloras in deren Turm in Caina, dem Achten

Kreis der Hölle, gedient. Wilkexyna gehörte sogar zu jener ersten Delegation, welche Inkariax besucht und ihm die gefrorenen Tränen geschenkt hat, die ihn dazu inspirierten, seinen Palast das Diadem des Weißen Todes zu nennen. Jene Tränen wurden dann auch die Kernstücke der *Talismane der Ersten Tränen* (von denen die SC einen benötigen, um den Palast zu betreten und dort ihr Ritual auszuführen).

Wilkexynas finsteres Ziel ist es allerdings, eine Armee der Verdammten für ihre Herrin aufzubauen. Jedoch hat Doloras selbst gar kein Interesse am Predigen und Aufbau einer eigenen infernalischen Kirche, was ihrer Dienerin immer wieder den Mut raubt. Wilkexyna ist ins Reich der Gefrorenen Tränen ausgewandert, um dort böse Pilger und unglückliche Reisende anzulocken, zumal Inkariax und seine Anhänger sie ermutigen, im Namen des Weißen Todes zu predigen.

Wilkexyna hat die toten Abenteurer in Bereich **B4** gefoltert, bis sie ihren Göttern entsagten. Dann hat sie ihre gefrorenen Leichen an die Wand genagelt als Warnung und als abartiger Schrein zu Ehren des Kyton-Demagogen. Ebenso ist sie die größte Fürsprecherin einer kosmischen Allianz mit Doloras, auch wenn die Königin der Nacht auf die Bemühungen ihrer früheren Beraterin mit der für sie charakteristischen Gleichgültigkeit reagiert.

Sobald die SC diesen Bereich betreten, nutzt Wilkexyna ihre Fähigkeit Missionierung und versucht sie davon zu überzeugen, dass ihr Glaube reine Dummheit ist angesichts des Glanzes der absoluten Macht und Ordnung, welche Inkariax anbietet. Die Deimavigga kämpft mit den SC, so sie dazu gezwungen wird, zieht es aber vor, ihren Willen zu brechen. Sollte sie unter 80 TP reduziert werden, wirkt sie *Mächtiges Teleportieren*, um zu fliehen, aber dann zurückzukehren und erneut gegen die SC vorzugehen, wenn diese nicht mit ihr rechnen.

Sollten die SC Wilkexyna kampfunfähig machen oder gefangen nehmen, kann sie ihnen alles über Inkariax erzählen, das sie in anderen Teilen des Reiches der Gefrorenen Tränen erfahren können (die Eisige Menagerie [Bereich **A**] eingeschlossen). Sie kann ihnen auch mitteilen, wo die *Talismane der Ersten Tränen* zu finden sind (siehe Bereiche **B14** und **B17**) und wie man sie benutzt, um das Diadem des Weißen Todes zu betreten. Wilkexyna weiß, dass man wahrscheinlich die Libitinarius-Trägerin des Talismans in Bereich **B17** töten muss, um an ihn zu gelangen, während es etwas leichter sein sollte, den Talisman der Jotundtrollin in Bereich **B14** zu erhalten – die Teufelin verachtet die Trollin und betrachtet ihren Glauben als schwach und sie als unwürdig Inkariax' Vertrauen zu genießen.

WILKEXYNA **HG 17**
EP 102.400
Apostatteufelin (*MHB V*, S. 234)
TP 261

Schätze: Unter dem Podest in der Mitte der Kammer befindet sich ein Geheimfach (Wahrnehmung, SG 28). Das Fach enthält eine *Höllengeißel*[ARK], welche Doloras Wilkexyna geschenkt hat. Die Teufelin liebt dieses Geschenk und hält es in Ehren, konnte ihm im Kampf aber nie wirklich etwas abgewinnen.

Belohnung: Sollten die SC von Wilkexyna erfahren, wo und wie sie an einen *Talisman der Ersten Tränen* gelangen können, so belohne sie mit 51.200 EP.

B6. Ballitars Zuflucht (HG 9)

Ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 26 ist erforderlich, um den geheimen Zugang zu diesem Bereich zu entdecken. Sollten die SC die Tür passieren, aber nicht bemerken, heißt dies nicht, dass der hiesige Bewohner sie nicht bemerkt und ihnen vielleicht nachstellt.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

In dieser Kammer befindet sich ein Unterstand aus feuchtem Leder in der nördlichen Ecke nahe einer kleinen, erloschenen Feuerstätte, einem Haufen Nahrungsabfällen und anderen offenkundigen Anzeichen, dass hier eine recht unordentliche Person haust.

Kreaturen: Außer die SC gehen besonders verstohlen vor beim Betreten dieses Bereiches, hören sie geschäftigen Lärm aus dem Unterstand. Einen Moment später kommt ein schmierig wirkender Wayang in einer schmutzigen grauen Robe aus dem Zelt und nimmt eine übertriebene Kampfmagierhaltung ein. Dies ist Ballitar der Frostige, wie er sich selbst gern und oft bezeichnet. Er ist betrunken und spricht undeutlich:

„Keinen Schritt weiter, werte Anhänger der Kytonen und furchtbaren Dinge! Ich bin Ballitar der Frostige, ein bescheidener Diener der Weißen Tiefe. Ihr stört meine wichtigen Gebete an Inkrax! Erklärt euch oder spürt meinen eisigen Xorn! Meinen eischi-dingsda Zorn. Meinen… meinen… eisigen Zorn!“

Man muss keinen Fertigkeitswurf für Motiv erkennen ablegen, um zu erkennen, dass Ballitar nicht nur stockbetrunken, sondern dass auch sein angeblicher Glaube an Inkariax frei erfunden ist – er kann nicht einmal den Namen oder den Beinamen des Kyton-Demagogen richtig aussprechen. In Wahrheit ist er ein Illusionist aus einer Ortschaft der Wayange namens Umbracil (ein großes Dorf mehrere Tagesreisen im Osten), welcher einen Kollegen in Rätselhafen auf der Materiellen Ebene besucht hat. Die Rückkehr via einer *Schriftrolle: Ebenenwechsel* ging aber gewaltig daneben und beförderte ihn ins Reich der Gefrorenen Tränen.

Er hat sich am einzigen sicheren Ort eingegraben, den er finden konnte, und stiehlt Nahrung, darunter auch zeremonielle alkoholische Getränke der Kytonen. Ballitar hat eine Todesangst, sein Versteck zu verlassen und beruhigt sich mit besagten Getränken. Zugleich will er aber verzweifelt fliehen und nach Hause zurückkehren. Mit einem Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 24 kann ein SC ihn überzeugen, dass die Gruppe nicht zu Inkariax‘ Anhängern gehört und ihm nichts Böses will. In diesem Fall unterhält er sich mit ihnen, solange sie möchten:

Du bist kein echter Gläubiger von Inkariax. Was machst du hier? Ballitar rülpst. „War klar, dass das früher oder später auffliegt. Ja, gut, ihr habt Recht. Ich bin kein Gläubiger von wie-immer-er-auch-heißt, na, dieser eisige Kyton, der hier lebt. Ich bin nur ein Magier, der das Pech hatte, eine beschädigte *Ebenenwechselschriftrolle* zu erwerben. Ich wollte nach Hause nach Umbracil – das ist mein Dorf auf dieser Ebene. War in Rätselhafen auf eurer Ebene gewesen. Aber die Schriftrolle… naja, ich bin in diesem eisigen Folterkeller gelandet. Habe meine letzten *Unsichtbarkeitstränke* verwendet, um etwas rumzuschleichen und konnte ein wenig Essen und dieses Gesöff erbeuten. Musste aber auch viele schlimme Dinge sehen, ganz schlimme Dinge. Aber ohne Tränke konnte ich mich nur noch hier eingraben und mit Magie meine Spuren verwischen. Und jetzt verstecke ich mich hier und versuche, genug Mut zu sammeln, um abzuhauen.“

Bist du betrunken? „Stellt euch vor, ihr seht euch hier diesen Kytonen gegenüber, die gern Leute mit Eiszapfen foltern. Und dann stolpert ihr über ihre privaten Alkvorräte… würdet ihr nicht auch ein Schlückchen nehmen, gegen die Kälte und den Schreck?! Nächste Frage!“

Weißt du etwas über die Talismane der Ersten Tränen? Ballitar gibt ein lautes „Harrumpf!“ von sich und verliert dabei das Gleichgewicht. Nachdem er sich wieder aufgerappelt hat, blickt er die SC mit gerunzelter Stirn an. „Eh, ihr wisst, dass ich hier“, er deutet gen Boden, „wahrscheinlich noch fremder bin als ihr. Ich weiß absolut nichts über diesen verfluchten Eiskytonen. Aber wenn es euch um Amulette und Halsketten geht, dann habe ich zwei hohe Tiere mit schicken Halsketten gesehen. Die eine war eine Trollin, die Unmengen an Sachen hortet, und die andere zählt zu den Eiszapfenkytonen – die scheint hier etwas zu sagen zu haben, jedenfalls scheucht sie die anderen herum. Die haben wahrscheinlich, was ihr sucht.“

Sollten die SC nachhaken, kann Ballitar ihnen den Weg zur Jotundtrollsammlerin in Bereich **B14** oder der Hohen Gebieterin der Libitinarii in **B17** weisen.

Was kannst du uns über diesen Ort erzählen? Ballitar grinst leicht irre. „Eine Menge, fürchte ich. Viel zu viel. Hab mir fast alles angesehen bei der Suche nach einem Ausgang, auch wenn es mir nichts gebracht hat! Ich stecke immer noch in diesem Loch fest!“ Trotz seiner Geschwätzigkeit ist Ballitar recht aufmerksam, so dass er akkurat die Bewohner aller Bereiche mit Ausnahme von **B16** und **B18** aufzählen

BALLITAR

kann. Sollten die SC noch nicht danach gefragt haben, kann er ihnen von der Jotundtrollin und der Hohen Gebieterin der Libitinarii im Besitz der gesuchten Talismane in den Bereichen **B14** und **B17** berichten (siehe die vorherige Frage). In Wahrheit hat Ballitar auch noch gar keinen Fluchtversuch gewagt, da er viel zu viel Angst vor den Bewohnern der Region hat, als dass er sich in das offene Gelände rund um das Reich der Gefrorenen Tränen wagen würde. Mit einem Fertigkeitswurf für Motiv erkennen gegen SG 20 kann ein SC dies erraten; sollten die SC es ihm dann auf den Kopf zu sagen, gesteht er tränenreich, dass er ein Feigling ist und sich einfach nicht traut. Dieses Geständnis sollte das Mitleid der SC wecken.

Wie können wir dir helfen? „Ihr könntet mich aus diesem eisigen Höllenloch rausführen!“ stößt Ballitar hervor. „Ich will nur wieder nach Hause!“ Der Wayang fällt in sich zusammen und wirkt wie ein verirrtes, verängstigtes Kind. „Bitte?! Helft mir nur, dieses Reich zu verlassen, dann finde ich aus eigener Kraft heim. Ich kann euch nicht viel geben, aber ich wäre so dankbar!“ Er wäre bereit, all seine Besitztümer mit Ausnahme seines Zauberbuches und seines *Amuletts der Zauberkraft*[EXP] (welches sein arkaner Fokus ist) den SC zu übergeben – sollten die SC hart feilschen, würde er sich sogar von dem Amulett trennen. Sollten die SC sich entscheiden, Ballitar einfach in Sicherheit zu eskortieren, genügt eine Tagesreise in eine beliebige Richtung, welche du mit 1-2 Zufallsbegegnungen würzen kannst, um den Bedarf an Begleitern zu rechtfertigen.

BALLITAR **HG 9**

EP 6.400

Wayang-Magier (Illusionist) 10 (*MHB IV*, S. 273)
CN Kleiner Humanoider (Wayang)
INI +3; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 15 (+1 Ablenkung, +1 Ausweichen, +3 GE, +1 Größe, +3 Rüstung)
TP 37 (10W6)
REF +6, **WIL** +7, **ZÄH** +4; +2 gegen Schattenzauber

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m
Nahkampf Dolch +8 (1W3+2/19–20)
Zauberähnliche Arkane Schulenfähigkeiten (ZS 10; Konzentration +14)
Beliebig oft — Unsichtbarkeitsfeld (10 Runden/Tag)
7/Tag — Blendstrahl
Vorbereitete Magierzauber (ZS 10; Konzentration +14)
5. — *Ausspähende Augen*, *Schattenhervorrufung* (SG 20), *Telekinese* (SG 19)
4. — *Schattenbeschwörung* (2x), ausgedehntes *Standort vortäuschen*, *Tödliches Phantom* (SG 18), *Verwirrung* (SG 18)
3. — *Hast*, *Mächtiges Trugbild* (SG 17), *Magie bannen*, *Vampirgriff* (2x), *Verlangsamen* (SG 17)
2. — *Einfaches Trugbild* (SG 16), ausgedehntes *Elementen trotzen* (2x), *Gedanken wahrnehmen* (SG 16), *Spiegelbilder*, *Verschwimmen*
1. — *Federfall*, *Schild*, *Sprühende Farben* (3x, SG 15), *Stilles Trugbild* (SG 15)
0. (beliebig oft) — *Geisterhaftes Geräusch* (SG 14), *Magie entdecken*, *Magierhand*, *Zaubertrick*
Eingeschränkte Schulen Beschwörungsmagie, Hervorrufungsmagie

TAKTIK

Vor dem Kampf Ballitar achtet darauf, dass sein ausgedehntes *Elementen trotzen* stets aktiv ist. Er wirkt jeden Tag *Ausspähende Augen*, um die Umgebung auszuspionieren. Dies beruhigt seine Nerven nicht wirklich, da ihn die gefährlichen Kreaturen verängstigen, welche er zu sehen bekommt.
Im Kampf Im Kampf will Ballitar nur entkommen und überleben. Er wirkt in der ersten Kampfrunde ausgedehntes *Standort vortäuschen*, dann *Spiegelbilder* und bleibt dabei stets in Bewegung weg vom Kampfgeschehen. Er nutzt *Hast*, um schneller zu fliehen, oder *Verlangsamen*, um Verfolger aufzuhalten. Sobald er glaubt, einem Kampf nicht entgehen zu können, wirkt er *Schild*.
Moral Sollte Ballitar unter 20 TP reduziert werden und keinen Fluchtweg mehr sehen, bettelt er um sein Leben.

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 16, **KO** 8, **IN** 18, **WE** 10, **CH** 10
GAB +5; **KMB** +6; **KMV** 21
Talente Ausweichen, Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit), Große Zähigkeit, Im Kampf zaubern, Schriftrolle anfertigen, Verbesserte Große Zähigkeit, Wundersamen Gegenstand herstellen, Zauber ausdehnen
Fertigkeiten Heimlichkeit +25, Wahrnehmung +12, Wissen (Arkanes) +17, Wissen (Die Ebenen) +17, Wissen (Lokales) +17, Zauberkunde +17
Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache, Goblinisch, Schae, Schattensprache, Wayangisch
Besondere Eigenschaften Arkane Verbindung (*Amulett der Zauberkraft*), Ausgedehnte Illusionen (5 Runden), Licht und Finsternis, Schattenmagie
Kampfausrüstung *Zauberstab: Magisches Geschoss* (ZS 5, 15 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** Dolch, *Amulett der Zauberkraft*[EXP], *Rüstungsarmschienen +3*, *Schutzring +1*, Zauberkomponentenbeutel, Zauberbuch, 34 GM, 18 SM

Belohnung: Belohne die SC mit 25.600 EP, sollten sie von Ballitar erfahren, wo und wie sie an einen *Talisman der Ersten Tränen* gelangen können, oder falls sie ihn aus dem Reich der Gefrorenen Tränen hinaus bringen oder ihn anderweitig in Sicherheit bringen (z.B. indem sie ihm einen schützenden magischen Gegenstand geben).

B7. Libitinarii-Klausur (HG 15)

Die Eiswände hier bilden einen großen Raum. In der Nordecke scheinen ein langer Tisch und mehrere Schemel aus Eis zu stehen.

Dieser Raum dient als Wartezimmer für die Zofen der Hohen Gebieterin Lyraesia, einer Lieblingsdienerin Inkariax‘, welche über das Östliche Tränengewölbe (Bereich **B17**) herrscht. Die Hohe Gebieterin lässt ihre Diener gern zum Teil tagelang warten. Diese Taktik geht aber oft nach hinten los, da Streitigkeiten unter Inkariax‘ Gläubigen hier zu Schlägereien führen.

Die in das Östliche Tränengewölbe (Bereich **B17**) führende Tür ist nicht verschlossen.

Kreaturen: Gegenwärtig befinden sich hier zwei Libitinarii – Raffein und Brietesch. Sie warten auf die Hohe Gebieterin, damit sie ihren Streit löst – sie haben einen magischen Ring bei einem Opfer gefunden und sind sich uneins, wer höher in der Gunst des Demagogen steht und daher den Ring verdient. Allerdings warten sie nun schon

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

eine gute Woche und brüllen sich gegenwärtig seit Stunden an. Sollten die SC sich anschleichen, können sie die Kytonen in der Schattensprache kreischen hören – jeder besteht darauf, aus gefrorenen Opfern den perfekten Schrein zu Ehren Inkariax' errichtet zu haben und daher sein Liebling zu sein und den Ring zu verdienen.

Sobald die Kytonen die SC sehen, vergessen sie ihren Streit und gehen zu Angriff über.

RAFFEIN UND BRIETESCH **HG 13**

EP je **25.600**

Männlicher und weiblicher Libitinarius-Kyton (siehe Seite 454)

TP je 184

Schätze: Sollten die SC die Kytonen durchsuchen, finden sie an Raffeins Gürtel ein Beutelchen mit einem *Ring des Verzögerten Verderbens*[ARK] - offenbar der Schatz, um den sie sich gestritten haben.

B8. Verlassene Ritualkammer (HG 14)

Dutzende dicker, eisverkrusteter Ketten schlängeln sich zwischen vier Felsvorsprüngen über eine weite Eisfläche.

Die Ketten hier entsprechen jenen, die u.a. in Bereich **A** beschrieben werden. Sie sind an beiden Enden entweder an den Felsen oder der Eisfläche befestigt, allerdings sind keine Leichen in ihnen eingewickelt. Die Libitinarii nutzen diesen Bereich zuweilen für die Riten des Durchbohrens, auch wenn das letzte Mal schon einige Zeit zurückliegt.

Falle: Die Tür nach Bereich **B9** im Westen ist unverschlossen, aber mit einer *Leid*-Falle gesichert.

LEID-FALLE **HG 14**

EP 38.400

Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 31; **Mechanismus ausschalten** SG 31

EFFEKT

Auslöser Berührung; **Rücksetzer** Automatisch; **Umgehen** Passwort

Effekt Zaubereffekt (*Leid*, Berührungsangriff im Nahkampf +6, 130 Schaden; WIL, SG 19, halbiert; Opfer kann nicht unter 1 TP reduziert werden)

Schätze: Sollten die SC die Westseite der Eisfläche absuchen, stoßen sie mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 24 auf drei Schriftrollen in einem versteckten Fach. Es handelt sich um je eine *Schriftrolle: Begrenzter Wunsch*, *Heilung* und *Projiziertes Ebenbild*.

B9. Archiv

Diese kleine und leere Kammer ist mittels gusseiserner Türen von den größeren Örtlichkeiten des Reiches abgetrennt. Die Türen sind mit furchtbaren Szenen kämpfender Kytonen graviert. Die Tür nach Osten ist mit einer Falle versehen (siehe Bereich **B8**), die Türen nach Süden und Westen sind verschlossen (Mechanismus ausschalten SG 40).

Dieser Bereich dient als Lagerstätte für das Wissen, mit dem die Riten des Durchbohrens und die diversen Folterkammern im Reich der Gefrorenen Tränen geschaffen wurden – der Raum ist außerhalb des Palastes das, was einer Bibliothek am nächsten kommt. Es gibt mehrere Reihen von in die Eiswände gegrabenen Bücherregalen voller Werke in der Schattensprache, Infernalisch und ein paar anderen obskuren Sprachen. Sofern die SC imstande sind, die Buchtitel zu lesen, können sie 30 Minuten aufwenden und einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25 ablegen, um festzustellen, dass mehrere der Bücher esoterische Informationen zum Wesen dieses Ortes auf der Schattenebene, die hier überlappenden Schichten der Magie und die Techniken enthalten, mit denen diese arkane Macht gelenkt werden kann. Ihnen wird auch klar, dass diese Hintergrundinformationen relevant sind für das Der Schlüssel nach Crystilan-Ritual, mit dem sie ja in die uralte thassilonische Stadt vordringen wollen.

Sollten die SC die entsprechenden Bücher identifizieren, können sie 1 Stunde zum Lesen oder 2 Stunden zum Herausschreiben der relevanten Informationen aufwenden. Dies verleiht ihnen einen Bonus von +3 auf die beim Ritual in Bereich **B18** anfallenden Fertigkeitswürfe für Wissen (Arkanes und Die Ebenen) und Zauberkunde.

Belohnung: Belohne die SC mit 25.600 EP, wenn sie Informationen zum Ritual erlernen.

B10. Korridor der Ewigen Schreie (HG 14)

Dieser lange, schmale Korridor scheint sich in das unendliche Zwielicht zu erstrecken. Die Eiswände sind rau mit messerartigen Vorsprüngen, als würde eine Million gefrorener Fingerknochen nach der kalten Luft greifen.

Für Inkariax sind die Schreie der Opfer seiner Diener die wunderbarste aller Symphonien. Seine mächtigsten Diener haben diese Schreie mittels Nekromantie konserviert und hier zu entsetzlichen Arien eingefroren, an denen sich der Demagoge ergötzen kann. Inkariax hat diesen Gang zwar seit Jahrhunderten nicht mehr betreten, doch der für ihn geschaffene Spuk existiert immer noch. Selbst die Kytonen und anderen Bewohner des Reiches betreten diesen Bereich nicht und warnen einander sogar, wie gefährlich er ist.

Die Tür nach Bereich **B9** ist verschlossen (Mechanismus ausschalten SG 40).

Spukerscheinung: Wenn die SC in den Gang treten, lösen sie die Symphonie der Ewigen Schreie aus. Sollten sie bereits im Reich der Gefrorenen Tränen TP-Schaden erlitten haben, so sind auch ihre eigenen Stimmen Teil der hier zu vernehmenden Schreie.

SYMPHONIE DER EWIGEN SCHREIE **HG 14**

EP 38.400

NB Hasserfüllte[ABR VII] Spukerscheinung mit vergrößertem Wirkungsbereich[ABR VII] (Bereich **B10**)

Zauberstufe 16

Bemerken Wahrnehmung SG 20 (um lauter werdende Schreie von Folteropfern zu hören)

TP 28; **Auslöser** Nähe; **Rücksetzer** 1 Minute

Effekt Die schreienden Gesichter aller Opfer, die jemals im Reich der Gefrorenen Tränen gefoltert wurden und Schaden erlitten haben (darunter ggf. auch die SC) strömen auf die Charaktere im Wirkungsbereich des Spuks zu. Diese Gesichter tragen mentale Bilder ihres entsetzlichen Leidens und Sterbens mit sich. Dies wirkt wie *Unheimliches Schicksal*; der SG zum Anzweifeln und dann Widerstehen beträgt 25.

Zerstörung Sollten wenigstens drei Kreaturen, die gefoltert und dann dauerhaft eingefroren wurden (z.B. die Statuen in Bereich **A** oder **B4**) ins Leben zurückgeholt werden, zerstört dies die Spukerscheinung.

B11. Labyrinth des Elends (HG 15)

Die reifüberzogenen Wände hier öffnen sich zu engen, schwindel erweckenden Korridoren, welche nirgendwohin zu führen scheinen.

Dieses Netzwerk aus eisigen Vorsprüngen, gewundenen Klüften und abgelegenen Wegen wird von den Bewohnern des Reiches der Gefrorenen Tränen nicht genutzt, da die eisigen Wände hier fremdartige, wirre Energien zu einer gefährlichen Falle machen.

Die Tür nach Bereich **B12** ist verschlossen (Mechanismus ausschalten SG 35), wobei die Kytonen im Reiflabor (Bereich **B13**) Schlüssel für beide Türen in diesem Bereich besitzen.

Falle: Vor langer Zeit betrachtete es einer von Inkariax' engsten Gefolgsleuten als sadistisch lustig, das Labyrinth mit einer Falle zu versehen, welche Opfer einfängt – egal ob es sich dabei um verirrte Reisende oder andere Bewohner des Reiches handelt. Die Falle versetzt ihre Opfer in ein extradimensionales Labyrinth und foltert sie sodann mental. Sie ist immer noch aktiv und wird ausgelöst, sowie jemand einen Fuß in den auf der Karte markierten 6 m x 6 m-Bereich setzt. Eine im Irrgarten gefangene Kreatur spürt, wie Eisdolche ihre Haut aufschlitzen, während ein Chor wahnsinniger Stimmen ihr verspricht, sie auf immer in einer der Menagerien des Weißen Todes zu konservieren.

Sollte ein SC der Falle zum Opfer fallen, besteht eine Chance von 50%, dass die Apostel-Kytonen aus Bereich **B13** zum Nachsehen kommen und jeden angreifen, der der Falle entgangen ist oder sich aus dem extradimensionalen Labyrinth befreien kann.

LABYRINTH DES ELENDS **HG 15**

EP 51.200

Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 33; **Mechanismus ausschalten** SG 31

EFFEKT

Auslöser Nähe (*Alarm*); **Rücksetzer** 1 Runde

Effekt Zaubereffekt (auslösende Kreatur wird von *Irrgarten* betroffen); eine im Labyrinth gefangene Kreatur erleidet pro Runde 6W6 Schadenspunkte und 1W4 Punkte Charismaschaden während der ersten 3 Runden ihrer Gefangenschaft (WIL, SG 22, vereitelt den Charismaschaden)

Schätze: Im Laufe der Jahrtausende sind zahllose Wesen an diesem Ort dem Labyrinth des Elends und ihren eigenen Ängsten davor zum Opfer gefallen. Die Bewohner des Reiches der Gefrorenen Tränen haben die meisten Reichtümer dieser Opfer eingesammelt, ein paar Teile aber übersehen.

In der südöstlichen Ecke des Labyrinths, angrenzend zu Bereich **B14**, kann ein SC mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 31 einen eisüberzogenen *Panzer des Gottlosen*[ARK] finden. In der östlichen Ecke, angrenzend zu Bereich **B10**, ist mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 32 ein *Schattenzepter*[ARK] zu finden.

B12. Eisschrank

Die Türen zu dieser Nische sind beide verschlossen (Mechanismus ausschalten SG 35), die Apostel-Kytonen im Reiflabor (Bereich **B13**) haben die Schlüssel. Dieser Bereich enthält allerlei entsetzliche Foltergerätschaften, welche die Reiflaborkytonen bei ihren Opfern einsetzen, darunter Streckbänke und Eiserne Jungfrauen, Messer, Skalpelle, Pflöcke und andere gnadenlose, an den Wänden hängende Gegenstände. Die meisten bestehen aus Mithral, ein paar aber auch aus Adamant, Kaltem Eisen oder Silber, um die Schadensreduzierung der verschiedensten Opfer überwinden zu können. Dieser ganze Bereich ist Schwieriges Gelände aufgrund all der eng zusammengepferchten Gerätschaften in dieser Abstellkammer des Reiflabors (siehe Bereich **B13** für weitere Informationen).

Neben den Folterwerkzeugen gibt es ein paar grob in die Nordwände gehauene Arbeitsflächen. Auf diesen liegen mehrere Dutzende lose Seite mit Notizen auf Infernalisch; jeder mit Fertigkeitsrängen in Heilkunde erkennt die dunkle, schmierige Tinte als Blut. Die Notizen strahlen eine schwache Aura des Bösen aus. Wenden die SC eine Stunde auf, um diese Notizen zu lesen, stoßen sie auf furchtbare Wahrheiten zu den Gräueltaten, welche im Reich der Gefrorenen Tränen verübt werden, sowie auf umfangreiche Forschungsunterlagen zu den ungewöhnlichen Eigenschaften der Region.

Schätze: Die tragbareren Foltergerätschaften aus Adamant, Mithral und Kaltem Eisen sind zusammen 6.500 GM wert, aufgrund ihrer finsteren Natur aber schwer verkäuflich.

Entwicklung: Sollten die SC die Notizen hier studieren, erhalten sie einen Bonus von +3 auf Fertigkeitswürfe für Wissen (Arkanes und Die Ebenen), welche beim Ritual Der Schlüssel nach Crystilan (Bereich **B18)** anfallen.

Belohnung: Belohne die SC mit 25.600 EP, wenn sie weitere Informationen zur Durchführung des Rituales erlangen.

B13. Reiflabor (HG 14)

Die himmelhohen Eiswände öffnen sich zu einem großen Raum, der im Norden und Süden jeweils einen Kreis aus scharf gezackten, anderthalb Meter hohen Eisformationen aufweist. In der Mitte jeder dieser frostigen Formationen befindet sich ein Becken mit einer brodelnden Substanz – die Flüssigkeit im südlichen Ring ist pechschwarz, während im nördlichen Becken Eisbrocken treiben.

Der südliche Eisring enthält ein 1,50 m tiefes Becken mit Schattenmaterie, während das nördliche Becken bösartiges Eiswasser aus den Quellen des Reiches enthält (siehe Bereich **B3**). Das Eiswasser fügt jeder Kreatur, die mehr als nur teilweise eintaucht, 20W6 Punkte Kälteschaden pro Runde zu; eine Kreatur, die eine Hand oder einen Zeh in das Wasser steckt, erleidet 10W6 Punkte Kälteschaden pro Runde. Die Schattenmaterie ist reine, konzentrierte Essenz der Schattenebene, welche aus dem Reich selbst destilliert wurde. Eine völlig in die Schattenmaterie eingetauchte Kreatur steckt sich sofort mit der Schattenverderbnis[ABR IX] an, bei einer teilweise eingetauchten Kreatur tritt die Verderbnis nach 1W4 Wochen ein. Ein Charakter kann der Verderbnis mit einem Willenswurf gegen SG 20 widerstehen, allerdings wird ein neuer Rettungswurf pro Runde fällig, die die Kreatur mit der Schattenmaterie Kontakt hat.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Die Tür nach Bereich **B12** ist verschlossen (Mechanismus ausschalten 35). Dies gilt nicht für die gusseisernen Türen zum Westlichen Tränengewölbe (Bereich **B14**), in welche das Abbild einer riesigen, auf einem eisigen Gebirgskamm hockenden, humanoiden Gestalt geschnitzt wurde, zu deren Füßen diverse Schmuckstücke liegen.

Kreaturen: Bis vor kurzem nutzten zwei Apostel-Kytoninnen diesen Bereich als große Folterkammer. Da am Ende aber ihre Opfer immer sterben, langweilt sie ihr Tun mittlerweile. Stattdessen sind sie besessen davon, eine verlässliche Technik zu finden, um ihre Folteropfer in Kytonen zu verwandeln. Entsprechend haben sie ihre Foltergeräte in den Nebenraum (Bereich **B12**) bewegt und experimentieren mit Flüssigkeiten, die im Reich der Gefrorenen Tränen zu finden sind.

Diese beiden Kytoninnen, Crellescha und Syneste, sind davon überzeugt, dass es ihre Mission sei, weitere ihrer Art zu schaffen – dies würde ihnen Inkariax' Gunst und einen begehrten Platz an seinem Hof verschaffen. Sie haben in den Eisbecken zwei verschiedene gefährliche Flüssigkeiten gesammelt und destilliert. Sie sind auch für die Leichen in den Eislöchern (Bereich **B3**) verantwortlich – dabei handelt es sich um ihre jüngsten Versuche, Sterbliche in böse Externare zu verwandeln.

Wenn Crellescha und Syneste die SC bemerken, versuchen sie, sich an sie heranzuschleichen und einen oder mehrere in eines der beiden Becken zu zerren und zu sehen, was passiert. Sollten die SC sich zu sehr wehren, beginnen die Kytoninnen einen offenen Kampf. Jede besitzt einen Schlüssel zu Bereich **B12**.

CRELLESCHA UND SYNESTE **HG 12**
EP je **19.200**
Apostel-Kytoninnen (*ABR IX*, S. 236)
TP je 142

Schätze: In der südöstlichen Ecke können die SC mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25 ein Versteck in der Eiswand finden. Darin liegen ein *Energieschildring* und ein *Vergeltungsring*[ARK] - Bestechungsgeschenke für Wollnox, die Jotundtrollin, welche als Hüterin des Westlichen Tränengewölbes (Bereich **B14**) fungiert. Ebenfalls liegt hier ein kleines Tagebuch in ungegerbter Menschenhaut; es enthält Aufzeichnungen zu Gegenständen in der Schattensprache; die meisten Punkte sind durchgestrichen, darunter eine Flöte aus dem Oberschenkelknochen eines Engels, ein Pfeilköcher aus den blutigen Federn eines Avoral-Agathionen und eine Seuchenmaske aus dem Schädel eines Nosos-Seelenbegleiters.

Der letzte Eintrag ist nicht durchgestrichen: „Kanopen mit Leber, Herz und Lungenflügeln mit Erfrierungen". Sollten die SC schon in Bereich **B1** gewesen sein, können sie einen Intelligenzwurf gegen SG 12 oder einen Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) gegen SG 22 ablegen; bei Erfolg erkennen sie, dass die Kanopen der Einbalsamierer gemeint sind. Sollten die SC Wollnox drei unbeschädigte Kanopen aus Bereich **B1** bringen, könnten sie sie vielleicht dazu bringen, ihnen ihren *Talisman der Ersten Tränen* zu leihen – siehe auch Bereich **B14**.

B14. Westliches Tränengewölbe (HG 16)

Diese geschlossene Höhle ist voller schmaler, gewundener Vitrinen aus solidem Eis, welche die meisten Menschen überragen. Auf eisigen Regalböden liegt eine atemberaubende Menge bösartig wirkende Waffen, Körperschmuck und diverse andere seltsame Dinge.

Die in diesen Bereich hineinführenden, gusseisernen Türen sind unverschlossen. Im Gegensatz zu vielen anderen Bereichen dieses Reiches ist dieser Raum eine Eishöhle mit 6 m hoher Decke. Die Vitrinen sind 1,80 m hoch und besitzen dieselben Eigenschaften wie die Eiswände des Reiches, sind aber nur 0,30 m dick.

Dieser Raum ist als das Westliche Tränengewölbe bekannt – es ist eine von zwei Zufluchten für Inkariax' Lieblingsdiener (die andere ist das Östliche Tränengewölbe in Bereich **B17**). Hier sind von seinen Dienern gesammelte Schätze öffentlich ausgestellt. Im Westlichen Tränengewölbe findet man diverse Schmuckstücke und eindrucksvolle, aber nicht zwangsläufig voll funktionsfähige Gegenstände, welche die Gewölbehüterin sorgfältig hegt und pflegt. Die mächtigsten Artefakte und magischen Gegenstände werden zwar in den Obergeschossen des weitaus sichereren Diadems des Weißen Todes verwahrt, man kann aber dennoch hier eine beeindruckende Anzahl einzigartiger Schmuckstücke und schwächerer magischer Gegenstände vorfinden – siehe auch weiter unten unter „Schätze".

Sollten die SC imstande sein, das kleine Podest an der Ostseite des Gewölbes zu sehen, kann ein SC mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 22 einen ausgestellten kleinen, kristallförmigen Anhänger unter einer klaren, facettierten Kuppel entdecken. Weiß der SC von den *Talismanen der Ersten Tränen*, kann er einen Intelligenzwurf ablegen, um zu erkennen, dass die Beschreibung auf diesen Anhänger passt – siehe auch „Schätze".

Kreaturen: Die Hüterin des Westlichen Tränengewölbes ist die Dame Wollnox, eine bösartige Jotundtrollin, deren Familie seit Generationen auf der Schattenebene lebt. Ihre Sippe verkauft den Bewohnern von Inkariax' Reich oft Gefangene gegen Schattenmagie. Wollnox ist eine treue Gläubige des Kyton-Demagogen und diesem nicht nur deshalb aufgefallen, sondern auch wegen ihrer fast krankhaften, aber kundigen Sammelleidenschaft und ihres brutalen Kampfkönnens, dass sie gegen alle Feinde seines Reiches nutzt. Unter Wollnox' Aufsicht ist Inkariax' hiesige Sammlung beträchtlich gewachsen, auch wenn ihre Gier zuweilen ihr Urteilsvermögen trübt.

Gegenwärtig sucht die Dame Wollnox mit rechter Besessenheit nach ein paar letzten Gegenständen, um die hiesige Sammlung an Schmuckstücken aus dem Reich der Eisigen Tränen abzurunden. Wie die SC vielleicht aus dem Notizbuch in Bereich **B13** wissen, benötigt sie noch drei Kanopen von den Einbalsamierern in Bereich **B1**. Die Dame Wollnox erachtet diese gerüchteweise existierenden Gefäße als selten und einzigartig genug, dass sie einen Platz in der Ausstellung verdienen – sie ist nur nicht in der Lage, sie aufzuspüren, und weiß auch nicht, dass einige recht nahe sind. Daher hat sie einige treue Händler beauftragt, die Kanopen zu lokalisieren und ihr zu bringen. Als Mittelsmann diente ihr ein Kyton und sie rechnet damit,

dass diese Händler, welche sie nie zuvor selbst getroffen hat, in Bälde mit dem Gesuchten eintreffen.

Außer die SC marschieren bedrohlich auf sie zu, geht die Dame Wollnox davon aus, dass sie die besagten Händler seien und ihr die begehrten Kanopen bringen. Die Dame Wollnox sitzt auf dem Boden in der Mitte des Gewölbes mit dem Rücken zu einer halbkreisförmigen Vitrine, die an einen bizarren Thron erinnert. Lies das Folgende vor oder nutze eigene Umschreibungen, wenn die SC auf sie stoßen:

Auf dem Boden sitzt eine gewaltige Frau mit fleckiger grüner Haut und neun Köpfen; jeder Kopf weist ein Maul voller Hauer auf und ihre Beine erinnern an Baumstämme. Vor ihr liegt ein Berg Schmuckstücke. Sie schaut auf und brüllt ungnädig: „Hat lang genug gedauert! Nutzlose Kriecher! Wo Kanopen? Wollnox hat bezahlt! Gebt her!“

Falls die SC die Annahme der Dame ausnutzen und mitspielen wollen, können sie sie mittels Bluffen überzeugen, sie wären die erwarteten Händler. Solange die Trollin glaubt, dass die SC für sie arbeiten, können sie ihr die Kanopen aus Bereich **B1** geben und sie überzeugen, ihnen den ausgestellten *Talisman der Ersten Tränen* zu borgen. Wie die SC diesbezüglich argumentieren, ist ihnen überlassen, allerdings muss ein SC einen erfolgreichen Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 28 ablegen und versprechen, den Talisman zurückzubringen, ehe die Trollin seine Verwendung erlaubt. In diesem Fall spricht die Dame Wollnox das Schlüsselwort für die Vitrine des Talismans und übergibt das Artefakt den SC.

Natürlich können die SC auch einfach gegen die Jotundtrollin kämpfen und sich den Talisman mit Gewalt holen.

DIE DAME WOLLNOX **HG 16**

EP 76.800

Schatten-Jotundtrollin (*MHB IV*, S. 216, *MHB III*, S. 266)

CB Riesige Externare (Riese, Verbesserter Humanoider)

INI +3; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +26

VERTEIDIGUNG

RK 30, Berührung 7, auf dem Falschen Fuß 30 (–1 GE, –2 Größe, +23 Natürlich)

TP 216 (16W8+144); Regeneration 10 (Feuer oder Säure)

REF +6, **WIL** +13, **ZÄH** +16; (+4 gegen geistesbeeinflussende Effekte)

Immunitäten Verwirrung, Wahnsinnseffekte;

Resistenzen Elektrizität 15, Kälte 15; **SR** 10/Magisch;

Verteidigungsfähigkeiten Mehrfacher Verstand, Mit Schatten verschmelzen, Rundumsicht; **ZR** 22

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Zweihändige Keule des Donners +2*, +22/+17/+12 (2W6+12/19–20), Biss +15 (2W6+10 plus Ergreifen), Klaue +15 (1W8+10 plus Ergreifen)

Fernkampf Felsen +11 (2W8+15)

Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 4,50 m

Besondere Angriffe Allsehende Angriffe, Felsen werfen (16 m), Kakophones Gebrüll, Schnelles Verschlingen, Verschlingen (4W6+15 Wuchtschaden, RK 21, 21 TP)

TAKTIK

Im Kampf Die Dame Wollnox nutzt ihr Kakophones Gebrüll in ihrem ersten Zug. Der Lärm ruft entweder die Apostel-Kytoninnen aus Bereich **B13** oder den Dybbuk aus Bereich **B16** auf den Plan (sofern die fraglichen Gegner noch leben; sollten beide Gruppen noch existieren, kommt nur eine nachsehen). Ansonsten führt Wollnox Volle Angriffe gegen ihre Gegner aus.

Moral Die Dame Wollnox kämpft bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 31, **GE** 8, **KO** 29, **IN** 10, **WE** 17, **CH** 6

GAB +12; **KMB** +24 (Ansturm +26, Ringkampf +28); **KMV** 33 (35 gegen Ansturm)

Talente Blitzschnelle Reflexe, Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Verbesserte Initiative, Verbesserter Ansturm, Verbesserter Kritischer Treffer (Knüppel), Wuchtiger Schlag

Fertigkeiten Motiv erkennen +19, Wahrnehmung +26,

Sprachen Riesisch

Ausrüstung *Zweihändige Keule des Donners +2*, Schlüssel zur Vitrine

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Schätze: Dieser ganze Bereich ist mit bizarrem Schnickschnack gefüllt, Trophäen, welche für Inkariax auf der Schattenebene und anderswo gesammelt wurden. Die zur Schau gestellten nichtmagischen Gegenstände umfassen u.a. die Gegenstände aus den in Bereich **B13** zu findenden Notizen (eine Flöte aus dem Oberschenkelknochen eines Engels, ein Pfeilköcher aus blutigen Avoralfedern und eine Seuchenmaske aus dem Schädel eines Nosos), mehrere vollständige humanoide Skelette aus unterschiedlichen Knochen Kleiner und Mittelgroßer Kreaturen und seltsam ausgestopfte Schattentiere, die mit Obsidian- und Onyxsplittern besetzt sind. Sollten die SC hier 3 Stunden lang stöbern, können sie Edelsteine im Wert von 12.500 GM herauslösen und erbeuten. Zu den hier aufbewahrten magischen Gegenständen zählen ein *Assassinendolch*, ein *Schwarzer Seelensplitter*[ARK] und eine *Finsterklinge*[ARK].

Auf dem Podest im Osten ist ein *Talisman der Ersten Tränen* ausgestellt, mit dem die SC in das Diadem des Weißen Todes gelangen können, um dort das Zugangsritual nach Crystilan auszuführen. Die SC könnten wie beschrieben die Dame Wollnox so austricksen, dass sie ihnen den Talisman leiht. Andernfalls müssen sie die Vitrine öffnen, in welcher der Talisman ruht; es handelt sich um eine kleine, magisch behandelte Kristallkuppel mit Härte 40, 300 TP und Gegenstand zerschmettern SG 50. Die Vitrine ist verschlossen (Mechanismus ausschalten SG 45, Wollnox hat den Schlüssel) und mittels *Alarm* (ZS 18; alarmiert Wollnox und die Kytoninnen Bereich **B13**) gesichert. Zum Talisman siehe den Kasten auf Seite 239).

Belohnung: Belohne die SC mit 51.200 EP, wenn sie erstmals einen *Talisman der Ersten Tränen* erbeuten.

B15. Gletscherpass (HG 14)

Diese lange, schmale Schlucht weitet sich nach Westen, während im Norden eine gusseiserne Tür den Durchgang verwehrt. Die Tür ist mit Darstellungen von Kytonen graviert, welche ihr Fleisch mit Ketten, Dornen und Haken durchbohrt haben und Statuetten und anderes einer massigen Humanoiden darbieten. Diese Tür ist unverschlossen und führt in das Westliche Tränengewölbe (Bereich **B14**).

Falle: Obwohl dieser Korridor kaum genutzt wird, haben die Bewohner des Reiches ihn mit zwei Fallen gesichert, um unerwünschte Besucher vom Gewölbe fernzuhalten. Diese Fallen sind auf der Karte auf Seite 241 eingezeichnet und entfesseln eisige Kometen (wie *Feuerbälle*, nur Kälteschaden):

EISKOMETEN (2) **HG 12**

EP je **19.200**

Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 31; **Mechanismus ausschalten** SG 31

EFFEKT

Auslöser Nähe (*Alarm*); **Rücksetzer** Keiner

Effekt Zaubereffekt (maximierter *Feuerball*, verursacht aber 60 Punkte Kälteschaden; REF, SG 14, halbiert); mehrere Ziele (alle Ziele in einem Explosionsradius von 6 m)

B16. Palasthof des Weißen Todes (HG 15)

Dieser dämmrige Korridor ist in zehn klaustrophobische Kammern unterteilt, die ineinander übergehen. Er erinnert an ein Rad des Todes, welches eisigem Verderben entgegen wirbelt. Der Boden ist eine feste Eisfläche und aus den inneren Wänden ragen Millionen funkelnde schwarze Eiszapfen.

Dies ist quasi der Palasthof des Diadems des Weißen Todes. Es ist aber nicht möglich, Inkariax' Palast ohne einen *Talisman der Ersten Tränen* oder Inkariax' ausdrückliche Erlaubnis zu betreten. Angesichts der hier umgehenden Schrecken (siehe unten, Kreaturen) ist der Hof eher eine kunstvolle Foltergerätschaft als ein Aufmarschplatz. Der vereiste Boden ist Schwieriges Gelände.

Kreaturen: Seit Jahrzehnten spukt mittlerweile ein Dybbuk in diesem Hof. Der Demagoge Inkariax hat sein Haustier „Todesgeheul" getauft und lässt es frei im Hof umherstreifen. Der Dybbuk hält Ausschau nach Kreaturen, die so dumm sind, sich ohne den Segen seines Meisters dem Palast zu nähern.

Wenn die SC diesen Bereich betreten, so würfle mit 1W10 aus, in welchem Segment des Hofes der Dybbuk gerade lauert (beginne mit dem nördlichsten Raum und zähle im Uhrzeigersinn). Sollte der Dybbuk die SC nicht sofort bemerken, bewegt er sich im Uhrzeigersinn pro Runde zwei Segmente weiter, bis er sie bemerkt oder von ihnen angegriffen wird. Der Dybbuk setzt seine Fähigkeit Böswilligkeit gegen den ersten SC ein, den er sieht.

TODESGEHEUL **HG 15**

EP 51.200

Dybbuk (*MHB III*, S. 81)

TP 207

B17. Östliches Tränengewölbe (HG 17)

In die hohe Decke dieser Eishöhle sind grinsende Kytonengesichter geritzt, welche sich Eiszapfen durch Lippen, Augenlider, Wangen und Hälse gerammt haben. Im Zentrum der Höhle stehen drei jeweils zweistufige Podeste, auf denen gewaltige Statuen dieser Kytonen aufragen. In der südwestlichen Ecke hängen frostige Ketten von den Wänden und der Decke.

Dieser Bereich dient Anhängern von Inkariax' furchtbarem Glauben als Zuflucht und Ort der Hofhaltung. Die gusseisernen Türen sind unverschlossen. Im Gegensatz zu weiten Teilen des Reiches der Gefrorenen Tränen ist dieser Raum eine geschlossene Eishöhle mit 6 m hoher Decke. Die Stufen der Podeste in der Raummitte sind jeweils 1,50 m hoch. Die Ketten im Südwesten besitzen dieselben Eigenschaften wie jene in den Bereichen **A**, **B1**, und **B8**.

Kreaturen: Dies ist das Reich der Hohen Gebieterin Lyraesia, einer der wenigen Bewohnerinnen des Reiches außerhalb des Palastes, welche dennoch frei das Diadem des Weißen Todes betreten können. Die Hohe Gebieterin nutzt das Östliche Tränengewölbe für ihre finsteren Rituale zu Ehren des Demagogen, für spezielle Riten des Durchbohrens und als Audienzkammer, wo sie Streitigkeiten unter den rangniedrigeren Bewohnern schlichtet.

Um den Hals trägt die Hohe Gebieterin Lyraesia eine Kette mit einem auffälligen Anhänger – ein SC, der ihn sieht, kann mit einem Intelligenzwurf gegen SG 12 erkennen, dass es sich um einen *Talisman der Ersten Tränen* handelt.

Außer die SC haben sich noch absolut keine Kämpfe im Reich der Gefrorenen Tränen geliefert, hat die Hohe Gebieterin Gerüchte über Eindringlinge vernommen und ist in Alarmbereitschaft. Falls die SC Ballitar in Bereich **B6** oder Zeralisce und Zetar in Bereich **A** getroffen, aber nicht

mitgenommen oder aus dem Reich eskortiert haben, hat die Hohe Gebieterin einen dieser NSC (sofern noch lebendig) gefangen genommen. Außer die SC gehen sehr verstohlen vor, lies das Folgende vor, wenn sie der Hohen Gebieterin begegnen:

Eine blauhäutige Frau in einem hellblauen Kleid, deren Arm samt dem Stoff von Eiszapfen durchbohrt ist, tritt von einem der Podeste herab. „Nervtötende Störenfriede“, zischt sie verächtlich, „ihr sorgt nur für Unruhe. Zum Glück lasse ich mit mir reden – verschwindet jetzt aus dem Reich der Gefrorenen Tränen und euch sei sicheres Geleit zugesichert. Doch solltet ihr bleiben, wird euch der volle Zorn des Reiches treffen. Es ist eure Wahl.“

Die Hohe Gebieterin gibt den SC eine Gelegenheit, ihrer Forderung zu folgen (und ihren Gefangenen zu retten, den sie freizugeben bereit ist, so die SC verschwinden). Sollten die SC sich weigern, den Talisman fordern oder anfangen, ihre Ziele zu erklären, oder sonst wie mit ihr reden wollen, greift sie an. In diesem Fall erwachen zwei gewaltige Statuen von Kytonen aus Eis zum Leben und es werfen sich zwei mächtige Eisgolems ins Getümmel – diese hat die Hohe Gebieterin von Inkariax persönlich als Leibwächter erhalten. Die auch als Tränengewölbehüter bekannten Golems sind deutlich stärker und besser gepanzert als gewöhnliche Eisgolems und verursachen mit Nahkampfangriffen und Odemwaffen auch mehr Schaden.

Beachte: Sollten die SC sich den Golems als überlegen erweisen, ist es immer noch möglich, einen Waffenstillstand mit der Hohen Gebieterin zu schließen und ihre Unterstützung zu erlangen – siehe ihren Eintrag in der NSC-Galerie.

LYRAESIA **HG 16**

EP 76.800

TP 231 (siehe Seite 382)

TRÄNENGEWÖLBEHÜTER (2) **HG 11**

EP je **12.800**

Eisgolemvariante (*MHB*, S. 132)

N Mittelgroßes Konstrukt (Kälte)

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

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 25 (+15 Natürlich)

TP 86 (12W10+20)

REF +4, **WIL** +4, **ZÄH** +4

Immunitäten wie Konstrukte, Kälte, Magie; **SR** 10/Adamant

Schwäche Empfindlichkeit gegen Feuer

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 2 Hiebe +20 (4W6+8)

Besondere Angriffe Eisige Explosion, Odemwaffe (6 m-Kegel, 12W6 Kälteschaden; REF, SG 16, halbiert; alle 1W4 Runden)

SPIELWERTE

ST 26, **GE** 10, **KO** —, **IN** —, **WE** 11, **CH** 1

GAB +12; **KMB** +20; **KMV** 30

Entwicklung: Die Hohe Gebieterin Lyraesia ist im Besitz eines *Talismans der Ersten Tränen*; die SC benötigen ein solches Artefakt, um das Diadem des Weißen Todes zu betreten, wo sie das Ritual zum Überwechseln nach Crystilan ausführen müssen – siehe auch Seite239.

Belohnung: Belohne die SC mit 51.200 EP, wenn sie erstmals einen *Talisman der Ersten Tränen* erbeuten.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

B18. Das Diadem des Weißen Todes

Dieser Turm aus Kristall, durch den sich unheimliche Wirbel tintenschwarzer Schatten ziehen, ragt über dem Reich der Gefrorenen Tränen auf und reicht weit in den am Himmel tobenden Blizzard hinein. Die Turmmauern spiegeln glasartig die Abbilder jener, die hindurch zu blicken versuchen, zeigen sie aber von entsetzlichen Wunden und Folterqualen entstellt.

Dies ist der Palast des Kyton-Demagogen Inkariax. Hier hausen der Weiße Tod und seine Lieblingsdiener. Es ist nicht möglich, den Palast ohne seine ausdrückliche Genehmigung oder einen *Talisman der Ersten Tränen* zu betreten. Versuche, hinein zu teleportieren oder den Palast anderweitig ohne einen *Talisman der Ersten Tränen* zu betreten, scheitern an den göttlichen Schutzmaßnahmen des Weißen Todes; die fraglichen Kreaturen leiden im Anschluss für 10 Minuten unter Übelkeit. Alle Zauber oder magischen Effekte, mit denen Kreaturen den Palast zu betreten versuchen, scheitern und sind verschwendet.

Um die Obergeschosse des Palastes zu betreten, genügt der Besitz eines Talismans aber nicht – es gibt keine Anbindungen von diesem Bereich in die zahlreichen oberen Stockwerke. Bereich **B18** ist lediglich ein Vorzimmer, ein gewaltiger und optisch beeindruckender Audienzsaal, wo Inkariax' mächtigste Kleriker ihre Zeremonien abhalten oder vom Demagogen selbst empfangen werden. Wie bereits erwähnt, ist eine Erkundung des weiteren Palastes oder gar ein Kampf gegen Inkariax nicht Teil des Abenteuers.

Das Innere des Audienzsaals ist aber dennoch atemberaubend. Die Wände und Deckenbögen sind von Reliefs bedeckt, welche Libitinarii, Apostel, Interlokutoren und andere Arten von Kytonen zeigen. In der Mitte des Raumes steht ein fast deckenhoher Schrein zu Ehren Doloras' aus reinem Obsidian, der mit tränenförmigen, schwarzen Obsidianstücken akzentuiert ist. Der Schrein hat die Form einer Statue einer Frau mit erhobenen Armen, welche eine Krone trägt, die wie der turmartige Palast aussieht – die SC werden wahrscheinlich erkennen, dass es sich um eine Darstellung Doloras' handelt, sollten sie sich bisher nicht sonderlich für die Hintergründe interessiert haben, können sie die Statue alternativ mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 22 identifizieren.

Unter die Decke gearbeitet ist die kristalline Büste eines gutgebauten Mannes mit leerem Gesichtsausdruck; schwarze Diamanten bilden seine Augen und sein Mund ist mittels Eiszapfen zugenäht. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 22 können die SC diese Gestalt als Darstellung Inkariax' identifizieren.

Das in diesem Raum latent vorherrschende Böse kommt bei weitem nicht mit der Ausstrahlung des restlichen Palastes mit, ist aber dennoch bedrückend. Wenn ein SC erstmals diesen Bereich betritt, muss er einen Willenswurf gegen SG 32 ablegen; misslingt ihm dieser Rettungswurf, erhält er für 1 Minute den Zustand Kränkelnd, dies ist ein Furchteffekt. Ansonsten ist der Raum unbenutzt – und die SC dürften jenen Kreaturen, die ihnen ansonsten hätten folgen können, wohl die Talismane abgenommen haben. Entsprechend können die SC endlich das Der Schlüssel nach Crystilan-Ritual ohne sonderlichen Zeitdruck durchführen.

Schätze: Gierige SC haben es vielleicht auf die schwarzen Diamantaugen der Darstellung von Inkariax abgesehen. Diese sind nicht mittels Fallen gesichert, doch sollten sie herausgebrochen werden (eine Standard-Aktion pro Edelstein), alarmiert dies sofort Inkariax über die Anwesenheit der SC. Er manifestiert sich 1W6 Runden später in dieser Kammer, um die Schänder seiner Statue zu strafen – ob die beiden Edelsteine (Wert je 25.000 GM) es den SC wert sind, den Zorn eines Halbgottes auf sich zu ziehen, müssen die SC selbst entscheiden…

Entwicklung: Wenn die SC das Diadem des Weißen Todes betreten und das Der Schlüssel nach Crystilan-Ritual ausführen, werden sie augenblicklich in die Stadt jenseits der Zeit und deren geschlossene Halbebene geschickt – mach mit Teil 2 weiter!

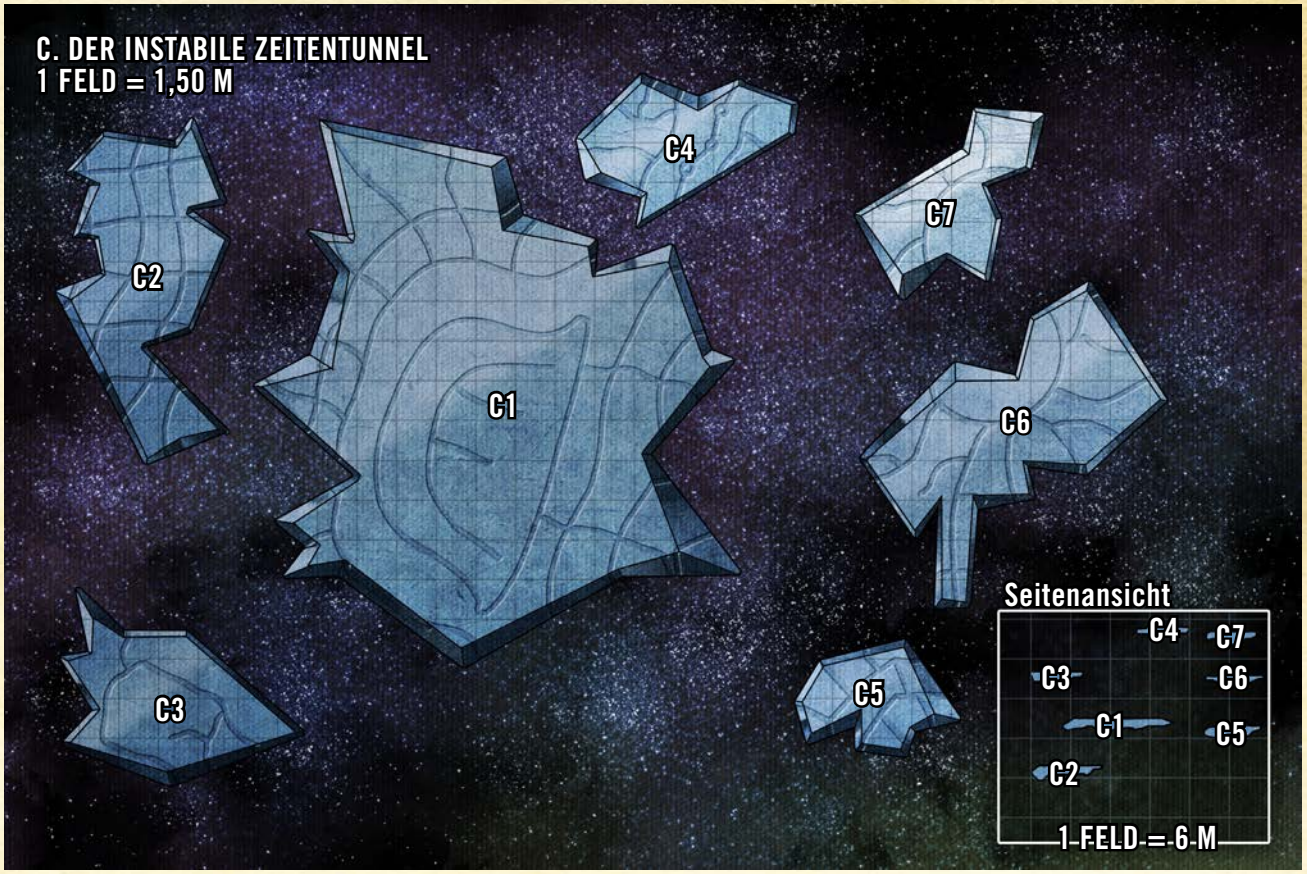
Belohnung: Belohne die SC mit 51.200 EP, wenn sie das Vorzimmer des Diadems des Weißen Todes betreten und dort erfolgreich ihr Ritual durchführen.

TEIL 2: XIN-EDASSERIL

Das Der Schlüssel nach Crystilan-Ritual soll kurzfristig die Strömungen der Dimension der Zeit teilen und die Schattenebene mit jener Region der Materiellen Ebene verbinden, welche seit zehn Jahrtausenden in Crystilan außerhalb des Zeitstromes gefangen ist. Wenn die SC das Ritual durchführen, müssen sie aber erkennen, dass die Schäden am Zeitstrom für noch andere Nebeneffekte sorgen. Als das Ritual ihnen den Weg zwischen dem Diadem des Weißen Todes und Xin-Edasseril öffnet, können die SC einen kurzen Blick auf ihr Ziel erhaschen, werden dann aber in eine instabile Realitätsfalte zwischen der vom Zeitstrom ausgeschlossenen Stadt und dem Rest der Wirklichkeit verschoben. Dieses Mal sind es aber nicht die SC oder Alaznist, welche für die Beschädigungen des Zeitstromes verantwortlich sind, sondern Kultanhänger der Doloras, welche in Crystilan gefangen sind und versuchen, von dort aus ein Portal zur Schattenebene zu öffnen. Die Kultisten arbeiten auf der Basis derselben Theorien wie Xanderghul, da ihnen aber der Intellekt und das Können des Runenherrschers fehlen, konnten sie erst vor kurzem – gerade einen Tag, ehe die SC ihr Ritual durchführen – eine Art „Sackgasse" erschaffen. Dieser intertemporale Weg führt zwar aus ihrem Zeitgefängnis, hat aber keinen Zielort – und die SC werden mit diesem Fehler konfrontiert, wenn sie ihrerseits nach Crystilan vorstoßen wollen.

Statt irgendwo auf der Straße in einer vergessenen thassilonischen Stadt zu erscheinen, stürzen die SC bei Vollendung ihres Rituals in eine instabile, praktisch an ihr Ziel angrenzende, planare Falte. Dieser Zeitentunnel ist ein arkanes Zwinkern von ihrem Ziel entfernt. Sobald die SC die Geheimnisse dieses instabilen Zeitentunnels enthüllt haben, werden sie ihre Reise vollenden können – und sich in einer ins Chaos gestürzten Stadt wiederfinden!

Als die Sihedronhelden vor Beginn dieses Abenteuerpfades mit der geheimen Mission beauftragt wurden, Alaznist aufzuhalten, erkannten sie, dass die Runenherrscherin des Zornes unaufhaltsam war, solange sie das Äonenzepter besaß. Also entwickelten die Helden einen Plan, wie man sie besiegen könnte, indem sie ihr die Gabe zur Manipulation der Zeit raubten. Als im Rahmen des Abenteuerpfades Der Zerbrochene Stern die Insel Xin



sich vom Meeresgrund gehoben hatte, war den Helden ein mächtiges Artefakt in die Hände gefallen – ein *Zeitglas*. Ihre Theorie war es, dass man mit abgesogenen temporalen Energien die Macht des *Äonenzepters* möglicherweise aufheben konnte. So reisten sie nach Crystilan und nutzten dort das *Zeitglas* im Rahmen eines mächtigen Rituales, um die Zeitdämpfe im Glas mit den zeitlosen Energien des Domes von Crystilan aufzuladen. Mit dieser Waffe ausgestattet, konnten sie sich tatsächlich gegen das *Äonenzepter* verteidigen, unterlagen Alaznist aber dennoch. Das *Zeitglas* zerbarst und das *Äonenzepter* wurde in die Zukunft geschleudert, als Alaznist das Artefakt opferte, um die Sihedronhelden in der Zeit zurück zu schleudern. Ironischerweise kerkerte dies die Helden in eben jener Stadt ein, welche sie erst vor kurzem besucht hatten.

Die Sihedronhelden wussten nicht, welches Unheil ihr Tun derweil über Crystilan gebracht hatte: Zwar hatten sie nur winzige Mengen der in der Zeit eingefrorenen Energie abgesogen, doch hatte dies genügt, um das delikate Gleichgewicht der Zeitmagie innerhalb des Domes zu stören. Ähnlich eines Risses in einem Damm, der Wasser aus einem Reservoir entkommen lässt, ließ der Dom von Crystilan plötzlich die Zeit nach Xin-Edasseril zurückfließen. Ein temporaler Rückstoß der Jahrtausende hallte durch die Stadt, beendete die einwöchige Zeitschleife, in welcher die Hauptstadt existiert hatte, und ließ die Zeit wieder linearer fließen. Dass die Stadt durch den Ausschluss aus dem Zeitstrom vor den Verheerungen des Erdenfalls verschont geblieben war, bot ihren Bewohnern nur wenig Trost. Seitdem haben sie mit der Erkenntnis ihrer temporalen Gefangenschaft zu kämpfen, während Runenherrscherin Belimarius um die Macht ringt, bösartige und brutale Runenriesen die Stadt terrorisieren, Kultanhänger der Doloras die ganze Stadt in die Schattenebene transportieren wollen und finstere Zeitbestien und merkwürdige Untote ihre Straßen heimsuchen.

Diese verräterische physische und politische Landschaft müssen die SC erkunden und überleben. Die Informationen, welche benötigt werden, um Alaznist aufzuhalten, harren ihrer Entdeckung in der Bibliothek der Hohen Schule der Bannmagie, allerdings werden die SC feststellen, dass sie noch andere Ziele erreichen können. Nicht nur bietet sich ihnen die Gelegenheit, das legendäre *Sihedron* zu bergen und die im Zeitstrom gefangenen Sihedronhelden zu retten, sie treffen zudem auf Belimarius in ihrem Palast Miasmoria. Es hängt von ihren Taten ab, ob die Runenherrscherin zu einer Verbündeten oder Feindin wird. Um letztendlich aber aus der Stadt zu entkommen und in die normale Zeitlinie zurückzukehren, müssen die SC den Dom von Crystilan einreißen, welcher seit über 10.000 Jahren dafür sorgt, dass Xin-Edasseril außerhalb des Zeitstromes existiert.

Crystilans Planare Eigenschaften

Die in der Zeit verlorene Stadt Xin-Edasseril, der Instabile Zeitentunnel den die SC durchqueren müssen um dorthin zu gelangen und das Auge des Neides existieren allesamt

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

innerhalb einer als Crystilan bekannten Halbebene. Man bemerke, dass der Name Crystilan lange nachdem Xin-Edasseril in der Zeit eingefroren wurde entstanden ist und sich nicht auf die Stadt sondern auf die Halbebene in der sich jene nun befindet bezieht. Keiner der Bewohner der Stadt erkennt das Wort, wenn die SC sich danach erkundigen sollten. Xanderghul stieß auf diese Bezeichnung, als er die verlorene Hauptstadt von Edasseril in neuerer Zeit erforschte und er benannte sein Ritual wie er es tat, um dessen Nutzen vor anderen Runenherrschern zu verbergen. Eine vermutlich willkommene Entwicklung für die SC ist die Tatsache, dass sie in Crystilan selbst nicht mehr von den Schäden an der Zeitlinie betroffen sind und all ihre Fertigkeitswürfe für Wissen (Geschichte) nicht länger irgendeinem Malus unterliegen, solange sie sich in der Halbebene befinden und diese in der Zeit verloren ist. Was ihnen jedoch noch immer fehlt ist jegliche Erinnerung an die Identitäten der Sihedronhelden. Planare Eigenschaften für Crystilan (und somit für den Instabilen Zeitentunnel und das Auge des Neides) werden im Folgenden in dem Format beschrieben, welches auch in den *Ausbauregeln XI: Multiversum* Anwendung findet — siehe Seiten 92–93 jenes Buches für weitere Details.

CRYSTILAN

Die Stadt jenseits der Zeit

Auf der Äther- und der Astralebene existieren viele Halbebenen, doch Crystilan existiert in der Dimension der Zeit.

Kategorie Halbebene

EIGENSCHAFTEN

Schwerkraft Normal (Xin-Edasseril und Auge des Neides) oder Objektiv ausgerichtet (Instabiler Zeitentunnel; siehe unten)

Zeit Normal (dies ist eine vor kurzem eingetretene Veränderung; vor Beginn dieses Abenteuerpfades war Crystilan Zeitlos)

Form und Gefüge Endlich (Xin-Edasseril und Auge des Neides) oder Geschlossene Form (Instabiler Zeitentunnel)

Gefüge Anhaltend (dies ist eine vor kurzem eingetretene Veränderung; vor Beginn dieses Abenteuerpfades war Crystilans Gefüge weitaus komplexer mit einem „Rücksetzer" jede Woche)

Essenz Vermischt

Gesinnung Schwache Neutrale Gesinnung

Magie Eingeschränkt (Teleportationseffekte funktionieren innerhalb der Ebene normal, können aber nicht zum Betreten oder Verlassen genutzt werden; Herbeizauberungseffekte funktionieren normal, Herbeirufungseffekte, welche Kreaturen beschwören, funktionieren dagegen nur, wenn die Zielkreatur ein Einheimischer der Dimension der Zeit ist; Effekte, welche eine Kreatur von einer Ebene verbannen [z.B. *Fortschicken* oder *Verbannung*], funktionieren nur bei Einheimischen der Dimension der Zeit; *Einkerkerung* transportiert Opfer ins Auge des Neides statt in die Tiefen der Erde)

BEWOHNER

Kerngottheiten Keine

Sonstige Gottheiten Keine

Externare Variiert

Bittsteller Keine

AUFLADUNGEN

Speziell Crystilan besitzt keine eigenen Planaren Aufladungen, sondern wird diesbezüglich als die Dimension der Zeit behandelt.

C. Der Instabile Zeitentunnel

Der instabile Zeittunnel, in dem die SC feststecken, existiert komplett im Gefüge Crystilans, des Domes aus kristallisierter Zeit, welcher das Herz von Xin-Edasseril und dessen Bewohner eingeschlossen hat. Durch diesen Dom müssen die SC reisen, um ihr Ziel zu erreichen.

Nachdem die SC das Der Schlüssel nach Crystilan-Ritual genutzt haben, um ein Tor nach Xin-Edasseril zu erschaffen, und hindurchgetreten sind, manifestieren sie sich im Zentrum des größten Splitters (Bereich **C1**). Lies das Folgende vor oder verwende eigene Worte:

Eine Sturmböe raubt euch einen Moment lang den Atem, als sich eure Umgebung zu einer bodenlosen, sternlosen schwarzen Leere auflöst. Windstöße unterschiedlicher Temperatur, aber alle bitterkalt, werfen euch gnadenlos umher, während ihr zu fallen beginnt.

Einen Augenblick später spürt ihr einen Ruck durch Mark und Bein gehen, als ihr euch auf einer Plattform aus schwach leuchtendem Kristall stehend wiederfindet, welche durch eine schwarze Leere treibt. In der Nähe könnte ihr sechs weitere Kristallplattformen unterschiedlicher Form und Größe erkennen; die Oberflächen der Kristalle sind flach, aber mit zahlreichen Markierungen und komplexen Kerben versehen.

Die sieben Kristallplattformen sind physische Reflexionen der Stadt Xin-Edasseril und entstanden, als die Doloraskultisten sich einen Weg auf die Schattenebene hinaus erzwingen wollten. Die Oberflächen dieser bläulichen Kristallplattformen tragen regelmäßige Muster hellleuchtender Kerben. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Geographie, Geschichte oder Lokales) gegen SG 25 kann ein SC das Muster als Stadtplan für eine Großstadt einstufen, auch wenn dieser Stil der Stadtplanung nicht mehr so beliebt ist wie in alter Zeit – z.B. in Thassilon – und die meisten Orte heutzutage eher organisch oder den örtlichen Vorgaben nach wachsen. Sollten die SC im Verlauf der Kampagne einen Stadtplan, Holzstich oder dergleichen von Xin-Edasseril gesehen haben – z.B. im 4. Kapitel beim Studium von Xanderghuls Unterlagen zu Crystilan -, erkennen sie in den Kerben Straßenzüge wieder. Ab hier ist es nur noch ein kleiner logischer Sprung bis zur Erkenntnis, dass in die Kristalloberfläche der Stadtplan Xin-Edasserils eingeritzt ist.

Die Kristalle selbst sind gegen Schaden immun und 0,30 m dick. Sie fühlen sich kalt an und scheinen aus Eis zu bestehen, sind aber nicht kalt genug, um bei Berührung Schaden zu verursachen.

Die Schwerkraft ist konstant, der Schwerkraftvektor weist stets zur flachen Oberfläche eines Kristalls, so dass ein Charakter auf der Ober- oder Unterseite stehen kann. Sollte ein Charakter über den Rand eines Kristalls marschieren, kann er mit einem Fertigkeitswurf für Akrobatik gegen SG 20 auf die Unterseite wechseln. Man kann auch von einem Kristall zum nächsten springen; da die Schwerkraftveränderungen zwischen den Sprüngen irritierend sind, unterliegen solche Würfe einem Malus von -5. Ein Charakter, der in gerader Linie von einem Kristall fortfliegt, stellt fest, dass es ansonsten in der Zeitfalte nichts gibt; die Kristalle liegen im Zentrum dieses Reiches und sobald man sich weiter als 150 m von ihnen entfernt, faltet sich der Raum so, dass man auf der anderen Seite landet und nun auf die Kristalle zufliegt.

Um dem instabilen Zeitentunnel zu entkommen und die Reise nach Xin-Edasseril zu vollenden, müssen die SC die

Kristallkarte zusammensetzen, welche die Kultanhänger bei ihren amateurhaften Versuchen, ein Tor zur Schattenebene zu öffnen, zerschlagen haben (mehr zu den Plänen der Kultisten findest du auf Seite 270). Wahrscheinlich erfahren sie dies von Nelly und Jolez (siehe diese Seite) oder durch Befragung des Bythos-Aionen, welcher zum Nachsehen in diese Region gekommen ist, nun aber auch hier festsitzt.

Die Gefangenen des Tunnels (HG 16)

Kreaturen: Wenn die SC erstmals im instabilen Zeitentunnel eintreffen, hören sie automatisch Stimmen – ein Mann und eine Frau schreien vor Angst und betteln um ihre Leben. Die Stimmen kommen vom höchsten Splitter im Osten (Bereich **C7**); dort werden eine junge Frau und ein junger Mann, Nelly und Jolez, von einem Bythos-Aionen namens Xere bedroht.

Xere hielt sich zur rechten Zeit am rechten Ort auf, um seltsame Fluktuationen im Strom der Dimension der Zeit zu bemerken, als die Kultanhänger von Doloras versucht, sich einen Weg durch Crystilans Begrenzungen auf die Schattenebene zu erzwingen. Xere machte den Fehler, dem nachzugehen. Einen Moment lang waren die Ebenengrenzen um Crystilan so weich, dass der Bythos tun konnte, was niemand anderem möglich war – er wirkte *Ebenenwechsel* und stieß in den Zeitentunnel vor. Leider heilte sich die Halbebene im nächsten Moment und verhärteten sich die Ebenengrenzen hinter ihm wieder, so dass der Aion nun festsitzt.

Bald darauf entdeckte Xere Nelly und Jolez und nahm irrtümlich an, die beiden hätten die Fluktuationen erzeugt, wofür sie bestraft werden müssten. Seit 24 Stunden verhört er sie unerbittlich. In Wahrheit sind Nelly und Jolez unschuldige Jugendliche aus Xin-Edasseril, welche vom Kult entführt und gezwungen worden waren, durch das Tor zu treten, dass sie bei ihrem Experiment aufgerissen hatten. Wären die beiden Versuchskaninchen imstande gewesen, das Tor zu durchschreiten und dann zurückzukehren, hätte dies bedeutet, dass die Kultanhänger Fortschritte machen – und wenn nicht, konnte man sie immer noch als Opfergaben an Doloras abhaken.

Wie alle Aionen kommuniziert auch der Bythos nicht mit herkömmlicher Sprache, sondern mental in Form von Bildern, Gefühlen und Konzepten. Wenn die SC sich dem Trio nähern, sehen sie zwei junge Menschen, die furchtsam vor einem hoch aufragenden, vierarmigen Aionen kauern, welcher sie wortlos betrachtet. Die Art, wie die beiden Menschen ständig reagieren und aufschreien, mach es aber offensichtlich, dass eine Art Verhör im Gange ist.

Sobald der Aion die SC bemerkt, wendet er sich ihnen zu und lässt seine Forderungen mental auf sie ein hageln. Der Verstand jedes SC füllt sich mit dem Eindruck, von der Kreatur beurteilt und gerichtet zu werden, sie stehen angeklagt, dem Fluss der Zeit und dem Gefüge der Realität Schaden zugefügt zu haben, werden angewiesen zu gestehen, wie sie diesen Ort erschaffen haben, und aufgefordert, den Fluchtweg aus diesem „temporalen Gefängnis“ offenzulegen. Der Aion interpretiert rasch nahezu jede Handlung außer verängstigtes Niederkauern als Zeichen von Schuld und greift dann an.

Nelly und Jolez sind eigentlich nur noch am Leben, weil sie vor Angst nahezu gelähmt sind, allerdings haben sie die letzten 24 Stunden weder geschlafen, noch Nahrung oder Wasser zu sich genommen. Beide sind erschöpft und können nur entsetzt zusehen, wie die SC angegriffen werden.

XERE **HG 16**

EP 76.800

Bythos-Aion (*MHB II*, S. 18)

TP 207

NELLY UND JOLEZ **HG 5**

EP je **1.600**

Weiblicher und männlicher Raufbold (*NKO*, S. 258)

TP je 45

Entwicklung: Es ist unwahrscheinlich, dass die SC den Aionen davon überzeugen können, dass sie den Zeitentunnel nicht zu verantworten haben. Sollten sie es aber schaffen, diese Begegnung friedlich zu beenden, kann ihnen der Aion auch nur berichten, dass er eine Anomalie untersuchen wollte und hier festsaß. Er möchte nur in den korrekten Zeitstrom zurückkehren und weigert sich, diesen Ort zu verlassen, bis er das Problem umfassend überdacht hat – was Jahre dauern könnte, so dass die SC die Situation wahrscheinlich im Rahmen dieses Kapitels deutlich schneller bereinigen dürften. Irgendwann wird Xere zu dem Schluss kommen, dass er diesen Bereich verlassen und anderswo einen Fluchtweg suchen sollte. Der Aion wird die SC nicht nach Xin-Edasseril begleiten, außer er wird magisch dazu gezwungen – in diesem Fall greift er höchstwahrscheinlich die SC zornig an, sobald er der magischen Kontrolle entkommt.

Belohnung: Belohne die SC mit 4.800 EP, sofern einer der beiden Jugendlichen überlebt, oder mit 19.200 EP, so beide überleben.

Nelly und Jolez

Sobald die SC den Aionen ausgeschaltet haben, können sie mit Nelly und Jolez reden. Die Jugendlichen sind verängstigt, desorientiert und erschöpft, beantworten aber die Fragen der SC in der Hoffnung, dass sie ihnen helfen, nach Hause zu gelangen. Beide tragen schäbige Lederkleidung und ein Unheiliges Symbol der Doloras fest um den Hals gewunden, wobei keiner wie ein böser Kultanhänger auftritt. Auf die wahrscheinlichsten Fragen der SC antworten sie wie folgt – beachte, dass die beiden im Grunde aus der fernen Vergangenheit stammen und nur Thassilonisch sprechen:

Wer seid ihr? Die junge Frau blickt ängstlich den jungen Mann an und räuspert sich schmerzhaft. „N-Nelly heiße ich“, quietscht sie. „Das ist Jolez. Gehört ihr zum Kult? Werdet ihr uns töten? Bringt es zu Ende. Ihr Doloraskultisten seid widerwärtig.“ Mit einem Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 17 können die SC Nelly überzeugen, dass sie keine Kultanhänger sind. Die Jugendlichen stellen dann klar, dass sie aus Xin-Edasseril stammen und beantworten

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Fragen wie aufgeführt. Ohne den Einsatz von Diplomatie glauben sie weiterhin, dass die SC dem Kult angehören, der sie entführt hat. Sollten die SC enthüllen, dass sie aus der Zeit stammen, die für Thassilonier zehntausend Jahre in der Zukunft liegt, sind die jugendlichen fasziniert und leicht verwirrt, auch wenn sie und die restliche Stadt mittlerweile wissen, dass sie lange Zeit in einer Zeitschleife verbracht haben.

JOLEZ

Was macht ihr hier? Jolez muss ein paarmal schlucken, ehe er seine Stimme wiederfindet. „Wir waren nachts draußen. Vaneir hatte es uns verboten – sie wusste, dass es gefährlich war. Wir dachten, wenn wir die Bollwerke der Kultanhänger ausspähen, hätten es die Flüchtlinge leichter. Stattdessen haben sie uns geschnappt, zur Hohen Schule geschleift und dort in eine Art Portal geworfen – wir würden ihr Tor zur Herrin der Pein prüfen, und wenn wir zurückkämen, würden sie uns belohnen. Sollten wir nicht zurückkommen, meinten sie, hätten sie uns halt als Opfer gebracht.“ Jolez erzittert. „So oder so waren wir als Menschenopfer gedacht.“

Warum hat euch dieser Aion verhört? Die Erwähnung des Bythos lässt die Jugendlichen in Tränen ausbrechen, doch sobald sie sich wieder gefangen haben, geben sie zu, es nicht zu wissen – die Kreatur ist direkt nach ihnen an diesem Ort aufgetaucht und hat sofort mit ihrem Verhör begonnen und sie beschuldigt, diesen Ort erschaffen und die Zeit beschädigt zu haben, und versucht, aus ihnen Informationen über einen Fluchtweg herauszupressen. Die beiden waren viel zu verängstigt gewesen, als dass sie etwas anderes als zittern und kauern hätten machen können.

Was ist das für ein Ort? Die beiden Jugendlichen haben keine Ahnung; sie vermuten nur, es könnte eine Art furchtbares extradimensionales Gefängnis sein, welches der Kult austestet.

Wer ist Vaneir? Die beiden Jugendlichen seufzen tief und müssen dann husten. Nelly fängt sich zuerst wieder. „Vaneir ist die Anführerin der Flüchtlinge… jener Bürger, die sich vor den Kultisten, den Runenriesen und den Schlägern der Runenherrscherin in Sicherheit bringen wollen. Sie hat uns beschützt, nachdem unsere Familien…“ Ihr Blick trifft den Jolez‘. „Unsere beiden Familien. Beide Häuser in der Östlichen Straße des Neides. Verschwunden in einer seltsamen, geisterhaften Verwerfung letzte Woche. So ist das Leben in dieser Stadt heutzutage, wenn man nicht stinkreich ist.“

Ist das ein unheiliges Symbol der Doloras, das ihr um eure Hälse tragt? Nelly und Jolez blicken entsetzt auf ihre Hälse und versuchen wild, die Symbole zu entfernen. „Ja“, krächzt Jolez. „Sie haben uns diese widerlichen Dinger angelegt. Sagten, wir wären ‚Gesandte der Herrin‘. Wir sind keine Kultanhänger. Wir hassen sie!“

Wisst ihr, wie wir nach Xin-Edasseril gelangen können? Nelly zuckt mit den Schultern. „Wir sind ganz nahe. Ich habe keine Ahnung von den Ebenen und Dimensionen, aber ich habe gehört, wie die Kultisten miteinander geredet haben, diese Monster. Etwas über einen ‚Tunnel aus Zeit‘ und dass sie einen Teil des Domes zerschmettern müssten, der die Stadt umschließt. Uns ist auch aufgefallen, dass die Plattformen erzittern und sich bewegen, wenn man an sie denkt, aber ich weiß nicht warum.“ Ihr Gesicht furchtbar leer. „Ich verstehe es nicht. Aber es muss etwas mit Magie zu tun haben. Wenn ihr es herausfindet, könntet ihr uns helfen, heimzukommen.“

Wo wird Geschichtswissen in eurer Stadt verwahrt? Jolez blickt zu Nelly. „Vielleicht im Palast Miasmoria. Vielleicht in der Hohen Schule der Bannmagie. Beides Orte voller furchtbarer Leute, aber ihr könntet an beiden Orten fündig werden. Aber…“ Die Gesichter der beiden Jugendlichen erhellen sich zugleich. „Wenn ihr uns helft, zurückzukommen, können wir euch zu Vaneir bringen“, sagt Nelly. „Ich wette, sie könnte euch helfen!“

Was wisst ihr über Belimarius? Nelly blickt die SC skeptisch an. „Sie ist die Runenherrscherin. Die uneingeschränkte Herrin von Edasseril? Die Königin des Neides? Ihr verhaltet euch, als hättet ihr nie von ihr gehört?! Jeder in Thassilon hat von ihr gehört.“

Zusammenbau der Plattformen

Man kann dem instabilen Zeitentunnel relativ leicht entkommen, auch wenn die Methode nicht auf der Hand liegt. Jeder der sieben schwebenden Kristallsplitter reagiert auf Gedanken, die eine auf ihm stehende Kreatur an ihn richtet. Sollte ein Spieler erklären, sein SC konzentriere sich auf die Kristallplattform, auf der er steht, beginnt die Plattform langsam zu rotieren. Sollte der SC sich auf eine Richtung konzentrieren, bewegt sie sich mit einer Geschwindigkeit von 1,50 m pro Runde in diese Richtung. Um den Rückweg nach Xin-Edasseril zu öffnen, müssen die sieben Plattformen wie Stücke eines Puzzles angeordnet werden, um den Stadtplan „nachzubauen“.

Ein SC kann die Methode zum Manipulieren und Bewegen der Plattformen alternativ entdecken, indem er *Magie entdecken* (oder ähnliches) wirkt und dabei einen Fertigkeitswurf für Zauberkunde gegen SG 25 ablegt.

Sollten die SC das Puzzle nicht erkennen, erkennt Nelly oder Jolez, dass die Rillen in den Oberflächen der Kristalle zum Stadtplan von Xin-Edasseril passen. Alternativ können die SC auch auf Erkenntnismagie zurückgreifen, um Fluchtwege zu suchen.

Sobald die SC die Lösung erkennen, kannst du ihnen eine Karte des Zeitentunnels vorlegen oder sogar die sieben Puzzleteile ausschneiden und die Spieler die Lösung finden lassen. Alternativ kannst du natürlich auch nur beschreiben, wie sie nach und nach die Teile in Position bringen – es dauert letztendlich 3W6 Minuten, sofern die SC verlässlich von einem Kristall zum nächsten gelangen können.

Sobald alle sieben Plattformen korrekt angeordnet sind, gibt es einen hellblauen Blitz und die Umgebung verschwindet. Die SC und die beiden Jugendlichen (aber nicht der Aion Xere, so er noch lebt – er bleibt lieber im Tunnel, statt sich noch weiter von seinem „Zuhause“ zu entfernen) erscheinen in Xin-Edasseril. Mach mit **Ereignis 1** auf Seite 266 weiter; die Handlung wird fortgesetzt nach dem folgenden Reiseführer zu Xin-Edasseril. Mach dich mit der Stadt und der aktuellen Lage vertraut, ehe du weitermachst.

D. XIN-EDASSERIL
Östliche Straße des Neides
Basar der Rivalen
D9
D7
D4
D11
D10
D1
Smaragdene Erleuchtung
D2
D5
Begehrlicher Chor
D3
D8
D12
Westliche Straße des Neides
Palast Miasmoria
D6
0
30 METER

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Belohnung: Sobald die SC die Kristallplattformen zusammengesetzt und den instabilen Zeitentunnel repariert haben, belohne sie mit 25.600 EP. Sollten die SC besonders clever vorgegangen sein und kaum Hilfe von NSC benötigt haben, kannst du diese Belohnung bis auf das Doppelte erhöhen (oder falls du denkst, dass die SC noch etwas mehr EP benötigen, um sich den Herausforderungen in Xin-Edasseril zu stellen).

D. Xin-Edasseril

Sobald die SC in Xin-Edasseril eintreffen, finden sie sich mitten im Chaos wieder, auch wenn die glänzende Architektur der Stadt und die wunderbaren Anblicke und Sehenswürdigkeiten zunächst darüber hinwegtäuschen. Da nun die Zeit in der Stadt normal verläuft, greifen mehrere brutale Machtgruppen nach der Kontrolle, während das instabile Zeitgefüge dimensionale Bedrohungen und furchtbare Untote ausspeit, welche durch die Straßen ziehen.

Dieser Teil des Kapitels ist eine Sandkiste – die SC können sich frei in dieser uralten thassilonischen Hauptstadt bewegen und sich mit den wartenden Gefahren und Gegnern befassen, den Ort aber nicht verlassen, ohne Xin-Edasseril aus dem Dom aus gefrorener Zeit zu befreien. Ironischerweise haben die SC hierfür alle Zeit der Welt. Sie können sich ausruhen, erholen und Nachforschungen betreiben. Es gibt genug Plätze in der Stadt, die sicheren Unterschlupf bieten, und da die Stadt im Grunde immer noch in der fernen Vergangenheit liegt, müssen sich die SC auch nicht sorgen, was Alaznist vielleicht in der Gegenwart treibt oder ob sie sie in Xin-Edasseril aufspüren könnte.

Obwohl Xin-Edasserils Zeitebene 10.000 Jahre in der Vergangenheit liegt, sind die SC immer noch Geschöpfe der Gegenwart. Dies ist besonders wichtig für Charaktere mit göttlichen oder anderen mystischen Verbindungen zu Golarion, selbst wenn es diese Verbindungen zehn Jahrtausende zuvor technisch noch nicht gegeben hat, so bleiben sie dennoch intakt. Beispielsweise wurde Cayden Cailean erst Jahrtausende nach dem Erdenfall geboren; dennoch kann einer seiner Kleriker, welcher nach Xin-Edasseril reist, immer noch seine Klassenmerkmale nutzen und sogar mittels *Heiliges Gespräch* mit ihm kommunizieren, so er wünscht. Natürlich hat keiner der NSC von Xin-Edasseril bisher von Cayden Cailean gehört, doch der zeitreisende Kleriker lässt deshalb seinen Glauben nicht in der Gegenwart zurück. Das Gegenteil stimmt aber auch – Kleriker von Gottheiten, die vor dem Erdenfall gelebt haben, zwischenzeitlich aber vergangen sind, erhalten weiterhin normal ihre Kräfte (allerdings fällt keiner der in diesem Kapitel vorgestellten NSC in diese Kategorie).

Die meisten Bewohner Xin-Edasserils sind zwar relativ niedrigstufig, haben aber dennoch den Gutteil ihrer Leben in einer thassilonischen Hauptstadt verbracht. Magie ist für sie kein Mysterium und da sie mittlerweile über eine Woche Zeit gehabt haben zu erkennen, dass etwas Seltsames im Gange ist, ist auch das Wissen recht weitverbreitet, dass die Stadt in einer Halbebene außerhalb der Zeit gefangen ist. Natürlich trägt dieses Wissen andererseits auch einen beträchtlichen Teil zum allgemeinen Chaos und der in der Stadt herrschenden Verzweiflung bei.

Beachte, dass Xin-Edasseril Teil der Halbebene Crystilan ist und daher auch deren Planaren Eigenschaften unterliegt (siehe Seite 255).

Obwohl nur der Stadtkern Xin-Edasserils in Crystilan eingefangen wurde, ist der Ort eine ausgedehnte Stadt mit viel mehr Örtlichkeiten und Bewohnern, als hier im Detail präsentiert werden könnten. Dieser Abschnitt konzentriert sich stattdessen auf die allgemeine politische, physische und zeitliche Atmosphäre der Stadt, liefert Informationen zu wichtigen Punkten und Einzelheiten zu den wichtigsten Ereignissen, mit denen die SC hier in Kontakt kommen. Die SC sollten einige Ziele vor Augen haben, sich aber auch ggf. nach weiteren umsehen – siehe auch die Ereignisse ab Seite 266.

XIN-EDASSERIL

RB Großstadt

Gesellschaft +0; **Gesetz** +2; **Korruption** +5; **Verbrechen** –1; **Wirtschaft**+0; **Wissen** +5

Eigenschaften Akademie, Isoliert, Magiefreundlich, Unruhen, Von der Realität abgeschnitten

Gefahr +15

BEVÖLKERUNG

Regierungsform Herrscher

Einwohner 11.150 (9.100 Menschen, 800 Halbelfen, 600 Halblinge, 250 Riesen, 200 Elfen, 200 sonstige)

WICHTIGE PERSÖNLICHKEITEN

Belimarius, Runenherrscherin des Neides (RB Menschliche Magierin [Bannwirkerin] 18)

Hoher Gebieter Solethex Sarn (RB Menschlicher Mystiker[EXP] 19)

Tiane Vaneir (NG Menschliche Bardin 13)

Königin Wo-Schalist (RB Runenriesin[MHB II])

MARKTPLATZ

Verfügbarkeit 9.600 GM; **Kaufkraft** 60.000 GM; **Zauberei** 9.Grad

Gegenstände, schwache 4W4; **durchschnittliche** 3W4; **mächtige** 2W4

EIGENSCHAFTEN

Unruhen In Xin-Edasseril herrscht Anarchie, da die temporale Instabilität auch mehrere böse Machtgruppen an die Oberfläche gespült hat, welche um die Vorherrschaft kämpfen: die neu zu Macht gekommenen Kultanhänger der Doloras, welche sich selbst die Apostel der Schmerzen nennen; die Runenriesen, welche zornig ihre Ketten abgeworfen haben; und die Runenherrscherin selbst, welche bösartig und blutrünstig versucht, die Stadt wieder unter ihre eiserne Kontrolle zu bekommen. Die meisten Bürger, die keiner dieser Machtgruppen angehören, sind Flüchtlinge, da die Unruhen weitflächig für Sachschäden sorgen und jeder in Gefahr ist, der sich im Freien zeigt. (*+5 Gefahr, –4 Gesetz*)

Von der Realität abgeschnitten Die Stadt ist bis zum Ende dieses Kapitels vom Rest der Realität abgeschnitten. Die lokale Wirtschaftslage stagniert, andererseits gibt es hier eine Vielzahl bestens erhaltener Texte und viel Wissen über die ferne Vergangenheit, so dass Xin-Edasseril eine wahre Schatzkammer für jene ist, die ihr Wissen entsprechend vertiefen wollen. (*–2 Wirtschaft, +2 Wissen*)

Wie kommen wir hier raus?

Auch wenn in Crystilan die Zeit wieder normal fließt, befindet sich die Stadt unter dem Dom aus gefrorener Zeit immer noch etwa 10.000 Jahre in der Vergangenheit. Bis jemand den Dom zerschmettert und Xin-Edasseril quasi so mit der Gegenwart synchronisiert, verbleibt die Halbebene in ihrer eigenen Zeitlinie gefangen. Die Seelen der Verstorbenen können die Halbebene verlassen, um den Fluss der Seelen zu erreichen, und innerhalb von Crystilan gestorbene Kreaturen können nun mit den normalen Methoden ins Leben zurückgeholt werden, doch andere Methoden zum Verlassen der Halbebene funktionieren nicht. Ein legendäres *Wunder*, ein legendärer *Wunsch* oder göttliches Eingreifen könnten einer einzelnen Kreatur die Flucht aus Crystilan ermöglichen, doch solange der Dom besteht, sind die SC ansonsten in der Zeit gefangen. Wie die SC gegen den Dom vorgehen können, erfährst du unter **Ereignis 4**.

Temporale Gefahren

Als die Sihedronhelden die benötigten temporalen Energien aus Crystilans äußerer Schale auf der Peridotinsel zogen, um sie gegen Alaznist einzusetzen, befreiten sie Xin-Edasseril aus der Zeitschleife, ohne dies auch nur zu ahnen. Erstmals seitdem die Stadt aus dem Zeitstrom ausgeschlossen wurde, können die darin Gefangenen wieder aus ihr entkommen, wenn auch nur im Tode.

Vorher aber war selbst den Seelen der Verstorbenen das Verlassen Crystilans verwehrt gewesen. Diese Unglücklichen waren dazu verdammt, als untote Chronogeister zu existieren. Nun können die Seelen der Verstorbenen endlich durch Raum und Zeit zu ihrem Letzten Richtspruch zum Beinacker weiterreisen, so dass keine neuen Chronogeister mehr entstehen. Leider gibt es von letzteren aber immer noch mehr als genug, welche eine beachtliche Gefahr darstellen.

Und noch eine weitaus mächtigere Bedrohung baut sich über Xin-Edasseril auf: Der Rückstoß hat das Geflecht der Halbebene stark beschädigt und die Außenbereiche zerfransen sich langsam, aber stetig zu gefährlich instabiler Zeit, während dasselbe auf weitaus subtilere Weise auch im Innenbereich begonnen hat. In der ganzen Stadt können mittlerweile temporale Ereignisse eintreten; Anomalien sind weitaus häufiger im unbewohnten Perimeter des Temporalen Ödlandes.

Bei der Erkundung Xin-Edasserils werden die SC vielen dieser Temporalen Gefahren begegnen. Aufgrund ihrer eigenen Verbindungen zu den Schäden am Zeitstrom ziehen sie diese sogar an, so dass sie öfter betroffen sind als die sonstigen Bewohner der Stadt. Du kannst ganz nach Belieben auf der Tabelle für Temporale Gefahren würfeln und diese zufällig eintretenden Ereignisse nutzen, sollte der Handlungsfluss zähflüssig werden. Außer die SC verbringen den ganzen Tag vor solchen Ereignissen geschützt, sollten sie es am Tag mit wenigstens einer Temporalen Gefahr zu tun bekommen (siehe den Stadtführer ab Seite 263). Achte aber darauf, die SC nicht zu überfordern oder zu überrennen. Und beachte, dass diese Gefahren im Temporalen Ödland noch häufiger eintreten (siehe Seite 261).

Temporale Gefahren

W20	Ereignis
1–3	Gebäude und feste Gegenstände rund um die SC zerfallen plötzlich zu Staub, nur um einen Augenblick später wieder normal dazustehen. Jeder SC muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 23 ablegen; bei Misslingen erfüllt ihn derart langsam verstreichende Zeit, dass es sein Blut gefriert und einen – kurzen - Herzstillstand verursacht, der in 1W4 Punkten KO-Schaden resultiert.
4–6	Unheimliche Schreie von Humanoiden und ein Kaleidoskop aus Farben attackieren die Sinne der SC, als Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft gleich in mehreren Varianten vor ihren Augen vorbeirasen. Jeder SC muss einen Willenswurf gegen SG 23 ablegen; bei Misserfolg erhält er für 1W10 Runden den Zustand Verwirrt.
7–9	Die Gebäude und festen Gegenstände rund um die SC verzerren sich, dehnen sich aus und ziehen sich zusammen. Jeder SC muss einen Reflexwurf gegen SG 23 ablegen, bei Misslingen erfassen ihn diese temporalen Zuckungen und verleihen ihm den Zustand Entkräftet.
10–12	Ein zufällig ausgewählter SC ist für 24 Stunden von *Sand der Zeit* (ZS 20) betroffen.
13–15	Ein Rudel von 1W4+4 Verbesserten Hunden von Tindalos (*MHB II*, S. 142, 293) taucht aus nahen Winkeln aus und greift die SC an.
16–18	Die SC werden von einem Chronogeist (siehe S. 438) angegriffen.
19–20	Die SC werden von mehreren Chronogeistern (siehe S. 438) angegriffen. Bei Durchschnittsgruppenstufe 15 oder weniger sind es 2 Chronogeister, ansonsten 3 Chronogeister.

Die Stadtteile von Xin-Edasseril

In der Hauptstadt des Reiches des Neides tobt ein Bürgerkrieg zwischen Belimarius' Getreuen, zornigen Runenriesen und den Kultisten der Königin der Nacht Doloras. Alle streben nach der Kontrolle über die einzelnen Stadtteile. Die übrigen Bewohner stecken zwischen den Fronten, während sich von den Stadträndern her langsam die temporale Instabilität näherfrisst. Die fliehenden Überlebenden der Unruhen und Machtkämpfe kämpfen ums Überleben und suchen verzweifelt nach einem Ausweg aus ihrem unmöglichen Dilemma.

Die folgenden Zusammenfassungen sollen dem SL eine Übersicht zu den verschiedenen Stadtteilen geben und Informationen, welche Machtgruppen wo die Kontrolle haben. Spezifische Örtlichkeiten findest du im Stadtführer auf Seite 263.

Basar der Rivalen (Runenriesenterritorium): Das einstige geschäftige Geschäftszentrum der Stadt liegt im Nordosten. Gegenwärtig beherrschen rebellische Runenriesen und ihre versklavten, riesenhaften Diener die Straßen. Die meisten der überlebenden Händler sind mit ihren Familien geflohen. Nur ein paar wirklich standhafte und verstohlene Profis wagen es, noch hier zu verweilen, darunter die Angehörigen der berüchtigten Giftmischer- und Attentätergilden.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Begehrlicher Chor (Territorium der Runenherrscherin): Dieses luxuriöse, abgeschlossene Viertel neben dem Palast der Runenherrscherin ist die Heimat stiefelleckerischer Bürokraten, deren Treue zu Belimarius ihnen Schutz vor den anderen Fraktionen in der Stadt eingebracht hat. Das Viertel ist nicht gegen die Gefahren der Temporalen Öde immun, neben dem Palast aber der sicherste Ort in der Hauptstadt.

Östliche und Westliche Straße des Neides (Umkämpftes Territorium): Diese beiden Viertel voller windschiefer Häuser sind die Heimat von Bürgern, welche sich quasi eingegraben haben, um das Chaos auszusitzen. Die Wachen der Runenherrscherin versuchen aber beständig, den Gehorsam gegenüber Belimarius durchzusetzen, während die Apostel der Schmerzen immer wieder in die Viertel vorstoßen und die Runenriesen hier immer wieder auftauchen, um zu wüten und schrittweise Boden zu erobern.

Palast Miasmoria (Territorium der Runenherrscherin): Dieser Palast und seine großen Truppenunterkünfte beherbergen Runenherrscherin Belimarius und ihre Smaragdgarde. Die Runenherrscherin hält bisher das herankriechende Temporale Ödland mittels mächtiger Magie fern und die anderen Machtgruppen wagen es nicht, gegen den Palast vorzugehen. Dies ist der sicherste Ort in der Stadt – solange man als der Runenherrscherin gegenüber loyal gilt.

Smaragdene Erleuchtung (Kultterritorium): Der einstige Sitz von Bildung und Gelehrsamkeit im alten Edasseril im Stadtzentrum wurde von Kultanhängern der Doloras überrannt, welche sich selbst die Apostel der Schmerzen nennen. Von der Hohen Schule der Bannmagie aus schicken sie nachts ihre Patrouillen in die Straßen des Viertels und der Umgebung aus, um Unruhestifter und Opfer für ihre finsteren Experimente einzufangen.

Temporales Ödland (Ödland): Im Gegensatz zu den anderen Vierteln umgibt dieses unregelmäßig geformte Territorium die Stadt in einem Perimeter, welcher sich langsam enger zieht, seit die Sihedronhelden das temporale Geflecht der Stadt aufgerissen haben. Das Temporale Ödland erstreckt sich überall am Stadtrand entlang mit einer Tiefe von teilweise wenigen Metern bis hin zu mehreren hundert Metern. Hier leben keine normalen Bewohner – entweder sind sie längst geflohen oder den Folgen des temporalen Rückschlages zum Opfer gefallen. Es ist wahrscheinlich, dass die SC in dieses Gebiet vorstoßen, z.B. auf der Suche nach dem Gefallenen Ersten Tempel. Würfel hier jede Minute auf der Tabelle für Temporale Gefahren (siehe Seite 260) statt stündlich, egal ob die SC sich im Freien oder in einem Gebäude aufhalten. Dies repräsentiert das völlig instabile Zeitgefüge vor Ort. Sollten die SC in der Stadt verweilen, ohne auf Teil 3 des Abenteuers ernsthaft hinzuarbeiten, sollte dieser Bereich wachsen – falls sie nicht Belimarius' *Runenbrunnen* von innen heraus zerstören und Xin-Edasseril auf die Materielle Ebene bringen, verschlingt die Instabilität letztendlich die ganze Stadt!

Besetzte Stadtteile durchqueren und befreien

Die SC laufen nicht nur Gefahr, beim Durchstreifen Xin-Edasserils zufällig bestimmte Temporale Gefahren zu erleben, sie sind zudem mitten in einer feindseligen und gefährlichen politischen Umgebung. In diesem Teil des Abenteuers können sie den verschiedenen Machtgruppen auffallen, welche die jeweiligen Viertel kontrollieren. Wann immer die SC auf den Straßen unterwegs sind, bzw. ein Mal pro 4 Stunden an Aktivitäten, welche Reisen erfordern (z.B. Einkaufen und Informationen sammeln), besteht eine

Chance gleich dem Gefahr Wert der Stadt (15%), dass die SC auf zum jeweiligen Viertel passenden Widerstand stoßen.

Beachte, dass die Handlungen der SC beeinflussen, mit welchen Gefahren sie es zu tun bekommen – sollten sie z.B. die Königin der Runenriesen besiegen oder sich mit ihr verbünden (Bereich **D9**), gibt es im Territorium der Runenriesen keine Feindesbegegnungen mehr. Sollten sie den Anführer des Kultes in der Hohen Schule der Bannmagie (Bereich **D2**) stürzen, werden die Kultisten und ihre Verbündeten nicht mehr zufällig die Straßen auf der Suche nach den SC durchstreifen. Und sollten sie im letzten Teil dieses Kapitels Belimarius besiegen, gibt es im Territorium der Runenherrscherin keine feindseligen Begegnungen mehr – dasselbe gilt, wenn sie sich mit Belimarius verbünden sollten (solange das Bündnis hält).

In umkämpften Gebieten besteht eine Chance von 50% für eine Begegnung von einer der drei Tabellen (zufällig bestimmt), andernfalls werden die SC Zeugen eines Kampfes zwischen zwei verfeindeten Machtgruppen – wähle diese zufällig aus; die SC können eine Seite unterstützen, beide bekämpfen oder den Konflikt umgehen.

Sollte ein Kampf auf den Straßen von Xin-Edasseril stattfinden, kannst du entweder den Stadtplan als Richtlinie nehmen, um die Örtlichkeit einzuzeichnen, oder auf existente Straßenkarten zurückgreifen, seien dies FlipMats oder die neueren FlipTiles.

Zufallsbegegnungen im Runenriesenterritorium

W6	Begegnung	HG
1–3	Eine Patrouille aus vier bezauberten Wolkenriesen (*MHB*, S. 222) hält die SC an.	15
4–5	Zwei bezauberte Sturmriesen (*MHB*, S. 220) greifen die SC wild an.	15
6	Ein einzelner Runenriese (*MHB II*, S. 208) bemerkt die SC und greift an.	17

Zufallsbegegnungen im Kultterritorium

W6	Begegnung	HG
1–3	Sechs Kultschläger (*WKO*, S. 71) wollen die SC einfangen, um sie zu opfern.	14
4-5	Zwei Apostel der Schmerzen (siehe Seite 271) spüren die SC auf. Sollten die SC die Hohe Schule der Bannmagie noch nicht besucht haben, laden die Apostel sie ein, sich mit ihrem Meister zu treffen (siehe **Ereignis 5**). Sollten die SC bereits mit dem Hohen Gebieter Sarn gesprochen haben und sich in Freundschaft wieder getrennt haben, warnen die Kultisten die SC, sie mögen auf sich Acht geben, lassen sie aber ansonsten in Frieden. Andernfalls greifen die Apostel sofort an, um die SC gefangen zu nehmen und Doloras zu opfern.	15
6	Ehe die Stadt aus der Zeit ausgesperrt wurde, hatte der Kult 12 Interlokutoren (*MHB III*, S. 149) als Diener gewonnen. Diese Begegnung erfolgt mit 4 dieser Kytonen. Sollten alle 12 getötet worden sein, erfolgt die Begegnung stattdessen mit 2 Chronogeistern (siehe Seite 438).	

Zufallsbegegnungen im Runenherrscherterritorium

W6	Begegnung	HG
1–3	Tolm Nexiria (siehe unten), ein seit Jahren Belimarius treu dienender Kopfgeldjäger, fungiert nun für die Runenherrscherin als Späher, welcher die Straßen nahe des Palastes patrouilliert und in umkämpfte Gebiete vorstößt, um die Entwicklungen im Auge zu behalten. Solltest du diese Begegnung erwürfeln, hat Tolm die SC bemerkt und pirscht ihnen hinterher; er beobachtet ihr Tun, um Belimarius zu berichten. Sollten die SC ihn bemerken, flieht er; sollte er in die Enge getrieben oder gefangen genommen werden, gesteht er, sie im Auftrag seiner Herrin zu beobachten und von ihnen beeindruckt zu sein. Er lädt sie ein, ihn in den Palast zu begleiten und die Runenherrscherin zu treffen – so die SC einwilligen, fahre mit Teil 3 des Kapitels fort.	15
4–5	Zwei Smaragdgardisten (siehe Seite 265) patrouillieren auf den Straßen; sollten sie die SC entdecken, verhören sie sie, um zu bestimmen, wer sie sind. Sollten sie die SC für Einheimische halten, befehlen sie ihnen, nach Haus zu gehen.	15
6	Ein einzelner Adamantgolem (*MHB II*, S. 116) patrouilliert seit langem die Straßen von Xin-Edasseril, verhält sich seit Beginn der Zeitverzerrungen aber unberechenbar. Er stampft nun durch die Stadt und greift jeden an, der nicht die Uniform der Smaragdgarde trägt. Diese Begegnung kann nur ein Mal eintreten.	19

TOLM NEXIRIA **HG 15**

EP 51.200

Menschlicher (reinblütiger Azlanti) Waldläufer (Stadtwolf[EXP]) 16

RB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +7; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Wahrnehmung +21

VERTEIDIGUNG

RK 30, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 26 (+2 Ablenkung, +1 Ausweichen, +3 GE, +5 Natürlich, +8 Rüstung, +1 Schild)

TP 188 (16W10+96)

REF +15, **WIL** +9, **ZÄH** +16

Verteidigungsfähigkeiten Verbessertes Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m (6 m in Rüstung); Drängeln

Nahkampf *Langschwert des Verderbens* (Menschen) *+1*, +17/+12/+7/+2 (1W8+5/19–20 plus 2W6 gegen Menschen), *Langschwert des Verderbens* (Menschen) *+1*, +17/+12 (1W8+5/19–20 plus 2W6 gegen Menschen)

Fernkampf *Kompositlangbogen +1*, +20/+15/+10/+5 (1W8+4/×3)

Besondere Angriffe Beute, Erzfeind (Menschen +8, Einheimische Externare +2, Elfen +2, Riesen +2), Kampfstil (Kampf mit zwei Waffen),

Vorbereitete Waldläuferzauber (ZS 13; Konzentration +15)

4. — *Nachspüren*[ABR II]

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Nex-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Sünden der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

3. — *Dunkelsicht, Schutzhülle des Lebens*[EXP] (SG 15)
2. — *Leichte Wunden heilen* (2x), *Rindenhaut, Windwall*
1. — *Elementen trotzen, Energien widerstehen, Federleicht*[EXP] (SG 13), *Geschärfte Sinne*[EXP] (SG 13)

TAKTIK

Vor dem Kampf Tolm wirkt auf sich *Dunkelsicht* und *Rindenhaut*.

Im Kampf Tolm konzentriert seine Angriffe auf Menschen und bemüht sich, in Bewegung zu bleiben, wobei er es bevorzugt, mit beiden Waffen im Nahkampf zu kämpfen.

Moral Tolm ist nicht an langen Kämpfen im Freien interessiert. Er flieht zum Palast Miasmoria, sollte er unter 120 TP reduziert werden. In diesem Fall kann man ihn in Bereich **E6** erneut treffen, wo er bis zum Tod kämpft.

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 17, **KO** 19, **IN** 10, **WE** 14, **CH** 14
GAB +16; **KMB** +20; **KMV** 36

Talente Abhärtung, Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe, Doppelschnitt, Eiserner Wille, Große Zähigkeit, Kampf mit zwei Waffen, Kampfreflexe, Schnelle Waffenbereitschaft, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kampf mit zwei Waffen, Verteidigung mit zwei Waffen, Zerreißen mit zwei Waffen

Fertigkeiten Bluffen +18, Einschüchtern +21, Heimlichkeit +19, Motiv erkennen +18, Wahrnehmung +21, Wissen (Lokales) +19, Zauberkunde +19

Sprachen Gemeinsprache

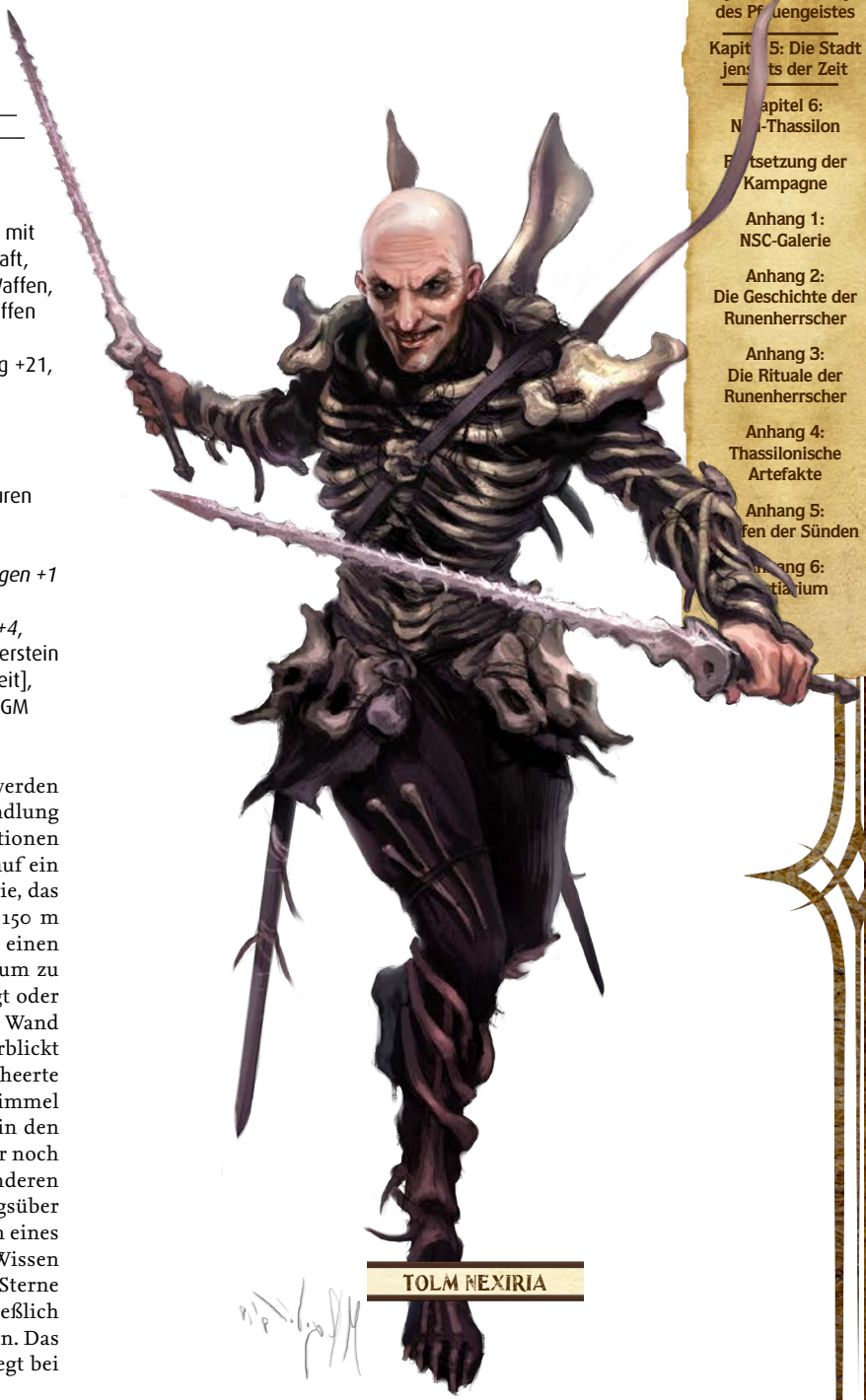
Besondere Eigenschaften Bevorzugte Ansiedlung (Befallen +2, Xin-Edasseril +6), Bund des Jägers (Gefährten), Fallen finden +8, Schneller Verfolger, Spuren lesen +8, Tierempathie +18, Untertauchen

Kampfausrüstung *Trank: Schwere Wunden heilen* (2x); **Sonstige Ausrüstung** *Fellrüstung +4, Kompositlangbogen +1* (+3 ST) mit 20 Pfeilen, *Langschwerter des Verderbens* (Menschen) *+1* (2), *Gürtel der Mächtigen Konstitution +4*, *Schutzring +2*, Rucksack, Schlafsack, Gürteltasche, Feuerstein und Stahl, Hanfseil (15 m), Handschellen [Meisterarbeit], Topf, Fackeln (10), Proviant (5), Wasserschlauch, 192 GM

Xin-Edasseril-Stadtführer

Die folgenden Örtlichkeiten in Xin-Edasseril werden kurz beschrieben. Sollte es Verbindungen zur Handlung geben, findest du Verweise, wo du weitere Informationen findest. Am Rand der Karte stoßen die Charaktere auf ein schimmerndes, undurchsichtiges Feld blauer Energie, das sie nicht durchqueren können. Dieses Feld reicht 150 m in die Höhe und wölbt sich dann nach innen, um einen insgesamt 300 m hohen Dom über dem Stadtzentrum zu bilden. Diese Wand kann nicht erklettert, beschädigt oder durchstoßen werden. Sollte jemand angrenzend zur Wand versuchen, durch die Wand hindurchzuschauen, erblickt er wie durch eine stark getönte Scheibe eine verheerte Landschaft aus Asche und Feuer mit dunklen, am Himmel wirbelnden Wolken. Dies ist ein Blick auf die Welt in den Wochen nach dem Erdenfall, da Xin-Edasseril immer noch gut 10.000 Jahre in der Vergangenheit steckt. Von anderen Punkten innerhalb der Stadt verleiht der Dom tagsüber den Eindruck eines blauen Himmels und nachts den eines Sternenhimmels. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Geographie) gegen SG 30 bemerkt ein SC, dass die Sterne sich irgendwie nicht zur Orientierung eignen – schließlich ist es der Sternenhimmel von vor zehntausend Jahren. Das Wetter ist tags und nachts ruhig, die Temperatur liegt bei angenehmen 20° C. Mit der Zeit könnte dieses Fehlen von Jahreszeiten sich verheerend auf die Umgebung auswirken, allerdings zerfranst das Zeitgewebe von Crystilan schnell genug, dass dies kein Problem mehr darstellen wird.

Die SC sollten mehr als genug Zeit haben, um zu entkommen und die Bewohner der Stadt zu retten; sollten sie aber Monate brauchen, um die Situation zu bereinigen, könnte der Zusammenbruch der Halbebene die Kampagne abrupt beenden.


TOLM NEXIRIA

D1. Ankunftspunkt

Hier erscheinen die SC in Xin-Edasseril, wenn sie dem Zeitentunnel entkommen.

D2. Die Hohe Schule der Bannmagie

Die einstige wichtigste Schule der Magie im Land Edasseril ist nun die Hauptoperationsbasis der Apostel der Schmerzen. Mehr zu diesem ausgedehnten Ort findest du in den **Ereignissen 5** und **6**.

D3. Der Gefallene Erste Tempel

Dieses Gebäude war einst der berühmte, desnageweihte Tempel des Ersten Traumes. Der Sitz der Verehrung der Großen Träumerin stand im Gegensatz zur Bosheit, welche ansonsten die Hauptstadt beherrschte. Als Xin-Edasseril aber in Crystilan eingeschlossen wurde, verschwand der Tempel samt seiner Grundmauer und hinterließ nur einen Krater aus nachrutschender Erde, in welchen auch Nachbargebäude stürzten – siehe auch **Ereignis 7**.

D4. Ilmaras Importwaren

Dieses Geschäft eines der wenigen ehrlichen Händler im Bazar der Rivalen ist mittels *Mächtiger Glyphen der Abwehr* (ZS 14, Schallschaden) geschützt. Die paranoide Inhaberin, **Ilmara Delmixien** (N Alte Menschliche Expertin 7) hat in den Monaten vor dem Erdenfall ihre beachtlichen Ersparnisse für diese machtvollen Schutzmaßnahmen aufgewendet – stets wachsam und clever, hatte sie eine kommende Katastrophe anhand der Bemühungen der Runenherrscherin zur Schaffung einer schützenden Halbebene erahnt. Und natürlich hatte sie richtig gelegen. Die von ihr in Auftrag gegebenen Glyphen haben ihr Geschäft bisher vor Unruhestiftern beschützt. Ilmara lebt ihren Alltag stur weiter, als hätte sich in der Stadt nichts geändert, auch wenn ihre beachtlichen Nahrungs- und Frischwasservorräte rasch schrumpfen und nur noch ein paar Monate reichen dürften. Ilmara hat sich auf den Verkauf mächtiger magischer Gegenstände spezialisiert, insbesondere Wundersamer Gegenstände. Sollten die SC ihr Geschäft besuchen und ihr frische Vorräte anbieten oder sich bereiterklären, sie und ihre Waren aus dem Basar der Rivalen in Sicherheit zu eskortieren (am liebsten zur Zuflucht, Bereich **D10**), lässt sie jeden SC einen Gegenstand zum halben Preis erwerben. Beachte: Wenn die SC Ilmara und ihre Waren zur Zuflucht bringen, können sie eine Belohnung erhalten; siehe auch **Ereignis 3**.

D5. Zur Durstigen Klinge

Diese täuschend unauffällige Schenke mit Schlafplätzen dient einer berüchtigten Assassinengilde als Tarnung – den Durstigen Klingen. Ihre Mitglieder sind fähig genug, den umherziehenden Runenriesen im Basar der Rivalen auszuweichen und weiter zu operieren. Wenn die SC Tiane Vaneir in der Zuflucht (siehe Seite 266) treffen, schlägt sie u.a. vor, dass die SC die Hungrigen Klingen anheuern und auf mehrere hochrangige Angehörige des Kultes ansetzen, so dass der Hohe Gebieter der Apostel der Schmerzen gezwungen wird sich zu verstecken. Der Anführer der Durstigen Klingen, Meisterklinge **Yenela Fisk** (NB Halbelfischer Attentäter[ABR VI] 12/Assassine 3), ist gern bereit, diese Mordaufträge zu übernehmen, verlangt aber einen hohen Preis. Die Unterführer des Kultes wohnen über das Viertel der Smaragdenen Erleuchtung verteilt. Die Gilde nimmt aber keinen Kontrakt an, auch den Hohen Gebieter des Kultes auszuschalten – Fisk erklärt, dass dies zu gefährlich sei und mehr Ärger brächte, als es wert sei.

Um die Assassinen zu beauftragen, müssen die SC der Gilde entweder 100.000 GM bezahlen (die Hälfte im Voraus, die andere Hälfte nach Erfüllung des Auftrages), einen magischen Gegenstand von wenigstens 80.000 GM Wert überreichen oder einen Nachweis erbringen, dass sie wenigstens drei der Runenriesen getötet haben, welche durch den Basar der Rivalen wüten und den Assassinen das Leben schwer machen.

Sobald der Handel steht, kundschaften die Attentäter ihre Ziele 1 Woche lang aus und schlagen dann gegen alle Unterführer zugleich zu. Die Assassinen sind brutal und völlig profitorientiert, aber auch absolute Profis, solange die SC ihren Teil der Abmachung einhalten. Falls die SC die Gilde hereinlegen wollen, so findet die Meisterklinge dies eines Tages heraus und nutzt dann alle Ressourcen seiner Gilde, um die SC zur Strecke zu bringen. Verwende in diesem Fall die Spielwerte für den Schüler des Todes und den Sensenmörder auf den Seiten 209-210 im *NSC-Kompendium* für die feindseligen Assassinen.

D6. Finanzministerium

Dieses Zentrum der Bürokratie und Besteuerung war einst das Reich einer jungen und unglücklichen Belimarius, liegt nun aber tief im Herzen des Territoriums der Kultanhänger.

D7. Außenposten der Flüchtlinge

Diese kleine und gut beschützte Ansammlung von Häusern ist die Zuflucht einiger verzweifelter Flüchtlinge, welche bisher den zerstrittenen Machtgruppen in der Östlichen Straße des Neides entkommen sind. Hier überlebt etwa ein Dutzend Flüchtlinge mittels Willenskraft und Ortskunde. Die meisten von ihnen sind Bürgerliche. Eine lokale Tausendsassarin namens **Amilxna En** (CG Halbling-Bürgerliche 8) agiert als Anführerin und ist im Grunde die Speerspitze bei der Suche nach Verpflegung und dem Ausspähen der Straßen. Bislang konnte sie die Sicherheit der Gruppe gewährleisten, allerdings mussten die Flüchtlinge vor kurzem hastig umziehen, nachdem ihr alter Unterschlupf von den Runenriesen entdeckt worden war. Leider ist es aber nur eine Frage der Zeit, bis auch das neue Versteck von Kultisten, Runenriesen oder Belimarius' Wachen aufgestöbert wird und man die Flüchtlinge entweder auslöscht oder zur Wahl einer Seite zwingt. Diese Flüchtlinge wissen nichts von der Zuflucht oder Vaneir. Beachte, dass es eine Belohnung gibt, sollten die SC diese Flüchtlinge zur Zuflucht eskortieren (und die Desnagläubigen Rialte und Celvinx mit ihrem Kollegen Renner wieder zusammenbringen) – siehe auch **Ereignis 3**.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3:

D8. Hauptquartier der Smaragdgarde

Die Säulen dieses breiten Gebäudes sind Statuen der Runenherrscherin Belimarius. Der weite Hof ist voller Übungspuppen und anderer Hinweise auf ein Trainingsgelände, aber gegenwärtig leer. Dies ist das Hauptquartier der Smaragdgarde, der Stadtwache, welche früher die Ordnung und den Gehorsam gegenüber der Runenherrscherin in Xin-Edasseril durchgesetzt hat. Seit Ende der Zeitschleife sind die Gardisten aber überfordert – nicht nur müssen sie gegen die anderen Machtgruppen in der Stadt kämpfen, sie haben es zudem mit den Gefahren zu tun, welche dem instabilen Zeitgefüge entspringen.

Belimarius hat ihren persönlichen Streiter, Hauptmann Xoxl, zum Kommandeur dieser Garde ernannt. Allerdings unterhält der Hauptmann sein Quartier nicht im Hauptquartier – Belimarius ist zunehmend paranoider und zorniger hinsichtlich der außer Kontrolle geratenen politischen Situation, so dass sie Hauptmann Xoxl befohlen hat, ständig im Palast Miasmoria an ihrer Seite zu bleiben.

Kreaturen: Einst patrouillierten Dutzende Wachen rund um die Uhr das Gelände, allerdings sind diese hochgradig trainierten Soldaten nun damit beschäftigt, die Straßen des Begierigen Chors und den Palast selbst zu sichern. Man findet daher nur sechs Soldaten im Hauptquartier, von denen die Hälfte meistens dringend benötigten Schlaf nachholt. Sollten die SC durch das Haupttor das Viertel des Begierigen Chors betreten und auf den Palast zuhalten, fordern die Gardisten sie auf, anzuhalten und ihr Anliegen zu erklären, sofern sie nicht verstohlen vorgehen. Falls die SC auf eine Einladung von Belimarius kommen, eskortieren die Gardisten sie zum Palast – siehe Teil 3. Sollten die SC auch nur andeuten, dass sie Feinde der Runenherrscherin sind, stufen die Gardisten sie als Bedrohung ein und greifen an. Die drei schlafenden Wachen kommen bei Kampflärm nachsehen, sowie sie ihre Rüstungen angelegt und Waffen ergriffen haben.

SMARAGDGARDIST **HG 13**

EP 25.600

Menschlicher Kämpfer 14

RB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +6; **Sinne** Wahrnehmung +14

VERTEIDIGUNG

RK 28, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 26 (+2 GE, +2 Natürlich, +10 Rüstung, +4 Schild)

TP 165 (14W10+84)

REF +6, **WIL** +4, **ZÄH** +13; +4 gegen Furcht

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m (6 m in Rüstung)

Nahkampf *Langschwert +2*, +24/+19/+14 (1W8+11/19–20)

Fernkampf *Langbogen +1*, +19/+14/+9 (1W8+3/×3)

Besondere Angriffe Waffentraining (Schwere Klingenwaffen +3, Bögen +2, Leichte Klingenwaffen +1)

TAKTIK

Im Kampf Die Smaragdgardisten nutzen ihre Gemeinschaftstalente, um als Gruppe zu kämpfen. Sie konzentrieren ihre Angriffe auf Zauberkundige und versuchen nach Möglichkeit, Gegner lebend gefangen zu nehmen, um sie zu befragen.

Moral Ein Smaragdgardist kämpft bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 14, **KO** 18, **IN** 15, **WE** 10, **CH** 12

GAB +14; **KMB** +18 (Ansturm, Entwaffnen +20); **KMV** 30 (32 gegen Ansturm oder Entwaffnen)

Talente Abhärtung, Ausmanövrieren[EXP], Defensive Kampfweise, Doppelschlag, Dranbleiben, Einkreisen[EXP], Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Kritischer-Treffer-Fokus, Leibwächter[EXP], Schnelle Waffenbereitschaft, Verbesserte Initiative, Verbesserter Ansturm, Verbessertes Entwaffnen, Waffenfokus (Langschwert), Waffenspezialisierung (Langschwert)

Fertigkeiten Diplomatie +15, Einschüchtern +18, Motiv erkennen +14, Wahrnehmung +14, Wissen (Lokales) +16

Sprachen Riesisch, Thassilonisch

Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 3

Kampfausrüstung *Trank: Schwere Wunden heilen*, Alchemistenfeuer (5); **Sonstige Ausrüstung** *Plattenpanzer +2*, *Schwerer Mithralschild +2*, *Langbogen +1* mit 20 Pfeilen, *Langschwert +2*, *Amulett der Natürlichen Rüstung +2*, 200 GM

Schätze: Sollten die SC die hier stationierten Wachen besiegen, können sie das Hauptquartier nach Belieben durchsuchen. Die Garde ist praktisch im Belagerungszustand und erhält keinen Nachschub. Die meisten Gardisten führen ihre schwindenden Versorgungsgüter mit sich. Im Hauptquartier gibt es aber noch eine Rüstkammer mit ein paar Dingen; die Tür zur Rüstkammer ist verschlossen (Mechanismus ausschalten SG 30), drinnen lagern zwei *Zauberstäbe: Schwere Wunden heilen* (je 20 Ladungen), eine *Adamantritterrüstung +3*, zwei *Schuppenpanzer der Geisterhaften Berührung +2*, ein *Langschwert der Schnelligkeit +3* und mehrere Dutzend nichtmagische Waffen und Rüstungen.

D9. Der Runenthron

Dieser improvisierte, gewaltige Pavillon ist sehr wacklig – er wurde hastig zusammengebaut, um als Hauptquartier der Runenriesen im Basar der Rivalen zu dienen. Außerdem brauchte ihre Königin einen angemessenen Sitz. Zwischen den umliegenden Häusern, die einst von Händlern genutzt wurden, spannen sich dicke Seile, auf denen ausgefranste Leinentücher liegen. Im inneren des Pavillon kann man deutliche, wenn auch improvisierte Bemühungen erkennen, hier einen Herrschaftssitz zu etablieren: Aus zerschlagenen Statuen wurde ein gewaltiger Thron errichtet, Lumpen bilden einen roten Teppich und zertrümmerte

Türen und Mauerstücke dienen als gewaltiger Tisch für Festmähler.

Dieser „Palast“ ist das Hauptquartier der abtrünnigen Runenriesen, welche den Basar der Rivalen zu ihrem Königreich ausgerufen haben. Nachdem die Riesen jahrhundertelang der Runenherrscherin zu Diensten sein mussten und erniedrigt wurden, stellen sie wahrscheinlich die unberechenbarste Machtgruppe in der Stadt dar.

D10. Die Zuflucht

Dieses große und sorgsam befestigte Gebäude war früher ein öffentliches Badehaus mit angeschlossener Sauna namens Stille Wasser. Als das Zeitgefüge auszufransen begann, wurde der Ort aber aufgegeben und dient seitdem als Unterschlupf für die Schwachen. Tiane Vaneir, eine empathische und leidenschaftliche Anführerin vertritt die Gruppe gegenüber anderen. Zu mehr siehe die **Ereignisse 2** und **3**.

D11. Süßeste Träume

Diese Giftmischergilde schafft es irgendwie, den Runenriesen nicht aufzufallen, welche den Basar der Rivalen beherrschen. Wer weiß, wie man fragen muss, kann hier immer noch Geschäfte tätigen. Wenn die SC sich in der Zuflucht mit Tiane Vaneir treffen, schlägt sie vor, dass die Giftmischer vielleicht im Kampf gegen den Doloraskult der Apostel der Schmerzen helfen können. Dies stimmt zum Teil; im Gegensatz zu den Durstigen Klingen-Assassinen (Bereich **D5**) sind die Giftmischer aber nicht bereit, ihre Operationsbasis zu verlassen oder sich am Krieg zwischen den Machtgruppen zu beteiligen. – Dies macht der Anführer der Gilde, **Ziradah Melandrial** (RB Halbelfischer Schurke 14) den SC rasch klar. Die Giftmischer verkaufen den SC ihre Waren aber gern zu fairen Marktpreisen. Zur Verfügung stehen 8 Anwendungen Extrakt des Schwarzen Lotus (4.500 GM/Anwendung), 6 Anwendungen Bruntdämpfe (2.100 GM/Anwendung), 4 Anwendungen Drachenschleim (1.500 GM/Anwendung), 4 Anwendungen Todestränen (6.500 GM/Anwendung), 3 Anwendungen Wyverngift (3.000 GM/Anwendung) und eine beliebige Anzahl an Anwendungen aller im *Ausrüstungskompendium* aufgeführten Gifte, welche maximal 400 GM kosten. Die Giftmischer können eine beliebige Anzahl weiterer Anwendungen der aufgeführten Gifte herstellen, benötigen pro 2 Anwendungen aber 1 Tag.

D12. Thomas Versteck

Diese windschiefe Hütte ist das Zuhause von **Thoma Xelf** (RN Ehrwürdiger Menschlicher Bürgerlicher 3), einem blinden alten Mann, der nicht nur den Bürgerkrieg in seinem Viertel aussitzt, sondern zudem aktiven Widerstand leistet – jeden Morgen tritt er auf seinen wackligen Balkon, um Beleidigungen zu brüllen und mit Unrat nach den diversen Feinden zu werfen, die er draußen hört. Faszinierenderweise ignorieren diese ihn völlig, weil sie glauben, andere hätten schon Pläne für ihn oder ihn als des Aufwandes nicht wert erachten. Thoma würde jede Hilfe annehmen, wenn er wüsste, dass es sie gibt. Er hofft verzweifelt auf Nachricht von seiner Enkelin. Ansonsten ist der tapfere alte Mann voller Hass auf die Schrecken, die seine Heimat befallen haben. Er plant jeden Tag wie seinen letzten und leistet bis zum Ende Widerstand, obwohl er sich insgeheim fragt, ob dies überhaupt Sinn macht. Beachte, dass die SC eine Belohnung erlangen können, wenn sie Thoma und seine Enkelin zusammenbringen – siehe **Ereignis 3**.

E. Palast Miasmoria

Dies ist das Zuhause und der Sitz der Macht der Runenherrscherin des Neides und Königin von ganz Edasseril, Belimarius. Dieser gewaltige Ort ist ein ganz eigener Handlungsschauplatz und wird ab Seite 274 beschrieben.

Ereignis 1: Dem Zeitenstrom entronnen

Wenn die SC die Kristallplattformen im Zeitentunnel zusammengesetzt haben, repariert dies sofort die Schäden, welche die Kultanhänger angerichtet haben, so dass die SC in Xin-Edasseril auftauchen. Sie (und Nelly und Jolez, sofern diese überlebt haben) finden sich auf einer Straße des Straßenviertels der Smaragdenen Erleuchtung nur wenige Blöcke von der Zuflucht (Bereich **D10**) wieder. Lies das Folgende vor oder nutze eigene Worte:

In alle Richtungen erstrecken sich Gebäude aus poliertem Marmor und Kuppeldächer aus dunklem Kristall ragen über mit Sandstein gepflasterten Alleen in die Höhe. Der Himmel ist blau, aber seltsam flach. Keine Wolken sind zu sehen. In der Ferne steigt hier und dort Rauch auf – das einzige aktuelle Anzeichen dafür, dass dieser scheinbar kosmopolitische Ort vielleicht nicht ganz so friedlich ist, wie es scheint.

Gib den SC einen Moment, um sich umzusehen. Sollten Nelly und Jolez überlebt haben, sind sie desorientiert, fassen sich aber rasch und drängen die SC, die Zuflucht (Bereich **D10**) aufzusuchen. Sollten die SC sich weigern oder Nelly und Jolez nicht zugegen sein, stolpern zwei Flüchtlinge, die Brüder Walph und Yoste, über die SC; erkennen sie als Fremde und bitten sie inständig, mit der Zuflucht Kontakt aufzunehmen.

Ereignis 2. Die Zuflucht

Äußerlich fällt dieses stabile, zweigeschossige Haus nicht auf. Die Fenster sind mit Brettern und rostigen Nägeln versiegelt und die Marmorfassade ist mit seltsamen, graffitiartigen Runen bedeckt – es wirkt seit langem verlassen. Drinnen erkennt man aber sofort, dass das frühere Badehaus nicht leersteht. Das Erdgeschoss ist Gemeinschaftsraum für eine Gruppe aus recht unterschiedlichen Leuten. In einem ehemaligen Saunabereich wurden Gemüsebeete angelegt. Im Obergeschoss werden die Räume nun als Schlafräume genutzt. Von der Galerie aus beäugen ernst blickende Wachen die umliegenden Straßen durch Ritzen zwischen den Brettern und halten nach Gefahren Ausschau.

Dies ist die Zuflucht, die Heimat für drei Dutzend Flüchtlinge, welche vor der in der Stadt herrschenden Gewalt aus ihren Häusern geflohen sind. Wie das Innere nahelegt, war das Gebäude früher ein öffentliches Badehaus namens Stille Wasser, doch seit die Stadt in zerstrittene Machtgruppen zerfallen ist, wird es zu seinem alten Zweck nicht mehr genutzt.

Dafür hat sich hier **Tiane Vaneir** (CG Menschliche Bardin 13) mit ihren Nachbarn aus der Östlichen Straße des Neides und anderen, die man unterwegs aufgegabelt hat, verschanzt. Unter ihrer weisen Anleitung haben die

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Flüchtlinge die Zuflucht errichtet und aufgepasst, ihre Anwesenheit vor den verschiedenen Machtgruppen zu verbergen – insbesondere vor den Kultanhängern in der Nähe. Zugleich hat man möglichst viele Opfer der Unruhen aufgenommen. Die Lebensumstände sind trostlos, funktionieren aber. Das frühere öffentliche Badebecken im Erdgeschoss dient nun als Gemeinschaftsraum, während die Sauna zum Gewächshaus umfunktioniert wurde. Die Wohnquartiere liegen im Obergeschoss. Die kriegerischsten Gruppenmitglieder patrouillieren und achten darauf, dass keine Kultisten oder Angehörige anderer Fraktionen die Zuflucht infiltrieren, und dass kein Flüchtling den anderen Scherereien macht.

Nachts streifen speziell ausgewählte Gruppen aus verstohlenen und magisch begabten Flüchtlingen vorsichtig durch die umliegenden Bereiche, um nach Gegnern Ausschau zu halten und nach Verpflegung zu suchen.

Sobald die SC in die Zuflucht gebracht werden, versammeln sich die Flüchtlinge in besorgter Verwunderung, während einige andere Tiane Vaneir holen.

Die versammelten Flüchtlinge murmeln leise, als eine würdevolle Frau sich sanft den Weg durch die Menge bahnt, dem einen höflich zunickt und der anderen freundlich zulächelt. Als sie den SC gegenübersteht, legt sie wie ein geübter Diplomat die Hände auf den Rücken. „Ich entrichte euch die Grüße der Zuflucht“, beginnt sie. Ihr Gesicht ist eine Maske der Formalität. „Mein Name lautet Tiane Vaneir. Ich repräsentiere die hier versammelten Flüchtlinge. Man sagte mir, ihr wärt einfach aus dem Nichts aufgetaucht. Seltsame Dinge gehören hier mittlerweile zum Alltag. Solltest ihr in Frieden kommen, könnten wir sicher einander helfen. Und gewiss habt ihr viele Fragen.“

Sollten die SC Nelly und Jolez gerettet haben, treten die beiden Jugendlichen rasch als ihre Fürsprecher auf. Vaneir dankt ihnen dann umfassend. Sollten die Jugendlichen nicht bei den SC sein, müssen die SC ihre friedlichen Absichten erklären. Sollten die SC Vaneir oder die Flüchtlinge bedrohen, kommen rasch drei Wachen hinzu; kommt es zu einem Kampf, so nutze die Spielwerte von Kopfgeldjägern (*NKO*, S. 187) für die Wachen und die Werte eines Stammesführers (*NKO*, S. 36) für Vaneir.

Vaneir schuftet rund um die Uhr, um den Flüchtlingen in der Zuflucht zu helfen. Sie hofft verzweifelt, dass die SC einen Weg finden, aus der Zeitfalle auszubrechen, in der die Stadt steckt, daher steht sie ihnen auch stets für Fragen zur Verfügung. Selbst wenn die SC sich nicht sofort mit dem Entkommen aus der Zeitfalle befassen, gibt es immer noch genug Aufgaben, bei denen sie helfen können.

TIANE VANEIR

Solange die SC die Flüchtlinge unterstützen und ihre Hilfe anbieten, kann Vaneir ihnen Unterkunft, Verpflegung und Informationen anbieten.

Ihre Antworten auf die wahrscheinlichsten Fragen der SC sind:

Was geht in dieser Stadt vor sich?/Warum wirkt Xin-Edasseril wie ein Kriegsgebiet?/Was hat es mit dem seltsamen Energiefeld um die Stadt auf sich? – Vaneirs Blick wird mitfühlend und besorgt, während mehrere Flüchtlinge gequält aufseufzen und ein paar sogar den Tränen nahe scheinen. „Ich schätze, das könnt ihr nicht wissen. Schon der Umstand, dass ihr von der Existenz unserer Stadt wusstet… dass ihr einen Weg gefunden habt, hierher zu gelangen, ist kaum nachvollziehbar. Sofern wir sagen können, sind wir seit Jahren, vielleicht Jahrhunderten in dieser Stadt gefangen. Mächtige Erkenntnismagie, eingesetzt von den Zauberkundigen zahlreicher Machtgruppen, hat jeweils dasselbe Ergebnis erbracht: Wir haben dieselbe Woche wieder und wieder durchlebt. Doch dann geschah etwas, das den Kreislauf durchbrach. Jemand fügte der Zeitfalle Schaden zu und die Magie begann sich aufzulösen. Die Zeit fließt nun wieder normal, aber dennoch kann keiner von uns der Falle entrinnen. Durch den Grenzwall können wir sehen, dass das Ende der Welt gekommen ist – also müssen wir wohl der Falle für unser Überleben danken.“

Sie schüttelt den Kopf und kehrt zum eigentlichen Thema zurück. „So wie sich die Kunde verbreitete, brach Chaos aus. Ein Sadist, der sich selbst den Hohen Gebieter nennt, hat einen Kult zu Ehren einer Königin der Nacht gegründet und nun schlachten sie Unschuldige in der Smaragdenen Erleuchtung ab. Die Runenriesen warfen ihre Ketten ab und begannen überall zu wüten. Sie haben den Basar der Rivalen zerstört und dort ihr Königreich ausgerufen. Die Runenherrscherin Belimarius hat natürlich rein gar nichts getan, um zu helfen. Sie und ihre Leute sind nur noch eine weitere Machtgruppe, welche beim Kampf um die Kontrolle über die Stadt noch mehr unschuldiges Blut vergießt. Am schlimmsten ist aber, dass die Zeit selbst auf unsere Grenzen zu kriecht – die Falle versagt immer mehr, doch statt uns freizugeben, wird früher oder später die ganze Stadt einfach ausgelöscht werden.“

Sollten die SC Vaneir offenbaren, dass sie aus der fernen Zukunft kommen, lässt der Schock sie erzittern, allerdings fängt sie sich schnell. „Das hatte ich schon befürchtet. Wir müssen uns aber erst einmal darauf konzentrieren,

möglichst viele Bewohner Xin-Edasserils zu retten – wenn wir die Zeitfalle überleben, können wir uns dann Gedanken machen, wie wir uns an das Leben in der Zukunft anpassen!“ Für den Rest dieses Kapitels kannst du Vaneirs Neugier nutzen, um den SC eine Gelegenheit zu geben zu erzählen, wie sich die Welt verändert hat.

Was hat die Zeitschleife gebrochen? - „Das scheint niemand zu wissen. Ich schätze aber, dass jemand von außerhalb der Stadt verantwortlich ist. Vielleicht wollte jemand von außen durchbrechen. Eure Reise hierher dürfte nicht verantwortlich sein, da die Dinge schon eine Weile schlecht stehen.“ Vaneir kann den SC mitteilen, wie viele Wochen aus ihrer Sicht in der Zeitfalle bereits verstrichen sind – das resultierende Datum sollte grob mit dem Beginn des Abenteuerpfades übereinstimmen. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Geschichte oder Lokales) gegen SG 20 kann ein SC bestätigen, dass dieses Datum in etwa mit dem Beginn der Abenteuer in Rodericksbucht übereinstimmt – und dem Datum, zu dem der Sihedronrat den Kontakt mit den Sihedronhelden verloren hat. Sollten die SC die vermissten Sihedronhelden erwähnen, weiten sich Vaneirs Augen. „Das könnte ein seit einiger Zeit kursierendes Gerücht bestätigen – dass der Runenherrscherin Belimarius eine Gruppe von Fremden in die Hände gefallen sei, welche von einem Energiefeld umschlossen ist ähnlich der Art Feld, das die Stadt einschließt. Ich hatte bisher keine Zeit für solche Gerüchte oder gar um im Palast Miasmoria nachzusehen, doch vielleicht… vielleicht haben diese Helden die Zeitschleife gebrochen und bezahlen nun den Preis dafür?“

Weißt du irgendetwas über die Helden, die vor uns hierher gereist sind?/Wie können wir die Sihedronhelden retten? - Vaneirs Antwort ist kurz angebunden. „Ich weiß nur, dass es wohl Abenteurer sind wie ihr. Ihre Tat hallt in der ganzen Stadt wider.“ Sie seufzt. „Das war nicht ganz fair. Diese Stadt war schon lange vor ihrer Geburt verflucht, schätze ich. Ich weiß nur, dass die hiesigen temporalen Verheerungen auch irgendwie sie betroffen haben und dass sie nun in Belimarius‘ Palast ausgestellt sind. Wahrscheinlich sind sie immer noch dort, eingefroren in der Zeit – oder vielleicht in einem noch schlimmeren Zustand.“

Wer bist du?/Warum folgen dir die Flüchtlinge? – „Ich bin nur eine Frau, welche so vielen ihrer Mitbürger helfen will wie möglich. Früher war ich die gewählte Repräsentantin der Straßen des Neides und der großherzigsten, am härtesten arbeitenden und meistens auch verletzlichsten Bürger der Stadt. Ich hatte zwar nur wenig Einfluss in der Hauptstadt der Runenherrscherin, aber auch dieses bisschen zählte irgendwo. Und so lange ich lebe, werde ich mein Möglichstes für so viele wie möglich tun – bis zum allerletzten Atemzug!“

Wo werden in der Stadt historische Unterlagen verwahrt? – Vaneir deutet vage zur Tür der Zuflucht. „Sofern nicht zerstört oder fortgeschafft, findet ihr sie in diesem Stadtviertel. Die Smaragdene Erleuchtung war einst der Sitz der Verwaltung und Gelehrsamkeit in Xin-Edasseril. Umfassende historische Aufzeichnungen werden in der Hohen Schule der Bannmagie verwahrt, unserer Magierakademie. Sofern die Kultisten sie nicht aus irgendeinem Grund abgefackelt haben, sollten sie immer noch dort in der Bibliothek lagern. Allerdings werdet ihr da nicht so leicht rankommen, da der Hohe Gebieter des Kultes die Schule zu seinem Sitz erkoren hat.“

Wie können wir an den Kultanhängern vorbei und in die Hohe Schule der Bannmagie gelangen? - Vaneir lacht säuerlich. „Naja, ihr könntet den Hohen Gebieter töten. Ohne seinen bösartigen Anführer dürfte der Kult im Chaos versinken. Allerdings verfügt er über dunkle und machtvolle Magie – vielleicht ist er euch überlegen.“

Gibt es noch andere Möglichkeiten? – Vaneirs Gesichtsausdruck wirkt einstudiert, als hätte sie schon lange überlegt, wie man die Kultanhänger loswerden könnte. „Es gibt da so einiges… Der Hohe Gebieter ist im Grund ein Primitivling und ein Schläger. Zudem ist er ein Egoist. Wenn ihr seinen Stolz ansprecht, könnte dies eine Weile sein sadistisches Wesen im Zaum halten. Er beschäftigt sich schon lange mit den Funktionsabläufen der Zeit selbst und in welchem Verhältnis unsere Welt zur Schattenebene steht. Vielleicht könnt ihr einen Teil eures Wissens gegen Zugang zur Bibliothek eintauschen.“ Vaneir holt tief Luft. „Nun weiß ich nicht, ob ihr euch wirklich mit diesen bösartigen, blutrünstigen Verrückten einlassen wollt. Natürlich könntet ihr euch an andere wenden, damit sie sich der Lage annehmen… Würde der Hohe Gebieter seine wichtigsten Unterführer verlieren, würde er wahrscheinlich in Panik verfallen und sich verstecken. Dann wäre die Akademie leer und unbewacht. Ich habe nur keine Ahnung, wo sich diese Unterführer verbergen, sicher haben sie überall in der Stadt ihre Unterschlüpfe… Es gibt da eine Assassinengilde… ich halte nichts davon, wie sie vorgehen und wie sie ihr Geld verdienen, aber die Durstigen Klingen könnten womöglich alle Unterführer aufspüren und auf einen Schlag ausschalten. Dann gibt es noch die Süßesten Träume… dahinter verbirgt sich eine Gruppe von Giftmischern, bei denen ihr allerlei Gifte erwerben könntet. Beide Gruppen operieren vom Basar der Rivalen aus.“

Vaneir legt den Kopf schief und macht eine Pause. „Da könnten aber noch andere Dinge sein, die euch helfen könnten... Einer meiner Leute, Renner, hat mir von einem Artefakt der Desna erzählt, dem *Flüsterflügel*. Es soll sich um eine winzige Schuppe des Nachtmonarchen handeln, Desnas Herold. Angeblich verfügt sie über starke suggestive Kräfte und befand sich früher im Tempel des Ersten Traumes, doch als die Zeitfalle zuschnappte, verschwand der Tempel. Es gibt nur noch einen Krater, in dem es angeblich spukt – doch wenn das Artefakt noch hier ist, sollte man wohl dort mit der Suche beginnen, oder?!“

Was weißt du über Belimarius?/Hast du von einem Artefakt gehört, welches das Sihedron genannt wird? – „Sie ist einer der Runenherrscher – grausam, gemein, herzlos und närrisch. Sie ist nicht anders als ihre Vorgänger. Sie lebt im Palast Miasmoria, nutzt unglaubliche Magie und verfügt über einen Streiter, welcher Tannaris führt, das Schwert des Neides.

Vom Sihedron habe ich Legenden vernommen, allerdings wurde es lange vor meiner Geburt zerstört und verwahren die Runenherrscher seine Splitter in ihren Schatzkammern.“

Vaneir ist recht überrascht, sollte sie erfahren, dass das *Sihedron* wieder zusammengefügt wurde und möglicherweise mit den Helden in Belimarius‘ Palast gefangen ist. Sie kann aber keine nützlichen Ratschläge zu diesem Punkt geben.

Die Lage scheint sehr ernst. Wie können wir helfen? – Vaneir lächelt müde und blickt jedem SC in die Augen.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

„Ernst ist noch recht untertrieben. Wir überleben, doch jeder Tag ist eine Herausforderung – werden uns die Kultisten finden? Zerschmettern uns die Riesen? Ebnet die Runenherrscherin den ganzen Häuserblock ein? Jeden Tag fürchte ich, das unsere Zeit abläuft. Diese Tasche der Realität, in der wir festsitzen, wird nicht mehr lange bestehen. Das Nichts frisst die Stadt langsam auf. Ja, die Lage ist ziemlich ernst."

Vaneir seufzt und ihr Lächeln wird wärmer. „Ich danke euch für die angebotene Hilfe, sie bedeutet uns mehr, als ihr ahnen könnt. Wenn ihr wirklich helfen wollt, dann findet einen Weg, die Zeitfalle zu öffnen. Helft uns zu überleben und die kriegführenden Machtgruppen auszuschalten." Ihr Lächeln wird breiter, als ihr selbst klar wird, um was sie da eigentlich bittet. „Oder sprecht einfach mit den Flüchtlingen hier. Jeder hat hier seine Geschichte und ihnen zu lauschen könnte kurzfristig das Netteste sein, was ihr für sie tun könnt."

Hast du eine Idee, wie wir Xin-Edasseril aus der Zeitfalle befreien können? – „Ich kann nur raten. Gerüchteweise soll etwas namens „Herz der Großzügigkeit" diesen Zustand beenden können – vielleicht ein Artefakt oder Relikt. Mehr weiß ich nicht. Möglicherweise könnt ihr in der Hohen Schule der Bannmagie weiteres erfahren. Und auch, wenn es mich schmerzt, dies einzugestehen, könnte Runenherrscherin Belimarius mehr wissen. Trotz ihrer vielen Schwächen und Fehler ist sie immer noch die mächtigste und fähigste Magierin, die mit uns in der Stadt eingeschlossen ist.

Belohnung: Belohne die SC mit 51.200 EP pro wichtiger Information, die sie erhalten. Die SC können diese EP-Belohnung bis zu fünf Mal erlangen.

Ereignis 3. Die Flüchtlinge

Da die SC wahrscheinlich einige Zeit in der Zuflucht verbringen werden, haben sie genug Gelegenheiten, um die dortigen Flüchtlinge kennenzulernen und mit ihnen zu sprechen. Das Leben in der Zuflucht ist kräftezehrend, da man ständig auf dem Sprung ist und mit den diversen Bedrohungen rechnet, die es in der Stadt gibt. Allerdings trägt jeder Flüchtling seinen Teil zum Überleben der Gruppe bei und hilft ihr nicht aufzufallen. Einst hatte vieles diese sehr unterschiedlichen Leute getrennt, doch nun haben sie sich zusammengetan, um den Krieg und die temporalen Gefahren zu überleben, welche Xin-Edasseril zerreißen.

Du kannst die drei folgenden Flüchtlinge nutzen, um die SC mit Zielen in Xin-Edasseril zu versorgen und sie näher an die Gruppe zu binden. Alle würden verzweifelt gern wieder mit ihren Freunden oder Angehörigen zusammengebracht werden, welche in anderen besetzten Stadtteilen festsitzen.

Olera Xelf (CG Menschliche Schurkin 3): Diese freundliche, zurückhaltende junge Frau hat früher bei ihrem Großvater, Thoma Xelf, in der Östlichen Straße des Neides gewohnt. Als die Unruhen dort ausbrachen, musste sie ihrem knurrigen, aber gutherzigen Großvater versprechen, in eines der reicheren Viertel zu fliehen, sollte sie jemals mit Gefahren konfrontiert werden. Als Olera das nächste Mal das Haus verließ, um Kräuter für die rheumatischen Rückenbeschwerden ihres Großvaters zu besorgen, zog gerade eine randalierende Gruppe Runenriesen durch den Häuserblock. Olera musste erkennen, dass sie nicht heimkehren konnte, ohne bemerkt zu werden, so dass sie ihr Versprechen einhielt. Sie macht sich sehr große Sorgen um ihren Großvater und hofft und betet, dass er ebenfalls den Weg zur Zuflucht finden möge. Allerdings wäre sie auch nicht überrascht, sollte der sture alte Mann sein Haus nie verlassen haben. Daher wendet sie sich schließlich an die SC: „Mein Großvater sagte immer, er würde den Runenriesen gewaltig auf die Nerven gehen. Er kann nicht mehr sehen und kann gemeiner sein als der böse Blick der Runenherrscherin, aber es gibt zugleich keinen lieberen Menschen als ihn. Ich liebe meinen Großvater. Bitte, findet heraus, was aus ihm geworden ist. Er ist ein Überlebenskünstler, doch ich weiß nicht, wie lange er auf sich gestellt durchhält."

Belohnung: Sollten die SC Oleras Großvater in Bereich **D12** aufspüren und zu seiner Enkelin in der Zuflucht bringen, belohne sie mit 51.200 EP.

Renner Tu (CG Menschlicher Kleriker der Desna 6): Tu gehört einer kleinen Gemeinde von Desnagläubigen aus der östlichen Smaragdenen Erleuchtung in der Nähe der Zuflucht an. Als die Gruppe von Aposteln der Schmerzen angegriffen wurde, wurde Tu von zwei anderen Gläubigen getrennt. Renner dachte, er hätte als einziger überlebt, hat aber unheimliche Träume über seine Freunde. Zuerst schrieb er dies seiner Trauer zu, jedoch werden seine Träume immer lebensechter und wiederholen seine Freunde Rialte und Celvinx dieselben Worte: „Finde den Halbling und du findest uns. Die Zeit läuft davon." Renner wirkt müde und traumatisiert, wenn er den SC begegnet, so dass man ihn nicht groß drängen muss, bis er sich erklärt. „Meine Freunde sind noch dort draußen, ich weiß es", erklärt er ihnen, „Sicherlich verbergen sie sich bei einer anderen Gruppe. Sie können nicht weit weg sein, aber Vaneir kann keine großangelegte Suche starten. Bitte, helft mir, meinen Bruder und meine Schwester in Desna zu finden."

Belohnung: Sollten die SC die Flüchtlinge in Bereich **D7** in der Östlichen Straße des Neides finden und zumindest die beiden Desnagläubigen zur Zuflucht eskortieren, so belohne sie mit 51.200 EP.

Qual Saff (N Alte Menschliche Expertin 6): Diese würdevolle Frau zählte früher zu den erfahrensten und respektiertesten Ladenbetreibern im Basar der Rivalen. Ihr nun zerstörter Gemischtwarenladen war für faire Preise bekannt und dafür, dass man Bedürftigen mit Freundlichkeit begegnete – beides Dinge, die in einer Stadt der Halsabschneider ansonsten eher selten waren. Gleich zu Beginn des Aufstandes der Runenriesen wusste Qual die Zeichen zu deuten, indem sie ihre Waren zusammenpackte und floh. Sie gehörte zu den ersten, die zu Vaneir stießen, und der Anführerin halfen, die Zuflucht zu errichten. Ein paar weitere Händler des Basar sind zwischenzeitlich ebenfalls zu den Flüchtlingen gestoßen, doch eine Frau wird immer noch von Qual schmerzlich vermisst – ihre beste Freundin und geschätzteste Konkurrentin, Ilmara Delmixien. Qual hatte Ilmaras Vorbereitungen auf den Weltuntergang durchaus zu schätzen gewusst und nach der Katastrophe auch erkannt, dass sie völlig im Recht gewesen war. Daher hat sie auch keinen Zweifel, dass ihre Freundin sich immer noch im Basar verschanzt, fürchtet zugleich aber, dass ihre Tage gezählt sind angesichts der umherziehenden Riesen und der heran kriechenden temporalen Instabilität. „Ich hätte auf Ilmara hören sollen, als sie mir zu erklären versucht hat, dass etwas Furchtbares auf uns zukäme. Wir hätten uns zusammen

vorbereiten sollen. Vielleicht hätte ich sie überzeugen können, mich zu begleiten. Wer weiß, wie lange ihre Verteidigungsmaßnahmen noch ausreichen?! Sie muss dort draußen einsam sein. Bitte, Freunde, könntet ihr nach Ilmara sehen? Ich flehe euch an."

Belohnung: Sofern die SC Ilmara und wenigsten einen Teil ihrer Waren (Bereich **D4**) aus dem Basar der Rivalen schmuggeln und sie zur Zuflucht bringen, belohne sie mit 51.200 EP.

Ereignis 4. Die Hüterin von Stethelos

Irgendwann während dieses Teiles des Kapitels werden die SC erneut von der Hüterin von Stethelos aufgesucht. Es ist dieselbe mysteriöse Frau, die ihnen bereits im 3. Kapitel und 4. Kapitel begegnet ist, nachdem sie zeitreisende Monster besiegt und bevor sie ein von der Zeit abgeschnittenes Gewölbe erkundet hatten. Nur ist sie keine junge Frau mehr, sondern erscheint als unglaublich alte, schwache, kränkliche und blinde Frau, die praktisch mit einem Bein im Grab steht. Ihr Stundenglas ist nicht zerbrochen und wirkt auch nicht, als würden gleich die letzten Sandkörner hindurch rieseln; vielmehr scheint es gerade erst umgedreht worden zu sein und sind nur wenige Körner in der unteren Hälfte – doch sieht man genauer hin, erkennt man, dass der Sand rückwärts fließt und in die obere Hälfte strömt statt aus ihr hinaus.

ALTE HÜTERIN

Die Hüterin scheint blind zu sein, sieht die SC aber dennoch direkt an, wenn sie vor ihnen auftaucht. Sie manifestiert sich, wenn den SC ein besonders wichtiger Fertigkeitswurf misslingt, was einen Rückschlag bei Nachforschungen bedeuten oder die SC auf eine gefährliche und vielleicht falsche Fährte führen könnte. Sie deutet kopfschüttelnd auf den SC, dessen Wurf gescheitert ist, und wispert mit schwacher Stimme: „Nein, ihr seid hier nicht gescheitert – ihr hattet bereits Erfolg und der Verheerer der Zeit wird daran nichts ändern." Behandle den Wurf des SC, als hätte er eine Natürliche 20 gewürfelt. Selbst wenn dies immer noch nicht ausreichen sollte, wird der Fehlschlag als Erfolg behandelt.

Es ist dir überlassen, wann die Hüterin auftritt – du weißt, ob der Ausgang eines wichtigen Fertigkeitswurfes in Xin-Edasseril einen hinreichenden Unterschied machen wird. Alternativ kann die Hüterin den SC erscheinen, um ihnen den Weg zu einem Ziel zu weisen, solltest du den Eindruck haben, dass sie ein paar Hinweise benötigen.

Am Ende ihres kurzen Besuches verblasst sie wieder und es hallen nur ihre Worte nach: „Sucht mich in Stethelos auf, wenn ihr auf der Grünen Wiese eintrefft. Lauscht nicht dem Flüstern in den Bäumen, wenn euch eure Existenz lieb ist!" Diese Warnung sollte den SC etwas zum Nachdenken geben; ihre wahre Bedeutung wird im nächsten Kapitel aufgedeckt.

Ereignis 5. Die Hohe Schule der Bannmagie (HG 19)

Sollten die SC sich entscheiden, die Hohe Schule der Bannmagie aufzusuchen, wo jene historischen Informationen lagern, welche sie benötigen, um zu bestimmen, wann, wo und wie Alaznist die Geschichte verändert hat, beginnt dieses Ereignis. Falls die SC den Ort nicht binnen eines Tages nach ihrer Ankunft in Xin-Edasseril aufsuchen, fängt einer der Apostel der Schmerzen sie auf der Straße ab und überbringt ihnen eine Einladung – „der Hohe Gebieter Solethex Sarn wünscht von Herzen, mit den Helden zu sprechen, welche durch die Schatten gekommen sind, um diese gefangene Stadt zu erreichen". Während dieses Ereignisses müssen sich die SC mit den Aposteln der Schmerzen auseinandersetzen, dem hiesigen Kult der Doloras, welcher die ohnehin gebeutelte Stadt terrorisiert. Der Anführer des Kultes ist der Hohe Gebieter Solethex Sarn, ein mächtiger Mystiker, welcher von der Hohen Schule der Bannmagie aus operiert (Bereich **D2**).

Der Hohe Gebieter herrscht durch Furcht. Sollte er seine stärksten Unterstützer verlieren oder innerhalb des Kultes diskreditiert werden, würde seine Macht schwanken, so dass er seine Operationsbasis verlassen würde, um seine interne Position wieder zu stärken. Während dieses Ereignisses könnten die SC den Hohen Gebieter selbst treffen. Vielleicht suchen sie auch nach kreativeren Methoden, um den Kult zu entmachten (siehe Vaneirs Vorschläge auf Seite 267 ff).

Die berühmte Hohe Schule der Bannmagie ist das Herz der Stadt. Das weiße Marmorgebäude weist an der Front ein Dutzend geschuppter Säulen auf. Früher hingen Banner in der Rotunde des Gebäudes, doch nun hängen Ketten dort kreuz und quer und stören die Ästhetik in gröbster Weise. Die Statue der Runenherrscherin Belimarius im Hof wurde obendrein zu einer Engelsstatue mit Schwingen aus Messern umgestaltet.

Dies ist das Hauptquartier der Apostel der Schmerzen, des Kultes der Doloras, welcher das Stadtviertel der Smaragdenen Erleuchtung kontrolliert. Die Schule ist eine ausgedehnte Anlage, die beiden relevanten Bereiche für dieses Kapitel sind aber der Empfangsraum, wo der Hohe Gebieter residiert (siehe unten, „Kreaturen"), und die gewaltige Bibliothek der Akademie (siehe **Ereignis 6** auf Seite 272). Wir gehen davon aus, dass die SC auf Diplomatie oder List (z.B. das Beauftragen von Assassinen) zurückgreifen – ein Kampf hier wäre äußerst herausfordernd.

Kreaturen: Der Hohe Gebieter Solethex Sarn lebt im Empfangsraum der Akademie, wo zwei Apostel der Schmerzen, Trett und Xo-Hunon, als seine Leibdiener und -wächter fungieren. Während seine Kultisten die Stadt terrorisieren und versuchen, Neuzugänge zu rekrutieren, verfolgt der Hohe Gebieter ein weiteres Ziel: Er versucht, ein Portal zwischen der Schattenebene und Xin-Edasseril zu erschaffen. Nachdem die Sihedronhelden in die Stadt gelangt waren, konnte der Hohe Gebieter durch das Geflecht der Ebenen Inkariax' Reich spüren. Der fanatische Anhänger der Doloras sah dies als ein Zeichen, dass es ihm vorherbestimmt war, einen Kult zu kultivieren und letztendlich zum Ruhme Doloras und zur Freude des

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Weißen Todes eine ganze Stadt voller Gläubiger der Königin der Nacht ins Reich der Gefrorenen Tränen zu bringen. Wüssten die Kytonen oder anderen bösartigen Bewohner des Reiches der Gefrorenen Tränen von der Existenz des Kultes, so wäre es ihnen völlig egal, ob den Menschen dieses Vorhaben gelingen oder nicht. Bisher konnte der böse Hohe Gebieter nur ein paar kurzlebige Tore auf die Schattenebene öffnen. Das letzte währte immerhin lange genug, um zwei entführte Jugendliche hindurch zu stoßen – Nelly und Jolez, denen die SC im Zeitentunnel begegnet sind. Der Hohe Gebieter hat keine Ahnung, dass er mit seinen Experimenten in Wahrheit dem temporalen Geflecht der Stadt weiteren Schaden zufügt.

Sarn ist von der Kunde über eine neue Gruppe von Abenteurern fasziniert, welche in der Stadt eingetroffen sind. Er geht davon aus, dass sie über die Schattenebene hierhergekommen sind. Diese Annahme wird im Grunde bestätigt, sollte er erfahren, dass seine Testpersonen, Nelly und Jolez, zurückgekehrt sind. Wenn die SC eintreffen, gratuliert er ihnen zum erfolgreichen Eintreffen in Xin-Edasseril und verlangt dann zu wissen, wie sie es geschafft haben. Sollten die SC bitten, die Bibliothek nutzen zu können, stimmt er nur zu, falls sie all ihr Wissen über die Verbindung zwischen Xin-Edasseril und dem Reich der Gefrorenen Tränen offenlegen. Er akzeptiert auch das Ritual Der Schlüssel nach Crystilan als Bezahlung für den Bibliothekszugang. Alternativ gibt er sich auch mit einem *Talisman der Ersten Tränen* zufrieden, so er erkennt, dass die SC einen mit sich führen – allerdings wird er zunächst versuchen, das Ritual und das Artefakt im Gegenzug für die Nutzung der Bibliothek zu erfeilschen. Ein Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 35 genügt, damit er das Artefakt oder das Ritual als Bezahlung annimmt. Eines dieser Geschenke verschafft den SC eine Woche ungestörter Studien in der Bibliothek; sollten die SC ihm beides geben, lässt der Hohe Gebieter sie sogar auf unbeschränkte Zeit die Bibliothek nutzen, solange sie es wünschen.

Falls alle SC Sarns Ego ansprechen und ein unterwürfiges oder übermäßig respektvolles Verhalten ihm gegenüber an den Tag legen, verschafft ihnen dies einen Situationsbonus von +5 auf alle Fertigkeitswürfe für Bluffen und Diplomatie ihm gegenüber. Falls die SC Sarn mit wenigstens zwei konkurrierenden Fertigkeitswürfen für Bluffen gegen seine Würfe für Motiv erkennen davon überzeugen, dass sie eigentlich gar nicht wüssten, wie sie nach Xin-Edasseril gelangt sind, bietet er ihnen einen alternativen Handel hinsichtlich der Nutzung der Bibliothek an – in diesem Fall sollen sie für ihn vier Runenriesen oder vier Gardisten der Runenherrscherin in den umkämpften Straßen des Neides töten. Sollten die SC zustimmen und ihm einen Beweis für ihren Erfolg bringen, können sie die Bibliothek bis zu 3 Tage lang nach den von ihnen gesuchten Informationen durchstöbern. Falls ihnen aber die Fertigkeitswürfe misslingen, so erkennt der Hohe Gebieter die Täuschung und greift an.

SOLETHEX SARN **HG 18**

EP 153.600

TP 184 (siehe Seite 384)

APOSTEL DER SCHMERZEN (2) **HG 13**

EP je **25.600**

Menschlicher Attentäter[ABR VI] 14

RB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +4; **Sinne** Wahrnehmung +17

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 17 (+4 GE, +2 Natürlich, +5 Rüstung)

TP je 145 (14W10+70)

REF +15, **WIL** +6, **ZÄH** +13

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Rapier der Schärfe +2*, +20/+15/+10 (1W6+3/15–20)

Fernkampf Dolch +18/+13/+8 (1W4+1/19–20)

Besondere Angriffe Beute, Feind studieren +3 (Schnelle Aktionen, 3 Ziele), Hinterhältiger Angriff +4W6 plus 4 Blutungsschaden, Schneller Schritt 1/Tag

TAKTIK

Im Kampf Die Apostel der Schmerzen ziehen es vor, als Team zu kämpfen und Gegner in die Zange zu nehmen. Sie wollen Gegner gefangen nehmen, um sie später Doloras opfern zu können.

Moral Ein Apostel der Schmerzen kämpft bis zum Tod.

SPIELWERTE

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

GAB +14; **KMB** +15; **KMV** 29

Talente Ausmanövrieren[EXP], Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Genauer Schlag[EXP], Kampfreflexe, Kernschuss, Präzisionsschuss, Schnelle Waffenbereitschaft, Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +20, Bluffen +16, Einschüchtern +16, Fingerfertigkeit +17, Heimlichkeit +20, Klettern +17, Mechanismus ausschalten +15, Wahrnehmung +17

Sprachen Infernalisch, Thassilonisch

Besondere Eigenschaften Attentätertricks (Ahnungsloser Verbündeter[ABR II], Blutende Wunde +4, Entrinnen, Gelegenheit ausnutzen, Heftiger Hinterhältiger Angriff[EXP], Reflexbewegung, Schurkenfinesse), Pirscher, Schneller Spurenverfolger, Spuren lesen +7

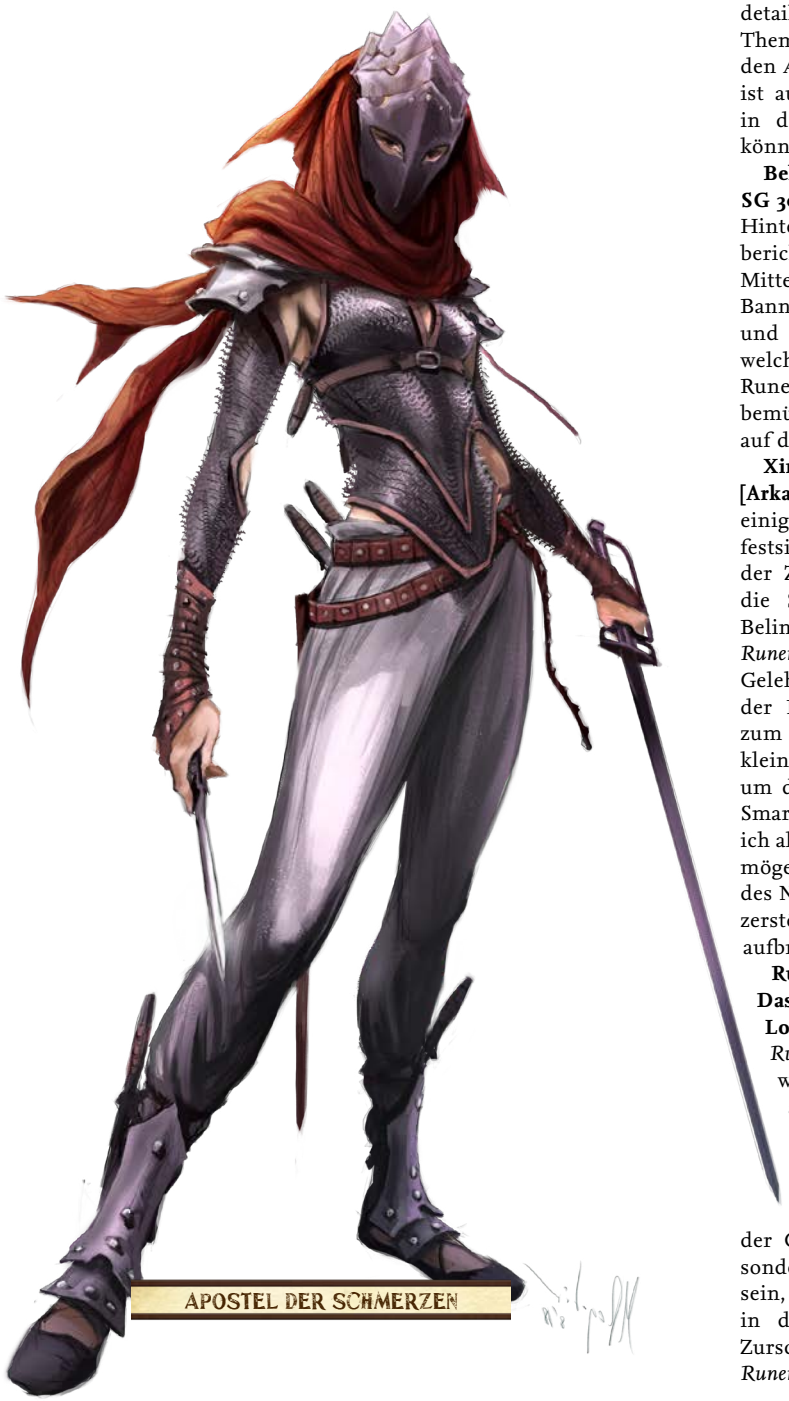
Kampfausrüstung Verstrickungsbeutel (2), Donnersteine (2); **Sonstige Ausrüstung** *Gezacktes*[ARK] *Kettenhemd +1*, *Rapier der Schärfe +2*, Dolche (5), *Amulett der Natürlichen Rüstung +2*, *Gürtel der Unglaublichen Geschicklichkeit +2*, Stachelhandschellen[ABR III]

Schätze: Neben der Ausrüstung des Hohen Gebieters und seiner Lakaien hat der Kult hier noch einige andere Wertsachen gelagert. Sollten die SC den Hauptbereich der Akademie 10 Minuten lang absuchen, finden sie einen *Absorptionsschild*, *Augengläser der Auflösung*[ARK], vier *Schriftrollen: Befreiung* und zwei *Schriftrollen: Genesung*.

Belohnung: Sollten die SC kampflos Zugang zur Bibliothek erlangen, so belohne sie mit EP, als hätten sie Sarn und seine beiden Apostel im Kampf besiegt (204.800 EP). Sollten sie stattdessen Sarn zwingen, sich zu verstecken, indem sie seine Stellvertreter töten lassen, belohne sie mit 51.200 EP. In diesem Fall könnte Sarn rachsüchtig den SC irgendwann in der Zukunft nachstellen, wenn er erkennt, was geschehen ist.

Ereignis 6. Nachforschungen zur wahren Vergangenheit

Sobald die SC den Hohen Gebieter Solethex besiegt, mit Hilfe des *Flüsterflügels* (siehe **Ereignis 7**) diskreditiert oder mit ihm einen Handel abgeschlossen haben, können sie frei in den Aufzeichnungen der Hohen Schule der Bannmagie stöbern. Die Akademie und ihre Archive sind gewaltig, aber zugleich extrem gut organisiert – solange die SC Thassilonisch lesen können, können sie viel zu den Themen erfahren, mit denen sie sich befassen wollen.



Nachforschungen zu einem bestimmten Thema erfordern von einem Charakter 4 Stunden Arbeit; die erforderliche Fertigkeit und der SG des Fertigkeitswurfes werden im Folgenden samt der zu erlangenden Informationen aufgeführt. Misslingt einem Charakter ein Fertigkeitswurf für Wissen, erhält er einen kumulativen Bonus von +2 auf den nächsten Fertigkeitswurf hinsichtlich Nachforschungen zu diesem Thema. Sowie ein Thema erfolgreich erforscht wurde, erhält die Gruppe die mit dem Thema assoziierten EP als Belohnung.

Beachte: Solltest du diese Nachforschungen detailreicher machen wollen, kannst du die folgenden Themen auch passend zu den Nachforschungsregeln in den *Ausbauregeln VIII: Intrigen* gestalten – die Version hier ist auf die Vielzahl an Themen ausgerichtet, zu denen in der Akademie Nachforschungen angestellt werden können, und soll das Spiel beschleunigen.

Belimarius' Geschichte (Wissen [Adel oder Geschichte] SG 30; EP 25.600): Die SC erfahren alles über Belimarius' Hintergrundgeschichte, was in der Kapiteleinleitung berichtet wird, darunter ihre Herkunft aus der Mittelschicht, die Ablehnung der Hohen Schule der Bannmagie, ihre brutale Effizienz als Steuereintreiberin und ihre Ermordung eines Mädchens namens Vexnill, welche sie letztendlich auf den Weg zum Thron des Runenherrschers geführt hat. Die Aufzeichnungen bemühen sich umfassend, Belimarius' furchtbare Morde auf dem Weg zur Macht zu glorifizieren.

Xin-Edasseril aus der Zeitfalle befreien (Wissen [Arkanes oder Die Ebenen] SG 35; EP 25.600): Es gibt einige Notizen über die Zeitfalle, in welcher die Stadt festsitzt; alle stammen aus den Tagen seit dem Ende der Zeitschleife. Diese Forschungsunterlagen enthalten die Spekulation, dass der Schlüssel zur Zeitfalle in Belimarius' Auge des Neides verborgen läge, der in ihrem *Runenbrunnen* enthaltenen Halbebene. Die unbekannten Gelehrten vermerken, dass man über eine Geheimtür in der Rückwand des Thronsaales der Runenherrscherin zum *Runenbrunnen* gelangen könne. Es soll sich um eine kleine Kammer handeln, in der ein Smaragd schwebt; um das Auge des Neides zu betreten, muss man diesen Smaragd berühren und auf Thassilonisch singen: „Wenn ich alle beneide, beneiden alle mich; was nicht mir gehört, möge zu meinen Füßen verrecken." Kann jemand das Auge des Neides betreten und die Halbebene von innen heraus zerstören, könnte dies möglicherweise auch die Zeitfalle aufbrechen.

Runenbrunnen des Neides/Das Auge des Neides/Das Herz der Großzügigkeit (Wissen [Arkanes oder Lokales] SG 30; EP 25.600): Belimarius' fehlerhafter *Runenbrunnen* hat das Auge des Neides erschaffen, wo sie eigentlich den Erdenfall aussitzen wollte – auch wenn diese Pläne entsetzlich gescheitert sind. Während latente Mengen an Neid den *Runenbrunnen* stärken können, können überwältigende Auren einer entgegengesetzten Emotion ihn zerstören. Die Unterlagen verweisen hierbei auf das „Herz der Großzügigkeit". Dies ist kein spezifisches Artefakt, sondern kann jeder unbezahlbare magische Gegenstand sein, welcher innerhalb der Halbebene freiwillig in den *Runenbrunnen* geworfen wird. Eine derartige Zurschaustellung wahrer Großzügigkeit könnte den *Runenbrunnen* zerbersten lassen.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Sieben veränderte Ereignisse

Zu den folgenden sieben Ereignissen hat Alaznist das *Äonenzepter* genutzt, um die Vergangenheit zu verändern. Was sie genau getan hat, erfahren die SC erst im nächsten Kapitel, wenn sie selbst in die Vergangenheit reisen; die Einträge beschreiben die Ereignisse, welche eingetreten wären ohne die Einmischung der Runenherrscherin des Zornes.

–6498 AK: Runenkaiser Xin erschafft das *Sihedron*.
–6420 AK: Runenkaiser Xin wird ermordet.
–6301 AK: Azlant fällt in Thassilon ein, wird aber vom Olifanten von Jandelay besiegt.
–6150 AK: Ein Schisma zwischen den Runenherrschern führt unter ihnen zu mehreren Todesfällen und eröffnet eine Ära der Streitigkeiten und des Konfliktes zwischen den sieben Provinzen Thassilons.
–5786 AK: Alaznist erlernt das Geheimnis des Fleischformens vom Qlippothfürsten Yamasoth.
–5620 AK: Karzoug konstruiert das Enigma-Tor (zu dieser Zeit bekannt als der Verbindungsring).
–5293 AK: Laut einer Prophezeiung soll der Erdenfall Thassilon verheeren.

Veränderte Geschichte (Wissen [Geschichte oder Lokales] SG 25; EP 25.600 pro entdeckte Anomalie): Dies ist der Hauptgrund, aus dem die SC nach Xin-Edasseril gekommen sind. Indem sie ihr eigenes Geschichtswissen mit den hochgenauen Aufzeichnungen hier vergleichen, können sie die Abweichungen und damit jene Punkte in der Zeit feststellen, zu denen Alaznist die Geschichte verändert hat. Insgesamt können sieben Anomalien gefunden werden. Wann immer die SC zu Forschungen zu diesem Thema 4 Stunden aufwenden und einen erfolgreichen Fertigkeitswurf ablegen entdecken sie eine davon. Bei jeder Entdeckung deutet ein nagendes Gefühl von Déjà-vu auf weitere, wartende Entdeckungen hin, das erst nach der siebten Entdeckung endet. Wie Alaznist die Vergangenheit verändert hat, ist unklar – den Aufzeichnungen ist es natürlich nicht zu entnehmen, da sie die Vergangenheit wiedergeben, wie sie sich ursprünglich zugetragen hat. Bis die SC selbst in die Vergangenheit reisen, sind sie noch keine Zeugen dieser Ereignisse geworden, allerdings resultiert ihr Gefühl von Déjà-vu aus diesem Zeitreiseparadox. Die SC sind sich aber sicher, dass Alaznist irgendwie bei den fraglichen Ereignissen eingegriffen hat. Diese sieben Anomalien sind wichtige Schlüsselinformationen, welche die SC brauchen, um erfolgreich in der Zeit zurückzureisen und die von Alaznist verursachten Schäden zu korrigieren – siehe das nächste Kapitel des Abenteuerpfades. Eine kurze Zusammenfassung findest du im Kasten „Sieben veränderte Ereignisse“.

Ereignis 7. Der Gefallene Erste Tempel (HG 15)

Zwischen den Gebäuden hier erstreckt sich ein Trümmerkrater. Von dem, was auch immer hier einst gestanden hat, ist nichts mehr übrig.

Kreaturen: Einst stand hier der berühmte Desnatempel des Ersten Traumes, ein strahlendes Gebäude aus Glas, Diamant und magischer Energie, welches selbst in einer Stadt unter der Herrschaft einer bösen Runenherrscherin als Juwel galt. Als aber Xin-Edasseril in der Zeit gefangen wurde, reagierte Desna schnell – sie brachte den Tempel und die meisten ihrer Priester nach Cynosure in Sicherheit. Nur ein Priester blieb zurück, ein Mann namens Jora, welcher gerade von einer nervenzerfetzenden Zusammenkunft mit Runenherrscherin Belimarius zurückkehrte (einem von vielen diplomatischen Treffen, in denen der Tempel versucht hatte, sich von Belimarius‘ Einfluss loszusagen). Jora sah den Tempel noch verschwinden und war sodann gezwungen, im Rahmen der einwöchigen Zeitschleife diesen Schrecken wieder und wieder zu erleben. Jora versuchte jeden ihm bekannten magischen Trick, um festzustellen, was dem Tempel zugestoßen war, oder um ihm zu folgen – erfolglos, doch schließlich kam es zu einem magischen Rückschlag. Die resultierende Explosion tötete Jora und er erhob sich als einer der ersten Chronogeister Xin-Edasserils.

Heute ist die Stätte als der Gefallene Erste Tempel bekannt. Jeder weiß, dass es hier spukt. Kaum jemand besucht den Krater und Joras untoter Geist reagiert schnell auf die Ankunft der SC. Wie die meisten Chronogeister erinnert er sich nur vage an sein Leben; in seinem Fall erinnert er sich an Fragmente seines Glaubens und die Überzeugung, dass er irgendwie am Verlust des Tempels schuld sei, hat er doch bei seinem letzten Treffen mit Belimarius versagt. Sein Chronogeist stößt kurze Sätze aus wie „Vergib mir, Desna!“ und „Ich habe es versucht, doch die Runenherrscherin lässt uns nicht ziehen“ und am meisten „Nehmt mich mit!“ und „Lasst mich nicht zurück!“ Dabei greift er die SC an und kämpft bis zur Zerstörung.

Als einer der ersten Chronogeister ist Jora etwas mächtiger als die meisten, allerdings erhalten Desnagläubige einen Heiligen Bonus von +4 auf ihre RK und Rettungswürfe gegen seine Angriffe und ignorieren Desnagläubige, welche Positive Energie fokussieren seine Resistenz gegen Fokussieren.

JORA **HG 15**
EP 51.200
Verbesserter Chronogeist (Seite 438; *MHB*, S. 291)
TP 243

Schätze: Wird Jora besiegt und kann seine Seele endlich zum Beinacker weiterziehen, seufzt er erleichtert. Desnagläubige in der Gruppe verspüren eine Welle der Erleichterung und erhalten eine kurze, aber machtvolle Vision in Form eines Blickes in Joras Vergangenheit – sein misslungener Versuch, mittels des *Flüsterflügels* Belimarius zu beeinflussen, und seine Verzweiflung, als er den Tempel verschwinden sah. Während der Chronogeist verblasst, leuchtet das Strahlen des *Flüsterflügels* durch das Geröll am Kraterrand. Nur eine Runde ist nötig, um Erde und Trümmer fortzuräumen und das verlorene Artefakt zu bergen. Dieser mächtige Gegenstand könnte den SC helfen, den Hohen Gebieter Sarn davon zu überzeugen, ihnen Zugang zu den Archiven zu gewähren, oder ihre Chancen stärken, eine Audienz bei Belimarius zu erlangen, die nicht in Blutvergießen enden muss.

Beachte, dass der *Flüsterflügel* ein Artefakt ist und daher den SC helfen könnte, Belimarius‘ *Runenbrunnen* von innen heraus zu zerstören.

Der Flüsterflügel

Es folgen die Spielwerte für den *Flüsterflügel*, ein gewöhnliches Artefakt mit starker Verbindung zu Desna, der Göttin des Glücks, der Reisenden, der Sterne und der Träume.

FLÜSTERFLÜGEL		**NORMALES ARTEFAKT**
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 18	**GEWICHT** 1 Pfd.
AURA Starke Verzauberungsmagie		

Der Träger des *Flüsterflügels* kann ein Mal am Tag ruhig und besänftigend mit einer Kreatur sprechen, welche ihr gegenüber zumindest Gleichgültig eingestellt ist. Dabei erhält der Träger einen Bonus von +10 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen und Diplomatie gegen dieses Ziel. Während der Unterhaltung kann er *Einflüsterung* auf das Ziel wirken und dabei einen Fertigkeitswurf für Bluffen mit einem Bonus von +10, ablegen, um das Wirken als normale Worte zu tarnen. Ein Beobachter erkennt das Wirken dieser *Einflüsterung* nur mit einem konkurrierenden Fertigkeitswurf für Motiv erkennen gegen diesen Wurf für Bluffen.

Der Träger des *Flüsterflügels* ist nicht von Effekten betroffen, welche Lügen und Unwahrheiten wahrnehmen oder enthüllen, sofern diese Effekte nicht stärker als Zauber des 7. Grades sind.

ZERSTÖRUNG

Sollte der *Flüsterflügel* im Blut eines Unschuldigen gebadet werden, während in Sprechchören Lügen über diesen Unschuldigen 30 Minuten lang verbreitet werden, so zerfällt er zu Asche.

Ereignis 8. Königin Wo-Schalist (HG 18)

Sollten die SC sich mit den Runenriesen im Basar der Rivalen oder anderswo anlegen und der Kampf zu ihren Ungunsten verlaufen, schleppen die Riesen sie vor ihre Königin Wo-Schalist und ihrem Runenthron (Bereich **D9**). Natürlich könnten die SC die Königin auch von sich aus aufsuchen und hierherkommen. Die Reaktion der Königin ist in beiden Fällen ähnlich.

Kreaturen: Königin Wo-Schalist, welche ihre Artgenossen zur Rebellion aufgerufen hat, um ein eigenes Königreich zu gründen, ist die Anführerin der Runenriesen in Xin-Edasseril. Im Grunde besitzt sie keine bedeutenden Gaben, die sie von ihren Untertanen unterscheiden, doch gegenwärtig unterwerfen sie sich gern ihren Launen angesichts der Situation. Königin Wo-Schalist hat ihre Königinnengarde an ihrer Seite – zwei Frostriesen-Waldläufer, welche jeden ihrer Befehle ausführen.

Sollten die SC Runenriesen im Kampf unterliegen und vor die Königin geschleift werden, so betrachtet sie sie neugierig und amüsiert. Sie unterschätzt ihr Kampfkönnen stark und bemerkt, dass sie lebendig wohl mehr für sie von Nutzen wären. „Der winzige Hauptmann Xoxl ist der Kommandeur der Garde der Runenherrscherin. Er macht mir Probleme und großen Ärger“, bemerkt die Königin. „Die Kultisten könnten vielleicht zu Verbündeten der Riesen werden, doch die Lakaien der Runenherrscherin werden wir stets zerschmettern. Tötet Xoxl, ihr kleinen Kriecher. Tötet ihn und die Riesen der Stadt werden eure Freunde sein.“

Sollten die SC versprechen, den Hauptmann der Smaragdgarde zu töten, welcher sich bei Belimarius in Bereich **E6** befindet, so lässt die Königin der Runenriesen die Kunde verbreiten, dass die SC unter ihrem Schutz stehen; dies beschützt die SC vor Zufallsbegegnungen im Basar der Rivalen. Andernfalls müssen sie mit der Königin und ihren Wachen kämpfen. Wird Wo-Schalist besiegt, streiten die Runenriesen die nächsten Wochen untereinander und werden die von ihnen kontrollierten Stadtviertel als umkämpft behandelt.

WO-SCHALIST **HG 17**

EP 102.400

Runenriesin (*MHB II*, S. 208)

TP 270

FROSTRIESEN-SPÄHER (2) **HG 13**

EP je **25.600**

TP je 197 (*MKO*, S. 71)

Schätze: Eine Durchsuchung von Königin Wo-Schalists Gemächern enthüllt einen beachtlichen Schatz, den sie seit Beginn ihrer Herrschaft zusammengetragen hat: 480 PM, 12.900 GM, 175.000 SM, sowie 22.000 GM in Edelsteinen und Kunstgegenständen, ein menschlicher Totenschädel mit Edelsteinaugen (ein Schwarzer Saphir im Wert von 15.000 GM und ein *Glücksstein*), eine *Schriftrolle: Notfall*, ein *Schwert der Ebenen*, ein *Heiliger Kriegshammer* +2 und ein *Zauberspeicherring* (mit *Heiligtum* und *Lebensatem*).

TEIL 3: DAS HERZ DES NEIDES

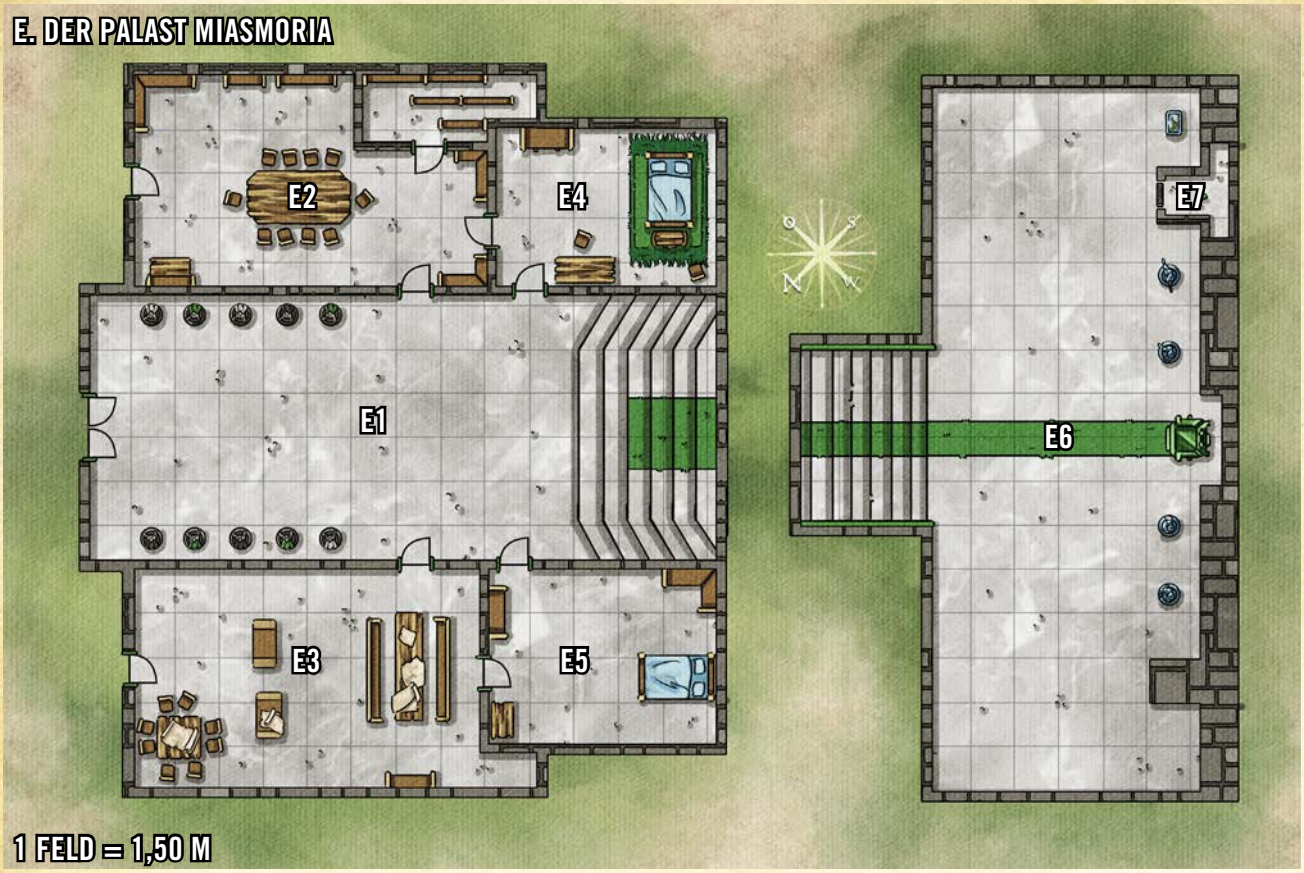
Während die SC sich einen Weg durch Xin-Edasseril bahnen, Kultanhänger, Riesen und in der Zeit verlorene Geister bekämpfen und sich ansonsten einen Namen machen, fallen sie letztendlich auch der Runenherrscherin Belimarius auf. Sie hat seit Wochen die Sicherheit ihres Palastes nicht mehr verlassen und wird dies auch nicht tun, um sich mit den SC zu treffen. Irgendwann wird ihre Neugier aber zu groß und sie schickt ihren Kopfgeldjäger und Späher, Tolm Nexiria (siehe Seite 262), los, um die SC zu holen. Falls die SC Tolm bereits getroffen und getötet haben, schickt sie stattdessen eine Patrouille ihrer Smaragdgarde aus, um die Einladung zu überbringen. Sollten die Beauftragten der Runenherrscherin die SC in der Zuflucht kontaktieren, sorgt dies für einige Anspannung, allerdings kommt es nicht zu einem Gewaltausbruch.

E. Der Palast Miasmoria

Der Palast Miasmoria ist das Herz der Macht der Runenherrscherin Belimarius und die Stätte der wichtigsten Regierungsentscheidungen, welche einst durch Edasseril hallten. Seit dem Ende der Zeitschleife hat der Palast einiges an Grandeur verloren. Die speichelleckerischen Adeligen, welche um die Aufmerksamkeit der Runenherrscherin stritten, sind ebenso fort wie die Schlangen an Bürgern und anderen Bittstellern, welche um Gnade flehten hinsichtlich diverser Regierungsentscheidungen. In den Gebäuden nördlich des Palastes war früher das zahlreiche Personal

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

E. DER PALAST MIASMORIA



des Palastes untergebracht gewesen, welches die paranoide Belimarius aber mittlerweile entlassen hat, um sich ungestört auf die Rückgewinnung ihrer Macht zu konzentrieren.

Jetzt ist der Palast weitestgehend verlassen. Nur Belimarius und der Hauptmann ihrer Garde halten sich hier regulär auf. Seit Ankunft der SC in der Stadt hat sich die Runenherrscherin hier verschanzt und plant, wie sie die anderen Machtgruppen in der Stadt ausschalten könnte, ohne sich selbst in Gefahr zu bringen. Natürlich macht ihr die Zeitfalle Sorgen, in der ihre Stadt steckt, wenn auch hauptsächlich wegen des jeden Tag ein paar Schritt näher rückenden Temporalen Ödlandes. Mittlerweile ist sie davon überzeugt, dass sie diese Gefahr wohl nicht aussitzen kann und besser einen Fluchtweg suchen sollte. Und wenn sie dazu ihren *Runenbrunnen* und ihre Hauptstadt zurücklassen muss, dann soll es halt so sein!

Sollten die SC sich länger in der Hauptstadt aufhalten, ohne sofort gegen die Runenherrscherin vorzugehen, hört sie von ihren Wachen von den Neuankömmlingen – diese beschreiben die SC als mächtige Helden, die aus einer anderen Zeit und von einem anderen Ort in die Stadt übergewechselt sind. Angesichts der Parallelen zwischen den SC und den in der Zeit eingefrorenen Sihedronhelden, welche als Trophäen in ihrem Thronsaal stehen, fragt sich Belimarius, ob man mit diesen Besuchern vernünftig reden kann. Sie ist bereit, sie für ihre Hilfe mit dem ebenfalls in der Zeit eingefrorenen (und daher für sie nutzlosen) *Sihedron* zu entlohnen.

Außer die SC wurden zu einer Audienz geladen oder haben den Gardisten der Runenherrscherin gegenüber angeben, sich mit ihr verbünden zu wollen, sind die Eisenpforten und -türen des Palastes (Härte 10, 60 TP, Gegenstand zerschmettern SG 28) verschlossen (und zudem mit *Arkanen Schlössern* gesichert – siehe auch Schutzmaßnahmen). Die Deckenhöhe beträgt überall 9 m. Die Wände bestehen aus magisch verstärktem Stein (Härte 30, 160 TP, Gegenstand zerschmettern SG 42). Bereiche mit Treppen sind Schwieriges Gelände. Das Palastinnere ist stets gut ausgeleuchtet.

Schutzmaßnahmen

Obwohl gegenwärtig nur zwei Personen im Palast leben, wird das Palastinnere von vielen mächtigen Schutzeffekten geschützt, lebt hier doch eine machtvolle Bannwirkerin. Die folgenden Effekte sind ständig aktiv mit ZS 18.

Alarme: Alle Türen des Palastes sind mit *Alarm* gesichert – wird eine Tür geöffnet, erhält Belimarius einen mentalen Alarm.

Arkane Schlösser: Jede Tür im Palast ist mit einem Hochwertigen Schloss und zudem einem *Arkanen Schloss* gesichert (Mechanismus ausschalten SG 50). Die meisten dieser Türen öffnen sich auf die Berührung (eine Freie Aktion) der Runenherrscherin oder des Hauptmannes; die Türen nach Bereich **E4** und **E7** öffnen sich auf diese Weise nur für Belimarius.

Dimensionsschloss: Ein *Dimensionsschloss* vereitelt extradimensionales Reisen innerhalb des Palastes mit

Ausnahme von Bereich **E7**, wo der Zugang zum Auge des Neides liegt.

Des Magiers Privates Heiligtum: Ein permanenter *Des Magiers Privates Heiligtum*-Effekt schützt den ganzen Palast.

E1. Audienzsaal (HG 17)

Dieser große Saal erfüllt alle Kriterien, die man mit vergangenen Königshäusern in Verbindung bringt – dicke Samtteppiche bedecken den Boden, glitzernde Kronleuchter hängen von der Decke und blattgoldüberzogene Basreliefs schmücken Wände und Deckenbereiche. An den Wänden stehen gewaltige, lebensechte bemalte Statuen einer älteren, schwergewichtigen Frau in diversen würdevollen Haltungen.

An der Rückseite des Raumes führt eine prächtige Freitreppe nach oben, die mit verschiedenen Trophäenvitrinen dekoriert ist.

Dieser Audienzsaal ist immer noch funktionsbereit, allerdings bedeckt eine dicke Staubschicht die Teppiche und Statuen. Belimarius hielt hier einst Hof und empfing Vertreter des Volkes, wobei sie am oberen Ende ihrer Treppe stand und ihnen zuhörte, wie sie ihre Bitten und Klagen zu ihr hinaufriefen. In der Regel waren diese Audienzen nur ein großes Schauspiel zu ihrer Erbauung und ließ sie danach viele der Bittsteller hinrichten oder einsperren.

Kreaturen: Sollte jemand diesen Raum betreten, der nicht von Belimarius, Hauptmann Xoxl oder einem Smaragdgardisten begleitet wird, verraten sich die beiden südwestlichsten Statuen der Runenherrscherin als Goldgolems. Die beiden Konstrukte gehen sofort zum Angriff über. Sie kämpfen bis zur Zerstörung, sofern Belimarius ihnen nicht zuvor befiehlt die Kampfhandlungen einzustellen. Sie verfolgen Gegner nicht aus dem Raum hinaus.

GOLDGOLEMS (2) **HG 15**
EP je **51.200**
TP je 156 (*MHB VI*, S. 108)

Schätze: Die acht Statuen der Runenherrscherin sind nur mit Gold überzogen; sollten die SC es von den Steinstatuen herunterbekommen, hätten sie Gold im Wert von 8.000 GM.

Die diversen Vitrinen auf der Treppe im Südwesten enthalten Gegenstände, die nur im historischen Zusammenhang Wert besitzen. Belimarius hat alle selbst ausgewählt, um entweder ihre eigene, ruhmreiche Herrschaft zu unterstreichen oder allen aufzuzeigen, wie sie ihren Vorgänger, den Runenherrscher Phirandi, erniedrigt hat. Eine Vitrine enthält zum Beispiel Phirandis blutgetränkten Mantel, eine andere Seiten seines Tagebuchs, auf denen er sich lobend zu ihrem Können auslässt, zugleich aber verkündet, sie würde nie zu irgendwelcher politischen Macht gelangen. In einer weiteren Vitrine ruht Phirandis verbeulte Krone, welche ihm vom Kopf gefallen ist, als Belimarius ihn besiegte und seinen Thron raubte. Diese edelsteinbesetzte Goldkrone ist 25.000 GM wert. Die SC könnten problemlos die Vitrinen einschlagen, um Beute zu machen, allerdings lässt dies Hauptmann Xoxl aus Bereich **E6** herbeieilen.

E2. Speisesaal

Ein massiver und beeindruckend gearbeiteter Esstisch ist das Herzstück dieses großen Raumes. Hochlehnige Stühle mit dicken Polstern stehen an den Tisch geschoben.

Dieser Speisesaal wurde kaum genutzt, seit Belimarius den Palast geschlossen hat. Wenn die Runenherrscherin und ihr Gardekommandant ihre Mahlzeiten einnehmen, tun sie dies in ihren Schlafräumen oder im Thronsaal, doch auch dies geschieht nur noch selten.

Die kleine Speisekammer in der Südecke ist noch immer bestens bestückt, da Hauptmann Xoxl regelmäßig seinen Gardisten befiehlt Nachschub zu bringen, welche sodann im Patrizierviertel des Begehrlichen Chors zusammensuchen, was sie finden. – In der Speisekammer lagern noch luxuriöse, aber nichtmagische Lebensmittel für etwa eine Woche, darunter mehrere Fässer edler Weine.

E3. Kriegsraum

Dieser enge, vollgestopfte Raum steht voller Tische. Auf den Tischen liegen unzählige Karten verteilt. Weitere sind an den Wänden befestigt und liegen sogar auf dem Boden. Pinnadeln, Holzkohlezeichnungen und Zinnfiguren bedecken die Karten, als würde jemand diesen Raum nutzen, um verzweifelt eine unbegrenzte Zahl an Schlachtstrategien zu planen.

In diesem Raum verschanzen sich Belimarius und Hauptmann Xoxl immer häufiger, um endlose Versionen ihres Planes zur Rückeroberung der Stadt durchzusprechen. Jeder Plan, den sie zur Eroberung von Territorium außerhalb des Begehrlichen Chores in Bewegung gesetzt haben, ist allerdings gescheitert – die Flüchtlinge wollen einfach nicht die Pläne der despotischen Runenherrscherin unterstützen und die gegnerischen Kultanhänger und Runenriesen sind einfach zu mächtig. Sollten die SC Zeit zum Studieren dieser Notizen haben, könnten sie zu ähnlichen Schlussfolgerungen kommen – siehe auch Teil 4.

E4. Belimarius' Gemach

Juwelengeschmückte Kisten, unbezahlbare Vorhänge und Teppiche und vergoldete Bodendielen schmücken diesen atemberaubend schönen Raum. In der südlichen Ecke steht ein majestätisches Himmelbett mit seidenem Bettzeug, welches mit Smaragdmotiven bestickt ist. An der südöstlichen Wand steht ein großer, seltsam stumpfer Spiegel. Der Raum wirkt merkwürdig unberührt.

Dieser Raum dient als Belimarius' persönliches Gemach, auch wenn sie hier kaum Zeit verbringt, seit die Sihedronhelden in der Stadt aufgetaucht sind und die Existenz der Zeitfalle ins Rampenlicht gerückt haben.

Der Spiegel an der Südostwand war früher ein fest angelegtes Portal, welches Belimarius ermöglichte, zwischen diesem Raum und einem anderen Schlafgemach in ihrem gewaltigen Herrenhaus auf einem kleinen Hügel oberhalb Xin-Edasserils zu wechseln – leider wurde die andere Seite während des Erdenfalls zerstört, so dass dieses Portal nun inaktiv ist.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Schätze: Die Runenherrscherin führt die meisten ihrer noch verbliebenen Wertsachen mit sich, verwahrt aber auch einige Dinge in der edlen Truhe (allein schon 3.000 GM wert) am Fußende ihres Bettes. Die Truhe ist verschlossen (Mechanismus ausschalten SG 40), in ihr befinden sich ein *Kessel der Sicht*[ARK], mit dem Belimarius zuweilen ihren Feinden nachspioniert, eine *Schriftrolle: Mächtiges Magie bannen* und vier *Schriftrollen: Befreiung.*

E5. Xoxls Unterkunft

Dieser allein zweckmäßig angelegte Schlafraum ist spartanisch eingerichtet, aber sauber. Er enthält kaum mehr als ein Bett mit einem schwarzen Laken, einen großen Schreibtisch und zwei kleine Schubladenschränke.

Dies ist Hauptmann Xoxls Raum. Da er mehr Schlaf als die Runenherrscherin benötigt, wird dieser Raum deutlich mehr genutzt als ihre Kammer.

Schätze: Eine Durchsuchung des Raumes fördert einige Notizzettel auf dem Schreibtisch in der Ostecke zutage. Das meiste sind Unterlagen, die Xoxl bei der Planung im Kriegsraum (Bereich **E3**) nutzen will. Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 28 im Rahmen dieser Durchsuchung stößt ein SC zudem auf ein kleines ledergebundenes Tagebuch an der Unterseite einer Schublade. Darin hat der Hauptmann auf Thassilonisch seine Überzeugung dargelegt, dass er schon bald Runenherrscherin Belimarius helfen werde, die gegenwärtigen Probleme zu überwinden, die Unruhen in der Stadt zu beenden, Xin-Edasseril aus der Zeitfalle zu holen und seinen rechtmäßigen Platz in der neuen thassilonischen Nation einnehmen werde, welche doch sicher nach dem Erdenfall entstanden sein musste.

Das Tagebuch enthält zudem eine kryptische Liste mit Namen diverser Smaragdgardisten, neben denen Geldbeträge oder die Namen magischer Gegenstände stehen. Dies ist das Kontobuch des Hauptmannes, in dem er die Ressourcen nachhält, welche er den Gardisten (siehe Bereich **D8**) aus der persönlichen Schatzkammer der Runenherrscherin für die Jagd auf Angehörige feindlicher Machtgruppen oder den Kampf gegen temporale Bedrohungen geliehen hat. Diese Information könnte die Runenherrscherin sich gegen ihren treuen Hauptmann wenden lassen – sollte sie ihn angreifen, wird er sich verteidigen und wahrscheinlich sterben, was die Anzahl der Gegner im Thronsaal (Bereich **E6**) entsprechend reduziert. Das Tagebuch enthüllt außerdem Xoxls Scham, von Elfen abzustammen. In Edasseril beneidete man die südliche elfische Nation Mierani praktisch aus Tradition von Anfang an. Die erste Runenherrscherin des Neides wählte den Namen einer mächtigen Elfenfamilie, um den Namen „Edasseril" für sich zu beanspruchen und für zukünftige Generationen als Thassilonisch neu zu definieren. Aus Xoxls Tagebuch geht hervor, dass dieser Neid seine Gedanken vergiftet hat – sein Hauptziel, aus dem er Belimarius dient, ist ihr Versprechen, ihn eines Tages mittels ihrer mächtigen Magie ihn einen reinblütigen Azlanti wie sie selbst zu verwandeln. Belimarius verschiebt die Erfüllung ihres Versprechens allerdings beständig. Zwischen den Zeilen der letzten Einträge kann man mit einem Fertigkeitswurf für Motiv erkennen gegen SG 25 erkennen, dass der Hauptmann sehr frustriert ist und beinahe genug hat. Sollte Belimarius also nicht bald *Wunsch* nutzen, um ihm die versprochene Verwandlung zu verleihen, könnte dies zu einem ernsthaften Problem werden und seine Loyalität deutlich in Frage stellen.

BELIMARIUS

E6. Thronsaal (HG 21)

Dieser gewaltige Thronsaal ist das absolute Beispiel königlicher Dekadenz. Der Boden besteht aus poliertem Marmor mit Smaragdadern, der zum Thron führende Samtteppich besteht aus grüner Seide, in welche Goldfäden gewoben wurden, und die Wände sind mit Teppichen geschmückt, welche stilisierte Runen und Triumphszenen der Runenherrscherin zeigen. Im Südwesten steht ein massiver Thron, der zu beiden Seiten von mehreren, an Trophäen erinnernde Gestalten aus Buntglas auf Steinplattformen flankiert wird. Über dem Thron hängt ein großer, farbenprächtiger, siebenzackiger Stern in einem eisernen Rahmen. Eine weitere Trophäe – ein schwarzhaariger Mann in königlicher Kleidung – ist in der Südecke in einem sargförmigen Käfig aus schimmernder Energie eingesperrt.

Der Thronsaal des Palastes Miasmoria ist das Zentrum der Macht der Runenherrscherin Belimarius, auch wenn diese im Grunde nur noch wenig mehr als das Palastgelände und umliegende Straßenzüge einschließt. Außer die SC haben Hauptmann Xoxl und/oder Runenherrscherin Belimarius irgendwie hinaus gelockt, sind beide hier, um mit zwei weiteren Smaragdgardisten (beides Offiziere, aber Spielwerte wie normale Gardisten, siehe unten) die neuesten politischen und kriegerischen Einflüsse in der Stadt zu diskutieren – die Spielercharaktere! Sofern es zu einer Konfrontation kommt, siehe auch den Abschnitt „Kreaturen" weiter unten.

Die zur Schau gestellten „Trophäen" zu beiden Seiten des Thrones sind die Sihedronhelden. Als die SC sie erstmals richtig sehen können, schwemmt eine Flut von Erinnerungen zurück in ihren Geist, da sie sich endlich wieder an ihre Namen und Taten erinnern können und ihre Gegenwart die geschädigten Erinnerungen der SC an die Vergangenheit repariert. Auch das *Sihedron* selbst ist zur Schau gestellt und hängt in einem Eisenrahmen über dem Thron. Artefakt und Helden sind in einem Effekt gefangen, der *Temporärer Stasis* ähnelt, nur dass sie räumlich fortbewegt werden können (andere Interaktionen sind nicht möglich). Als die Helden während ihres Kampfes mit Alaznist nach Crystilan geschleudert wurden, wurden sie hier alsbald von der Smaragdgarde eingesammelt, so

dass Belimarius sie als Ausstellungsstücke beanspruchen konnte. Die Runenherrscherin weiß, wie man die Helden befreien könnte (*Befreiung* oder *Magische Auftrennung* genügen, man könnte aber auch alternativ die Zeitfalle zerstören, in der Xin-Edasseril steckt), ist aber zu solchen Schritten noch nicht bereit.

Der in der Südecke eingesperrte und eingefrorene Mann ist Runenherrscher Phirandi, Belimarius' Vorgänger; sein Käfig basiert auf ähnlichen Prinzipien wie der Effekt, welcher die Sihedronhelden temporal eingefroren hat, allerdings enthält er nur die Leiche des früheren Runenherrschers. Die SC können den gestürzten Runenherrscher mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Adel oder Geschichte) gegen SG 38 identifizieren. Der *Energiekäfig* mit seinen sterblichen Überresten kann normal gebannt werden (ZS 18), gibt dann aber nur eine Leiche frei, die ein wertloses Duplikat der *Robe von Xin-Edasseril* anhat, welche Belimarius nun trägt.

Die Geheimtür zum Zugang des *Runenbrunnens* (Bereich **E7**) kann mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 40 entdeckt werden.

Kreaturen: Belimarius und ihr Streiter, Hauptmann Xoxl, halten sich wahrscheinlich bei einer Strategiebesprechung mit zwei ansonsten namenlosen Offizieren der Garde auf – es geht um das Auftauchen der SC in der Stadt. Außer die SC gehen sofort zum Angriff über, werden sie von Belimarius begrüßt, sowie sie sie bemerkt.

Eine ältere Frau von königlicher Haltung, deren graues Haar zahllose Knoten um unbezahlbare Edelsteine herum bildet, blickt entlang dem Rücken ihrer Nase in eure Richtung und faltet die schwieligen Hände. „Ah", sagt sie, „ihr. Als ob ich gegenwärtig noch nicht genug zu tun hätte. Noch mehr Helden, die an meine Tür klopfen. Nun denn, was ist euer Begehr, wollt ihr euch gleich in meine Trophäenvitrinen stellen oder können wir vernünftig reden?"

So die SC zum Reden bereit sind und sich nicht über die unwirsche Begrüßung aufregen, ist Belimarius bereit, ihnen eine Audienz zu gewähren – insbesondere falls die SC auf ihre Einladung hin gekommen sind oder von Smaragdgardisten hierher eskortiert wurden. Belimarius möchte die Abenteurer benutzen, um die Zeitfalle zu brechen, deren Effekte langsam ihre Stadt zerstören. Allerdings will sie zuerst wieder die Kontrolle über Xin-Edasseril besitzen.

Zuerst will sie wissen, mit wem sie es zu tun hat, und fordert die SC auf, sich vorzustellen, ehe sie nach dem Grund ihrer Anwesenheit in Xin-Edasseril fragt. Sollten die SC die Wahrheit sagen, ist sie überaus erstaunt. Sie hegt keinerlei Sympathien für Alaznist und muss kurz nach Luft schnappen, als sie erfährt, wie viel Zeit vergangen ist, verbirgt ihre Emotionen ansonsten aber sehr gut. Sie hofft, die Hilfe der SC für die Flucht aus Crystilan gewinnen zu können, daher schlägt sie recht bald das Folgende vor:

„Wisst ihr", erklärt die Runenherrscherin mit kühler Nachdenklichkeit, „unsere Ziele sind gar nicht so unterschiedlich. Ich möchte ebenso wie ihr, dass in meinem Reich wieder Sicherheit herrscht. Vielleicht können wir einen Handel eingehen. Wenn ihr euch um meine Feinde kümmert – dieses Jüngelchen mit seinem Kult und Königin... wie heißt sie doch gleich? – diese Runenriesin halt -, dann sage ich euch, was getan werden muss, um von hier zu entkommen. Einverstanden?"

Belimarius meint ihren Vorschlag ehrlich. Natürlich hätte sie gern einen Beweis für das Ableben des Hohen Gebieters Solethex Sarn und Königin Wo-Schalists (die Köpfe reichen), doch letztendlich genügt es ihr, wenn den Kultanhängern und den Riesen die Kontrolle über den Basar der Rivalen und die Smaragdene Erleuchtung entgleitet. Haben die SC dies geschafft, so nickt Belimarius anerkennend und erklärt den nächsten Schritt – sie legt

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

den SC ihre Theorie dar, wie man den Dom aus gefrorener Zeit um die Stadt aufbrechen könnte – siehe auch Teil 4.

Sollten die SC Belimarius nach den Sihedronhelden oder dem *Sihedron* selbst fragen, grinst die Runenherrscherin und antwortet:

Sihedronhelden: Belimarius deutet auf den ihr nächsten der ausgestellten Helden. „Eingefroren", erklärt sie mit leicht spöttischem Ton. „In der Zeit eingefroren, ganz wie das *Sihedron*. Ein zugegeben schwerwiegenderes Leiden als die einwöchige Zeitschleife, in welcher die Stadt existierte, ehe diese Narren sie unterbrachen. Jedoch ein weniger schweres Leiden, als sie wahrscheinlich verdienen. Wären sie in meinem Thronsaal aufgetaucht, um gegen mich vorzugehen, hätte ich sie wohl einfach niedergestreckt. Aber sie hatten Glück – sie erschienen bereits so. Ich mag sie in dieser Weise. Also habe ich sie meiner Sammlung hinzugefügt." Sie ist sich nicht sicher, warum die Sihedronhelden in Xin-Edasseril feststecken, nimmt aber einen Zusammenhang mit dem Umstand an, dass die Halbebene langsam kollabiert, in der sie alle gefangen sind.

Sihedron: Belimarius blickt mit Begeisterung zum Artefakt hinauf. „Oh, dieses Schmuckstück? Wisst ihr… es funktioniert nicht. Es ist ebenso in der Zeit eingefroren wie diese dummen ‚Helden', die ihr hier herumstehen seht. Da oben schaut es doch ganz hübsch aus, oder? Ich würde es gern unter Verschluss halten fürs erste, doch wenn ihr mir helft, könnte ich mich vielleicht erweichen lassen, euch den Glitzerstern als Belohnung zu geben. Aber später."

Sollten die SC zu irgendeinem Zeitpunkt Belimarius' Vorschläge ablehnen, zu viele Widerworte geben oder sich ihr offen widersetzen, geht die Runenherrscherin (unterstützt von ihren Gardisten) zum Angriff über.

BELIMARIUS **HG 20**

EP 307.200

TP 245 (siehe Seite 380)

SMARAGDGARDISTEN (2) **HG 13**

EP je **25.600**

TP je 165 (siehe Seite 265)

XOXL **HG 15**

EP 51.200

Halbelfischer Kämpfer 16

RB Mittelgroßer Humanoider (Elf, Mensch)

INI +2; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +23

VERTEIDIGUNG

RK 30, Berührung 18, auf dem Falschen Fuß 27 (+1 Ausweichen, +2 GE, +12 Rüstung)

TP 204 (16W10+112)

REF +7, **WIL** +6, **ZÄH** +15; +4 gegen Furcht; +2 gegen Verzauberungen

Immunitäten Schlaf

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Tannaris* +29/+24/+19/+14 (1W10+15/17–20)

Fernkampf *Suchender Kompositlangbogen +2*, +22/+17/+12/+7 (1W8+7/×3)

Besondere Angriffe Waffentraining (Schwere Klingenwaffen +3, Bögen +2, Nahkampfwaffen +1)

TAKTIK

Im Kampf Xoxl hält *Tannaris'* Verteidigungseffekt stets aktiv, um seine RK zu verbessern (beachte, dass sich dies aufgrund des Wesens des Artefaktes nicht auf die Angriffs- und Schadensmodifikatoren der Waffe auswirkt). Er bleibt an Belimarius' Seite und bemüht sich, andere daran zu hindern, sie in den Nahkampf zu verwickeln. Er konzentriert seine Angriffe auf jene, welche seine Herrin beleidigen oder ihr Schaden zufügen.

Moral Xoxl kämpft normalerweise bis zum Tod, doch sollten die SC ihn mit seinen Frustrationen konfrontieren, dass Belimarius immer noch nicht ihr Versprechen erfüllt hat, ihn in einen reinblütigen Azlanti zu verwandeln, könnte ihn dies dazu bringen, sich in neiderfülltem Zorn gegen sie zu wenden. Hierzu muss ein SC entweder einen erfolgreichen konkurrierenden Fertigkeitswurf für Bluffen gegen seinen Wurf für Motiv erkennen ablegen, um ihn zu überzeugen, dass die SC ihm stattdessen dabei helfen werden, oder als Volle Aktion einen Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 39 ablegen. Falls Xoxl sich gegen Belimarius wendet, versucht *Tannaris* sofort, ihn unter seine Kontrolle zu bringen und zu zwingen, weiterhin als Belimarius' Streiter zu fungieren. Gelingt dem Schwert dies, zwingt es Xoxl, jenen SC anzugreifen, der oder die ihn davon überzeugt hat, die Runenherrscherin zu verraten, während eine schockierte und erzürnte Belimarius diesen SC ebenfalls vernichten will.

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 14, **KO** 20, **IN** 10, **WE** 12, **CH** 8

GAB +16; **KMB** +19; **KMV** 32

Talente Abhärtung, Ausweichen, Betäubender Angriff[EXP], Doppelschlag, Einschüchternde Kraft, Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Kritischer Treffer (Wankend), Kritischer-Treffer-Fokus, Mächtige Waffenspezialisierung (Bastardschwert), Mächtiger Waffenfokus (Bastardschwert), Rundumschlag, Umgang mit Exotischer Waffe (Bastardschwert), Verbesserter Kritischer Treffer (Bastardschwert), Wachsamkeit, Waffenfokus (Bastardschwert), Waffenspezialisierung (Bastardschwert)

Fertigkeiten Einschüchtern +17, Motiv erkennen +15, Wahrnehmung +23

Sprachen Elfisch, Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Elfenblut, Rüstungstraining 4

Ausrüstung *Mithralritterrüstung +3*, *Tannaris*, *Suchender Kompositlangbogen +2* (+3 ST) mit 20 Pfeilen, *Gürtel der Mächtigen Konstitution +2*

Entwicklung: Falls die SC die gefangenen Sihedronhelden untersuchen, kann man mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes) gegen SG 28 genug erkennen, um festzustellen, dass das sie einschließende Feld dem einer *Temporären Stasis* ähnelt, aber etwas mächtiger ist, und dass *Magie bannen*, *Mächtiges Magie bannen* oder ähnliches den Effekt nicht beenden kann. *Befreiung* oder *Magische Auftrennung* sollten den Effekt aber aufheben können. Der SC, dessen Fertigkeitswurf gelungen ist, ahnt zudem, dass der Effekt ebenfalls enden dürfte, sollte die Halbebene Crystilan aufgebrochen und Xin-Edasseril in die Gegenwart befördert werden. Beachte, dass Belimarius zornig reagiert, sollten die SC versuchen, einen der Sihedronhelden zu befreien – sollten die SC ihre Bemühungen nicht abbrechen, greift sie an.

Sollte ein Sihedronheld befreit werden, verschwindet er sofort aus Xin-Edasseril, da er in die Gegenwart zurückgeschleudert wird und sich auf der Peridotinsel direkt außerhalb des Domes von Crystilan wiederfindet.

Die SC haben Gelegenheit, die geretteten Sihedronhelden zu Beginn des nächsten Kapitels zu treffen.

Belohnung: Falls die SC mit Belimarius kampflos einig werden und ihre Unterstützung erlangen, so belohne sie mit EP, als hätten sie die Runenherrscherin, Hauptmann Xoxl und die beiden Smaragdgardisten im Kampf besiegt.

E7. Zugang zum Runenbrunnen

Diese kleine, niedrige Steinkammer wird von einem faustgroßen Smaragd in grünes Leuchten gehüllt. Der Edelstein schwebt auf Augenhöhe.

Dieser Raum enthält den einzigen Zugang zu Belimarius' *Runenbrunnen*. Sie hat ihn so angelegt, dass nur sie selbst und jene mit ihrer Zustimmung das Auge des Neides betreten können. Das Auge des Neides ist zwar technisch betrachtet eine Halbebene, allerdings verhindert Crystilans Natur, dass man sie mittels *Ebenenwechsel* oder ähnlichen Effekten betreten kann. Man kann nur ins Auge des Neides gelangen, indem man den schwebenden Smaragd berührt und ein paar sehr spezifische Worte auf Thassilonisch spricht: „Wenn ich alle beneide, beneiden alle mich; was nicht mir gehört, möge zu meinen Füßen verrecken." Eine beliebige Anzahl an Kreaturen kann den Smaragd berühren, die Worte sagen und so ins Auge des Neides (Bereich **F**) gelangen, wo sie neben einem entsprechenden schwebenden Smaragd auftauchen. – Um zurück zu gelangen, genügt es, den dortigen Smaragd zu berühren und dieselben Worte aufzusagen. Die schwebenden Smaragde sind unglaublich wertvoll, allerdings werden die SC sie wohl nicht zu Geld machen können – sobald der *Runenbrunnen des Neides* zerstört wird, kollabiert das Auge des Neides und zerbersten die Smaragde zu wertlosen Splittern.

Magie des Neides

Die Runenherrscherin Belimarius und Hauptmann Xoxl führen einige mächtige magische Gegenstände mit sich:

BELIMARIUS' GEHÄSSIGE HELLEBARDE			**MÄCHTIGES ARTEFAKT**
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 17		**GEWICHT** 12 Pfd.
AURA Starke Bannmagie [Böse]			
GESINNUNG RB	**SINNE** Dunkelsicht 18 m, Gehör		
INTELLIGENZ 15	**WEISHEIT** 13	**CHARISMA** 10	**EGO** 19
SPRACHEN Azlanti, Elfisch, Thassilonisch			
KOMMUNIKATION Sprache, Sprachen lesen			
SCHWACHE Kräfte *Erinnerung verändern* 1/Tag, *Gedanken wahrnehmen* 3/Tag			
BESONDERER Zweck Besiege arkane Zauberkundige			
ZWECKGEBUNDENE Kraft Verzehre Magie (siehe unten)			

Belimarius' bevorzugte Waffe ist ihre *Gehässige Hellebarde* (mehr zu Geschichte und Persönlichkeit dieser Waffe findest du im Artikel „Waffen der Sünde"). Diese Waffe ist eine intelligente *Scharfe Zauberspeicher-Mithralhellebarde der Bannexplosion*[ARK] *+2*. Trifft die Waffe eine zum Wirken arkaner Zauber fähige Kreatur, so muss das Ziel einen Willenswurf gegen SG 17 ablegen; bei Misslingen raubt die Hellebarde der Kreatur einen Zauber des maximal 3. Grades und speichert ihn in ihrer *Zauberspeicher*-Fähigkeit (sollte es sich um *Magie bannen* handeln, speichert sie den Zauber stattdessen in ihrer *Bannexplosion*-Fähigkeit). Die Hellebarde wählt den Zauber aus; der Zauber wird ansonsten behandelt, als hätte die Zielkreatur selbst ihn eingespeichert (d.h. sie verliert den fraglichen vorbereiteten Zauber bzw. Zauberplatz). Die Hellebarde kann diese Fähigkeit nur nutzen, solange kein Zauber eingespeichert ist. Wird mit der Hellebarde ein arkaner Zauberkundiger kritisch getroffen, wirkt sie zudem *Schwachsinn* (SG 17) auf das Ziel, nachdem sie ihm einen Zauber entzogen hat.

ZERSTÖRUNG

Belimarius' Gehässige Hellebarde wird zerstört, sollte sie unter den Füßen des Olifanten von Jandelay zerstampft werden, während niemand zur selben Zeit den Titel des Runenherrschers des Neides trägt.

ROBE VON XIN-EDASSERIL		**PREIS** 164.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Körper	**ZS** 16	**GEWICHT** 1 Pfd.
AURA Starke Bann- und Beschwörungsmagie		

Die *Robe von Xin-Edasseril* verleiht einen Rüstungsbonus von +5 auf die RK und Zauberresistenz 20. Der Träger erhält zudem einen Bonus von +1 auf seine effektive Zauberstufe beim Wirken von Zaubern der Schule der Bannmagie. Zwei Taschen der Robe funktionieren wie *Praktische Rucksäcke*. Die Robe schützt ihren Träger zudem mit Energieresistenz 10 einer Energieart nach Wahl des Trägers – diese Energieresistenz kann ein Mal am Tag als Standard-Aktion geändert werden (Belimarius hat die Robe gegenwärtig auf Kälteresistenz justiert).

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN 82.000 GM**

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Energien widerstehen*, *Geheime Truhe*, *Magierrüstung*, *Schutz vor Zaubern*

RUNENBRUNNENAMULETT		**NORMALES ARTEFAKT**
AUSRÜSTUNGSPLATZ Hals	**ZS** 20	**GEWICHT** —
AURA Starke Verwandlungsmagie		

Da Belimarius' *Runenbrunnen* defekt ist, ist auch ihr *Runenbrunnenamulett* nicht so mächtig wie das anderer Runenherrscher. Es verleiht dem Träger einen Verbesserungsbonus von +5 auf seine Natürliche Rüstung. Der Träger kann ferner mit einer Bewegungsrate von 18 m fliegen (perfekt) und erlangt Schnelle Heilung 10.

ZERSTÖRUNG

Wird Belimarius' defekter *Runenbrunnen* zerstört, wird auch dieses Amulett zerstört.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

SIHEDRONFOLIANT		NORMALES ARTEFAKT
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 16	**GEWICHT** 5 Pfd.
AURA Starke Bannmagie		

Belimarius' Zauberbuch enthält eine unbegrenzte Anzahl an Seiten, auf denen man Zauber niederschreiben könnte. Ein Magier, welcher aus einem *Sihedronfolianten* Zauber vorbereitet, kann Bonuszauber vorbereiten, als wäre sein effektiver Intelligenzwert um 6 Punkte höher. Dies ist kein Bonus auf Intelligenz und verleiht dem Benutzer keine zusätzlichen Vorteile. Belimarius' Version enthält alle Hexenmeister-/Magierzauber (mit Ausnahme von Zaubern der Schulen der Hervorrufungsmagie und der Nekromantie) aus dem *Grundregelwerk* plus die von ihr vorbereiteten Zauber. Der SL kann weitere Zauber im Buch platzieren.

ZERSTÖRUNG

Ein spezieller Zauber des 9. Grades muss allein zu dem Zweck entwickelt werden, genau jenen *Sihedronfolianten* zu zerstören, in welchen er niedergeschrieben wird. Dieser Zauber muss zahlreiche teure und seltene Materialkomponenten erfordern und sodann vom Besitzer des Folianten auf selbigen gewirkt werden.

TANNARIS, DAS SCHWERT DES NEIDES			MÄCHTIGES ARTEFAKT
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 16		**GEWICHT** 7 Pfd.
AURA Starke Bannmagie			
GESINNUNG RB	**SINNE** Gehör, Sicht 9 m		
INTELLIGENZ 18	**WEISHEIT** 10	**CHARISMA** 10	**EGO** 25
SPRACHE Thassilonisch			
KOMMUNIKATION Sprache, Sprachen lesen, Telepathie			
SCHWACHE Kräfte *Elementen trotzen* 3/Tag, *Nahrung und Wasser erschaffen* 3/Tag, *Schwere Wunden heilen* 3/Tag			

Tannaris ist ein *Bastardschwert des Schutzes +5*. Wird es genutzt, um die Rüstungsklasse des Trägers zu verbessern, so gilt der Verbesserungsbonus auch weiterhin für Angriffs- und Schadenswürfe. Trifft *Tannaris* eine Kreatur, die unter einem Zaubereffekt steht, muss das Ziel einen Willenswurf gegen SG 20 ablegen; bei Misslingen wird der Zauber mit dem höchsten Grad, der das Ziel gegenwärtig betrifft, gebannt (wie *Magie bannen*; aber ohne zusätzlichen Bannenwurf).

ZERSTÖRUNG

Runenherrscherin Belimarius kann *Tannaris* als Standard-Aktion die Selbstzerstörung befehlen.

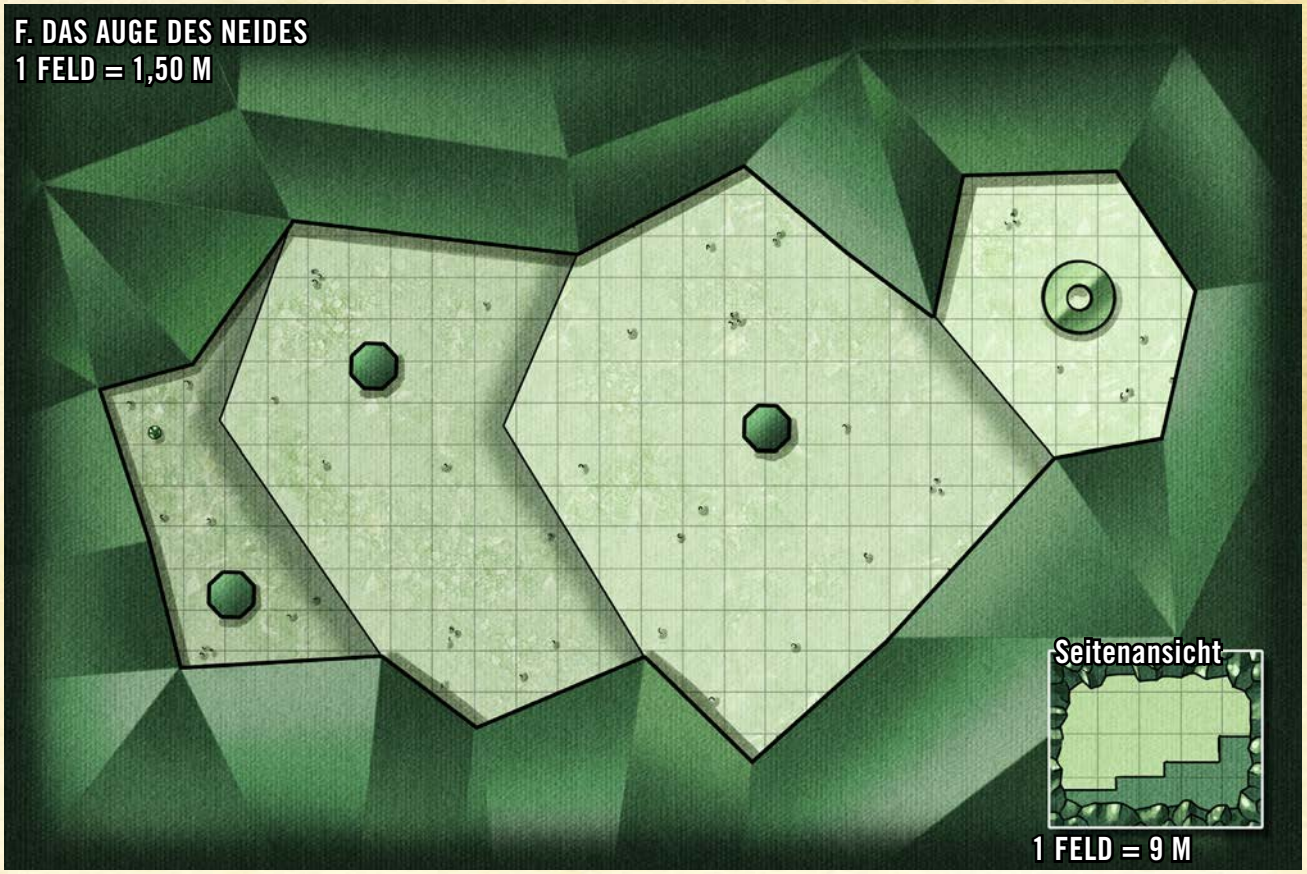
TEIL 4: ZURÜCK IN DIE GEGENWART

Zum Höhepunkt dieses Kapitels müssen die SC sich dem unkonventionellen Wächter von Belimarius' *Runenbrunnen* in ihrer persönlichen Halbebene stellen, dem Auge des Neides. Als Belimarius den mittels Karzougs Unterstützung geschaffenen *Runenbrunnen* vor dem Erdenfall aktivierte, schloss sich die Falle des Runenherrschers der Gier. Statt eine Halbebene zu erschaffen, in welcher Belimarius den Erdenfall aussitzen konnte, fing der *Runenbrunnen* das Stadtzentrum in einer von der Zeit abgeschnittenen Halbebene ein, welche später als Crystilan bekannt wurde. Damit die SC aus der Stadt jenseits der Zeit entkommen können, muss die Halbebene zerstört werden. Hierzu muss man aber die Welt innerhalb dieser Welt betreten – das Auge des Zornes. Die große Ironie daran – welche Belimarius gern verschweigen würde – ist der Umstand, dass der Runenherrscherin und allen, die sich bei der ungewollten Entstehung Crystilans in der Stadt befunden hatten, der Zutritt zum Auge des Neides verwehrt ist. Ihre Theorie, wie man die Lage bereinigen könnte, ist korrekt, sie hat nur niemanden, den sie auf die Ausführung ansetzen könnte.

Und dies ist der Punkt, wo die SC ins Spiel kommen, wie Belimarius widerwillig eingesteht.

Sobald die SC Belimarius dabei geholfen haben, die Kontrolle über Xin-Edasseril zurückzugewinnen, indem sie die Kultanhänger und die Runenriesen besiegten (oder alternativ, nachdem sie sie im Kampf besiegt und ihre Kapitulation angenommen haben), ist Belimarius bereit, den SC mitzuteilen, was zum Entkommen aus Crystilan erforderlich ist. Sie erklärt, wie die Situation entstanden ist, und beschreibt die Verzweiflung über die Notwendigkeit, dem kommenden Ende der Welt entrinnen zu müssen, die sie dazu brachte, Karzoug um Hilfe zu bitten – nur dass sich der mit seiner Unterstützung geschaffene *Runenbrunnen* als Falle erwies. Als sie ihn aktivierte, bildete sich zwar das Auge des Neides, entstand zugleich aber auch Crystilan. Im Kern hatte Karzoug Belimarius gar nicht betrogen – wie gewünscht hatte er ihr einen Weg zum Überleben des Erdenfalls eröffnet. Nur war der Preis höher und anders als ausgehandelt, wurde sie doch für immer aus der Zeit verbannt, jedenfalls sah es so aus.

Belimarius enthüllt als nächstes, was sie zur Situation in Erfahrung gebracht hat: Der *Runenbrunnen* selbst ist der Existenzgrund und der Fokus von Crystilan. Sollte er zerstört werden, würde dies der Halbebene die antreibende Energie rauben; in der Theorie würde dies Xin-Edasseril in die Gegenwart katapultieren, den Dom aus gefrorener Zeit aufbrechen und ihren Bewohnern (und den SC) die Flucht erlauben. Jeder *Runenbrunnen* hat seine eigene Methode der Zerstörung. Als Miterschafferin ihres *Runenbrunnens* kennt Belimarius natürlich das hier erforderliche Vorgehen: Ein mächtiger magischer Gegenstand muss geopfert werden, indem man ihn freiwillig in den *Runenbrunnen* wirft. Dies zerstört den geopferten Gegenstand wahrscheinlich nicht, befördert ihn aber höchstwahrscheinlich an einen zufällig bestimmten Ort in Raum und Zeit; d.h. die SC würden besagten Gegenstand verlieren.



Im Laufe der Kampagne dürften die SC einige Artefakte erlangt haben, von denen jedes die Voraussetzungen erfüllen würde. Sollten die SC nicht über einen Gegenstand wie den *Talisman der Ersten Tränen* oder den *Flüsterflügel* verfügen (oder keinen ihrer Schätze opfern wollen), können sie sich immer noch an Belimarius wenden. Damit diese einen passenden Gegenstand herausrückt, ist ein Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 35 erforderlich, um sie von der Notwendigkeit zu überzeugen. Sollten die SC über kein eigenes Artefakt verfügen oder Belimarius im Rahmen eines konkurrierenden Fertigkeitswurfes für Bluffen gegen Motiv erkennen davon überzeugen, dass sie keinen passenden Gegenstand besitzen, erhalten sie einen Situationsbonus von +10 auf den Wurf für Diplomatie; misslingt der Fertigkeitswurf, schlägt Belimarius vor, dass sie nach dem *Flüsterflügel* oder einem anderem Artefakt suchen sollten, das sich in Xin-Edasseril befindet.

Belimarius gesteht ungern, dass niemand in Crystilan das Auge des Neides betreten kann. Sollten die SC sie drängen mitzukommen oder fragen, warum sie ihre Stadt nicht längst selbst gerettet hat, seufzt sie frustriert auf und gesteht die Wahrheit: Sie ist außerstande, ihre eigene Halbebene zu betreten. Nun muss sie enthüllen, dass es wohl Teil von Karzougs listigem Plan war, ihr den Fluchtweg quasi vor der Nase herum baumeln zu lassen, ohne dass sie ihn ergreifen kann. Sie ist noch nie im Auge des Neides gewesen und weiß daher auch nicht, welche Gefahren dort warten. Sobald die SC bereit sind und über ein Artefakt verfügen, welches sie dem *Runenbrunnen* opfern wollen, enthüllt Belimarius ihnen die Methode zum Betreten des Auges des Neides – siehe Bereich **E7** auf Seite 280. – Die SC müssen sich nur in Bereich **E7**, versammeln, den dort schwebenden Edelstein berühren und die Schlüsselworte aufsagen, um nach Bereich **F** im Auge des Neides transportiert zu werden. Dort erscheinen sie angrenzend zu einem weiteren schwebenden Smaragd (siehe auch die Karte zum Auge des Neides; die SC erscheinen am linken Rand).

Beachte: Sollte Belimarius nicht mehr imstande sein, diese Informationen zu enthüllen, z.B. weil die SC sie vorher getötet haben, so können die SC anhand der Unterlagen im Kriegsraum (Bereich **E3**) das nötige Wissen erlangen. Hierzu müssen sie Thassilonisch lesen können, die Unterlagen wenigstens 8 Stunden ungestört studieren und einen erfolgreichen Fertigkeitswurf für (Arkanes oder Die Ebenen) gegen SG 30 ablegen. Alternativ können sie auch einen NSC darauf ansetzen, welcher Thassilonisch lesen kann; dieser benötigt 1 Woche, um die gesuchten Informationen herauszufiltern, muss aber keinen Fertigkeitswurf ablegen.

F. Das Auge des Neides (HG 21)

Wenn die SC ins Auge des Neides transportiert werden, hängt es ganz von ihnen selbst ab, wie sie das Innere der Halbebene wahrnehmen, da das Reich auf die Dinge zurückgreift, welche Besucher am meisten begehren – darunter auch die Erinnerungen an Zuhause. Das Auge

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

des Neides verbirgt sein wahres Aussehen automatisch mit einem Effekt ähnlich *Arkane Spiegelung*; wer sich in der Halbebene befindet, nimmt eine Version seines Heimatortes oder geliebten Platzes aus seiner Vergangenheit wahr.

Wenn die SC erstmals das Auge des Neides betreten, muss jeder von ihnen einen Willenswurf gegen SG 25 ablegen; ein Erfolg bedeutet, dass der fragliche SC der Halbebene seine Erinnerungen verwehrt und sie so wahrnimmt, wie sie wirklich ist. Misslingen dagegen bedeutet, dass der jeweilige SC glaubt, in seinem Heimatort oder einem anderen, ähnlich wichtigen Ort seiner Vergangenheit eingetroffen zu sein. Es gibt allerdings keine Bewohner – nur die SC scheinen in diesem illusionären Reich zu existieren. Sollte ein Charakter als Standard-Aktion mit der Umgebung interagieren, z.B. indem er eine Tür öffnen oder auf einen Baum klettern will, steht ihm ein Willenswurf gegen SG 25 zu, um die Illusion anzuzweifeln und die dahinterliegende Realität zu erkennen. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt.

In Wahrheit ist das Auge des Neides gar kein so großes Reich. Charaktere, welche nicht (mehr) von einer Illusion getäuscht werden, erkennen, dass es sich im Grunde nur um eine große Kammer im Inneren eines gewaltigen Smaragdes handelt. Die kristallinen Wände schillern in einem kräftigen Grün, welches die ganze Kammer durchdringt. Der Boden der Kammer besteht aus mehreren stufenförmig ansteigenden Plattformen. Die strahlenden Facetten an den Wänden, Böden und der Decke spiegeln alle Bewegungen. Wer direkt in eine Wand hineinblickt, kann zuweilen einen Blick auf Alltagsszenen in Xin-Edasseril während Belimarius' brutaler Herrschaft erhaschen. In der Kammer erheben sich drei edel geschliffene Smaragdsäulen, die vom Boden bis zur Decke reichen und jeweils mit einem kränklichen grünen Licht pulsieren.

Die Halbebene ist etwa 30 m hoch und 30 m breit. Sie besteht aus vier unterschiedlichen, plattformartigen Bereichen. Die SC befinden sich im Eingangsbereich, der nächste Bereich liegt stufenartig 3 m höher angesiedelt, der dritte Bereich weitere 3 m höher und die letzte Plattform liegt 6 m höher als die dritte. Die vertikalen Seiten der „Stufen" weisen zahlreiche Handgriffe auf und können mit Fertigkeitswürfen für Klettern gegen SG 5 erklommen werden.

Ein Charakter, der glaubt, er halte sich in seinem Heimatort oder an einem anderen Ort auf, interpretiert die Wände des Reiches als unüberwindbare Barriere (z.B. als dichten Wald, Burgmauern, dicht an dicht stehende Gebäude mit verschlossenen Türen und Fenstern, ein Gewässer usw.) und die vertikalen Seiten der Stufen als Treppen, Leitern, klemmende Türen, dichtes Dornengestrüpp und andere Barrieren, die einige Mühen erfordern; das Hinaufklettern wird als jene Handlung interpretiert, die normalerweise zum Überwinden der Barriere nötig ist – d.h. könnte ein SC z.B. glauben, sich einen Weg durch Dornengestrüpp frei zu hacken, während von der persönlichen Illusion nicht betroffene Charaktere sehen, wie er zur nächsten Plattform hinaufklettert. Ein Charakter unter den Effekten der Illusion bemerkt allerdings auch den Rand einer Plattform nicht – tritt er über die Kante, stürzt er auf die nächsttiefere Plattform und erleidet entsprechenden Schaden, wobei er seinen Sturz als Stolpern über einen Stein oder eine Wurzel mit unglücklichem Aufschlag interpretiert.

Auf der untersten Plattform des Reiches schwebt etwa auf Augenhöhe ein faustgroßer Smaragd; dieser Smaragd ist der einzige Ausgang aus der Halbebene – siehe auch Bereich **E7**, zum Hinauskommen sind dieselben Handlungen und Worte nötig wie zum Hineingelangen. Charaktere, welche von der Illusion betroffen sind, sehen anstelle des Edelsteines eine Tür, ein Tor oder sonstiges hinausführendes Portal.

Die pulsierenden Lichtsäulen sind jeweils 1,50 m dick (Härte 40, 120 TP, Gegenstand zerschmettern SG 38) und erfüllen das Auge des Neides mit grünem Dämmerlicht. Charaktere, welche die lokale Illusion glauben, halten das Licht für das schönste, wärmste, sie am meisten willkommen heißende oder anderweitig angenehmste Licht aus all ihren Erinnerungen. Zugleich interpretieren sie die Säulen als Statuen geliebter Personen aus ihrer Vergangenheit – z.B. Eltern, Geschwister, Geliebte oder auch Gottheiten. Allerdings ist in Wahrheit jede Säule eine tödliche, von Negativer Energie erfüllte Gefahr (siehe unten, Fallen).

Das runde Podest am fernen östlichen Ende des Auges des Neides (auf der obersten Plattform) ist der *Runenbrunnen des Neides*; siehe auch „Den Runenbrunnen zerstören" auf Seite 285.

Kreaturen: Neben den SC haust im Auge des Neides nur eine Wesenheit – ein hünenhaftes, zorniges Duplikat von Belimarius' Geist und Seele. Die echte Runenherrscherin weiß nichts von diesem Schatten, doch solange er fortbesteht, kann weder sie noch ein anderer Einheimischer Xin-Edasserils das Auge des Neides betreten.

Belimarius' Schatten manifestiert sich körperlich, sobald ein SC die erste Plattform verlässt, und manifestiert sich als 15 m große Version der Runenherrscherin. Sie brüllt erzürnt über die Störung auf Thassilonisch „Nein! Niemand darf mein Heim betreten! Ihr seid hier nicht willkommen!" und greift an.

Jene SC, welche den Illusionen widerstanden haben, die das Reich verhüllen, oder diese durchschauen können, sehen stattdessen ein riesiges Skelett, das von purpurnen Blitzen umgeben ist und eine Krone aus gezackten, scharfkantigen Knochen trägt. Bei dieser Monstrosität handelt es sich um eine Gigantische untote Kreatur, einen Tzitzimitl. Eine solche Manifestation des Todes erscheint normalerweise auf zum Untergang verurteilten Welten; im vorliegenden Fall repräsentiert der Tzitzimitl den nahenden Untergang Xin-Edasserils, sollte die Stadt nicht aus der Halbebene Crystilan entfernt werden, ehe das aufreißende Zeitgefüge die Stadt verschlingt.

Der Tzitzimitl greift nach bestem Können an. Wer glaubt, es mit einer gewaltigen Belimarius zu tun zu haben, interpretiert Zauberähnliche Fähigkeiten als das Wirken von Zaubern und den Biss und die Klauen des gewaltigen Untoten als Schläge mit ihrer magischen Hellebarde (wann immer ein SC Schaden erleidet, steht ihm ein Willenswurf gegen SG 25 zu, um die Illusion zu durchschauen; bei Erfolg erkennt er das wahre Aussehen der Kreatur, durchschaut aber nicht die allgemeine Illusion über dem Reich selbst). Der Tzitzimitl kann als Bewegungsaktion eine der drei Smaragdsäulen im Raum berühren; sofern die Säule aufgeladen und innerhalb seiner Reichweite ist, erlangt der Untote so 130 TP zurück.

BELIMARIUS' SCHATTEN **HG 20**

EP 307.200

Verbesserter Tzitzimitl (*MHB III*, S. 270, 291)

TP 363

Fallen: Jede der Smaragdsäulen ist mit Negativer Energie aufgeladen, welche sich explosionsartig bei Berührung entlädt (die berührende Kreatur wird von *Leid* betroffen). Nach einer Aktivierung benötigt eine Säule 1 Minute, um sich wieder aufzuladen. Falls die SC diese Fallen nicht entschärfen können, könnte die vorsätzliche Aktivierung eine verzweifelte Maßnahme sein, um den Tzitzimitl daran zu hindern, sich mit ihrer Hilfe zu heilen.

SMARAGDSÄULEN (3) **HG 14**

EP je **38.400**

Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 31; **Mechanismus ausschalten** SG 31

EFFEKT

Auslöser Berührung; **Rücksetzer** Automatisch (1 Minute)

Effekt Zaubereffekt (*Leid*, 130 Schadenspunkte [kann das Opfer nicht unter 1 TP reduzieren]; WIL, SG 19, halbiert; ZS 13)

Vexnill (HG 7)

Sobald die SC Belimarius' Schatten besiegt haben, erzittert die lokale Illusion, bilden sich Verwirbelungen und wird die Realität des Reiches für alle offengelegt, die die Illusionen nicht durchschaut haben. Es wird totenstill und die Smaragdsäulen erlöschen. Nur der *Runenbrunnen des Neides* auf der obersten Plattform gibt noch Licht ab. Die SC haben 24 Stunden, um die Halbebene zu zerstören, ehe der *Runenbrunnen* die Säulen wieder auflädt und Belimarius' Schatten zu neuem Unleben erweckt.

Allerdings sind die SC während dieser letzten Stunden nicht allein. Wenn sie sich dem *Runenbrunnen* nähern, zeigt sich die letzte Bewohnerin des Auges des Neides. Es handelt sich um den Geist von Vexnill, jenes thassilonischen Mädchens, dessen Ermordung Belimarius auf den Weg zum Thron gebracht hat.

Während die SC sich zum *Runenbrunnen* bewegen, manifestiert sich Vexnill:

Aus den wirbelnden Wassern des smaragdenen Brunnens entsteigt schüchtern und doch mit einem Anflug überraschender Schelmenhaftigkeit ein geisterhaftes, mit einer edlen, aber seltsamen, runenbedeckten Robe bekleidetes Mädchen. Es kichert leise, ehe es zu reden beginnt: „Ihr seid nicht wie sie – das spüre ich. Seid ihr gekommen, um endlich diesen Zauber zu brechen? Endlich passiert etwas! Ich glaube, ich kann euch helfen!"

Vexnills Geist ist schelmisch und altklug. Seit dem Erdenfall wartet sich im Auge des Neides auf eine Chance Belimarius zu konfrontieren, auch wenn sie nicht weiß, dass derart viel Zeit verstrichen ist. Am überraschendsten ist sicherlich der Umstand, dass sie nicht zornig über ihren Zustand ist oder dies auch nur bedauert. Stattdessen ist sie unendlich neugierig – sie weiß, dass sie ein Geist ist, und der Umstand, von Belimarius getötet worden zu sein, ist für sie sehr irritierend und Nerven raubend. Gegenüber den SC hegt sie keinerlei Groll, sondern ist begierig, mit ihnen zu reden. Antworten auf mögliche Fragen findest du im Folgenden – doch selbst wenn die SC sich nicht mit ihr unterhalten wollen, plappert sie zumindest die Informationen in der letzten Antwort aus.

Wer bist du? - Vexnill lacht amüsiert. „Ich bin Vexnill", sagte sie, als wäre dies offenkundig. „Als ich noch am Leben war, war ich richtig, richtig klug – zu klug, schätze ich, denn deshalb hat mich Belimarius getötet. Sie dachte, ich würde ihr ihren Platz an der Hohen Schule wegnehmen. Belimarius ist wirklich böse, wahrscheinlich bin ich deshalb zurückgekommen – um sie heimzusuchen. Das war vor langer, langer Zeit und ich bin schon sehr, sehr lange ein Geist. Aber jetzt seid ihr hier und das ist sehr aufregend!"

Was hast du die ganze Zeit hier gemacht? – „Mich gelangweilt. Dieses große Belimarius-Ding hat nicht viel geredet. Ich weiß nicht einmal, ob es mich überhaupt bemerkt hat. Aber ihr habt euch gut um es gekümmert. Das war auch gut so, es kam zwar nicht im Ansatz an Belimarius heran, aber es war ziemlich gemein."

Wie können wir dich zur Ruhe legen? - Vexnill zuckt mit den Schultern, als wüsste sie es nicht mit letzter Sicherheit. „Vielleicht Belimarius loswerden? Diesen *Runenbrunnen* zerstören? Hey, vielleicht könntet ihr mich wenigstens mit euch nach draußen nehmen? Es ist hier so langweilig, ich möchte endlich etwas anderes sehen und ein wenig Spaß haben."

Vexnill liegt teilweise richtig – Belimarius' Tod würde ihren Geist zur Ruhe legen, sofern die SC sie noch nicht getötet haben. Sollte Belimarius bereit tot sein, wenn die SC das Auge des Neides betreten, so legt die Zerstörung des *Runenbrunnens* Vexnill zur Ruhe.

Weißt du, wie man den *Runenbrunnen* zerstören kann? – „Natürlich weiß ich das! Es ist einfach! Ihr benötigt das Herz der Großzügigkeit. Das ist übrigens nur ein dramatischer Ausdruck. Ihr müsst dem Runenbrunnen ein Artefakt schenken. Zu einer solchen Großzügigkeit wäre die olle Belimarius nie imstande – und deshalb weiß dann auch der *Runenbrunnen* nicht, was er machen soll, so dass er daran erstickt. Werft ein Artefakt rein und – puff! – fort ist der Runenbrunnen! Was dann passiert? – Keine Ahnung. Aber so macht ihr ihn kaputt!"

VEXNILL **HG 7**

EP 3.200

RN Menschliche Geister-Adelige 7 (*MHB*, S. 122)

TP 73

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Die Zerstörung des Runenbrunnens des Neides

Die SC müssen ein nicht verfluchtes, voll funktionsfähiges Artefakt in den *Runenbrunnen des Neides* werfen, um ihn zu zerstören; ein inaktives *Sündenschwert* würde z.B. nicht genügen. Der *Runenbrunnen* ist ansonsten unzerstörbar, stellt aber keine Bedrohung für sich oder die SC dar. Das Wasser ist nur gut 0,30 m tief und erneuert sich beständig, sollte Wasser abgeschöpft werden. Der *Runenbrunnen* besitzt ansonsten keine weitere Funktion, er gewährleistet nur Crystilans Existenz. Um die Halbebene zu zerstören, müssen die SC aus freiem Willen ein Artefakt in den *Runenbrunnen* werfen – jedes der Gewöhnlichen Artefakte, welche die SC im Laufe dieses Kapitels gefunden haben, würde hierbei funktionieren, z.B. ein *Talisman der Ersten Tränen* oder der *Flüsterflügel*. Die emotionsbasierte Magie, auf welche die SC zurückgreifen, steht und fällt mit diesem Akt der Großzügigkeit, welcher Belimarius' durchdringenden Neid ausgleicht.

Sowie die SC das ausgewählte Artefakt geopfert haben, kommt es zu einer grünen Lichtexplosion und raubt ihnen eine Druckwelle den Atem und die Orientierung. Die SC werden augenblicklich in die Zugangskammer (Bereich **E7**) zurückbefördert, allerdings ist der schwebende Smaragd verschwunden (unter ihren Sohlen knacken allerdings winzige – und wertlose – grüne Kristallsplitter). Das in den *Runenbrunnen* geworfene Artefakt ist fort, aber nicht zerstört; du kannst es in einer künftigen Kampagne wieder auftauchen lassen, so du möchtest, doch für den weiteren Verlauf dieses Abenteuerpfades spielt es keine Rolle mehr.

Die SC haben Crystilan zerstört und Xin-Edasseril aus der Zeitfalle befreit. Die Stadt liegt nun am Ufer der Peridotinsel und ihre Bewohner können sie verlassen und das Golarion der Gegenwart erkunden. Ebenso können die SC sich auf den Weg nach Hause machen – jedoch müssen sie schon bald erfahren, dass sich vieles in Varisia verändert hat, während sie sich außerhalb des Zeitstromes aufgehalten haben.

Belohnung: Belohne die SC mit 102.400 EP, wenn sie Belimarius' *Runenbrunnen* zerstören und Xin-Edasseril auf die Materielle Ebene zurückbringen.

ABSCHLUSS DES KAPITELS

Sobald die SC Belimarius' *Runenbrunnen* zerstört haben, kehren sie augenblicklich auf die Materielle Ebene zurück. Die Zustände in der Stadt verändern sich dadurch aber nicht. Möglicherweise wollen die SC nach den Flüchtlingen in der Zuflucht und anderen Verbündeten sehen, die sie in Xin-Edasseril gewonnen haben. Du solltest ihnen dazu Gelegenheit geben. Letztendlich bestimmen die SC das Schicksal der Stadt. Überlebende Kultanhänger, Riesen und andere Bewohner werden den Ort nur langsam verlassen. Dies muss aber nicht für die Runenherrscherin Belimarius gelten, sofern sie überlebt hat. Die Runenherrscherin des Neides wird nicht sofort versuchen, sich einen Namen zu machen, sondern zunächst abwarten. Sie spielt keine direkte Rolle im letzten Kapitel des Abenteuerpfades, könnte aber eine bedeutende Rolle in den Nachwehen der Kampagne übernehmen.

Auch die Sihedronhelden und das *Sihedron* selbst werden aus ihren temporalen Gefängnissen entlassen und erscheinen in bester Gesundheit in Bereich **E6**. Die Helden haben viel über ihre Begegnung mit Alaznist zu berichten. Wenn die SC dann versuchen, andere Verbündete zu kontaktieren, müssen sie erkennen, dass sich die Lage in Varisia sehr verändert hat – solltest du das letzte Kapitel des Abenteuerpfades noch nicht gelesen haben, so beende hier die Spielsitzung. Zu Beginn des nächsten Kapitels wird den SC klar werden, dass sie keine Zeit mehr haben und dass ganz Varisia in Gefahr ist!

NEU-THASSILON

TEIL 1: AUS TIEFER VERGANGENHEIT 288
Die SC wagen sich in eine überflutete Gruft, um an den Schädel des alten Herrn des Runenherrschers Karzoug zu gelangen. Damit können sie seine Seele auf dem Beinacker dazu bringen, ihnen zu helfen, dass Enigma-Tor zu aktivieren.

TEIL 2: IM HERZ DER ZEIT 308
Die SC reisen durch das Enigma-Tor in die Dimension der Zeit, doch indem sie Alaznists Spuren in die rätselhafte Stadt Stethelos verfolgen, könnten sie einen der ihren verdammen...

TEIL 3: BRÜCHE IM ZEITENSTROM 321
Nachdem die SC sich mit einem großen persönlichen Opfer den Weg in die Vergangenheit gebahnt haben, müssen sie sieben Mal in die ferne Vergangenheit vordringen, um die Schäden zu reparieren, die Alaznist der Zeitlinie zugefügt hat.

TEIL 4: AM ENDE UND AM ANFANG 334
Die Zeit selbst hat die SC und Alaznist an den Ort verbannt, wo alles begann – ihr Reich in der Spitze des Hohlberges. Die Realität kann nicht länger beide Parteien fassen. Um in die Gegenwart zurück zu gelangen, müssen die SC die Runenherrscherin Alaznist besiegen!

AUFSTIEGSÜBERSICHT

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

17 Die SC beginnen dieses Kapitel erfahrungstechnisch auf der 17. Stufe.

18 Die SC sollten auf halbem Wege zur 19. Stufe sein, wenn sie das Enigma-Tor aktivieren.

19 Die SC sollten die 19. Stufe erreichen, sowie sie das vierte Paradoxon bereinigt haben.

20 Während der Erkundung von Alaznists Reich sollten die SC die 20. Stufe erreichen (am besten, ehe sie die **Bereiche E8-E12** betreten).

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

ABENTEUERHINTERGRUND

Nachdem die Runenherrscherin Alaznist aus langem Schlaf ihrem *Runenbrunnen* entstiegen war, machte sie sich umgehend daran, möglichst viel über diese neue Zeitperiode zu erfahren – damit sie sie unterwerfen und die Aufenthaltsorte der anderen Runenherrscher in Erfahrung bringen konnte. Sie erkannte rasch, dass Karzoug, Krune und Zutha bereits versucht hatten, zurückzukehren und nach der Macht zu greifen, alle aber aufgrund der Einmischung heldenhafter Abenteurer gescheitert waren. Sie erfuhr, dass Sorschen sich aus ihrem Schlummer erhoben hatte, nur nicht wo, und dass Xanderghul, ihr verhasstester Rivale immer noch schlief. Da Alaznist die Rückkehr des Runenherrschers des Hochmutes am meisten fürchtete, traf sie Vorbereitungen zu einem Überfall auf Xanderghuls Zuflucht in Xin-Cyrusian, um allen Gefahren ein Ende zu setzen, die möglicherweise von ihm ausgehen könnten, sollte er erwachen.

Alaznist musste erkennen, dass Xanderghuls Verteidigungsmaßnahmen zu mächtig waren, um sie direkt zu überwinden. Bei der Erkundung der ihr zugänglichen Teile der Zuflucht stieß sie auf Xanderghuls Aufzeichnungen zu seiner Suche nach einem mächtigen Artefakt, dem *Äonenzepter*, welche imstande war, die Gesetze der Zeit selbst zu brechen. Sie machte dort weiter, wo der Runenherrscher des Hochmutes durch den Erdenfall unterbrochen worden war, und vollendete seine Suche nach dem Zepter. Sie fand es in einem Reliquienschrein im fernen Garund. Mit Hilfe des Zepters reiste Alaznist in der Zeit zurück und veränderte die Vergangenheit derart, dass sie Xanderghuls Verteidigungen umgehen konnte. Als sie in die Gegenwart zurückkehrte, tötete sie ihren Rivalen rasch, übersah aber, dass er geschwächt im Tempel des Pfauengeistes ins Leben zurückgekehrt war.

Seitdem hat Alaznist das *Äonenzepter* weitere sieben Mal benutzt. Diese sieben Zeitreisen haben zunehmend Schäden an der Realität verursacht, da Alaznist jedes Mal die Vergangenheit manipuliert und den Zeitstrom umgebettet hat. Als direktes Resultat dieser Zeitmanipulationen hat Alaznist einen Großteil von Xanderghuls einstiger Legendenkraft absorbiert, jedoch hat sich die Runenherrscherin des Zornes nicht darauf beschränkt. Indem sie an diese sieben Punkte in Raum und Zeit gereist ist, hat sie dort die Ereignisse verändert, um sich den Weg zur Macht in der Gegenwart zu ebnen. Dabei hat sie aber zerstörerische Wellen im Zeitstrom erzeugt – Anomalien, wo die wahre Geschichte mit der von Alaznist geschaffenen Version im Wettstreit liegt und sich der Zeitstrom jeweils teilt. Außer diese temporalen Anomalien werden bereinigt, wird die neu erschaffene Zeitlinie letztendlich die ursprüngliche überschreiben und ersetzen – und dann herrscht Alaznist über ein auferstandenes Thassilonisches Reich, welches sich von den Ländern der Lindwurmkönige im Nordwesten bis nach Ustalav im Nordosten und Nidal im Süden erstreckt… oder noch weiter! Noch besteht die Möglichkeit, die Korrekturen vorzunehmen und zu verhindern, dass diese alternative Geschichte Realität wird. Doch der Sand der Zeit läuft aus…

LEGENDEN

Ein paar Monster und NSC in diesem Abenteuerpfad verfügen über Legendenkraft und andere Elemente aus den *Ausbauregeln V: Legenden*, damit hochstufige SC auch auf angemessene und würdige, mächtige und legendäre Gegner stoßen. Falls du von dieser Option keinen Gebrauch machen willst, musst du die Spielwerte der legendären Gegner wie Alaznist, Sorschen (siehe NSC-Galerie) oder dem Hohen Richters (siehe Seite 306) neu aufbauen.

Solltest du dich auf die Legendenmechanismen einlassen, könnten die SC sogar selbst Legendenkräfte erlangen – die Reise in die Dimension der Zeit und die anschließenden Zeitreisen sollten heroisch genug sein, um als Legendenprüfungen zu zählen. Beachte aber, dass in diesem Fall die Legendenregeln das Spiel verändern und du Begegnungen anpassen musst, damit sie weiterhin eine Herausforderung darstellen.

Die Sieben Wunden im Zeitstrom

Die sieben Eingriffe, die Alaznist an der Geschichte vorgenommen hat, werden auch als „Wunden im Zeitstrom“ oder „Temporale Schäden“ bezeichnet. Diese instabilen Bereiche der Zeit toben und verzerren sich, während die Geschichte sich schmerzhaft umschreibt. Wer in der Zukunft dieser Wunden lebt, dessen Erinnerungen und Taten verändern sich, ohne dass es das Individuum selbst bemerkt, da die ganze Realität sich umschreibt. Nur wenige sind davon nicht betroffen: manche Bewohner der Dimension der Zeit, Alaznist als Verantwortliche und die SC.

Im 3. Teil dieses Kapitels reisen die SC in der Zeit zurück, um die sieben Wunden zu schließen und die Vergangenheit wiederherzustellen. Auf diese Weise verleihen sie ihren eigenen Zeitlinien eine gewisse Immunität gegen die Effekte der Zeitmanipulationen auf die Gegenwart. Dies erlaubt den SC, die Gefahr zu bemerken und mit den geschädigten Bereichen zu interagieren (z.B. der Therabibliothek im 4. Kapitel), macht sie aber auch zu Zielscheiben. Bisher haben sich die Manipulationen auf die Fertigkeitswürfe der SC für Wissen (Geschichte) ausgewirkt, doch inzwischen laufen die SC Gefahr, als Störfaktoren aus der Realität geworfen zu werden. Sollte der Zeitstrom nicht geheilt werden, werden die SC, welche sich normalerweise Alaznist entgegengestellt und sie vielleicht besiegt hätten, aus der Geschichte gestrichen, so dass nichts und niemand in der neuen Zeitlinie sich überhaupt an ihre Existenz erinnert.

Zum Glück für die Spieler läuft kein absoluter Countdown – ob sie letztendlich aus der Geschichte entfernt werden, hängt davon ab, ob sie am Ende der Kampagne siegreich sind oder unterliegen. Indem die SC die Wunden im Zeitstrom heilen, sichern sie ihre weitere Existenz und verleihen sich selbst den benötigten Vorteil, um Alaznist letztendlich zu besiegen.

Bisher waren die Auswirkungen der sieben Manipulationen noch relativ gering, da sich ihre Verwerfungen noch nicht in die Gegenwart fortgefressen hatten – doch zu Beginn des 6. Kapitels ist alles anders…

Erschaffung des Sihedrons (–6498 AK): Alaznist hindert Runenkaiser Xin daran, das *Sihedron* fertigzustellen. Wird dieser Schaden am Zeitstrom geheilt, kehrt das *Sihedron* in die Realität zurück und kann von den SC genutzt werden.

SC AUSWECHSELN

Dadurch, dass die SC nun endlich die Sihedronhelden befreit haben, ergibt sich für dich und deine Spieler eine einzigartige Gelegenheit – frühere Helden könnten aus dem „Ruhestand" zurückgeholt und reaktiviert werden. Mit Zustimmung des SL könnte ein Spieler für den Rest der Kampagne einen früheren Charakter wieder übernehmen, während sein bisheriger Charakter fortan eine Unterstützerrolle spielt – siehe auch Seite 290. Alternativ kann ein Spieler so auch einen Ersatz zur Hand haben, sollte sein SC versterben oder anderweitig im Verlauf der Handlung verloren gehen.

Xins Ermordung (–6420 AK): Alaznist leitet die verheerenden Energien, die bei Xins explosivem Tod freigesetzt werden, in ihre Höllensturmnadeln, welche sodann Tod und feurige Vernichtung über die Verlorene Küste bringen. Wird diese Wunde geheilt, verfallen die Höllensturmnadeln wieder zu Ruinen und kehren die Orte Rodericksbucht und Sandspitze in die Realität zurück.

Azlantische Invasion (–6301 AK): Alaznist schickt den Olifanten von Jandelay ins Varisia der Gegenwart. Wird diese Manipulation rückgängig gemacht, verhindert es, dass Korvosa vom Olifanten zerstört wird.

Runenherrscherschisma (–6150 AK): Alaznist enthüllt, dass Runenherrscher Angothane mit Nocticula im Bunde ist. Dies vereitelt die Ermordung der Dämonenherrscherin Colyphyr. Wird dieser Schaden geheilt, errettet es Kaer Maga von einer Dämonenherrschaft.

Entdeckung des Fleischformens (–5786 AK): Alaznist fördert rückwirkend ihre eigenen Forschungen. Wird diese Wunde geheilt, verhindert es die Invasion und Zerstörung der Stadt Magnimar durch Sündenbruten.

Konstruktion des Enigma-Tores (–5620 AK): Alaznist sabotiert das Enigma-Tor. Wird diese Wunde im Zeitstrom geheilt, verhindert dies die Zerstörung von Rätselhafen nach der Aktivierung des Enigma-Tores zu Beginn des 2. Teiles des Kapitels.

Erdenfall (–5293 AK): Alaznist sabotiert Sorschens *Becken der Ewigen Morgenröte*, um ihre Rivalin festzusetzen. Vereiteln die SC diese Manipulation, kehrt Sorschen in die Gegenwart zurück und wird Alaznist die weitere Nutzung des *Äonenzepters* verwehrt.

TEIL 1: AUS TIEFER VERGANGENHEIT

Am Ende des letzten Kapitels konnten die SC die Sihedronhelden und das *Sihedron* selbst aus der temporalen Einkerkerung in Xin-Edasseril befreien. Nachdem sie das in der Stadt konservierte Wissen analysiert haben, sollten sie herausgefunden haben, an welchen sieben Punkten Alaznist in die Zeit eingegriffen hat, war die Stadt doch außerhalb des Zeitstromes vor ihren Eingriffen geschützt.

Wenn die SC das Auge des Neides verlassen, ist Xin-Edasseril in die Gegenwart befördert worden. Die Stadt befindet sich im selben Zustand wie zuvor – sollte der Bürgerkrieg zwischen den Fraktionen immer noch toben, endet er nicht einfach, nur weil Crystilan nicht mehr besteht. Allerdings sind die temporalen Gefahren verschwunden. Der Übergang zwischen den Straßen und Gebäuden der thassilonischen Stadt und der zerklüfteten Wildnis der heutigen Peridotinsel, wo bisher der Kristalldom aufgeragt hat, ist plötzlich und verwirrend. Die SC können später nach Xin-Edasseril zurückkehren, um sich um noch offene Fragen zu kümmern – wenn sie aus dem Auge des Neides treten, sehen sie sich nicht Runenherrscherin Belimarius gegenüber, sondern werden im Thronsaal stattdessen von den Sihedronhelden begrüßt.

Die Sihedronhelden

Im Vorfeld des Abenteuerpfades solltest du entschieden haben, welche früheren SC aus den Abenteuerpfaden *Das Erwachen der Runenherrscher* und *Der Zerbrochene Stern* zu den Sihedronhelden zählen. Sollte deine Spielergruppe keinen solchen Veteranen aufweisen, sollte es sich bei den Sihedronhelden entweder um deine eigenen Kreationen oder eine Auswahl jener ikonischen Helden handeln, welche zur Präsentation der einzelnen Klassen im *Grundregelwerk* genutzt wurden – wir gehen im Weiteren von Letzterem aus. In diesem Fall sind die Sihedronhelden Kyra (die ikonische Klerikerin), Merisiel (die ikonische Schurkin), Seoni (die ikonische Hexenmeisterin) und Valeros (der ikonische Kämpfer).

Gib den SC Gelegenheit, sich den Sihedronhelden vorzustellen – worauf die Sihedronhelden überrascht reagieren, denn während dies für die SC die erste Begegnung ist, sind sie den SC bereits in der Vergangenheit (oder besser: der Zukunft der SC) begegnet. Die Sihedronhelden sind beunruhigt, dass das *Sihedron* verschwunden ist – als Crystilan zerstört wurde, wurde es nicht wie die Helden aus der Zeitfalle freigegeben.

Die Sihedronhelden berichten schließlich, was sie wissen. Sie wurden vom Sihedronrat mit einer geheimen Mission beauftragt, die aber dramatisch gescheitert ist, als sie schließlich direkt gegen Alaznist vorgingen. Am besten lässt du einen der Sihedronhelden für die Gruppe sprechen; wir gehen davon aus, dass die ikonische Hexenmeisterin Seoni diese Rolle übernimmt. Die Sihedronhelden stießen zuerst nur auf Hinweise, dass Alaznist die Zeit manipulierte, daher kamen sie nach Crystilan, um dort temporale Energie abzuziehen. Dies half bei der Begegnung mit Alaznist, jedoch hatten sie sie letztendlich unterschätzt. Seoni fasst das Erfahrene zusammen:

„Meine Gefährten und ich können euch gar nicht genug danken für den waghalsigen Vorstoß nach Xin-Edasseril und unsere Rettung. Daher bedaure ich auch, darauf hinweisen zu müssen, dass noch weitere Gefahren für uns alle lauern. Was wir beim Kampf gegen Alaznist gelernt haben... die Grenzen unserer Realität weichen auf. Die Runenherrscherin hat die Geschichte selbst verändert. Sie hat bestimmte Schlüsselereignisse beeinflusst, um eine Reihe von Umständen zu schaffen, welche ihr den Sieg und die Herrschaft über ein neues und unaufhaltsames Thassilon verschafft haben. Ich fürchte, dass die Folgen ihrer Manipulationen nun die Gegenwart erreichen – das Verschwinden des *Sihedrons* ist nur das Zeichen für die Schäden am Zeitstrom, die nun die Gegenwart zu formen beginnen. Alaznist muss aufgehalten werden, ehe noch Schlimmeres eintritt.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Doch nicht alle Hoffnung ist verloren, meine Freunde. Alaznist konnte uns zwar dank der Macht des *Äonenzepters* besiegen, dennoch erfuhren wir etwas Wichtiges. In jenen Momenten, in denen sie die aus Crystilan gewonnene Energie auf uns zurückschleuderte und uns in die Zeitfalle von Xin-Edasseril beförderte, geschah etwas Wunderbares. Etwas oder jemand griff ein – etwas griff durch den Schleier der Realität, entriss Alaznist das *Äonenzepter* und schleuderte es fort. Während sich um uns herum die Zeit kristallisierte, sahen wir Alaznists Wüten und Zürnen über den Verlust ihrer mächtigen Waffe. Ich glaube da noch, dass es uns irgendwie gelungen sein musste, sie trotz unserer Niederlage zu entwaffnen.

Doch nun erkenne ich euch wieder. Ich habe eure Gesichter auf der anderen Seite des Schleiers der Realität gesehen. Ich glaube, ihr habt Alaznist das Zepter fortgenommen. Ihr seid der Schlüssel zum Sieg, während wir Alaznist abgelenkt haben. Wenn dies stimmt, dann müsst ihr in der Zeit zurückreisen, um uns zu unterstützen – und wenn euch dies möglich wäre, müsste es auch einen Weg bis in die Zeit Thassilons zurück geben, um Alaznists Manipulationen rückgängig zu machen!"

SEONI

Dies sollte den SC bestätigen, was sie im Laufe der letzten beiden Kapitel gelernt haben – insbesondere aus Xanderghuls Notizen und ihren eigenen Nachforschungen in Xin-Edasseril. Die Sihedronhelden stimmen praktisch sofort zu, dass sie während ihrer Abenteuer auf Hinweise gestoßen seien, dass Karzoug und das Enigma-Tor in Verbindung zu Manipulationen der Vergangenheit stehen – insbesondere wenn man z.B. an Karzougs *Lengmaschine* denkt. Xanderghuls Plan, durch das Enigma-Tor in die Vergangenheit zu reisen, hätte funktionieren können, hätte Karzoug nicht das Geheimnis der Aktivierung des Tores mit ins Grab genommen. An dieses Geheimnis kann man im Grunde nur gelangen, indem man seine Seele auf dem Beinacker sucht und befragt, sofern sie noch nicht von Pharasma gerichtet wurde!

Dieses erste Treffen zwischen den SC und den Sihedronhelden kann beliebig lange dauern, allerdings sollte die Abenteuerhandlung irgendwann doch wieder einsetzen. Der nächste Abschnitt liefert Informationen, wie sich die Realität langsam umschreibt, und soll dynamisch die Handlung einleiten, daher kannst du mit ihm weitermachen, sowie du meinst, dass es weitergehen sollte.

Grimme Nachrichten

Dieses Ereignis erfordert von dir etwas zusätzliche Vorbereitungen. Es gilt den SC schnell mitzuteilen, was in Varisia passiert, damit sie sich mit ihrem Vorhaben beeilen und letztendlich in die Vergangenheit vorstoßen. Zugleich soll es als Erinnerung an die erste Kampagnenhälfte dienen – nutze daher einen NSC, dessen Begleitung die Gruppe genossen hat, um diese Informationen zu überbringen. Da jede Gruppe ihre eigenen „Favoriten" haben dürfte, obliegt es dir zu entscheiden, um welchen NSC es sich handelt.

Da die Wunden im Zeitstrom sich mittlerweile auf die Gegenwart auswirken, ist es in Varisia zu plötzlichen und dramatischen Veränderungen gekommen. Diese Geschehnisse wirken sich auch auf den Rest der Welt aus und verändern Erinnerungen, so dass aus dem Blickwinkel der NSC Geschehnisse wie die Sündenbrutinvasion in Magnimar oder die Zerstörung Korvosas durch den Olifanten als der Höhepunkt finsterer Omen und furchtbarer, auf beängstigend logische Weise dorthin führender Ereignisse wahrgenommen werden. Die NSC erinnern sich immer noch am die SC und dass diese viele Abenteuer erlebt und vieles erreicht haben, nur dass die SC an diesen Abenteuern gar nicht teilgenommen haben! Ein mit den SC verbündeter NSC kontaktiert die SC mittels Magie, um sie um Hilfe zu bitten. Welcher NSC es ist, bleibt dir überlassen, es sollte aber einer sein, welcher in der ersten Hälfte der Kampagne ein starker Unterstützer der Gruppe gewesen ist. Wen immer du wählst, die veränderte Geschichte und verzerrte Realität haben dem NSC die Macht und die nötigen Ressourcen verschafft, um die SC mittels *Verständigung* zu kontaktieren und entweder rasch zu ihnen zu gelangen (z.B. per *Schattenreise* oder *Teleportieren*) oder über weite Entfernungen hinweg mit ihnen zu kommunizieren (z.B. mittels einer *Kristallkugel* mit *Telepathie* oder eines *Spiegels der Geisteskraft*[ARK]).

Unabhängig von der genutzten Methode kontaktiert der NSC die SC und fleht sie verzweifelt an, ihr Möglichstes zu tun, um Varisia zu retten. Von diesem NSC sollten die SC von den folgenden Vorfällen erfahren, die alle ernst und vielleicht unmöglich zu schaffen klingen. Der NSC erinnert sich an die Vorgeschichte dieser Geschehnisse – die SC nicht. Die SC müssen keine Fertigkeitswürfe mehr ablegen, um zu erkennen, dass sie sich in einer deutlich veränderten Zeitlinie befinden, die sich stark von der ihren unterscheidet. Achte darauf, dass du während der verzweifelten Unterhaltung die folgenden Punkte nachhaltig übermittelst:

- Entlang der Verlorenen Küste verursachen Feuerausbrüche und brennende Scheusale aus uralten Türen Verheerungen in der ganzen Region. Die Städtchen Sandspitze und Rodericksbucht gibt es nicht mehr.
- Kaer Maga wurde von einer Dämonenherrscherin namens Colyphyr erobert, welche Alaznist überstürzt hat und im Gegenzug die Stadt zu ihrem Reich auf Golarion erklären durfte.
- Korvosa wurde durch das plötzliche Auftauchen und den Angriff eines gewaltigen legendären Monsters zerstört – des furchtbaren Olifanten von Jandelay!
- Magnimar ist vor einer Armee mächtiger Sündenbruten und anderer Monster gefallen, welche Portale in der Zornspann für ihre Invasion genutzt haben.

Obendrein gibt es Berichte zu Sichtungen der Runenherrscherin des Zornes – Alaznist genießt es, endlich Chaos und Vernichtung über das Land zu bringen,

Sorschens Schicksal

Sorschen ist einer von Alaznists Zeitmanipulationen zum Opfer gefallen – bis die SC die siebte Manipulation korrigiert haben, ist sie in den Tiefen des *Beckens der Morgenröte* gefangen und kann ihnen nicht helfen. Da sie in dieser Zeitlinie nie dazu gekommen ist, Blutsimulakra zu erschaffen, um die SC zu kontaktieren, gibt es diese Versionen der Runenherrscherin ebenfalls nicht. Folglich können weder Sorschen noch ihre Blutsimulakra den SC die grimmen Neuigkeiten überbringen. Alle Versuche, Sorschen zu kontaktieren oder aufzuspüren, sollten automatisch scheitern. Zur Rettung der Runenherrscherin der Wollust siehe auch „Erdenfall" auf Seite 332.

während sie von Ort zu Ort reist und zusieht, wie die Katastrophen erblühen, und zuweilen mit ihrer Magie ein wenig nachhilft. Bemühe dich, den Eindruck zu vermitteln, dass man in der Krise höchstens die Schäden begrenzen und vielleicht ein paar Überlebende retten kann. Der einzige Weg, um den Schaden rückgängig zu machen, besteht darin, in der Zeit zurückzureisen und die ursprüngliche Realität wiederherzustellen.

Heldenhafte Aufgaben

Sobald die SC über die Lage in Kenntnis gesetzt wurden, erklären sich die Sihedronhelden bereit, in die umkämpften und leidenden Gebiete Varisias zu reisen und dort zu tun, was ihnen möglich ist. Auf diese Weise verschaffen sie den SC so viel Zeit wie möglich, um eine Methode zum Aktivieren des Enigma-Tores zu finden und zur Dimension der Zeit zu reisen. Dies ist auch eine weitere Ablenkung Alaznists – während die Sihedronhelden offen operieren, wird die Runenherrscherin sich mehr über sie Sorgen machen, sind ihr diese Bedrohungen doch bekannt, während die SC für sie Unbekannte sind.

Lass die Spieler entscheiden, welche heroischen Aufgaben die einzelnen Sihedronhelden im Hintergrund erfüllen sollen. Sollte wenigstens einem Sihedronhelden eine heldenhafte Aufgabe zugewiesen werden, erhalten die SC einen Bonus auf bestimmte Würfe, sobald sie ihre Zeitreise antreten, da die Sihedronhelden ihr Möglichstes tun, um die Veränderungen der neuen Zeitlinie zu bekämpfen.

Sowie die Rollen verteilt wurden, trennen sich die Sihedronhelden und die SC. Im Anschluss können die Rollen nur mit deiner Zustimmung (und wenn die SC es schaffen, mit einem Sihedronhelden auch Kontakt aufzunehmen) gewechselt werden. Die am Ende jeder Rolle aufgeführten Boni währen für die SC, solange sie sich in der Dimension der Zeit aufhalten, in Thassilons Vergangenheit reisen, um die Schäden am Zeitstrom zu heilen, oder in Alaznists Reich feststecken.

Unterstützung der Evakuierung von Korvosa: Während der Olifant in den Ruinen Korvosas haust und brüllt, bemüht sich der Sihedronheld, den noch in der Ruinenstadt eingeschlossenen Bürgern die Flucht in die relative Sicherheit des Hinterlandes zu ermöglichen (+2 auf Reflexwürfe).

Patrouille entlang der Verloren Küste: Der Sihedronheld reist zu den reaktivierten Höllensturmnadeln, um furchtbare Scheusale aus dem Abyss zu bekämpfen, welche durch Risse in der Realität eindringen (+2 auf Willenswürfe).

Hilfe bei der Verteidigung Magnimars: Der Sihedronheld reist nach Magnimar, um den letzten leidgeprüften Widerstandsnestern dort gegen die überwältigende Invasion der Sündenbrutarmeen zu helfen (+2 auf Zähigkeitswürfe).

Jagd auf Scheusale in den Straßen von Kaer Maga: Der Sihedronheld reist nach Kaer Maga, um dort gegen dämonische Invasoren und andere Monster zu kämpfen, welche die Dämonenherrscherin Colyphyr entfesselt hat (+4 auf Initiativewürfe und Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung).

Der Angriffsplan

Für die SC ist es an der Zeit zu tun, was Xanderghul selbst geplant hatte – sie müssen durch das Enigma-Tor reisen, um einen Weg zu finden, die Schäden zu heilen, die Alaznist und das *Äonenzepter* dem Zeitstrom zugefügt haben. Die im Pfauentempel erlangten Unterlagen sollten ihnen den Weg weisen, doch eines fehlt ihnen noch! Es genügt nicht, nach Rätselhafen zu gehen und sich in das Enigma-Tor zu stellen – ohne Karzougs Hilfe können die SC es nicht öffnen. Dummerweise ist Karzoug tot.

Zum Glück für die SC und den Rest Varisias wurde seine Seele noch nicht gerichtet – sie ist Gefangene eines mächtigen Astradaimonen, der in einem uralten Tempel in der Seite von Pharasmas Turm auf dem Beinacker haust. Sollten die SC *Wunder*, *Wunsch* oder *Seelensuche*[ABR XI] wirken, können sie bestätigen, dass Karzougs Seele noch nicht gerichtet wurde, und erfahren ihren Aufenthaltsort – siehe auch den Hof der Korrektur auf Seite 301.

Natürlich ist es nicht einfach, die Seele des toten Runenherrschers dazu zu bringen, ihre Geheimnisse aufzugeben. Die SC können an den Hof reisen, um mehr von Karzougs Seele zu erfahren (mach in diesem Fall auf Seite 301 mit dem Hof der Korrektur weiter). Seoni warnt sie aber, dass der Tod sich kaum positiv auf die Persönlichkeit des Runenherrschers der Gier ausgewirkt haben dürfte. Sie kennt ihn als gierig, intrigant und abgrundtief böse und glaubt nicht, dass er freiwillig Informationen zum Enigma-Tor preisgibt. Da er nun als unsterbliche Seele wohl auf seinen Richtspruch wartet, gibt es auch kaum Möglichkeiten, diese Informationen aus ihm herauszupressen oder anderweitig herauszukitzeln. Eine mögliche Lösung könnte aber in Karzougs verborgener Vergangenheit liegen.

Nach Karzougs gescheiterter Rückkehr investierten viele varisische Gelehrte, darunter auch Seoni, Zeit in Studien zum untergegangenen Thassilon und seinen Herrschern. Fasziniert von dem Umstand, wie ein Mann wie Karzoug derart verderbt werden konnte, verbrachte sie viele Monate damit, seinen Hintergrund zu erforschen, und kam zu der Erkenntnis, dass er wohl ein Produkt seiner Zeit war, in welcher Grausamkeit belohnt wurde. Bei ihren Nachforschungen stieß Seoni mehrfach auf den Namen „Zinlun", diese Person stammte offenbar aus der thassilonischen Stadt Malistok. Malistok war ein Zentrum des Sklavenhandels gewesen und hatte im zentralen Schalast gelegen, bis es von Karzoug im Jahre -5758 AK zerstört worden war, nachdem er den Thron des Runenherrschers der Gier bestiegen hatte. Später ließ er sogar das Land um die Stadt herum nicht nur erst salzen, sondern auch noch abtragen und erschuf so den heute als Storvaltiefen bekannten See. Da der Runenherrscher der

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Gier ansonsten im Allgemeinen hinsichtlich Sklaverei keinerlei Skrupel besessen hat, betrachten es Gelehrte der thassilonischen Geschichte als merkwürdig, dass Karzoug eines der profitabelsten Zentren des Sklavenhandels des Reiches ausgelöscht hat. Allerdings ist kaum jemand auf die Wahrheit gestoßen, die Seoni dahinter vermutet.

Seoni glaubt (korrekt), dass Karzoug die ersten Jahrzehnte seines Lebens als Sklave in Malistok verbracht hat – wahrscheinlich unter dem Joch einer mysteriösen Person namens Zinlun. Weitere Forschung und Beschäftigungen mit uralten Legenden der Varisischen Wanderer und Schoanti brachten Erkenntnisse über einen furchtbaren „Knochenmagier" namens Zinlun, der zu den Schrecken des Zeitalters der Dunkelheit nach dem Erdenfall gezählt haben soll. Dieser machte demnach Jagd auf jeden, der es wagte, sich dem zentralen Storvalplateau zu nähern. Diese Legenden reichen bis ins Zeitalter des Schicksals, was andeutet, dass Zinlun die Zerstörung seiner Heimatstadt und den Erdenfall überlebt hat – doch seit dem Beginn des Zeitalters der Thronbesteigung hat man nichts mehr von ihm gehört. Im Rahmen ihrer Nachforschungen stieß Seoni auf einen mächtigen Schatz, der angeblich einst Zinlun gehört haben soll – eine glänzende schwarze *Perle der Macht* (9. Grad). Diese Perle nutzte sie als Fokus für *Aufspüren* – und war erschrocken zu erfahren, dass Zinlun noch immer existierte: Er haust in seiner Gruft am Boden der Storvaltiefen, wo einst Malistok gestanden hat.

Du kannst alternativ einen der SC diese Information zu Karzougs Vergangenheit kennen oder finden lassen, z.B. im Rahmen von Nachforschungen in den Bibliotheken von Xin-Edasseril und eines Fertigkeitswurfes für Wissen gegen SG 40. Egal, wie die SC an diese Informationen kommen, das Ziel sollte auf der Hand liegen (notfalls spricht Seoni es aus): Sollten Zinlun oder seine Überreste aus seiner Gruft geholt werden, könnte seine Präsenz (oder auch nur die nachhallende Aura um seine Überreste) bei Karzougs Seele Scham und Wut auslösen. Die SC hätten dann etwas in der Hand, um dem Runenherrscher Informationen zur Nutzung des Enigma-Tores abzupressen oder zu ertauschen.

Schätze: Da Seoni als Hexenmeisterin keinen Bedarf an einer *Perle der Macht* hat und die SC sicherlich jede Hilfe bei ihrer Mission brauchen können, übergibt sie sie ihnen.

Ausflüge nach Varisia und andere Orte

Die ernstzunehmende Lage an so ziemlich allen anderen Orten Varisias stellt eine Hintergrundkulisse zum Hauptziel der SC dar. Die hochgefährlichen Begegnungen auf den folgenden Seiten sollen riskant und zugleich die einzige machbare Route zum Sieg über Alaznist und zur Rettung der Region sein. Daher gibt es zu diesen anderen Ereignissen keine weiteren Einzelheiten über die kurzen Notizen oben hinaus.

Dennoch ist es möglich, dass die SC zu einer größeren Ortschaft reisen wollen, um sich z.B. neu auszurüsten, von Verletzungen zu erholen oder Schätze zu verkaufen. Die dafür beste Wahl wäre Rätselhafen, da der Ort bislang von größeren Katastrophen verschont wurde. Natürlich könnten sich die SC kurzfristig in Xin-Edasseril ausrüsten, höherstufige Helden dürften aber eine fernere Stadt aufsuchen. Sogar sehr ferne Städte wie Absalom oder Katapesch kämen in Frage und können mittels Zaubern wie *Schattenreise*, *Teleportieren* oder *Windwandeln* relativ schnell erreicht werden. Ab Beginn des 2. Teiles stehen den SC natürlich nur noch eingeschränkte Optionen zur Verfügung, wie sie ihre Ausrüstung erneuern könnten, da sie nur noch auf jenes zurückgreifen können, was in Stethelos verfügbar wäre (siehe auch Seite 313).

BELIMARIUS

Am Ende des 5. Kapitels haben die SC den Dom von Crystilan zerschmettert und den Stadtkern Xin-Edasserils samt der überlebenden Bewohner auf die Materielle Ebene der Gegenwart zurückgebracht. Darunter könnte auch die Runenherrscherin Belimarius sein. Weder die Stadt Xin-Edasseril noch Belimarius spielen festgesetzte Rollen im 6. Kapitel, ihre Anwesenheit auf Golarion wird aber natürlich Folgen haben. Mit der Zeit könnte Xin-Edasseril zu einer wichtigen Stadt in der aufsteigenden Nation Neu-Thassilon werden, deren Rolle aber davon abhängt, wer diese Nation beherrscht. Kurzfristig können die SC an diesem abgelegenen Ort einen relativ sicheren Platz zum Rasten finden, der zudem als Versteck vor den sonstigen Verheerungen dient, welche Alaznists Taten über Varisia bringen. Belimarius Rolle hängt weitestgehend davon ab, wie die SC im letzten Kapitel mit ihr interagiert haben. Sollte sie zum Feind der SC geworden sein und überlebt haben, zieht sie sich in ein Versteck zurück und wird in der Zukunft – jenseits des offiziellen Endes der Kampagne – zu einer wiederkehrenden Gegnerin. Möglicherweise will sie sich aber auch eher rasch an den SC rächen und greift sie vielleicht in Rätselhafen an, wenn die SC mit der Aktivierung des Enigma-Tores abgelenkt sind.

Sollten die SC stattdessen einen friedlichen Bund mit ihr eingegangen sein, könnte sie sich für die Dauer dieses Kapitels verbergen oder möglicherweise sogar zu einer Verbündeten der Gruppe werden. – Ihre genaue Rolle bleibt dir überlassen.

Ereignis 1. Das Ende vor dem Anfang (HG 20)

Kreaturen: Viele Bewohner der Dimension der Zeit sind beleidigt und erzürnt ob des Eindringens sterblicher Kreaturen, die an den Fluss der Zeit gebunden sind. Zu diesen zählt auch ein Temporaler Rächer namens Srischrin Tham; diesen werden die SC besiegen, sobald sie dort auf ihn treffen, allerdings wird er von den Fluktuationen der Zeit gerettet und durch die Zeit in diese Gegenwart geschleudert. Da er von Zorn und Frustration erfüllt und zudem bereits durch den Kampf in der Zukunft verletzt ist, greift Srischrin sofort an. Der Zeitpunkt dieser Begegnung bleibt dir überlassen, sollte aber vor Beginn des 2. Teiles eintreten. Du kannst Srischrin einsetzen, um die Handlung voranzubringen, um die SC zu überraschen, sollten sie zu lange mit Einkaufen in fernen Städten verbringen oder während einer Pause bei der Erkundung von Zinluns Gruft oder des Hofes der Korrektur. Der Temporale Rächer manifestiert sich aus dem Nichts, wurde er doch unfreiwillig durch die Zeit geschleudert. Er erscheint als hochgewachsener, schimmernder, weißhäutiger Humanoider dessen obere Kopfhälfte in Flammen gehüllt ist. Srischrin trägt nur eine lose Toga aus schwarzem Stoff, welche mit hexagonalen Platten besetzt ist, die mit winzigen schwarzen Spiralen graviert sind. Seine Füße scheinen leicht über dem Boden zu schweben. Er sieht sich um, anscheinend weiß er nicht, wo er ist, aber er ist offenkundig verwirrt. Sein verwirrter Blick richtet sich auf die Gruppe und gewinnt an

Fokus. „Ihr, schon wieder? Selbst jetzt, vor nicht so langer Zeit?“ Dann löst er ein schlankes, flexibles Schwert, das um seine Hüfte geschlungen ist und sich auf eine Handbewegung versteift, und greift an. Die Art und Weise der Ankunft der Kreatur ist höchst ungewöhnlich, wird sie doch im Rahmen eines erst später im Laufe der Abenteuerhandlung erfolgenden Kampfes durch die Zeit geschleudert und wurde während dieses künftigen Kampfes verletzt und hat viele Ressourcen verbraucht. Srischrin glaubt, er würde in die Dimension der Zeit zurückbefördert werden, sollte er die SC töten (er nimmt an, in diese Zeit geschleudert worden zu sein, weil er den SC zu nahe gewesen ist), daher ist er an einem Gespräch nicht interessiert. Die SC werden den Hintergrund dieses unerwarteten Angriffes erst verstehen, wenn sie Srischrin zum ersten (zweiten?) Mal in Stethelos treffen.

SRISCHRIN THAM **HG 20**

EP 307.200

Temporaler Rächer-Kampfmagus[ABR II] 14

NB Mittelgroßer Externar (Extraplanar)

INI +5; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +39

VERTEIDIGUNG

RK 36, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 35 (+1 GE, +10 Natürlich, +10 Rüstung, +5 Verständnis)

TP 364 (aktuell 200; 27 TW; 14W8+13W10+230)

REF +13, **WIL** +22, **ZÄH** +22

Immunitäten Zeitmagie; **SR** 10/Magisch;

Verteidigungsfähigkeiten Standort verschleiern

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Urumi*[ABR II] *des Flammeninfernos und der Schnelligkeit +5*, +34/+29/+24/+19 (1W8+10/15–20 plus 1W6 Feuer)

Besondere Angriffe Arkaner Vorrat (14 Punkte, +4), Kampfmagusarkana (Arkane Genauigkeit, Direkte Berührung, Kritischer Schlag, Zauberabwehr), Mächtige Kampfzauberei, Verbesserter Zauberrückruf, Zauberschlag

Vorbereitete Kampfmaguszauber (ZS 14; Konzentration +21)

5. — *Kältekegel* (2, SG 22), *Telekinese* (SG 22)
4. — *Eiswand* (2x, SG 21), *Feuerwand*, *Mächtige Unsichtbarkeit*, *Tödliches Phantom* (SG 21)
3. — *Entkräftender Strahl* (2x, SG 20), *Fliegen*, *Hast*, *Magie bannen*, *Standort vortäuschen*
2. — *Bärenstärke*, *Defensive Entladung*[ABR], *Sengender Strahl* (2x), *Spiegelbilder* (2x), *Spinnennetz* (SG 19)
1. — *Kalte Hand* (SG 18), *Magisches Geschoss* (2x), *Schmieren* (SG 18), *Schockgriff*, *Schwächestrahl* (SG 18), *Verschwinden*[EXP] (SG 18)
0. (Beliebig oft) — *Arkanes Siegel*, *Kältestrahl*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Säurespritzer*

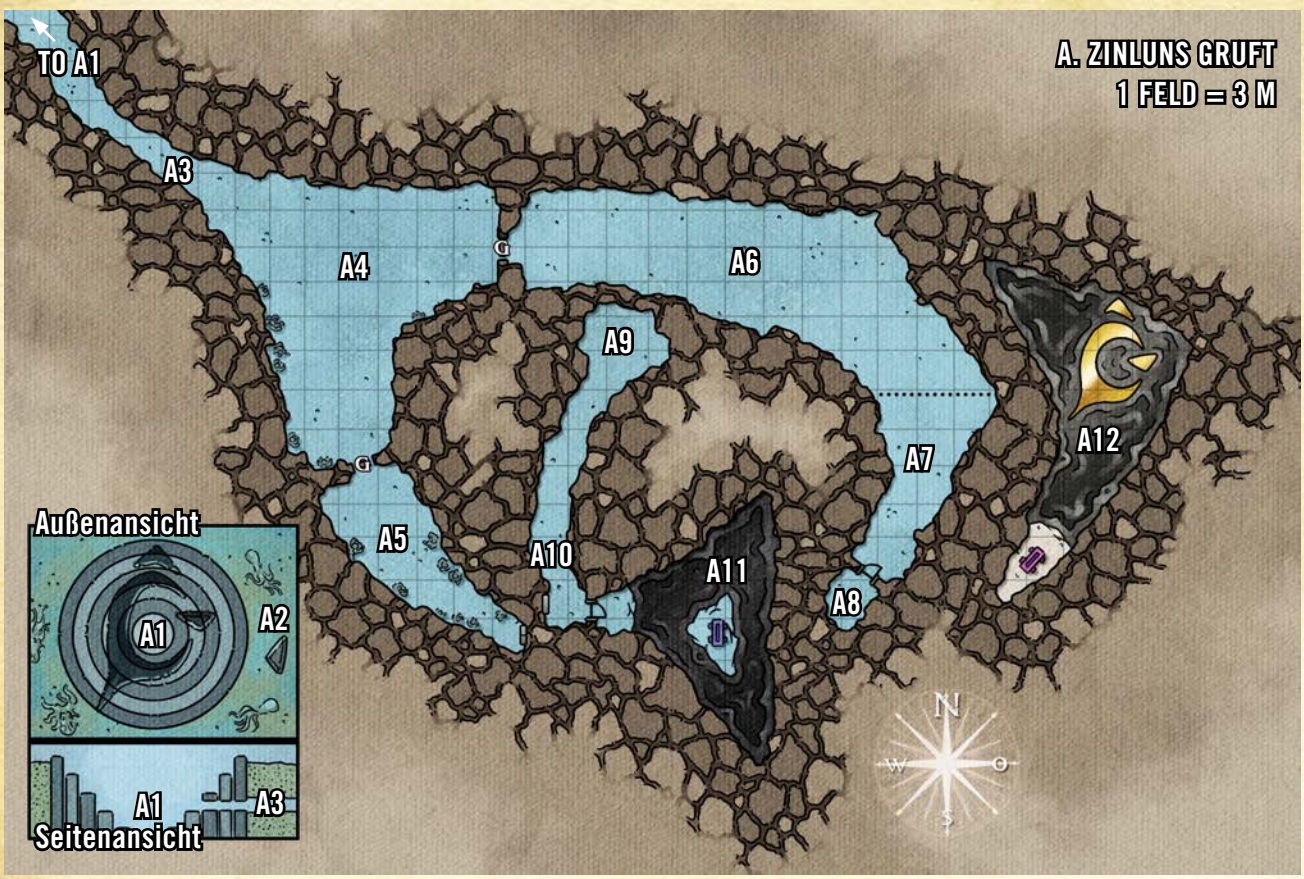
TAKTIK

Vor dem Kampf Von Srischrins Blickwinkel aus kämpft er schon seit einigen Runden mit den SC. Er hat bereits Schaden erlitten (und daher nur noch 200 TP). Jeder als 2x vorbereitet aufgeführte Zauber wurde bereits ein Mal gewirkt (mach dir keine Gedanken, falls das nicht ganz aufgeht, wenn die SC dem Temporalen Rächer in der Dimension der Zeit – aus seiner Sicht zum ersten Mal – wieder begegnen, die Spieler werden es nicht bemerken). Geh zudem davon aus, dass Srischrin 7 Punkte seines Arkanen Vorrats verbraucht hat.

Im Kampf Srischrin nutzt als Schnelle Aktion seinen Arkanen Vorrat in der ersten Runde, um seine Waffe zu einem *Urumi des Flammeninfernos und der Schnelligkeit +5* zu machen. Im Anschluss nutzt er jede Runde Arkanen Schlag, bis er unter 101 TP reduziert wird – dann setzt er stattdessen jede Runde als Schnelle Aktion Standort verschleiern ein. Er setzt Kampfzauberei ein, um als Volle Aktion mit dem Urumi zu kämpfen und Zauber zu wirken. In der ersten Kampfrunde wirkt Srischrin *Mächtige Unsichtbarkeit* auf sich selbst, in der nächsten *Spiegelbilder* und in den Folgerunden Angriffszauber. Bei besonders problematischen Gegnern setzt er Temporäre Versetzung ein.

Moral Aus Srischrins Perspektive stand er den SC schon ein Mal gegenüber und wurde besiegt. Der Temporale Rächer will sich nicht noch ein Mal derart von diesen linearexistierenden Sterblichen erniedrigen lassen, daher greift er an und kämpft bis zum Tod.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium



SPIELWERTE

ST 21, **GE** 12, **KO** 24, **IN** 24, **WE** 20, **CH** 20

GAB +23; **KMB** +28; **KMV** 44

Talente Abhärtung, Arkaner Schlag, Defensive Kampfweise, Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit), Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Im Kampf zaubern, Kampfreflexe, Kritischer Treffer (Blutend), Kritischer-Treffer-Fokus, Schnelle Waffenbereitschaft, Umgang mit Exotischer Waffe (Urumi), Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Urumi), Wachsamkeit, Waffenfokus (Urumi)

Fertigkeiten Akrobatik +29, Bluffen +35, Diplomatie +30, Einschüchtern +35, Entfesselungskunst +13, Heimlichkeit +35, Klettern +12, Magischen Gegenstand benutzen +35, Motiv erkennen +39, Überlebenskunst +21, Wahrnehmung +39, Wissen (Die Ebenen) +37, Wissen (Geschichte) +37

Sprachen Aklo, Altgriechisch, Aural, Celestisch, Drakonisch, Ignal, Infernalisch, Proteanisch

Besondere Eigenschaften Kämpferausbildung, Raumzeitsprung, Temporäre Versetzung, Umgang mit Schweren Rüstungen, Wissensvorrat, Zeitauge

Ausrüstung *Kikko*[ABR II] *+5*, *Urumi*[ABR II] *des Flammeninfernos +5*, *Ring der Bewegungsfreiheit*, Kampfmaguszauberbuch

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Immunität gegen Zeitmagie (AF) Srischrin ist gegen alle zeitbezogenen Zauber und Effekte immun (dies schließt *Temporäre Stasis*, *Zeitstopp* und dergleichen ein).

Raumzeitsprung (ÜF) Als Standard-Aktion kann Srischrin durch das Gefüge von Raum und Zeit schlüpfen und auf derselben Existenzebene an einem anderen Ort wieder auftauchen (wie *Mächtiges Teleportieren*). Er kann bis zu vier Kreaturen innerhalb von 9 m Entfernung mitnehmen; gegen ihren Willen mitgenommene Kreaturen können diesem Effekt mit einem Willenswurf gegen SG 23 widerstehen. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Standort verschleiern (ÜF) Als Schnelle Aktion kann Srischrin den Raum um sich falten, so dass sein Standort schwer zu erkennen ist. Srischrin kann diese Fähigkeit reaktiv aktivieren, nachdem er im Kampf getroffen wurde, um eine Chance von 50% zu erhalten, dass er doch nicht getroffen wurde (dies muss aber vor Auswürfeln des Schadens erfolgen). Dies entspricht der Fehlschlagchance des Zaubers *Standort vortäuschen*. *Unsichtbares sehen* enthüllt Srischrins Position nicht, wohl aber *Wahrer Blick*.

Temporäre Versetzung (ÜF) Srischrin kann drei Mal am Tag einen Berührungsangriff im Nahkampf +12 ausführen. Der berührten Kreatur steht ein Zähigkeitswurf gegen SG 21 zu; bei einem Fehlschlag verschwindet die Kreatur in einem weißen Lichtblitz, um 1W4 Runden später wieder an derselben Position zu erscheinen. Sollte der Platz dann anderweitig belegt sein, wird die Kreatur harmlos auf die nächste freie Fläche verschoben. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Zeitauge (ÜF) Srischrin kann ein paar Sekunden in die Zukunft blicken. Diese Fähigkeit verhindert, dass er überrascht, auf dem Falschen Fuß angetroffen oder in die Zange genommen werden kann. Zudem erhält Srischrin einen Verständnisbonus auf seine RK in Höhe seines Weisheitsbonus. Diese Fähigkeit kann aufgehoben werden; Srischrin kann diese Fähigkeit zu Beginn seines nächsten Zuges als Freie Aktion wieder aktivieren.

A. Zinluns Gruft

Bevor Karzoug in Thassilon den Thron des Runenherrschers der Gier bestieg, war die Stadt Malistok ein bedeutender Ort des Sklavenhandels in Schalast gewesen. Diese berüchtigte Stadt menschlichen Elends erstreckte sich am Fuß jenes Gebirges, dass heute als die Eisengipfel bekannt ist. Wo einst Malistoks entsetzliche Fleischgruben lagen, befindet sich nun ein gewaltiger Graben, der im Laufe von Jahrhunderten ausgehoben wurde und nun einen See bildet – die Storvaltiefen. 600 m tief und über 7,77 km² bedeckend sind Karzougs Bemühungen, seine verhasste Heimatstadt auszulöschen, wahrlich beeindruckend. Es sollte den SC nicht schwerfallen, Malistoks einstige Position einigermaßen abzuschätzen und so Zinluns Gruft zu finden. Alternativ kann dies auch mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Geschichte) gegen SG 30 oder im Gespräch mit einem Fachkundigen wie Seoni herausgefunden werden. Das Problem ist eigentlich der Umstand, dass Zinlun nach seiner Rückkehr auf die Materielle Ebene nach dem Erdenfall sein Labor am Boden dieses gewaltigen Sees wieder erbaut hat.

UNTOTE SCHWARZE MAGGA

Als Karzoug mit der Zerstörung Malistoks begann, war sein einstiger Meister Zinlun bereits ein mächtiger Leichnam gewesen. Als er von Karzougs Racheplänen wenige Stunden, bevor Karzoug zuschlug, erfuhr, floh er rasch von der Materiellen Ebene, um dem Zorn des Runenherrschers zu entkommen. Jahrhundertelang zog er durch andere Existenzebenen fern von Golarion, sammelte Macht und kehrte schließlich lange nach dem Erdenfall heim, als Karzoug keine Bedrohung mehr für ihn war. All die Zerstörungen und Verheerungen auf Golarion nach dem Erdenfall erfreuten sein untotes Herz und der Umstand, dass sein altes Zuhause nur noch ein riesiger See war, störte ihn nicht sonderlich. Direkt unter seinem alten Zuhause begann er damit, sein neues Labor mit angeschlossener Gruft anzulegen. Jahrhundertelang verbreitete er von dieser Stätte aus unter den Überlebenden des Erdenfalls Furcht und Schrecken, verfiel aber etwa zu Beginn des Zeitalters der Thronbesteigung in Starre und wurde zu einem Halb-Leichnam. Also umgab er sich mit Wachen und Fallen, begab sich auf seltsame mentale Wanderungen und unergründliche Traumreisen. Vor 11 Jahren wurde er abrupt aus dieser tiefgreifenden Stille gerissen, als er spürte, dass Karzoug erwachte. Seitdem wartet der erwachte Halb-Leichnam Zinlun in seiner Gruft auf den in seinen Augen unausweichlichen Angriff des Runenherrschers.

Die Wasser der Storvaltiefen sind ruhig und erfordern lediglich Fertigkeitswürfe für Schwimmen gegen SG 10. Der Eingang zu Zinluns Gruft liegt aber in 600 m Tiefe, wo Sand und Wasserdruck doch beachtliche Probleme darstellen. Die Sichtverhältnisse ähneln tiefster Nacht, wobei der feine Sand im Wasser die Sichtweite von Dunkelsicht auf 9 m beschränkt. Der Wasserdruck verursacht 20W6 Schadenspunkte pro Minute; eine Kreatur kann diesen Schaden mit einem Zähigkeitswurf gegen SG 15 vermeiden, allerdings steigt mit jedem Wurf der SG um 1. Effekte wie *Bewegungsfreiheit* schützen vor dem Wasserdruck. Zudem ist das Wasser in dieser Tiefe sehr kalt und verursacht 1W6 Punkte Nichttödlichen Schaden pro Minute aufgrund von Unterkühlung. Es ist auch sehr sauerstoffarm, so dass selbst die Fähigkeit Wasser zu atmen nicht lange hilft – Kreaturen, welche Wasser atmen können (aufgrund magischer Effekte eingeschlossen), ersticken langsam (siehe Seite 445 im *Grundregelwerk*). Magie, welche Sauerstoff liefert oder den Bedarf nach Atemluft aufhebt, schützt vor Ersticken (z.B. *Luftblase*[ABR II], ein *Tauchhelm*, ein *Ionenstein [Schillernde Spindel]* oder *Schutzhülle des Lebens*[EXP]).

Zinluns Gruft ist nicht so angelegt, dass man sie gleich findet und erkennt. Mit den erlangten Informationen und den ihnen verfügbaren Ressourcen sollten die SC sie aber entdecken, wenn sie imstande sind, sich am Grund

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

der Storvaltiefen zurechtzufinden – z.B. mittels *Weg finden*. Wahrscheinlich erreichen sie schließlich den Eingang der Gruft (Bereich **A1**). Das Innere der Gruft ist überflutet. Es gibt keine Lichtquellen. Alle Oberflächen bestehen aus grob behauenem Stein. In den Tunneln beträgt die Deckenhöhe 3 m, in den Kammern 6 m, sofern nicht anders vermerkt.

A1. Die Kopfstehende Rune (HG 17)

Eine kreisrunde Vertiefung im Sand am Boden des Sees scheint erst kürzlich aufgestöbert worden zu sein. Man erkennt eine runde Steinplattform aus einer Reihe konzentrischer Kreise. Die Plattform trägt ein gewaltiges Symbol, welches einer zugreifenden Scherenhand ähnelt, deren „Finger" gut 30 m auseinanderliegen. Der Sand rund um die Plattform ist uneben; im Schlamm befinden sich, teilweise vergraben, die Kadaver Dutzender gewaltiger, tentakelbewehrter Monstrositäten.

Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes) gegen SG 15 erkennt ein Charakter in dem großen Symbol die Thassilonische Rune der Gier, allerdings auf dem Kopf stehend und ohne das stilisierte Juwel, welches sich normalerweise im Griff der Scherenhand befindet. – Dort gibt es nur eine schwache Vertiefung in Form des fehlenden Teiles. Beim Absuchen der Umgebung kann man dieses fehlende Stück mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 28 im Sand finden (siehe Bereich **A2**). Der SG des Wurfes sinkt auf 15 nach einem Kampf mit der dortigen Kreatur, da dabei der Boden aufgewirbelt wird. Die ganze Plattform strahlt eine schwache Aura der Bannmagie aus und dient als Zugang zu Zinluns versteckter Gruft. Sie steht zudem unter dem Effekt von *Entweihen* verbunden mit *Stille*.

Die Plattform besteht aus festem Stein, ist 15 m dick und soweit in den Boden eingelassen, dass sie auf einer Ebene mit dem Seegrund liegt. Die Rune selbst besteht aus einer 0,30 m dicken Schicht dunklen Basalts, welche mit der Plattform verschmolzen ist. Das Ganze ist praktisch immun gegen Schaden (Härte 30, 800 TP pro 1,50 m-Abschnitt). Wird das fehlende, in Bereich **A2** liegende Stück an seinen Platz zurückgebracht, versinken die konzentrischen Ringe (die Basaltrune eingeschlossen) im Grund des Sees und bilden eine an ein Amphitheater erinnernde Treppe aus. Dabei öffnet sich ein Tunnel, der in Zinluns Gruft (Bereich **A3**) führt. Solange der Zugang aber verschlossen ist, unterliegt das Gruftinnere einem permanenten *Unauffindbarkeit*- und *Dimensionstor*-Effekt (ZS 18). Während der Zugang geöffnet ist, werden diese Effekte unterdrückt. Um die Gruft zu schließen, muss der steinerne „Edelstein" wieder entfernt werden – dann heben sich die Elemente der Plattform wieder und bilden binnen 2 Runden erneut ein einzelnes Stück Stein.

Kreaturen: Die Wassertemperatur hier hat die Verwesung der vielen gewaltigen Kadaver rund um den Grufteingang verlangsamt. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Die Ebenen) gegen SG 25 erkennt man in den Leichen Mütter der Vernichtung, Seemonster, welche die Merkmale von Seeschlangen und Oktopussen verbinden. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Geschichte) gegen SG 20 erinnert sich ein SC daran, dass die Schwarze Magga, einer der legendären Bewohner der Storvaltiefen, eine dieser Kreaturen gewesen war – allerdings wurde sie vor Jahren von den Sihedronhelden während eines heftigen Sturzregensturmes besiegt, welcher das Tiefland im Süden überflutete. Möglicherweise haben die SC sogar im 4. Kapitel bereits gegen eine dieser Kreaturen gekämpft (in diesem Fall erkennen sie die Kadaver ohne Fertigkeitswurf).

Es handelt sich um Abfälle von Zinluns jüngsten Experimenten. Diese zielten darauf ab, die Schwarze Magga zu klonen und dann in einen untoten Wächter des Gruftzuganges zu verwandeln. Nach wiederholten, gescheiterten Versuchen des erwachten Halb-Leichnams, aus konservierten Hautschuppen erst einen Klon zu schaffen und diesen sodann zu opfern und als Untoten wiederzuerwecken, gelang ihm schließlich das Vorhaben. Seit ein paar Jahren patrouilliert dieser untote Klon nun den Bereich um den Zugang. Dies hindert ironischerweise den Sand daran, zur Ruhe zu kommen und den Zugang zu bedecken.

Die Untote Schwarze Magga kehrt irgendwann zu diesem Punkt zurück, nachdem die SC hier eingetroffen sind, aber bevor sie den Tunnel (Bereich **A3**) geöffnet haben. Dieser untote Klon wurde in einem entweihten Bereich erschaffen, was bei seinen Spielwerten bereits berücksichtigt wurde. Die Untote Schwarze Magga besitzt zwar den Intellekt des Originals, ist im Handeln aber dadurch eingeschränkt, dass sie von Zinlun als untoter Wächter gebunden wurde. Sollte sie irgendwie länger existieren als Zinlun, so befreit die Zerstörung des erwachten Halb-Leichnams die Untote Schwarze Magga von ihrem Dasein als Gruftwächterin. Dann kann sie wie einst ihr Original die Herrschaft über die Storvaltiefen übernehmen.

UNTOTE SCHWARZE MAGGA **HG 17**

EP 102.400

Verbesserter Schwarze Magga-Juju-Zombie (*Erwachen der Runenherrscher*, S. 406; *MHB II*, S. 291, 293)

CB Gigantischer Untoter (Aquatisch)

INI +7; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +21

VERTEIDIGUNG

RK 38, Berührung 9, auf dem Falschen Fuß 35 (+3 GE, –4 Größe, +29 Natürlich)

TP 217 (15W8+150)

REF +12, **WIL** +17, **ZÄH** +14; +6 gegen Fokussierte Positive Energie

Immunitäten wie Untote, Elektrizität, Gestaltwechsel, Kälte, Versteinerung, *Magisches Geschoss*; **Resistenzen** Feuer 10, Säure 20; **SR** 15/Hiebschaden und Kaltes Eisen und Magie; **Verteidigungsfähigkeiten** Resistenz gegen Fokussieren +4, Rundumsicht; **ZS** 26

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 18 m

Nahkampf Biss +26 (2W8+19/19–20 plus Lebenskraftentzug), Hieb +26 (3W6+19), 4 Tentakel +21 (2W6+10 plus Ergreifen)

Angriffsfläche 6 m; **Reichweite** 6 m

Besondere Angriffe Lebenskraftentzug (2 Stufen, SG 24), Odem des Wahnsinns, Würgen (2W6+19)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 15; Konzentration +22)

Immer — *Unsichtbarkeit aufheben*

Beliebig oft — *Gebet*, *Totenglocke* (SG 19)

3/Tag — *Aufforderung* (SG 25), *Dimensionsanker*, *Mächtiger Befehl* (SG 22), *Person beherrschen* (SG 22), *Weissagung*

1/Tag — *Entweihen*, *Heiliges Gespräch*, *Traum*

TAKTIK

Im Kampf Die Untote Schwarze Magga eröffnet den Kampf mit *Person beherrschen* auf einen SC, den sie als göttlichen Zauberkundigen einstuft. Sie nutzt *Mächtigen Befehl* nicht, sollten Gegner im Bereich der *Stille* Zuflucht

suchen, welcher die Plattform bedeckt. Sie konzentriert sich auf ihre körperlichen Angriffe und kann sogar ihre Transdimensionalen Tentakel einsetzen, um durch die Decke Gegner in den Bereichen **A4**–**A12** der Gruft zu attackieren, solange der Eingang geöffnet und der *Dimensionsanker* unterdrückt ist, da sich nur 3 m bis 4,50 m Gestein zwischen den Decken dieser Räume und dem Seeboden befinden.

Moral Die Untote Schwarze Magga kämpft bis zur Zerstörung, kann sich aber nicht weiter als 300 m von Bereich **A1** entfernen.

SPIELWERTE

ST 45, **GE** 16, **KO** —, **IN** 29, **WE** 22, **CH** 24

GAB +11; **KMB** +34 (Ansturm +36, Ringkampf +38); **KMV** 45 (47 gegen Ansturm, kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Abhärtung, Blitzschnelle Reflexe, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Verbesserte Initiative, Verbesserter Ansturm, Verbesserter Konzentrierter Schlag, Verbesserter Kritischer Treffer (Biss), Wuchtiger Schlag

Fertigkeiten Akrobatik +21, Einschüchtern +25, Heimlichkeit +9, Klettern +25, Motiv erkennen +21, Schwimmen +43, Überlebenskunst +21, Wahrnehmung +21, Wissen (Arkanes) +27, Wissen (Die Ebenen) +24, Wissen (Geschichte) +24, Wissen (Natur) +24, Wissen (Religion) +24, Zauberkunde +27

Sprachen Abyssisch, Celestisch, Drakonisch, Gemeinsprache, Infernalisch, Thassilonisch

Besondere Eigenschaften Dimensionsstörung, Transdimensionale Tentakel

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Dimensionsstörung (ÜF) Die reine Gegenwart der Untoten Schwarzen Magga verzerrt die Realität. Will eine Kreatur innerhalb von 90 m Entfernung zu ihr einen Teleportationseffekt nutzen, muss sie einen Wurf auf die Zauberstufe gegen SG 21 ablegen; bei Misslingen scheitert der Effekt. In diesem Fall muss die Kreatur einen Zähigkeitswurf gegen SG 27 ablegen; bei Misslingen dieses Rettungswurfes erhält sie für 1W6 Runden den Zustand Übelkeit. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Odem des Wahnsinns (ÜF) Die Untote Schwarze Magga nutzt ihren Odem nicht im Kampf, da er unter Wasser nicht funktioniert.

Transdimensionale Tentakel (ÜF) Die Tentakel der Untoten Schwarzen Magga ermöglichen ihr, von der Materiellen Ebene aus auf die Äther- und die Schattenebene zu sehen und zu greifen. Auf diese Weise bemerkt sie nicht nur Kreaturen dort, sondern kann sie auch angreifen. Sie kann ihre Tentakel sogar nutzen, um Gegner durch Wände und andere feste Barrieren hindurch anzugreifen, sofern das Ziel sich nicht im Wirkungsbereich eines *Dimensionsschlosses* oder ähnlichen Effektes befindet. Sie kann Gegner mit ihren Tentakeln normal ergreifen, in den Ringkampf verwickelte Gegner oder Gegenstände aber nicht über Ebenengrenzen hinweg zu sich ziehen.

Schätze: Die Untote Schwarze Magga hat im Laufe der Jahre einiges an Schätzen von dummen Abenteurern erbeutet, die in ihr Reich eingedrungen sind. Wenn man die Gegend absucht, 1 Stunde dafür aufwendet und einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 30 ablegt, findet man einen *Ring der Täuschung*[ARK], ein *Schwächeres Zauberzepter (Hartnäckiger Zauber)*[ARK], einen *Zauberstab: Immunität gegen Zauber* (46 Ladungen), 90 PM, 1.100 GM, 520 SM und 5.390 KM.

A2. Runenfalle (HG 17)

Dieses seltsam geformte Stück Basalt liegt halb begraben im Sand. Es ist groß und unhandlich, doch 4 SC sollten es mit einer halben Stunde Schufterei an seinen Platz schleppen können – besonders starke SC oder Verbündete oder kreativer Magieeinsatz können diese Zeit verkürzen.

Falle: Zinlun hat diesen Stein mit einer furchtbaren Falle versehen – unter dem Stein befindet sich ein Hohlraum mit einer Pfütze hochkonzentrierter, übernatürlich verstärkter, fleischauflösender Säure, die optisch gar nicht auffällt. Sollte der Stein bewegt werden, vermengt sich die Säure mit dem Wasser, so dass pro Runde ihr Wirkungsradius um jeweils 3 m wächst (maximal 12 m-Radius um Bereich **A2** nach 4 Runden; 1 Runde nach Erreichen dieser Maximalreichweite wird die Säure wirkungslos). Die Säure ist im Wasser unsichtbar, wird durch den Kontakt mit Wasser aber noch wirksamer.

FLEISCHAUFLÖSENDE SÄURE **HG 17**

EP 102.400

Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 40; **Mechanismus ausschalten** SG 35

EFFEKTE

Auslöser Berührung; **Rücksetzer** Keiner

Effekt Unsichtbare Säurewolke (6W6 Punkte Säureschaden pro Runde für 5 Runden; ZÄH, SG 25, halbiert für die jeweilige Runde); mehrere Ziele (alle Ziele in einem wachsenden Wirkungsradius von maximal 12 m; siehe oben)

A3. Eingangstunnel

Dieser Tunnel bohrt sich direkt ins Gestein und ist optisch dem Steinbruch angepasst, welcher einst am Ort des Sees gelegen hat.

Zinlun hat die bestehenden Schächte des Steinbruchs für seine Gruft genutzt und wo nötig erweitert. Selbst seine Gruft hat er unter dem Einfluss seines Dranges errichtet, Karzoug zu überwinden und ihm zu trotzen; sie ist in der Form der Rune der Gier errichtet, allerdings seitenverkehrt, um seine Verachtung für den Emporkömmling unter den Runenherrschern zu zeigen, der einst sein Sklave gewesen ist.

Entwicklung: Sollte die Untote Schwarze Magga ihre Begegnung mit den SC überstehen, macht das untote Seemonster weiterhin auf die SC Jagd, wenn sie die Gruft betreten. Solange Bereich **A1** geöffnet und der *Dimensionsschloss*-Effekt unterdrückt bleibt, besteht eine kumulative Chance von 25%, dass die Untote Schwarze Magga die SC bei Betreten eines Raumes durch die 3 m bis 4,50 m dicke Steindecke mit ihren Transdimensionalen Tentakeln angreift. Damit macht sie weiter, bis die SC sich ihrer endgültig angenommen haben.

A4. Karzougs Scheingrab (HG 18)

Die Wände dieser großen Kammer tragen Wandmalereien einer uralten Stadt, welche vom Zahn der Zeit nicht abgestumpft wurden. Die Stadt erstreckt sich unterhalb grimmer Gipfel. Zahllose zusammengekettete Humanoide und andere Wesen werden in langen Schlangen in die Stadt hineingeführt. Am Ende jedes Flügels des Raumes befinden sich Bronzegitter, in welche verstümmelte, menschliche Leichen eingeflochten wurden. Die Toten wirken frisch, als

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

wären sie erst kürzlich gestorben. Die Wand zwischen den beiden Flügeln trägt ein 3 m hohes Basrelief des Gesichts eines Mannes mit spitzem Kinn, zusammengekniffenen Augen, gewölbten Brauen und prominenter Stirn. Er blickt sehr verächtlich drein.

Die Wandmalereien zeigen Malistok in ihrer Blütezeit und das Basrelief stellt Zinlun selbst dar. An die Gitter zu beiden Enden des Raumes sind jeweils zwei Dutzend Leichen gebunden. Alle wurden vor Jahrtausenden brutal zu Tode gefoltert, allerdings hat die Kombination aus Kälte, sauerstoffarmem Wasser und nekromantischen Energien ihre Verwesung vereitelt. Beim Untersuchen der Leichen erkennt man mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 15, dass alle identisch sind – es ist derselbe Mann und er wurde Dutzende Male zu Tode gefoltert. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Geschichte) gegen SG 20 erkennt man den jungen Karzoug, ehe er zum Runenherrscher der Gier aufgestiegen ist. Es handelt sich um Klone, die Zinlun aus Materialien aus der Zeit von Karzougs Tagen als Sklave gezüchtet hat. Da Karzoug nie gestorben ist, während diese Klone lebensfähig waren, ist seine Seele nie in einen dieser Körper gefahren; Zinlun hat die leblosen Duplikate dennoch verstümmelt und empfand diese Freizeit als besonders befriedigend.

Hinter jedem Bronzegitter befindet sich eine Geheimtür, die mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 30 entdeckt werden kann.

Kreaturen: Von den Dutzenden verstümmelter Karzougs, die hier regelrecht ausgestellt sind, tragen zwei Splitter von Karzougs Seele, die in dem Moment freigesetzt wurden, als die Sihedronhelden ihn vor über zehn Jahren getötet haben. Diese beiden Leichen haben sich als mächtige Untote erhoben, als Galgenleichen. An jedem Bronzegitter hängt eine dieser Galgenleichen; sowie sich die SC einer der Geheimtüren auf 6 m oder weniger nähern, reißen sich die beiden untoten Karzougs frei, lassen sich im Wasser zu Boden sinken und gehen schlurfend zum Angriff über. Sie verfolgen Gegner gnadenlos und kämpfen bis zur Zerstörung.

GALGENLEICHEN (2) **HG 16**
EP je **76.800**
TP je 228 (*MHB IV*, S. 91)

A5. Die Erste Abrechnung (HG 15)

Die Wände dieser weiten Kammer sind vom Boden bis zur Decke mit Bronzegittern überzogen, an denen Dutzende perfekt erhaltene Männerleichen hängen. Jeder Tote zeigt die Spuren von Folter und/oder Verstümmelungen. Am anderen Ende verengt sich die Kammer zu einer verzierten Doppeltür aus Bronze.

Wie in Bereich **A4** hängen an den Gittern hunderte konservierte tote Klone des Runenherrschers Karzoug. Es sind keine Untoten darunter. Die Bronzetüren sind bestens erhaltene Beispiele der alten thassilonischen Bau- und Handwerkskunst.

Falle: Die Bronzetür ist nicht verschlossen, allerdings liegt dahinter nur eine kahle, nackte Steinwand. Die Tür ist jedoch mit einer Falle gesichert: Wird sie geöffnet, stürzt die Decke des Raumes ein. Der ganze Raum gilt als der Verschüttungsbereich eines Einsturzes; der einzige Nachrutschbereich ist das 3 m x 3 m-Feld vor der Geheimtür in Bereich **A4** – siehe auch *Grundregelwerk*, S. 415 zu Einstürzen. Beachte, dass die Decke keine sichtbaren Schwachstellen aufweist, so dass man den potentiellen Einsturz nicht erahnen kann, ehe man die Falle entdeckt hat.

Wer vom Einsturz verschüttet wird, bekommt es nicht nur mit den üblichen Gefahren zu tun, sondern riskiert auch zu ersticken, sollte er sich nicht ausgraben können, ehe die Wirkungsdauer seiner Methode zum Atmen ausläuft.

EINSTÜRZENDER RAUM **HG 15**
EP 51.200
Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 35; **Mechanismus ausschalten** SG 35
EFFEKTE
Auslöser Berührung; **Rücksetzer** Keiner
Effekt Einsturz (8W6 Schadenspunkte plus Verschüttet; REF, SG 25, halbiert); mehrere Ziele (alle Ziele in Bereich **A5**)

A6. Das Leben des Karzoug

Diese lange Kammer macht am östlichen Ende einen abrupten Knick. Die dorthin führenden Wände sind mit detailreichen Reliefs des Lebens im Haus eines bösen Sklavenhalters bedeckt. Der Herr des Hauses scheint ein mächtiger Magier zu sein, werden seine Sklaven doch Experimenten und furchtbaren Verwandlungen unterzogen, die viel schlimmer als gewöhnliche Folter sind. An der Südwand ragt ein finster blickendes Gesicht mit betonter Stirn und spitzem Kinn auf, dessen zusammengekniffene Züge eine Grimasse sichtlicher Abneigung darstellen.

Die Reliefs zeigen die Schrecken des Alltages in Zinluns Haus. Bei näherer Betrachtung kann man erkennen, dass die am furchtbarsten gefolterten Sklaven Karzougs Klonen in den Bereichen **A4** und **A5** verblüffend ähnlichsehen.

Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 32 erkennt ein SC, welcher das Basrelief von Zinluns Gesicht untersucht, dass die Nasenlöcher Löcher in der Wand sind, die bis in den Nebenraum (Bereich **A9**) reichen. Dieser Bereich kann mittels Magie, Einschlagen der 0,30 m dicken Steinwand (Härte 8, 180 TP, Gegenstand zerschmettern SG 40) oder über eines der 0,10 m durchmessenden Nasenlöcher erreicht werden.

Entwicklung: Ein gewaltsames Einreißen der Wand ruft den Mithralgolem in Bereich **A9** auf den Plan, welcher sofort durch die Nasenlöcher gleitet und die SC angreift.

A7. Die Zweite Abrechnung (HG 15)

Die Wände dieses sich verengenden Ganges sind mit Bronzegittern bedeckt, an denen hunderte blasse, brutal gefolterte Leichen hängen. Am Südende stellt eine verzierte Doppeltür den einzigen Ausgang dar.

Wie in den vorherigen Kammern sind die Gitter hier mit verstümmelten, aber konservierten Überresten von Karzoug-Klonen bedeckt. Allerdings sind die Leichen hier zugleich Teil einer Falle, welche ausgelöst wird, wenn jemand die Doppeltür nach Bereich **A8** öffnet.

Falle: Wird die Doppeltür geöffnet, löst dies eine Falle aus mehreren Elementen aus. Zuerst stürzen die

Bronzegitter samt der daran befestigten Leichen um und bedecken den gesamten Bereich zwischen der Tür und der gestrichelten Linie; die Stangen und Leichen versetzen jeden im betroffenen Bereich in den Zustand Verstrickt. Als nächstes wird der ganze Bereich von *Mächtiges Magie bannen* betroffen – mit möglicherweise verheerenden Wirkungen für jeden, der Zaubereffekte nutzt, um unter Wasser zu agieren und zu atmen. Nach Einsturz der Gitter wird der ganze Raum als Schwieriges Gelände behandelt.

UMSTÜRZENDE GITTER **HG 15**

EP 51.200

Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 35; **Mechanismus ausschalten** SG 35

EFFEKTE

Auslöser Berührung; **Rücksetzer** Keiner

Effekt Umstürzende Gitter (4W6 Punkte Wuchtschaden plus Verstrickt; REF, SG 20, halbiert den Schaden und verhindert Verstrickt) plus Zaubereffekt (*Mächtiges Magie bannen* gegen alle aktiven Zaubereffekte in Bereich **A7**, ZS 18); mehrere Ziele (alle Ziele im Raum)

Entwicklung: Sollte die Tür nach Bereich **A8** geöffnet werden, kommt der dahinter befindliche Schwarm heraus und geht nach Auslösung der Falle sofort zum Angriff über. Der Schwarm wird von den Gittern nicht behindert und kann sich ungehindert bewegen, um die dort verstrickten Ziele anzugreifen. Sollte der Mithralgolem in **A9** noch nicht zerstört sein, gleitet er durch die Löcher in der Wand nach Bereich **A6** und kommt dann hierher. Er greift zunächst jene an, die nicht in den Gittern verstrickt sind, ehe er die Verstrickten attackiert.

A8. Adamantschwarm (HG 17)

Kreaturen: Der kleine, unscheinbare Raum hinter der Doppeltür enthält lediglich einen gefährlichen Schwarm von Mini-Konstrukten aus Adamant. Jedes Element des Schwarmes wurde so gefertigt, dass es einer winzigen Qualle aus der Gattung der Seewespen ähnelt. Ansonsten verhält sich der Schwarm wie ein Adamantwespenschwarm. Er greift jeden an, dem er begegnet, bewegt sich aber nicht weiter als bis Bereich **A6**.

ADAMANTSEEWESPENSCHWARM **HG 17**

EP 102.400

Verbesserte Adamantwespenschwarmvariante (*MHB*, S. 295)

N Mini-Konstrukt (Schwarm)

INI +8; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +2

VERTEIDIGUNG

RK 28, Berührung 26, auf dem Falschen Fuß 20 (+8 GE, +8 Größe, +2 Natürlich)

TP 115 (21W10)

REF +15, **WIL** +9, **ZÄH** +7

Immunitäten wie Konstrukte, Waffenschaden; **Verteidigungsfähigkeiten** wie Schwärme; **ZS** 21

ANGRIFF

Bewegungsrate 1,50 m, Schwimmen 12 m

Nahkampf Schwarm (5W6 plus Ablenken und Gift)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 0 m

Besondere Angriffe Ablenken (SG 20)

TAKTIK

Im Kampf Der Seewespenschwarm greift alle lebenden Ziele an, die seinen Weg kreuzen, bewegt sich aber nicht über die Bereiche **A6**–**A8** hinaus.

Moral Der Schwarm kämpft bis zur Zerstörung.

SPIELWERTE

ST 5, **GE** 27, **KO** —, **IN** —, **WE** 15, **CH** 6

GAB +21; **KMB** —; **KMV** —

Fertigkeiten Schwimmen +16

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gift (AF) Schwarm — Verwundung; *RW* ZÄH, SG 20; *Frequenz* 1/Runde für 6 Runden; *Effekt* 1W4 GE-Entzug; *Heilung* 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe. Eine Kreatur, deren Geschicklichkeit auf 0 reduziert wird, wird steifgefroren (ähnlich *Fleisch zu Stein*) – ihr Körper verhärtet sich für 1W4 Stunden zu Eis. Sollte sie in diesem Zustand unter 1 TP reduziert werden, zerbirst sie und stirbt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Schätze: Auf dem Boden liegt ein einzelner, makelbehafteter Saphir im Wert von 800 GM.

A9. Hinter Zinluns Antlitz (HG 17)

Kreaturen: Zinlun hat in diesem Bereich einen mächtigen Mithralgolem als Wächter stationiert. Er reagiert auf die Falle wie in den Bereichen **A6** und **A7** beschrieben, hält aber ansonsten hier die Stellung, um Eindringlinge zu töten. Sobald der Golem zum Angriff übergeht, verfolgt er Gegner durch den Komplex, aber nicht weiter als bis Bereich **A3**.

VERBESSERTER MITHRALGOLEM **HG 17**

EP 102.400

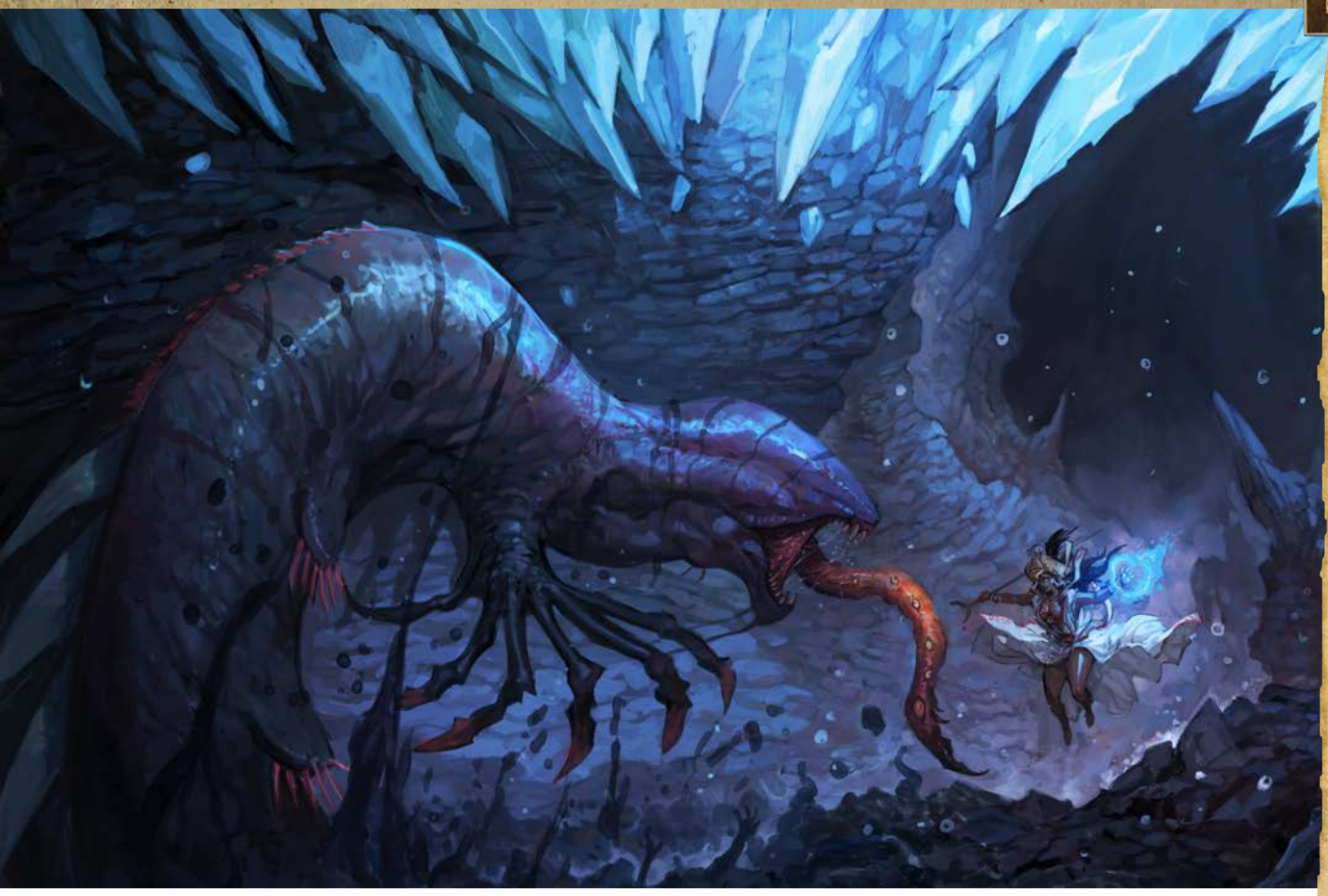
TP 220 (*MHB II*, S. 121, 293)

A10. Die Dritte Abrechnung (HG 15)

In der West- und der Ostwand dieser kleinen Nische befindet sich jeweils eine Doppeltür aus Bronze. Die Wand zwischen den Türen trägt ein Basrelief mit einem Gesicht, dessen bogenförmige Augenbrauen gehoben sind und dessen Mund zu einem Schrei oder Heulen verzogen ist.

Aus dem offenen Mund des Reliefs drang früher eine starke Strömung elementares Wasser, allerdings ist die Magie dahinter mittlerweile längst verblasst. Der Mund ist nur 1,50 m tief und harmlos. Die Doppeltüren strahlen eine starke Aura der Beschwörungsmagie aus – auf der Tür im Osten liegt eine permanente *Magische Aura*, die Aura der Tür im Westen dagegen entstammt einer Falle.

Falle: Die westliche Doppeltür ist mit einer schmerzhaften Teleportationsfalle versehen. Sollte sie geöffnet werden, werden alle Kreaturen in Bereich **A10** nach Bereich **A5** teleportiert und dort durch die Doppeltür befördert, als wären sie von der Mauer hinter der Tür abgestoßen worden. Diese Kurzstreckenteleportation ist sehr schmerzhaft, da das Opfer spürt, wie sein Leib aufgelöst und wieder zusammengesetzt wird. Sollte die auf den Türen in Bereich **A5** liegende Falle noch nicht ausgelöst worden sein, so wird sie hierbei ebenfalls aktiviert. Sollte die Falle in Bereich **A5** bereits aktiviert worden sein, erleidet das Opfer immer noch den Schaden durch den Teleportationseffekt, wird aber stattdessen nach Bereich **A10** zurückgeschleudert.



Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

SCHMERZHAFTE TELEPORTATION **HG 15**

EP 51.200

Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 35; **Mechanismus ausschalten** SG 35

EFFEKTE

Auslöser Berührung; **Rücksetzer** Automatisch

Effekt Teleportation nach Bereich **A5** und 10W6 Punkte kategorielosen Schaden (WIL, SG 20, halbiert den Schaden und verhindert die Teleportation); mehrere Ziele (alle Ziele in Bereich **A10**)

A11. Das Leiden des Karzoug (HG 17)

Die Tür führt auf einen Vorsprung, von dem aus man den Raum darunter überschauen kann. Die Decke ist mit Dutzenden Kristallformationen bedeckt, welche den Bereich in weiches, weißes Licht hüllen. 3 m unter dem Vorsprung liegt eine Schicht langsam kochenden Teers, welcher schwerer als das Wasser darüber ist. Der Teer ist ständig in Bewegung und bildet humanoide Gestalten aus, welche sofort wieder aufgelöst und sogleich durch neue ersetzt werden. Im Zentrum der Teergrube erhebt sich eine dreieckige Insel, auf der ein verzierter steinerner Sarkophag ruht.

Diese Kammer dient Zinlun als Möglichkeit, seinen einstigen Sklaven ununterbrochen zu erniedrigen, und als Zugang zu seinem Grabmal. Der Teer ist schwerer als Wasser und füllt eine 9 m tiefe Grube, aus welcher die Insel gerade 0,30 m herausragt. Der Teer strahlt eine Aura durchschnittlicher Illusionsmagie aus (auf ihm liegt ein *Dauerhaftes Trugbild*, das für die sich bildenden und vergehenden humanoiden Gestalten sorgt). Wer den Teer länger beobachtet, erkennt, dass das Werden und Vergehen der Körper einem sich wiederholenden Muster folgt. Der Teer nimmt die Form eines zornigen Magiers an (derselbe, den auch die Reliefs in den Bereichen **A4** und **A6** zeigen), welcher der Gestalt eines jungen Mannes furchtbare Folter und Erniedrigung zufügt. Der junge Mann ist derselbe, der als fast zahllose Klone über die Gruft verteilt ist – Karzoug. Zinlun präsentiert mit großer Freude die vielen Misshandlungen, welche Karzoug durch ihn erlitten hat – die SC können problemlos nachvollziehen, welche Scham und welchen Groll der Runenherrscher hinsichtlich des Ortes seiner Herkunft gespürt haben dürfte.

Man kann leicht über dem Teer schwimmen; bei Kontakt stellt man allerdings fest, dass er nicht heiß, sondern übernatürlich kalt ist. Der Teer verursacht 1W6 Punkte Kälteschaden bei Kontakt und 3W6 Punkte Kälteschaden bei Eintauchen. Dieser Schaden hält für 1W3 weitere Runden an, entspricht aber nur dem halben Schaden, den man bei Kontakt erleidet. Wer mit dem Teer Kontakt hat, erhält den Zustand Verstrickt, solange der Kontakt währt.

Der Sarkophag ist aus einem Block Porphyr gehauen und der Deckel trägt das Abbild desselben Magiers – leicht an seinen Augenbrauen, der hohen Stirn und dem spitzen Kinn zu erkennen. Der Sarkophag strahlt eine

durchschnittliche Aura der Beschwörungsmagie aus. Der Deckel wiegt 300 Pfund, enthüllt aber einen leeren Sarkophag, wird er entfernt.

Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 23 findet ein SC eine kleine Inschrift auf Thassilonisch an der Unterseite des Deckels: „Finde Erleuchtung in meiner dunklen Ruhestätte."

Dies ist ein kleiner, von Zinlun angebrachter Hinweis, dass die Inschrift im geschlossenen Sarkophag liegend gelesen werden muss. Sollte sich jemand in den Sarkophag legen und der Deckel geschlossen werden, wird diese Person sofort in den Sarkophag in Bereich **A12** teleportiert, sofern dieser leer ist (bei diesem Sarkophag ist es egal, ob der Deckel aufliegt oder nicht). Der Sarkophag fasst eine Mittelgroße Kreatur oder bis zu zwei Kleine Kreaturen zugleich.

Die Kristalle an der Decke liegen unter einer permanenten *Dauerhaften Flamme*.

Kreaturen: Der Raum ist nicht unbewacht. Zinlun hat zwei Targothas in *Temporärer Stasis* unter der Teerschicht platziert, deren Stasis endet, sollte eines der Monster berührt oder der Sarkophag genutzt werden, um eine Kreatur nach Bereich **A12** zu teleportieren. Die gefräßigen Monster greifen jeden in der Kammer an, sind aber zu groß, um sie durch die Doppeltür zu verlassen. Sollte ein Targotha unter 101 TP reduziert werden, zieht er sich in die Tiefen der Teergrube zurück; falls der Raum aber erneut betreten wird (z.B. auf dem Rückweg von Bereich **A12**), bricht der Targotha wieder hervor und kämpft dann bis zum Tod.

TARGOTHAS (2) **HG 15**
EP je **51.200**
TP je 253 (*MHB VI*, S. 257)

A12. Zinluns Grabmal (HG 21)

Wer hier über den Sarkophagteleporter in Bereich **A11** eintrifft, landet in einem identischen Porphyrsarkophag. Um hinauszukommen, muss man den 300 Pfund schweren Deckel anheben. Der Sarkophag ist voller Wasser (welches aus Bereich **A11** mitteleportiert wird), der Rest des Raumes steht aber nicht unter Wasser. Die 15 m hohe Decke dieser höhlenartigen Decke liegt 3 m unter dem Bodenniveau des restlichen Komplexes und zudem östlich der restlichen Bereiche der Gruft.

Diese große Kammer ist nicht geflutet. Die Luft ist alt und schal und schmeckt dennoch süß nach eurem langen Tauchgang. Ein Porphyrsarkophag mit dem Abbild desselben, im ganzen Komplex dargestellten Magiers ruht auf einem Vorsprung über einer dunklen, großen Teergrube. Die Oberfläche des Teers befindet sich nur 0,30 m unter diesem Vorsprung, wirft aber keine Wellen und bildet auch keine Gestalten und Formen aus. Nahe dem Zentrum des Raumes scheinen auf der glatten Schwärze mehrere goldene Plattformen zu schwimmen. Auf diesen Plattformen liegen mehrere Gegenstände und Formen, welche von der Kante aus aber schwer zu erkennen sind.

Diese luftgefüllte Kammer ist Zinluns wahres Grab. Die Luft ist atembar und die Teergrube ist wie jene in Bereich **A11** übernatürlich kalt und 9 m tief. Der Sarkophag ist mit dem in Bereich **A11** identisch, sieht man von der Inschrift ab; wer sich in den Sarkophag legt, wird in den in Bereich **A11** zurück teleportiert. Der Sarkophag kann zugleich eine Kreatur empfangen und eine andere zurückschicken, sofern beide Deckel gleichzeitig geschlossen werden, während sich Personen in den Sarkophagen befinden.

Die Plattformen in der Raummitte bilden die umgekehrte Rune der Gier und bestehen aus goldüberzogenem, 2,5 cm dickem Eisen. Ein Effekt ähnlich eines *Unbeweglichen Zepters* hält sie in Position; wird dieser Effekt gebannt, versinken sie binnen 1 Runde im Teer.

Auf der größten goldenen Plattform liegt ein halbes Dutzend nackter, menschlicher Leiber – noch mehr Klone Karzougs. Zwischen den Körpern liegen diverse grausige Foltergerätschaften und es ist offenkundig, dass diese Körper wie die vielen anderen in der Gruft vor kurzem verstümmelt wurden. Einer ist allerdings in bestem Zustand – ganz klar ein frischer Klon, welcher auf seine Belebung wartet. Mit einem Fertigkeitswurf für Zauberkunde gegen SG 23 glaubt ein SC irrigerweise, dass dies bedeutet, dass Karzougs Seele bereits einen lebenden Körper bewohnt; gelingt der Wurf gegen SG 28 oder legt ein SC einen Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 20 ab, kommt er zu dem Schluss, dass die Seele aber auch anderweitig festgehalten werden könnte und daher zur Belebung des Klons nicht zur Verfügung steht.

Auf der nördlichsten goldenen Plattform steht eine gläserne Truhe, 1,50 m lang, 0,90 m breit und 0,60 m hoch. Sie ist nicht verschlossen und enthält sichtbar Dutzende von Armen, Beinen und anderen amputierten und perfekt konservierten Körperteilen. Aus einigen wurden große, blutlose Klumpen chirurgisch entfernt. Alles liegt unter permanenter *Sanfter Ruhe*, solange es sich in der Kiste befindet. Während Karzougs jahrelanger Versklavung hat Zinlun oft zu seiner Unterhaltung ihm Körperteile amputiert und später wieder regeneriert.

Wer die Darstellungen in Bereich **A11** betrachtet hat, weiß um dieses Geschehen. Zinluns Abartigkeit hat ihn Trophäen von all seinen Sklaven konservieren lassen; als er vor 10.000 Jahren vor Karzougs Zorn floh, konnte er die Stücke des Runenherrschers mitnehmen. Diese nutzt er nun, um die Klone für seine widerwärtigen Folteraktivitäten herzustellen. Es verstört Zinlun, dass Karzougs Seele trotz des Jahre zurückliegenden Todes des Runenherrschers immer noch nicht aufgetaucht ist und einen seiner Klone belebt hat. Er hofft aber, dass es irgendwann geschehen wird.

Kreaturen: Die Teergrube wird von Dutzenden von Fossilgolems bewacht, die in Haufen auf dem Grund liegen. Zinlun hat diese aus lokalen Überresten geschaffen, welche sich im Laufe der Jahrhunderte im Boden angelagert hatten, und hier als Wächter platziert. Leider ist ihre Magie alt und schwach und benötigt eine Weile, um sich vollständig zu aktivieren. Die Anzahl der Fossilgolems, die im Teer vergraben liegen, ist unbegrenzt, allerdings kann Zinlun immer nur ein paar zugleich nach oben rufen. Wann immer der Sarkophagteleporter aus Bereich **A11** genutzt wird, entsteigen zwei der Golems aus der Teergrube und greifen die Ankömmlinge nach 2 Runden an. Es sind aber nie mehr als vier Golems zugleich aktiv. Sobald Zinlun zerstört wird, werden die Fossilgolems inaktiv.

Der juwelenbesetzte Totenschädel des Halb-Leichnams Zinlun ruht auf einer Säule auf der mittleren Plattform.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Er bemerkt die SC, sowie die Fossilgolems zum Angriff übergehen. Er wartet ab, bis die Golems besiegt werden oder die SC versuchen, die goldenen Plattformen zu erreichen oder anzugreifen, ehe er selbst angreift. Zinlun kann alle 1W4 Runden als Schnelle Aktion einen weiteren Fossilgolem zu sich rufen, es können aber nicht mehr als vier Golems zugleich aktiv sein.

FOSSELGOLEMS **HG 12**
EP je **19.200**
TP je 122 (*MHB III,* S. 107)

ZINLUN **HG 20**
EP 307.200
TP 296 (siehe Seite 390)

Schätze: Die Glastruhe verliert den *Sanfte Ruhe*-Effekt, sollte sie aus diesem Raum entfernt werden. Die Kristallsäule ist 6.500 GM wert, das Samtkissen darauf 250 GM. Der Goldüberzug der Plattformen ist insgesamt 30.000 GM wert, sofern er gewonnen werden kann (ohne Magie dauert dies mehrere Tage). Neben Zinluns Ausrüstung (siehe seinen Eintrag in der NSC-Galerie) kann man am Boden der Teergrube zwischen den vielen Fossilen verborgen mit Stunden der Schufterei und einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 35 (oder mittels *Magie entdecken*) folgendes finden: einen *Leichten Stahlschild des Wyrmodems*[ARK] (Kälte) +1 und einen *Stecken der Hundert Hände*[ARK].

Der größte Schatz in der Kammer ist allerdings Zinluns Schädel. Dieses Relikt können die SC nutzen, um Karzougs Seele zu überzeugen, ihnen die Geheimnisse des Enigma-Tores mitzuteilen. Wurde Zinlun besiegt, so würfle mit 2W6, wie viele Tage es bis zu seiner Wiederkehr dauert. Sollten die SC zu diesem Zeitpunkt immer noch seinen Schädel mit sich führen, so ersteht der Halb-Leichnam mit voller Stärke erneut und greift sofort an.

Die Effekte von *Weihen* oder dergleichen können diese Wiederkehr verzögern, solange der Schädel in ihrem Wirkungsbereich verbleibt, allerdings erschwert dies auch den Transport zu Karzougs Aufenthaltsort. *Öl der Zeitlosigkeit* konserviert nur den Schädel, verhindert aber nicht Zinluns Wiederkehr. Du kannst kreative Lösungen erlauben, um die Rückkehr des Halb-Leichnams zu verzögern, doch ansonsten sei den SC geraten, nicht zu trödeln, sondern rasch Karzougs Seele aufzustöbern.

Der sicherste Weg besteht natürlich darin, den Halb-Leichnam dauerhaft zu zerstören – siehe hierzu auch das unter „Wiederkehr" im Eintrag des Halb-Leichnams im *MHB III* auf Seite 151 beschriebene Ritual. Aus Karzougs Perspektive besitzt Zinluns Schädel denselben Wert, egal ob der Halb-Leichnam noch existiert oder nicht.

Belohnung: Die SC sollten für den Sieg über Fossilgolems maximal 76.800 EP erhalten (das Gegenstück zu vier Fossilgolems).

Karzougs Seele aufspüren

Die Seele des Runenherrschers Karzoug bereiste den Fluss der Seelen, nachdem er vor Jahren von den Sihedronhelden getötet worden war. Eine derart berüchtigte und vorbelastete Seele wie die seine zog dabei aber ungewollte Aufmerksamkeit auf sich. Er wurde von einem mächtigen Astradaimonen aus dem Strom gefischt, welcher sich selbst als der Hohe Richter bezeichnet, und in einen abgelegenen Tempelgerichtshof verschleppt, der in jene Seite von Pharasmas Turm gegraben wurde, welche Abaddon zugewandt ist. Seitdem dient Karzougs Seele als Gegengewicht, welches der Hohe Richter beim Abwiegen anderer gefangener Seelen nutzt, während er nach Hinweisen zum Schicksal des Ersten Reiters der Apokalypse sucht.

Die SC sollten mittlerweile eine Methode für die Suche nach Karzougs Seele entwickelt haben. Es sollte ihnen nach Möglichkeit kein NSC den Weg weisen – die SC verfügen inzwischen über die Macht und die Ressourcen, um selbst eine Lösung zu finden. *Wunder* oder *Wunsch* enthüllen, dass Karzougs Seele sich im Hof der Korrektur befindet. Sollten die SC eines von Karzougs konservierten Körperteilen aus Zinluns Gruft nutzen, enthüllt *Aufspüren* den Aufenthaltsort der Seele (sollen die SC zu diesem Zauber keinen Zugang haben, kann Seoni ihn wirken). *Seelensuche*[ABR XI] ist dagegen die perfekte Alternative, sollte den SC ein Körperteil fehlen; mit den richtigen Fragen können auch *Heiliges Gespräch* oder *Kontakt zu anderen Ebenen* den Weg weisen. Alternativ können die SC auch unter mächtigen Seelenbegleitern, Akhana-Aionen, Marut-Unvermeidbaren oder anderen Externaren herumfragen, die mit dem Tod oder dem Fluss der Seelen assoziiert werden; in diesem Fall werden sie wertvolle Geschenke und andere Mittel zur Bestechung benötigen, sollten ihre diplomatischen oder anderen Fähigkeiten nicht genügen, um die Unterstützung dieser Externare zu sichern.

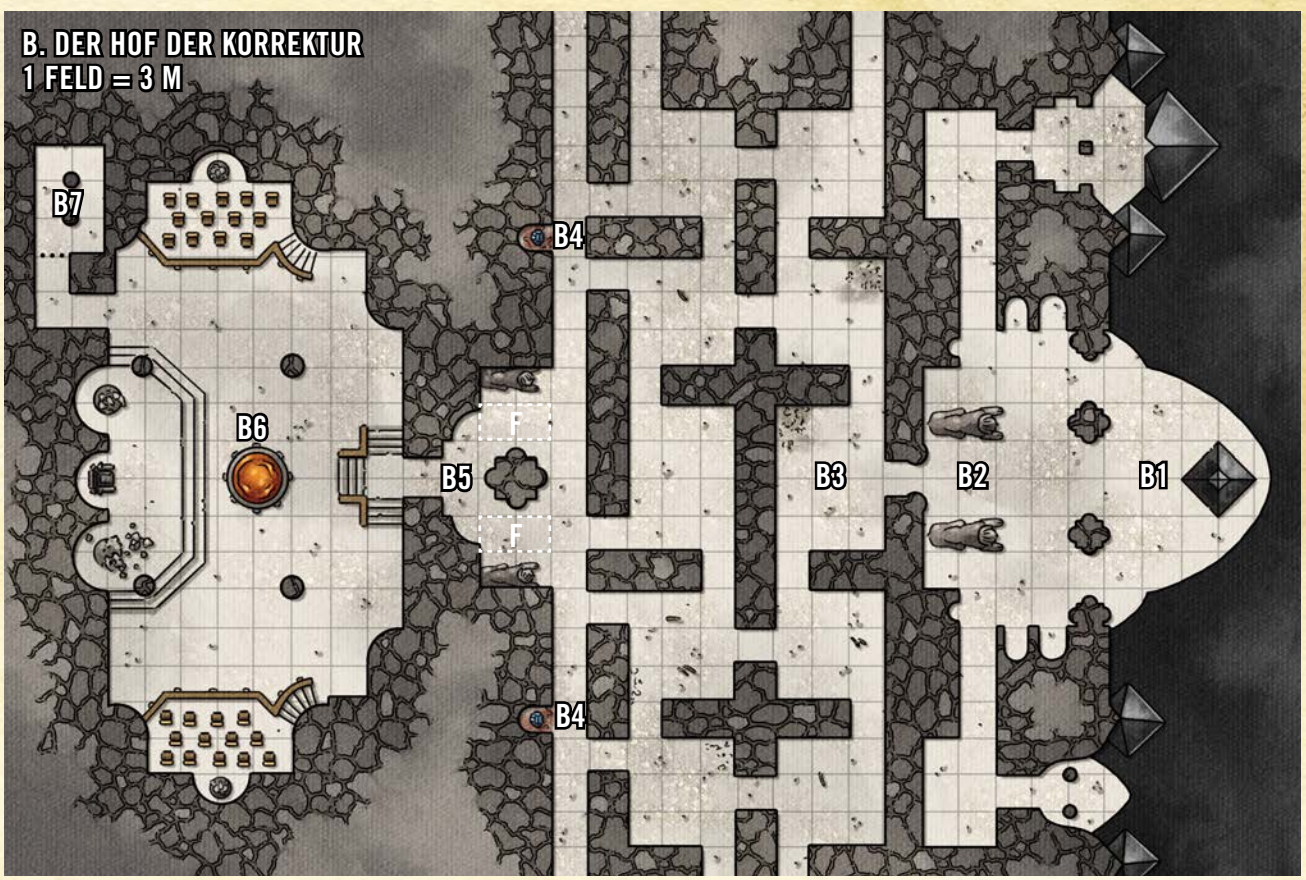
Egal wie die SC an die Informationen kommen, sie sollten es aus eigener Kraft schaffen, sei es dass sie Zauber wirken oder sich auf Rollenspielbegegnungen mit den Mächten des Großen Jenseits einlassen.

Belohnung: Die SC erhalten 76.800 EP, sowie sie Karzougs Seele aufspüren.

B. Der Hof der Korrektur

Jener Astradaimon, der sich selbst „Der Hohe Richter" nennt, wurde vor langer Zeit von den Reitern der Apokalypse aus Abaddon verbannt, nachdem er versucht hatte, mit der verdunkelten Sonne am Himmel über Abaddons Morast Kontakt aufzunehmen. Nach äonenlanger Verbannung in die weglosen Weiten des Mahlstroms kehrte der Astradaimon verändert zurück – sein Kontakt mit der Sonnenfinsternis hatte bei ihm Spuren hinterlassen und ihm großes Verständnis für die Bewegungen des Multiversums verliehen. Er war zum Sprachrohr eines seit langem totgeglaubten, uralten Wesens geworden: des Ersten Reiters der Apokalypse, welcher in alten Schriften auch als der Oinodaimon bezeichnet wird. Noch immer ist ihm der Zugang nach Abaddon verwehrt. Der Hohe Richter glaubt, dass die verhüllte Sonne das Auge des Oinodaimons sei. Und wenn es ihm gelinge, dieses Auge dazu zu bringen, sich auch nur für einen Moment zu öffnen, würden die Reiter, die ihn verbannt haben, ausgelöscht werden und er an ihren Platz treten. Niemand kann sagen, ob dieser Plan irgendwelche Erfolgsaussichten hat. Jedenfalls residiert der Hohe Richter seit Jahren nun in einem der wenigen noch existenten Tempel des Oinodaimons; dieser Ort ist in den Fuß von Pharasmas Turm gehauen, von wo aus man Abaddon überblicken und in der Ferne die verfinsterte Sonne in aller Pracht erspähen kann.

In diesem uralten Tempel hat der Hohe Richter seinen Hof der Korrektur eingerichtet. All jene unglücklichen



Seelen der Lebenden und der Toten, welche seine Knechte einfangen können, werden hier abgeurteilt, indem der Hohe Richter sie gegen Karzougs Seele aufwiegt. Jene Seelen, die als zu schwer mit Sünden beladen eingestuft werden, werden der Sonnenfinsternis geopfert in der Hoffnung, dass das Auge wenigstens als Reaktion ein Mal blinzelt.

Da das Gewicht der Sünde auf Karzougs Seele beachtlich ist, erfüllen die meisten Seelen die Bedürfnisse des Hohen Richters nicht. Diese werden wieder in den Fluss der Seelen entlassen, damit Pharasmas Diener nicht auf die Operation des Hohen Richters aufmerksam werden.

Ein SC kann den Hof der Korrektur mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Die Ebenen) gegen SG 30 lokalisieren. Gelingt der Wurf gar gegen SG 40, erinnert er sich an Gerüchte, dass es ein früherer Tempel des Oinodaimons sein könnte. Um den Hof der Korrektur zu erreichen, müssen die SC via *Ebenenwechsel* zum Beinacker reisen (Seoni kann ggf. den Zauber wirken). Die SC treffen auf einem schmalen Vorsprung von Pharasmas Turm ein (so wird die Felsnadel genannt, auf deren Spitze der Beinacker liegt, nicht zu verwechseln mit Pharasmas turmartigem Hof im Zentrum des Beinackers, den unerfahrene Ebenenreisende ebenfalls so bezeichnen); sie sind 7,5 – 750 Kilometer von Bereich **B1** entfernt, außer sie verfügen über eine akkuratere Version von *Ebenenreise*. Alternativ können sie mittels *Tor* direkt zum Balkon in Bereich **B1** gelangen.

Die Felsnadel unter dem Beinacker ist trotz ihrer Form immer noch unvorstellbar gewaltig. Von ihren Seiten aus blickt man in die endlosen, silbernen Weiten der Astralebene, allerdings kann man auch innerhalb von 750 Kilometern Entfernung zum Ziel die Nebel von Abaddon in der Tiefe und die fahle, in ewiger Sonnenfinsternis gefangene Sonne dieses Reiches in der Höhe erspähen. Die Schwerkraft ist gen Abaddon ausgerichtet – wer von der Seite der Felsnadel abstürzt, fällt 10W6 x 3 m, landet auf einem tieferliegenden Vorsprung und erleidet entsprechenden Sturzschaden. Die Felsnadel kann mit Fertigkeitswürfen für Klettern gegen SG 15 erklommen werden, obwohl Teleportation und Fliegen die wohl besten Optionen darstellen, um nach Bereich **B1** zu gelangen.

Sollten die SC Probleme haben, die Felsnadel zu bereisen, könnten sie die Neugier eines Erwachsenen Grabdrachen[MHB VI] wecken. Sofern sie ihm gegenüber nicht feindselig auftreten, sollte es recht leicht sein, ihn zu überreden, sie nach Bereich **B1** zu tragen – der Drache würde durchaus gern wissen, was mit ihnen passiert, wenn sie diesen berüchtigten Ort betreten. Bei einer Bewegungsrate für Fliegen von 60 m kann der Drache 35 Kilometer in der Stunde zurücklegen und muss möglicherweise ein paar Pausen einlegen, sollten die SC fernab des Hofes der Korrektur eingetroffen sein. Der Drache folgt den SC nicht in den Hof hinein, lässt sich aber auf einem nahen Vorsprung nieder und wartet auf ihre Rückkehr.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Wen die SC sich dem Zugang zum Hof nähern, lies das Folgende vor oder nutze eigene Worte:

Vor euch ragt ein merkwürdiger Tempel auf. Es ist ein seltsames Amalgam aus Pyramiden und den Türmen und Bögen einer gewaltigen Kathedrale. Die mit zahllosen Balkonen bestückte Fassade ist von längst verblassten Bildern und fremdartigen, verwitterten Statuen bedeckt, so dass die ganze Struktur beunruhigend wirkt. Der Haupteingang ist ein großer dreifacher Torbogen.

Die SC können sich auf jeden der Balkone begeben, doch letztendlich sind alle mit dem Eingang in Bereich **B1** unter dem dreifachen Torbogen verbunden.

Alle Räume im Hof der Korrektur sind aus dem festen, dunklen Gestein gehauen, das aus der rohen Quintessenz des Beinackers selbst besteht – behandle das Material wie magisch behandelten Stein (*GRW*, S. 411). Die Korridore haben 3 m hohe Decken, die Deckenhöhe in den Kammern beträgt 6 m. Es gibt nur dort Lichtquellen, wo es speziell vermerkt ist.

B1. Hauptbalkon (HG 16)

Vor dem Gebäude hängt ein breiter Balkon, unter dem es scheinbar endlos abwärts geht. Am vorderen Rand des Balkons liegt eine sechs Meter hohe Pyramide aus glattem Obsidian mit einer silbernen Spitze. Hinter dieser Pyramide ragt ein kunstvoll gearbeiteter, dreifacher Torbogen mit komplexen tragenden Säulen auf. Jenseits des Einganges liegt ein großer, in Schatten getauchter Raum.

Falle: Dieser Balkon dient als Haupteingang des uralten Tempels. Er wird von einem nicht minder uralten Wesen bewacht, welches Sterbliche am Eintreten hindern soll. Bislang hat niemand aus dem Gefolge des Hohen Richters die Falle aktiviert, doch sobald eine sterbliche Kreatur (d.h. u.a. ein Angehöriger eines gewöhnlichen SC-Volkes) einen Fuß auf den Balkon setzt, blitzt und pulsiert die Pyramide in seltsamem violetten Licht, während sie sich in einen Plasmaschlick verwandelt, welcher den Eingang verteidigt. Der Plasmaschlick verfolgt Gegner in den Tempel hinein, aber ansonsten nicht vom Balkon hinunter; 1 Minute nachdem er keine Sterblichen mehr wahrnimmt, verwandelt er sich in seine Pyramidengestalt zurück.

PLASMASCHLICKFALLE **HG 16**

EP 76.800

Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 35; **Mechanismus ausschalten** SG 35

EFFEKTE

Auslöser Visuell (*Wahrer Blick*); **Rücksetzer** Automatisch (nach 1 Minute, sollte der Plasmaschlick noch leben, aber keine Sterblichen zu sehen sein)

Effekt Pyramide verwandelt sich in einen Plasmaschlick

PLASMASCHLICK **HG —**

TP 241 (*MHB III*, S. 198)

B2. Finstere Wächter (HG 18)

Hinter dem Torbogen liegt eine 18 m hohe Vorhalle, in welcher Seitengänge zusammenlaufen. Die Wände sind mit Schmucknischen mit seltsamen Figuren übersät. Ein Gang führt tiefer in den Tempel hinein, allerdings wird er von zwei riesigen Statuen flankiert; es handelt sich um liegende, geierköpfige Sphingen, deren Köpfe leicht zur Raummitte hin gerichtet sind.

Kreaturen: Bei den Sphinxstatuen handelt es sich in Wahrheit um Halb-Scheusal-Hierakosphingen aus einem längst vergangenen Zeitalter. Beide unterliegen einem permanenten Effekt, welcher *Statue* ähnelt. Da sie zudem vor langer Zeit das Blut eines Reiters des Krieges getrunken haben, besitzen sie die Fähigkeiten hochgefährlicher Schurken. Die Wächter beobachten teilnahmslos, bis jemand, der nicht mit dem Oinodaimon assoziiert ist, es wagt, zwischen ihnen tiefer in den Tempel vordringen zu wollen. Dann erwachen sie zum Leben, greifen an und kämpfen bis zum Tod.

FINSTERE SPHINGEN (2) **HG 16**

EP je **76.800**

Verbesserte Halb-Scheusal-Hierakosphinx-Schurkenkreatur (*MHB*, S. 146, 295; *MHB III*, S. 239; *MKO*, S. 248)

NB Großer Externar (Einheimischer, Magische Bestie)

INI +12; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +36

VERTEIDIGUNG

RK 27, Berührung 18, auf dem Falschen Fuß 18 (+1 Ausweichen, +8 GE, –1 Größe, +9 Natürlich)

TP je 243 (18W10+144)

REF +19, **WIL** +13, **ZÄH** +18

Immunitäten Gift; **Resistenzen** Elektrizität 10, Feuer 10, Kälte 10, Säure 10; **SR** 10/Magie; **Verteidigungsfähigkeiten** Entrinnen, Verbesserte Reflexbewegung; **ZS** 27

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m (gut)

Nahkampf Biss +26 (2W8+9/19–20), 2 Klauen +26 (1W6+9)

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

Besondere Angriffe Anspringen, Gutes niederstrecken, Hinterhältiger Angriff +9W6 plus 9 Blutung, Kreischen

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 8; Konzentration +11)

3/Tag — *Dunkelheit*, *Unheilige Aura* (SG 21), *Vergiften* (SG 17)

1/Tag — *Ansteckung* (SG 17), *Blasphemie* (SG 20), *Entweihen*, *Monster herbeizaubern IX* (nur Scheusale), *Ort entweihen*, *Unheilige Plage* (SG 17), *Verdorren* (SG 21)

TAKTIK

Im Kampf Jede Finstere Sphinx wirkt in der ersten Kampfrunde *Blasphemie*, dem lässt sie *Verdorren* folgen, sofern nicht die jeweils andere im Wirkungsbereich ist. Dann greifen sie körperlich an und konzentrieren sich jeweils auf dieselbe Kreatur, um ihre Hinterhältigen Angriffe maximieren zu können.

Moral Die Finsteren Sphingen verfolgen Gegner durch den Hof der Korrektur und kämpfen bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 28, **GE** 26, **KO** 24, **IN** 12, **WE** 21, **CH** 16

GAB +18; **KMB** +28; **KMV** 47 (51 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Abhärtung, Angriff im Vorbeifliegen, Ausweichen, Doppelschlag, Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Biss), Verbesserter Natürlicher Angriff (Biss)

Fertigkeiten Akrobatik +29, Einschüchtern +21, Fliegen +31, Heimlichkeit +25, Motiv erkennen +23, Wahrnehmung +36, Wissen (Die Ebenen) +19

Sprachen Sphinx

B3. Endlose Gänge

Dies ist im Grunde eine endlose Reihe von Gängen und Kammern, welche sich über Kilometer durch die Quintessenz der Felsnadel erstrecken. Entdecker können sich hier für immer verirren. Zum Glück beginnt die direkte, tiefer in den Tempelkomplex hineinführende Route in der Nähe des Einganges und erfordert kein stundenlanges Umherwandern.

Die Kammern sind unmöbliert und präsentieren dieselbe fremdartige Ikonographie, die auch im übrigen Komplex zu finden ist. Eine pfeifende Brise weht beständig durch diese Gänge und trägt den unheimlichen Gesang ferner Nachtschwalben widerhallend mit sich.

B4. Die Zepterträger (HG 18)

In einer Nische steht aufrecht ein staubbedeckter Sarkophag. In den Deckel ist eine Mumie graviert, welche ein Zepter der Autorität und ein Ankh über Kreuz auf der Brust hält, während sie eine komplexe Mitra auf den Kopf trägt.

Kreaturen: Diese Nischen enthalten untote Wächter, welche die Erbauer des Tempels hier platziert haben. In jeder ruht ein Gehäuteter im jeweiligen Sarkophag. Obwohl ihre Leiber ausgetrocknet sind und daher nicht mehr bluten und tropfen, beeinträchtigt dies ihre Fähigkeiten nicht. Wenn eine Kreatur sich einem der Sarkophage auf 6 m oder weniger nähert, schwingt der schwere Deckel auf, tritt der Gehäutete heraus und greift an. Sollte sich niemand mehr innerhalb von 6 m Entfernung zu seiner Ruhestätte befinden, kehrt der Gehäutete in seinen Sarkophag zurück. Jeder Gehäutete besitzt ein magisches Zepter, welches er im Kampf nutzen kann. Der eine hat ein *Gewitterzepter*, der andere ein *Zepter des Verdorrens*.

GEHÄUTETE (2) **HG 16**

EP je **76.800**

TP je 209 (*MHB III*, S. 102)

Nahkampf *Gewitterzepter* +28/+23/+18/+13 (1W8+13), Klaue + 22 (3W6+5) oder *Zepter des Verdorrens* +27 (Berührungsangriff; 1W4 ST- und 1W4 KO-Schaden; ZÄH, SG 17, keine Wirkung), Klaue + 22 (3W6+5)

Ausrüstung *Zepter des Verdorrens* oder *Gewitterzepter*

Schätze: Neben seinem Zepter besitzt der eine Gehäutete einen Platinhalsreif (Wert 8.000 GM) und eine juwelenbesetzte Mitra (Wert 4.000 GM), während der andere ein Ankh aus Elektrum und Platin (Wert 12.000 GM) trägt.

B5. Tor der Ewigen Gerechtigkeit (HG 17)

Eine massive Säule trägt die Decke im Zentrum dieser 12 m hohen Kammer. Ihre vier Seiten zeigen pharaonische Symbole. Auf jeder Seite der Kammer steht eine große, geierköpfige Sphingenstatue, deren Blicke auf die Säule gerichtet sind.

Trotz ihres Aussehens und der Ähnlichkeit mit den Finsteren Sphingen in Bereich **B2** sind diese Statuen harmlos.

Kreaturen: Der Hohe Richter hat hier zwei Crucidaimonen als Torwachen postiert. Diese Scheusale lauern unsichtbar auf den beiden Statuen. Wenn sie Eindringlinge bemerken, versuchen sie, Piscodaimonen herbeizuzaubern, und greifen dann mit ihren Zaubern an, solange es geht. Sie sind dem Astradaimonen völlig ergeben und versuchen um jeden Preis, andere am Betreten von Bereich **B6** zu hindern.

CRUCIDAIMONEN (2) **HG 15**

EP je **51.200**

TP je 212 (*MHB III*, S. 41)

Fallen: Jeder Crucidaimon hat eine *Mächtige Glyphe der Abwehr* auf dem Boden platziert – jede befindet sich zwischen der Säule und einer der Statuen. Eine Glyphe wird ausgelöst, wenn nicht laut „Gerechtigkeit ist blind“ gerufen wird (die genutzte Sprache ist egal). Der Lärm der Fallen alarmiert die Bewohner von Bereich **B6**, das Eindringlinge im Komplex sind.

MÄCHTIGE GLYPHEN DER ABWEHR (2) **HG 8**

EP je **4.800**

Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 31; **Mechanismus ausschalten** SG 31

EFFEKTE

Auslöser Ort; **Rücksetzer** Keiner

Effekt Zaubereffekt (*Mächtige Glyphe der Abwehr* [Explosion], 8W8 Punkte Säureschaden; REF, SG 25, halbiert); mehrere Ziele (alle Ziele in einem Feld von 12 m-Seitenlänge)

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

B6. Saal der Gerechtigkeit (HG 20)

Einige kleine Stufen führen in diese große Kammer hinab. Die Deckenhöhe beträgt mehr als 30 m. Zu beiden Enden der Kammer gibt es erhöhte Galerien mit Balustraden und Sitzreihen vor einer unheimlichen Statue einer hoch aufragenden, verhüllten Gestalt. An der Westseite des Raumes erstreckt sich ein breites Podest vor drei 18 m hohen Nischen. In der südlichen Nische befindet sich der zerbröckelte Fuß einer zerstörten Statue, in der nördlichen eine hochgewachsene, humanoide Kapuzengestalt, welche eine große, fast bis zum Boden reichende Waage hält. In der mittleren Nische steht ein Thron aus weißem Marmor. Zwischen dem Eingang und dem Podest befindet sich eine kreisrunde Grube, aus welcher Hitzeflimmern und der Geruch von Schwefel und hoch erhitztem Fels aufsteigt.

Hier hat der Hohe Richter seinen Gerichtshof angelegt, indem er einen dem Oinodaimon geweihten, uralten Tempel zu eigenen Zwecken nutzt. Die Statuen der unheimlichen Kapuzengestalt können mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 35 als uralte Darstellungen des Oinodaimons erkannt werden, dessen wahre Gestalt verschleiert ist.

Die Waage der letzten Statue auf dem Podest misst keine normalen Gewichte, sondern die Sünde, mit welcher Seelen belastet sind. „Sünde“ ist dabei dynamisch und konzentriert sich auf spirituelle Exzesse und Laster, statt auf die klassischen und oft makelhaften sterblichen Interpretationen des Konzeptes der Sünde. Die Waage kann mit sterblichen Kreaturen und Seelen interagieren, aber nicht mit seelenlosen Kreaturen wie den meisten Konstrukten und Untoten oder Kreaturen, deren Körper und Seelen eins sind, wie im Fall von Externaren. Wird eine Kreatur oder Seele in einer der Waagschalen platziert, wird sie von leuchtenden Ketten umhüllt und an die Schale gefesselt. Einer lebenden Kreatur steht ein Zähigkeitswurf gegen SG 35 zu; bei Misslingen wird sie von *Temporaler Stasis* (ZS 20) betroffen. Im Laufe einer Runde wippt und schwingt die Waagschale, bis sie zur Ruhe kommt; die stärker mit Sünden belastete Schale sinkt tiefer nach unten. Die sündigere Seele oder Kreatur bleibt in ihrer Schale, die andere wird in die Grube in der Raummitte geschleudert, außer eine Kreatur sitzt auf dem Thron und korrigiert das Urteil – in diesem Fall wird die leichtere Seele oder Kreatur freigegeben. Gegenwärtig ist Karzougs Seele an eine der Waagschalen gefesselt – ob eine Kreatur oder Seele sündenbelasteter ist als Karzoug, bleibt dem SL überlassen. Solange eine Seele an eine Waagschale gefesselt ist, kann sie nicht kommunizieren oder sich bewegen, wohl aber den Raum beobachten. Zauber wie *Seelenfalle*, *Mit Seele sprechen*[ABR XI] oder Effekte, welche eine Seele in eine andere Kreatur (z.B. einen Untoten oder einen Bittsteller) verwandeln, funktionieren nicht bei einer derart gefesselten Seele, wohl aber Effekte, welche Seelen lokalisieren.

Die feurige Grube in der Raummitte ist eine Erntegrube. Eine Kreatur, die freiwillig oder gegen ihren Willen die Grube betritt, schwebt direkt unter dem unteren Rand und erleidet jede Runde jeweils 1W6 Punkte KO- und CH-Entzug, da übernatürliche Flammen ihr Fleisch und ihren Verstand wegbrennen. Eine lebende Kreatur kann mit einem Reflexwurf gegen SG 15 aus der Grube kriechen, während eine flugfähige Kreatur einfach herausfliegen kann. Alternativ kann jemand von außerhalb eine Kreatur als Standard-Aktion herausziehen (dies provoziert Gelegenheitsangriffe). Eine in die Grube geschleuderte Seele und jedes Lebewesen, welches in der Grube stirbt, wird am Ende der Runde verzehrt. Dies löscht die Seele aus, da sie direkt an die verhüllte Sonne über Abaddon verfüttert wird; zugleich erhält der Hohe Richter die Vorteile von *Heilung* (ZS 20). Eine auf diese Weise ausgelöschte Seele kann nur mittels *Wunder* oder *Wunsch* wiederhergestellt werden.

Der Thron in der mittleren Nische verleiht jenen, die auf ihm sitzen, die Fähigkeit, eine Seele (aber keine lebende Kreatur) in Bereich **B6** oder **B7** in eine der Waagschalen zu schicken, eine Kreatur oder Seele aus einer Waagschale in die Zelle (Bereich **B7**) zu schicken oder eine Kreatur oder Seele von einer Waagschale in die Erntegrube zu schleudern. Jede dieser Funktionen kann als Freie Aktion ausgeführt werden.

Kreaturen: Der Hohe Richter hält hier Gericht seit er vor Jahren mit Karzougs Seele als Trophäe eingetroffen ist. Seine Daimonenknechte suchen das Große Jenseits nach potentiellen Seelen oder Sterblichen ab, um sie zum Hohen Richter zu bringen, welcher sie sodann gegen Karzoug aufwiegt. Die meisten dieser Seelen sind weniger sündenbelastet, so dass der Hohe Richter sie freigibt, ehe sie in die Erntegrube geschleudert werden; dies schickt sie in den Fluss der Seelen zurück, damit sie zum Beinacker weiterreisen und ihren Letzten Richtspruch empfangen können. Auf diese Weise bleibt er von den Seelenbegleitern unbemerkt. Wenn sich aber eine Seele als sündenschwerer erweist als Karzougs, greift der Hohe Richter ein, um Karzougs Seele vor der Erntegrube zu bewahren und stattdessen die sündigere Seele in diese zu schleudern. Auf diese Weise opfert er die Seele Abaddon, ehe er Karzoug in die Waagschale zurückschickt. Der Hohe Richter hofft, so eines Tages den Oinodaimon zu erwecken und ihm seine Macht zurückzugeben – ob diese Methode Erfolg haben kann, obliegt ganz dir, es trifft aber definitiv nicht im Laufe dieses Kapitels ein.

Der Hohe Richter setzt Astradaimonen als seine Beauftragten ein, um Seelen zu sammeln, allerdings sind diese Knechte nicht zugegen. Es sind aber vier Thanadaimon-Gerichtsdiener und zwei Gruppen aus jeweils 13 Lacridaimonen auf den Balkonen im Norden und Süden zugegen. Die Thanadaimonen beteiligen sich am Kampf, die Lacridaimonen nicht – letztere johlen und verhöhnen die SC und feuern die Thanadaimonen an, existieren ansonsten aber nur, um das Ego des Hohen Richters zu streicheln. Die Thanadaimonen haben sich von Charon losgesagt und besitzen daher keine Boote mehr; ihre Werte entsprechen ansonsten denen normaler Vertreter ihrer Art.

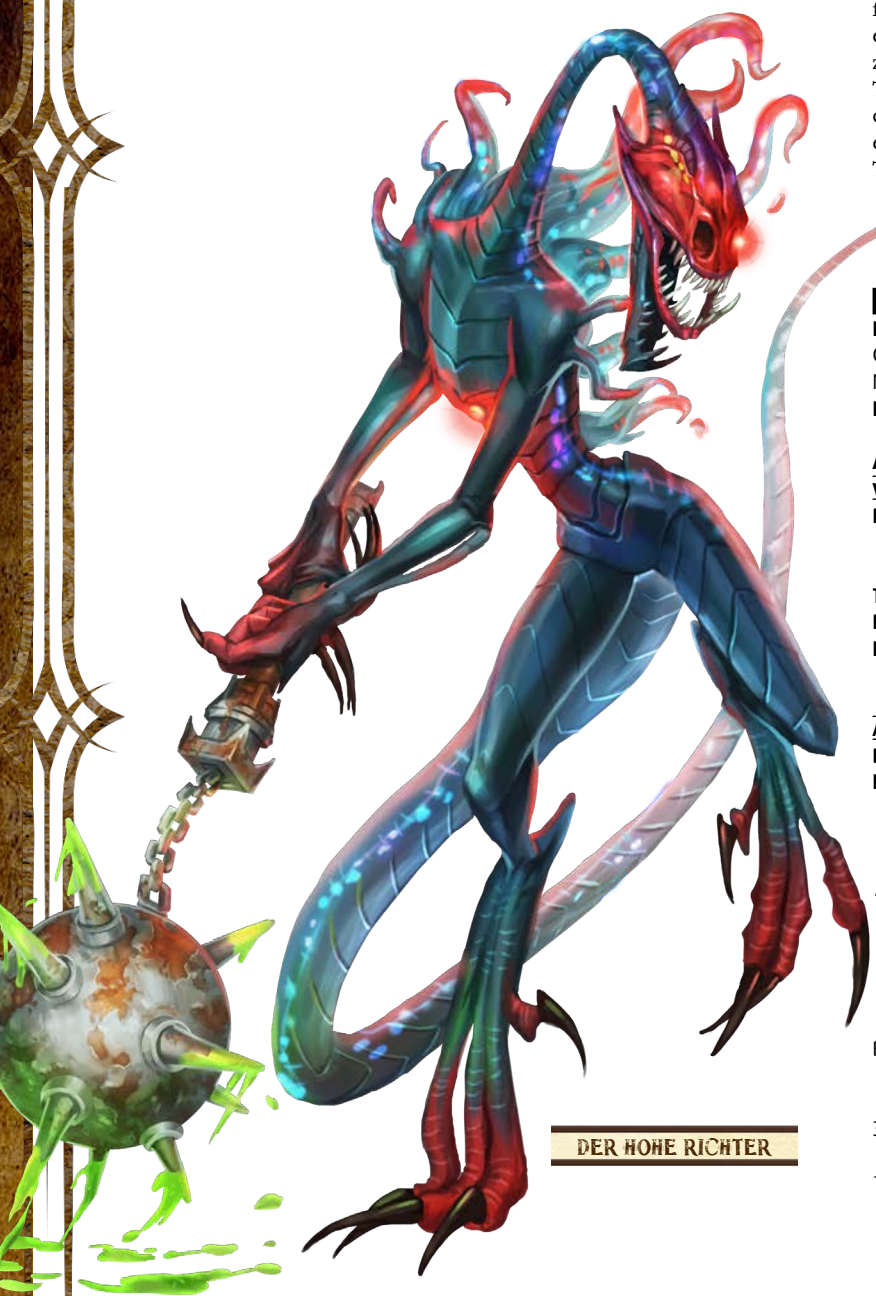
Wenn die SC eintreffen, hält der Hohe Richter gerade Gericht über seine jüngste Errungenschaft – die Seele des Runenherrschers Xanderghul!

Xanderghul und Karzoug sind an die Waagschalen gefesselt. Der Hohe Richter hat gerade Anweisung gegeben, die Seelen zu beurteilen. Die SC können zusehen, wie die Waagschalen in Bewegung geraten und schließlich enthüllen, dass Xanderghul weitaus sündenbelasteter ist als Karzoug. So die SC nicht sofort eingreifen, wird Karzougs Seele freigelassen und korrigiert der Hohe Richter das

Urteil, um ihn nach Bereich **B7** statt in die Erntegrube zu schleudern, während Xanderghuls kreischende Seele an die Waagschale gefesselt bleibt.

Sofern die SC nicht sofort angreifen, heißt der Hohe Richter sie zu ihrem Prozess willkommen und weist sie an, sich auf eine Reihenfolge festzulegen, in welcher sie abgeurteilt werden wollen. Der Hohe Richter kann die Macht der Seelen der SC spüren und beabsichtigt, sie alle zu ernten, egal wie sündenfrei oder -belastet sie sind.

Falls die SC mitspielen, informiert sie der Hohe Richter, dass sie angeklagt seien, sich am Schicksal selbst versündigt zu haben, da ihre Taten dem Schicksal Schaden zugefügt hätten und gegen den Fluss der Realität selbst ankämpfen. Diese Behauptungen sind natürlich falsch, sollten den SC aber dennoch Sorgen machen. Ehe der Hohe Richter die SC in den Waagschalen platziert, gestattet er „gnädig" jedem SC ein paar Worte zu seiner Verteidigung. Dies ist eine Gelegenheit für jeden Spieler, die Taten seines Charakters im Laufe der Kampagne zu rechtfertigen. Jeder SC kann einen Fertigkeitswurf ablegen, um den Erfolg seiner Argumentation zu bestimmen. Ein SC, welcher leidenschaftlich die Wahrheit spricht, kann Diplomatie nutzen. Ein streitbarer SC oder ein SC, der seine Verteidigung mit Beleidigungen oder Drohungen würzt, kann Einschüchtern nutzen. Ein SC, der seine Rolle und seine Taten übertreibt oder der Frage auszuweichen versucht, kann auf Bluffen zurückgreifen. Gelingt der Fertigkeitswurf gegen SG 35, breitet sich unter den zuschauenden Lacridaimonen Schweigen und Zweifel hinsichtlich der Legitimität des Hohen Richters aus, während dieselben Zweifel den Thanadaimonen im folgenden Kampf den Zustand Erschüttert verleihen. Gelingt einem SC ein solcher Erfolg, unterbricht der Hohe Richter zornig alle weiteren Verteidigungsreden und befiehlt den Thanadaimonen, die Eindringlinge zu ergreifen und auf die Waagschalen zu werfen. Sollte kein SC einen Erfolg erzielen, befielt der Hohe Richter dasselbe, nur sind die Thanadaimonen nicht erschüttert. Sollten die SC ohne Widerstand gehorchen, schickt der Hohe Richter sie alle ins Feuer – die Kampagne ist in diesem Fall wohl vorbei.



DER HOHE RICHTER

DER HOHE RICHTER **HG 19/LG 2**

EP 204.800

Göttlicher Astradaimon (*MHB II*, S. 67, *ABR V*, S. 224)

NB Großer Externar (Böse, Daimon, Extraplanar)

INI +10; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, *Totenwache*, *Wahrer Blick*; Wahrnehmung +22

Aura Seelentor, Würde

VERTEIDIGUNG

RK 34, Berührung 22, auf dem Falschen Fuß 23 (+2 Ablenkung, +1 Ausweichen, +10 GE, –1 Größe, +12 Natürlich)

TP 334 (17W10+241)

REF +22, **WIL** +16, **ZÄH** +19

Immunitäten Gift, Krankheit, Säure, Todeseffekte; **Resistenzen** Elektrizität 10, Feuer 10, Kälte 10; **SR** 10/Gutes und Silber; **ZS** 27

ANGRIFF

Bewegungsrate 27 m, Fliegen 27 m (gut)

Nahkampf *Gerufener Schwerer Kriegsflegel der Säureexplosion +4*, +28/+23/+18/+13 (2W8+14/17–20 plus 1W6 Säure), Biss +21 (2W6+3 plus Lebenskraftentzug), Schwanzschlag +21 (1W12+3 plus Lebenskraftentzug)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Einfache Göttliche Zauberkunde, Lebenskraftentzug (1 Stufe, SG 25), Legendäre Magie 3/Tag, Seele verschlingen

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 17; Konzentration +24)

Immer — *Standort vortäuschen*, *Totenwache*, *Wahrer Blick*

Beliebig oft — *Entkräftung*, *Furcht* (SG 20), *Mächtiges Teleportieren* (selbst plus 50 Pfd. an Gegenständen), *Vampirgriff*

3/Tag — *Aufspüren*, *Ebenenwechsel* (SG 24), *Fortschicken* (SG 21)

1/Tag — *Blasphemie* (SG 24), *Finger des Todes* (SG 24), *Heiliges Gespräch*, *Lebenskraftentzug* (SG 26), *Schneller Tod* (SG 22), *Seele binden* (SG 26), Herbeizaubern (Grad 6, 1W3 Derghodaimonen[MHB II]; 50%)

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

TAKTIK

Im Kampf Der Hohe Richter bleibt zu Kampfbeginn auf seinem Thron sitzen und nutzt seine Zauberähnlichen Fähigkeiten im Fernkampf gegen die SC. In der ersten Kampfrunde schickt er als Freie Aktion Karzougs Seele in die Zelle in Bereich **B7** und brüllt vor Wut auf. Dieses Brüllen alarmiert die Daimonen in Bereich **B5**, die Untoten in Bereich **B4** und die Sphingen in Bereich **B2**, sofern sie noch nicht besiegt wurden; die zusätzlichen Gegner schließen sich dem Kampf an. Wird der Hohe Richter im Nahkampf angegriffen oder wurden alle vier Thanadaimonen getötet, erhebt sich der Hohe Richter, um Nahkampfangriffe auszuführen. Er schleudert Xanderghuls Seele in die Erntegrube, um *Heilung* zu erhalten, sollte er unter 101 TP reduziert werden (dies ist ihm aber nur möglich, solange er auf dem Thron sitzt).

Moral Der Hohe Richter kämpft bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 25, **GE** 30, **KO** 34, **IN** 14, **WE** 15, **CH** 24
GAB +17; **KMB** +25; **KMV** 48
Talente Abhärtung, Angriff im Vorbeifliegen, Ausweichen, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Mehrfachangriff, Verbesserter Kritischer Treffer (Schwerer Streitflegel), Waffenfokus (Schwerer Streitflegel)
Fertigkeiten Akrobatik +27, Einschüchtern +27, Entfesselungskunst +30, Fliegen +12, Heimlichkeit +26, Motiv erkennen +22, Überlebenskunst +22, Wahrnehmung +22, Wissen (Die Ebenen) +22
Sprachen Abyssisch, Infernalisch; Telepathie 30 m
Ausrüstung *Gerufener Schwerer Kriegsflegel der Säureexplosion +4*, Schlüssel zur Zelle (Bereich **B7**)

THANADAIMONEN (4) **HG 13**

EP je **25.600**
TP je 172 (*MHB II*, S. 67)

TAKTIK

Im Kampf Die Thanadaimonen arbeiten zusammen, um einen SC auf eine Waagschale zu bugsieren, damit er gegen Xanderghuls Seele abgewogen wird. Hierzu muss sich der fragliche SC entweder im Zustand Hilflos oder Ringend befinden oder auf ein an eine Waagschale angrenzendes Feld geschleppt werden. Ein Thanadaimon kann einen hilflosen SC als Standard-Aktion auf eine Waagschale bugsieren oder einen nicht gefesselten SC mit einem erfolgreichen Kampfmanöver für Versetzen[EXP] auf eine Schale schieben. Die Thanadaimonen nutzen gern Lebenskraft entziehende Angriffe, um die SC zu schwächen, so es erforderlich wird. Sie zaubern keine Daimonen während des Kampfes herbei.

Moral Die Thanadaimonen kämpfen bis zum Tod, außer die SC können ihnen im Rahmen der Verteidigungsrede den Zustand Erschüttert verleihen. In diesem Fall flieht ein Thanadaimon via *Ebenenwechsel* nach Abaddon, wenn er unter 50 TP reduziert wird.

LACRIDAIMONENEN (26) **HG 3**

EP je **800**
TP je 30 (*MHB VI*, S. 32)

TAKTIK

Im Kampf Diese winselnden Speichellecker beteiligen sich nicht am Kampf, sondern brüllen nur Beleidigungen von den Galerien herab. Entsprechend wirkt sich ihre Präsenz nicht auf den HG der Begegnung aus. Sollten die SC gegen die Lacridaimonen aktiv werden, verschwenden sie nur Aktionen, die gegen die wahren Gefahren im Raum besser genutzt wären.

Moral Ein Lacridaimon versucht zu fliehen, wenn er Schaden nimmt oder der Hohe Richter besiegt wurde. So es ihm möglich ist, verschwindet er in die endlosen Tunnel (Bereich **B3**).

Entwicklung: Sollte Xanderghuls Seele in der Erntegrube landen, ist er auf ewig tot und wird von Abaddons verhüllter Sonne absorbiert. Du kannst entscheiden, dass eine derart machtvolle Seele die Sonnenfinsternis kurz flackern lässt, so dass es kurzfristig in der Kammer hell wird aufgrund des von draußen hereinfallenden Lichts. Was diese Entwicklung letztendlich aber bedeuten könnte, liegt jenseits der Kampagne und somit in deinen Händen.

Sollte Xanderghuls Seele am Ende des Kampfes immer noch an die Waagschale gefesselt sein, bestimmen die SC über sein Schicksal. Sie können den Thron nutzen, um seine Seele zum Beinacker zu senden, ihn in die Erntegrube zu schleudern oder ihn eingekerkert lassen – aber auch dies und seine Auswirkungen bleibt dir überlassen.

Belohnung: Falls die SC Xanderghuls Seele freilassen, damit er von Pharasma gerichtet werden kann, verschafft ihnen dieser Akt der Gnade Pharasmas Gunst. Jeder SC erlangt ihre Göttliche Gabe, welcher den SC vor dem nächsten Effekt, Schaden oder anderen Ereignis schützt, dass ihn ansonsten töten würde (siehe auch *Ausbauregeln XI: Multiversum*, S. 71).

B7. Zelle

Eine verschlossene, eiserne Gittertür (Härte 10, 60 TP, Gegenstand zerschmettern SG 25, Mechanismus ausschalten SG 30) versperrt den Zugang zu diesem Raum. Den Schlüssel besitzt der Hohe Richter. Die Wände der Zelle sind speziell behandelt, um Seelen zu halten, so dass sie auch körperlose Kreaturen aufhalten. Eine hier eingesperrte Seele kann den Raum selbst bei geöffneter Tür nicht verlassen (die Tür ist mehr eine Formalität und Teil des Prozederes, mit dem sich der Hohe Richter in seinem Tun bestätigt – natürlich verhindert sie auch, dass körperliche Wesen die Zelle einfach betreten). Nur mittels des Thrones in Bereich **B6** können Seelen aus diesem Raum geholt werden. Sollte der Hohe Richter Karzougs Seele in diesen Raum geschickt haben, befindet sie sich immer noch hier, andernfalls ist der Raum leer.

Karzoug

Haben die SC den Hohen Richter besiegt und Karzougs Seele geborgen, unterliegt der einstige Runenherrscher völlig ihrer Gnade. Er ist nur noch eine hauchartige Seele, welche auf ihren Richtspruch wartet und nicht mehr kämpfen kann. Er kann

mit einer Bewegungsrate von 27 m fliegen, flieht aber nicht (siehe auch die *Ausbauregeln XI: Multiversum*, S. 183 zu Seelen). Karzoug weiß, warum der Astradaimon ihn festgehalten hat, und kann die Umstände auch den SC erklären. In erster Linie will er freigelassen werden, damit er seinen Richtspruch zum Beinacker für reisen kann – dies ist ihm nicht möglich, solange er an eine Waagschale gebunden oder in der Zelle eingesperrt ist. Er weiß, dass jeder, der auf dem Thron in Bereich **B6** sitzt, ihn freilassen kann, so dass er die SC anfleht, dies für ihn zu tun.

Es genügt nicht, ihm die Freiheit zu verweigern, um Karzougs Kooperation zu erhalten, da er im Tod so verbittert und stur ist wie zu Lebzeiten. Er hat bereits nach dem Erdenfall Jahrtausende geduldig auf seine Befreiung gewartet und kann problemlos weitere Jahrtausende warten, bis jemand kommt und ihn befreit, sollten die SC ihm diese Gnade verweigern. Sollten die SC ihm berichten, was gegenwärtig in Varisia passiert, oder dass Alaznist die Vergangenheit manipuliert hat, lacht er nur und verhöhnt die SC, er wäre froh, dass die Welt leidet, selbst wenn einer seiner verhassten Feinde dahintersteckt. Er reagiert auch auf alle Versuche, ihm die Aktivierungsmethode des Enigma-Tores zu entlocken, mit Verachtung:

„Was kümmert mich das Schicksal der Ameisen, die geistlos unter den Lebenden knechten? Selbst im Tod bin ich immer noch der Runenherrscher der Gier und als solchen wird mich auch die Herrin der Gräber anerkennen, sobald sie ihren Mut gesammelt hat, mich vor ihren Thron zu rufen. Das Schicksal eurer Welt liegt hinter mir und besitzt keine Bedeutung mehr für mich."

Mit einem konkurrierenden Fertigkeitswurf für Motiv erkennen gegen Karzougs Wurf für Bluffen (+26) kann ein SC erkennen, dass das Selbstbewusstsein des Runenherrschers gar nicht so ausgeprägt ist, wie er vorgibt. Dennoch weigert er sich standhaft, mit den SC zusammenzuarbeiten, solange er nicht überzeugt wird.

Um Karzougs sturen Widerstand zu brechen, muss den SC zunächst ein Fertigkeitswurf für Einschüchtern gegen ihn gelingen. Dieser Wurf erfolgt wie gegen ein lebendes Wesen, allerdings steigt der SG um weitere 20, da er als Seele nichts mehr zu verlieren hat – ein Fertigkeitswurf für Einschüchtern gegen SG 52 ist erforderlich, um ihn Hilfsbereit zu stimmen. Die SC können die Handlung Jemand anderem helfen nutzen und eigene Würfe für Einschüchtern gegen SG 10 ablegen, allerdings sind diese Boni in diesem Fall nicht kumulativ. Ein hochstufiger SC könnte möglicherweise einen derart hohen SG aus eigener Kraft erreichen, allerdings gibt es einige Optionen, um weitere Boni auf den Wurf zu erlangen – siehe auch die folgende Tabelle:

Karzougs Seele einschüchtern

Einschüchtern-Modifikator	Handlung
+2	Malistok erwähnen
+2	Zinlun erwähnen
+4	Bemerken, dass man von Karzougs Vergangenheit als Sklave weiß
+4	Bemerken, dass man von Karzougs Erniedrigungen und Misshandlungen durch Zinlun weiß
+10	Versprechen, Karzoug freizugeben, damit er auf dem Beinacker gerichtet werden kann
+10	Karzoug Zinluns Schädel zeigen
+10	Drohen, Zinlun die Gelegenheit zu geben, als Halb-Leichnam wiederzukehren (sollten die SC Zinlun zerstört haben und der Schädel nur noch ein Schädel sein, erfordert dies einen konkurrierenden Fertigkeitswurf für Bluffen gegen Karzougs Wurf für Motiv erkennen [+22])
+20	Zinluns Schädel in Karzougs Gegenwart zerstören (sollten die SC zudem das Ritual zur Zerstörung des Halb-Leichnames ausgeführt haben, zählt die Zerstörung des Schädels in Karzougs Gegenwart als automatischer Erfolg bei diesem Fertigkeitswurf für Einschüchtern)

Du kannst noch weitere Methoden erlauben, um Karzougs Kooperation zu erlangen, z.B. den Einsatz von *Wunder* oder *Wunsch*.

Sobald die SC dies geschafft haben, enthüllt Karzoug das Geheimnis des Enigma-Tores: Es ist ein Tor durch die Zeit. Theoretisch kann man es mittels eines von ihm entwickelten Rituals, Das Öffnen des Enigma-Tores, nutzen, um ins Herz der Dimension der Zeit zu reisen. Von dort sollte es theoretisch möglich sein, diese Dimension zu jedem beliebigen Zeitpunkt in der Vergangenheit zu verlassen. Karzoug hatte nie die Gelegenheit, das Ritual einzusetzen, da der Erdenfall eintrat, ehe er das Ritual vollständig entwickelt hatte. Mehr zu diesem Ritual findest du im nächsten Teil.

Welches Schicksal Karzougs Seele ereilt, sollten die SC ihn freilassen, bleibt dir überlassen. Wird er befreit, verschwindet er mit einem langen, erleichterten Seufzer, kehrt in den Fluss der Seelen zurück und reist zum Beinacker empor, um dort seinen Letzten Richtspruch zu erhalten.

Belohnung: Belohne die SC mit 307.200 EP, wenn sie das Ritual Das Öffnen des Enigma-Tores von Karzougs Seele erlernen. Sollten sie noch nicht Pharasmas Geschenk für die Freilassung von Xanderghuls Seele erhalten haben, erlangen sie es für die Freigabe von Karzougs Seele (sie erhalten Pharasmas Göttliche Gabe aber nicht zwei Mal, sollten sie die Seelen beider Runenherrscher freigeben).

Teil 2: Im Herzen der Zeit

Nachdem die SC von Karzoug das Ritual Das Öffnen des Enigma-Tores erlernt haben, sollten sie sich eilen, nach Rätselhafen und zum Enigma-Tor zu gelangen. Sollten sie keine Methode besitzen, um vom Beinacker heimzukehren, solltest du andenken, einen magischen Gegenstand wie eine *Schriftrolle: Ebenenwechsel* oder ein *Amulett der Ebenen* im Hof der Korrektur zu platzieren oder vielleicht sogar einen Gesandten Pharasmas (ihren Herold oder einen mächtigen Seelenbegleiter) erscheinen zu lassen, welcher ihnen dafür dankt, dass sie den Schandfleck des Hohen Richters beseitigt haben, und sie nach Golarion zurückschickt – am besten gleich nach Rätselhafen.

Bisher ist Rätselhafen einigermaßen von den Katastrophen verschont geblieben, welche Varisia heimsuchen. Die Stadtherren haben den Hafen geschlossen und die Bürger fürchten, dass etwas Furchtbares auf sie

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

zukommt, doch gegenwärtig ist die Lage relativ stabil. Die SC haben Zeit, um einzukaufen, zu rasten und sich zu erholen, doch sollten sie sich zu viel Zeit lassen, kannst du andenken, die Schäden, welche Alaznist dem Enigma-Tor in der Vergangenheit zugefügt hat, zum Erscheinen eines Schreckens von jenseits der Zeit (siehe Seite 310) führen zu lassen, welcher die SC aufspürt.

Ereignis 2. Unheil über Rätselhafen (HG 18)

Das Enigma-Tor erstreckt sich in einem perfekten Bogen 105 m über den Hafen von Rätselhafen. Die meisten halten die einprägsame thassilonische Ruine nur für ein schmückendes Monument, doch der ansässige Enigma-Orden konnte ein wenig mehr in Erfahrung bringen – es ist in Wahrheit ein perfekter, 210 m durchmessender Steinring, welcher auch durch den Fels unter dem Hafen verläuft. Normalerweise würden sich die Kryptomagier von Rätselhafen (und natürlich auch die Stadtoberen) jedem in den Weg stellen, der ohne Genehmigung mit dem Enigma-Tor herumspielt, allerdings gibt es gegenwärtig in Rätselhafen niemanden, der sich direkt mit einer Gruppe von der Machtfülle der SC anlegen könnte.

Um das Enigma-Tor mit dem Ritual zu öffnen, müssen sich die SC in Reichweite zum Tor befinden (wenigstens 21 m bei einem Ritualleiter der 18. Stufe). Falls die SC nicht fliegen können oder das Ritual aus irgendeinem Grund nicht dort ausführen wollen, wo das Tor den Boden berührt, können sie auch mit einem Boot in den Hafen hinausfahren. Theoretisch können sie auch oben auf dem Tor dabei stehen, doch da das Enigma-Tor sich im Verlauf des Vorganges zu drehen beginnt, könnte sich dies als schlechte Entscheidung erweisen…

DAS ÖFFNEN DES ENIGMA-TOR

Schule Beschwörungsmagie (Teleportation); **Grad** 9
Zeitaufwand 90 Minuten
Komponenten V, G, F (das Enigma-Tor), RT (bis zu 20)
Fertigkeitswürfe Magischen Gegenstand benutzen SG 37, 2 Erfolge; Wissen (Arkanes) SG 37, 1 Erfolg; Wissen (Die Ebenen) SG 37, 2 Erfolge; Wissen (Geschichte) SG 37, 2 Erfolge; Zauberkunde SG 37, 2 Erfolge
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Das Enigma-Tor
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Keiner; **ZS** Nein
Rückstoß Der Ritualleiter unterliegt permanentem *Verlangsamen* (ZS 20; dies ist ein Flucheffekt)
Fehlschlag Alle Ritualteilnehmer altern in die nächste Alterskategorie (dies kann mittels *Vollständige Genesung*, *Wunder* oder *Wunsch* aufgehoben werden) und ein Schrecken von jenseits der Zeit kommt durch das Enigma-Tor, um die Ritualbeteiligten anzugreifen und Rätselhafen zu verheeren.

EFFEKT

Der Ritualleiter steht vor dem Enigma-Tor und spricht die Worte des Rituals, während er die erforderlichen Gesten vollzieht. Mit Beginn des Rituals beginnen die Runen auf dem Enigma-Tor in goldenem Licht zu glühen. Nach

10 Minuten beginnen die Luft und das Wasser innerhalb des Ringes des Tores zu schimmern und zu wabern. Nach 20 Minuten beginnt der Ring selbst zu vibrieren. Nach 30 Minuten beginnt das Enigma-Tor langsam gegen den Uhrzeigersinn zu rotieren – wer oben auf dem Ring steht, muss fortan jede Runde eine Bewegungsaktion aufwenden, um nicht hinuntergeworfen zu werden. Der sich drehende Ring beschädigt weder die umliegenden Gebäude noch den Boden selbst, da er sauber und ohne Reibung rotiert. Nach 40 Minuten steigt die Rotationsgeschwindigkeit und eine Kreatur auf dem Ring muss zwei Bewegungsaktionen pro Runde aufwenden, um nicht herunter geworfen zu werden. Nach 50 Minuten rotiert der Ring so schnell, dass man nicht mehr auf ihm stehen kann. Luft, Wasser und Gestein innerhalb des Ringes verzerren sich optisch und physisch. Nach 60 Minuten kommt eine lange, bewegliche Gliedmaße – die Zunge eines Schreckens von jenseits der Zeit – durch die Verzerrung in Raum und Zeit, um die Luft zu „schmecken", zieht sich dann aber wieder zurück. Nach 70 Minuten erscheint die Zunge erneut und führt einen einzelnen Angriff gegen den Ritualleiter durch, ehe sie zurückzuckt. Nach 80 Minuten streckt sich die Zunge zum dritten Mal durch das Tor und führt jeweils einen Angriff gegen jeden Ritualteilnehmer aus.

Ist das 90 minütige Ritual erfolgreich ausgeführt, rotiert das Enigma-Tor mittlerweile zu schnell, so dass man nur noch einen Wirbel wahrnimmt. In genau diesem Augenblick werden alle SC (aber keine sonstigen Ritualteilnehmer) sofort durch Raum und Zeit in Richtung der Dimension der Zeit (siehe **Ereignis 3** auf Seite 310) befördert. Einen Sekundenbruchteil später sorgt die von Alaznist in ferner Vergangenheit ausgeführte Sabotage am Enigma-Tor für eine Explosion. Alle Lebewesen innerhalb von 15 Kilometern altern sofort über das Ende ihrer natürlichen Lebensspanne hinaus und zerfallen zu Staub. Zugleich brechen Dutzende Schrecken von jenseits der Zeit aus den Trümmern hervor, um das Umland zu verheeren. Falls die SC Alaznists Manipulation während der Konstruktion des Enigma-Tores vereiteln können (siehe Seite 331), können sie auch die Zerstörung von Rätselhafen verhindern.

SCHRECKEN VON JENSEITS DER ZEIT **HG 18**

EP —

Verbesserter Hund von Tindalos (*MHB II*, S. 142, 293)
NB Gigantischer Externar (Böse, Extraplanar)
INI +10; **Sinne** Dunkelsicht 36 m; Wahrnehmung +26

VERTEIDIGUNG

RK 33, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 26 (+1 Ausweichen, +6 GE, –4 Größe, +20 Natürlich)
TP 280 (16W10+192)
REF +18, **WIL** +12, **ZÄH** +21
Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte, Gift; **SR** 10/Magisch

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m; *Luftweg*
Nahkampf Biss +29 (8W6+17/19–20), 2 Klauen +29 (4W6+17), Zunge +24 (2W8+8 plus 1W4 WE-Entzug)
Angriffsfläche 6 m; **Reichweite** 4,50 m
Besondere Angriffe Zerfetzender Blick
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 10; Konzentration +15)
Immer — *Luftweg*
Beliebig oft — *Kreatur aufspüren*, *Nebelwolke*, *Unsichtbarkeit*,
3/Tag — *Aufspüren*, *Dimensionsanker*, *Hast*, *Mächtige Ausspähung* (SG 22), *Verlangsamen* (SG 18)

TAKTIK

Im Kampf Der Schrecken von jenseits der Zeit wirkt in der ersten Kampfrunde auf sich *Hast*. Dann greift er die SC an und wirkt auf sie *Verlangsamen*, sobald er sie alle im Wirkungsbereich erwischen kann.
Moral Der Schrecken von jenseits der Zeit kämpft bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 45, **GE** 22, **KO** 32, **IN** 20, **WE** 25, **CH** 20
GAB +16; **KMB** +37; **KMV** 54 (58 gegen Zu-Fall-bringen)
Talente Abhärtung, Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe, Fähigkeitsfokus (Zerfetzender Blick), Kampfreflexe, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Biss), Verbesserter Natürlicher Angriff (Biss)
Fertigkeiten Akrobatik +25, Einschüchtern +24, Heimlichkeit +13, Motiv erkennen +26, Überlebenskunst +26, Wahrnehmung +26, Wissen (Arkanes) +24, Wissen (Baukunst) +21, Wissen (Die Ebenen) +24, Wissen (Geographie) +21, Wissen (Geschichte) +21
Sprachen Aklo
Besondere Eigenschaften Außerweltlicher Verstand, Nichteuklidisches Tor

Belohnung: Belohne die SC mit 153.600 EP, wenn sie das Ritual erfolgreich durchführen und das Enigma-Tor öffnen; sie erhalten aber keine EP für den Sieg über Schrecken von jenseits der Zeit, welche durch das Tor kommen.

Ereignis 3. Reise durch die Zeit

Sobald die SC in das aktivierte Enigma-Tor gezogen werden, wechseln sie ohne Zeitverlust zum Öden Ufer in der Dimension der Zeit über. Die SC nehmen dies aber nicht als augenblicklichen Effekt wahr, sondern glauben sich durch ein Reich verzerrter Bilder, Sinneseindrücke und Erfahrungen geschleudert, während sie nicht nur die eigene Zeitlinie von der Geburt bis zum Tod durchleben, sondern auch die der anderen SC.

Während das Kaleidoskop aus Erinnerungen und Visionen um die SC herumwirbelt, manifestiert sich eine einzelne Gestalt zunehmend in ihrer Wahrnehmung – das Abbild einer uralten, aber wachsamen und kerngesunden Frau, welche die SC sofort als die alterslose Inkarnation der Hüterin von Stethelos erkennen, die ihnen erstmals im dritten Kapitel erschienen ist. Die Hüterin hält ihr Stundenglas in die Höhe, während sie den SC bedeutet näherzukommen. Jeder SC vernimmt ihre Stimme im Kopf: „Tretet auf die Grüne Wiese. Tretet heraus aus eurer Geschichte und hinein in eure Zukunft!"

Im nächsten Moment scheint sich das Chaos des Überganges zu festigen. Die SC sollten nur einen Augenblick brauchen, um zu erkennen, dass sie eine gemeinsame Vision aus dem Blickwinkel der Vergangenheit eines der ihren erfahren. Lass die SC Charismawürfe ablegen; die Ergebnisse bestimmen die Reihenfolge, in welcher die Gruppe diese gemeinsamen Visionen erleben. Beginne mit dem höchsten Wert. Bestimme als erstes den Kampagnenwesenszug, den dieser Charakter bei der Charaktererschaffung gewählt hat. Dieser Wesenszug bestimmt das Thema der Vision des jeweiligen Charakters (siehe unten), welche du der ganzen Gruppe beschreiben solltest. Sollten mehrere SC denselben Kampagnenwesenszug besitzen, so variiere ihre Visionen hinreichend, damit sich jede einmalig und auf

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

den jeweiligen Charakter zugeschnitten anfühlt. Sollte ein Charakter keinen Kampagnenwesenszug gewählt haben, so nutze dein Wissen um die Hintergrundgeschichte des SC für eine spezifische Vision eines wichtigen Ereignisses aus seiner Vergangenheit – es könnte sogar ein Ereignis aus diesem Abenteuerpfad sein. Die SC sollten sich nicht an erst noch eintretende Geschehnisse oder aus der neuen, aus Alaznists Manipulationen resultierenden Zeitlinie oder anderen Zeitlinien, die nicht zustande gekommen sind, erinnern. Lass dir auch nicht zu viel Zeit mit den Beschreibungen, da die Visionen rasch aufeinanderfolgen.

Am Ende jeder Vision manifestiert sich in der gemeinsamen Wahrnehmung der Gruppe ein letztes Stück an Wissen. Der Spieler, dessen Vision gerade geendet hat, kann dir eine Frage zu den bisherigen Ereignissen im Rahmen dieses Abenteuerpfades stellen und der Gruppe dann die Antwort mitteilen. Nutze diese Gelegenheit, um noch bestehende Unklarheiten zu beseitigen, die Pläne der SC für den Rest des Kapitels auszuformulieren oder wertvolle Hinweise zu geben, wie man letztendlich siegen könnte. Du solltest keine kommenden Überraschungen und Ereignisse vorwegnehmen, doch wenn die Spieler die richtigen Fragen stellen, ist dies ihre beste Gelegenheit etwas zu erfahren, was ihnen entgangen ist oder wovon nur der SL weiß.

Aus der Zeit gerissen: Die Vision, welche durch einen Charakter mit diesem Wesenszug der Gruppe verliehen wird, zeigt kurz eine Szene aus der Zeitlinie dieses Charakters, eine starke Einfluss ausübende frühere Inkarnation (eines früheren, verstorbenen Charakters desselben Spielers zum Beispiel) oder vielleicht einfach nur eine überwältigende Vision, wie dieser Charakter erstmals die Dimension der Zeit betritt und wie dies Wellen im Zeitstrom geschlagen hat. Solltest du eine Vision aus der Zeit zeigen, die dem Charakter verloren gegangen ist, sollte die Szene zur Vergangenheit des Charakters passen und nach Möglichkeit erklären, warum seine Persönlichkeit in eine bestimmte Weise ausgerichtet ist. Diese Vision springt dann zu einem Moment, zu dem der SC den Wesenszug genutzt hat, um den SL zur Wiederholung eines Wurfes mit dem W20 zu zwingen – enthülle, dass dieser Augenblick des Glücks daraus resultiert, dass der Charakter seine eigene Vergangenheit subtil beeinflusst hat.

Enge Verbündete: Im Gegensatz zu den anderen Visionen betrifft diese die beiden SC, welche sich den Wesenszug Enge Verbündete teilen, egal welches (niedrigere) Ergebnis der Charismawurf des anderen SC hat. Die Gruppe hat eine Vision eines wichtigen Moments aus der Vergangenheit der Verbündeten. Im Falle von Freunden oder Liebenden sollte dies ihre erste Begegnung sein, im Falle von Zwillingen oder Geschwistern vielleicht ein gemeinsamer Triumph aus Kindertagen. Solltest du keine Ahnung von diesem Geschehen haben, so lass die Spieler der beiden Charaktere es der Gruppe beschreiben. Einen Moment später wechselt die Vision zu einer Szene, in welcher der eine SC diesen Wesenszug genutzt hat, um einen W20-Wurf des anderen zu unterstützen – enthülle, dass dabei die aktuellen SC helfend in der Vergangenheit eingegriffen haben.

Legendenabkömmling: Diese Vision erzählt, wie der SC erstmals den Sihedronhelden getroffen hat, mit dem er assoziiert wird, oder alternativ, wie der Held ihm eine wertvolle Lektion beigebracht hat. Die Vision wechselt dann zu einem Punkt, an dem der SC diesen Wesenszug genutzt hat, um sich an vergessenes Wissen oder einen Ratschlag zu erinnern; du solltest enthüllen, dass es sich gar nicht um von dem Sihedronhelden vermitteltes Wissen handelt, sondern dass der Charakter es seiner vergangenen Version zugeflüstert hat.

Mit Audrahni befreundet: Die Vision zeigt den Moment, an dem der SC Audrahni erstmals getroffen hat, oder das Ereignis, welches ihre Freundschaft besiegelte. Lass dies ggf. den Spieler kurz beschreiben. Die Vision zeigt sodann einen Moment, an dem der SC seinen Wesenszug genutzt hat, um einen heilsamen Zaubereffekt zu erlangen. Enthülle, dass es sich dabei um eine Manifestation der jetzigen Macht des Charakters gehandelt hat, welche er in die Vergangenheit gerichtet hat, um sich selbst zu helfen.

Ungewollter Klon: Die Vision zeigt den Zeitpunkt, zu dem die erste Gruppe des SC jener tückischen Falle zum Opfer gefallen ist, die den Charakter sodann im Körper eines von Sorschens Klonen reinkarniert hat. Es folgt ein Moment, an dem der SC knapp einem geistesbeeinflussenden Effekt entrinnen konnte – am besten, weil er den Wesenszug genutzt hat, um einen Wesenszugbonus von +20 zu erhalten. Enthülle dem Spieler, dass alle Nutzungen dieses Wesenszuges eigentlich daraus resultierten, dass der Charakter sein vergangenes Ich beschützt hat.

Von Geistern berührt: Die gemeinsame Vision enthüllt den Moment überwältigenden Traumas oder übernatürlichen Einflusses, welcher dem SC eigentlich diesen Wesenszug verliehen hat – lass es ggf. den Spieler kurz beschreiben. Dann zeigt sie einen Moment, an dem der SC den Wesenszug genutzt hat, um dem Tod zu entgehen oder sich von einer Negativen Stufe zu erholen. Enthülle dem SC, dass diese stärkende Gesundheit aus der Zukunft gekommen war, um ihn zu retten.

Von Thassilon fasziniert: Diese Vision enthüllt den Moment in der Vergangenheit des SC, an dem er erstmals von Thassilon gehört hat, enthält aber ein seltsames zusätzliches Element – eine darüber liegende Vision von jemandem im untergegangenen Thassilon, welcher gerade genau das Element erschafft oder beeinflusst, auf welches der SC stößt. Sollte der SC z.B. erstmals bei der Erkundung des Waldes mit Thassilon in Form einer uralten Ruine in Kontakt gekommen sein, könnte die darüber liegende Vision einen mächtigen Magier zeigen, welcher gerade das Gebäude mit einem mächtigen Ritual errichtet; sollte der SC auf ein uraltes Relikt gestoßen sein, so könnte die Vision einen thassilonischen Helden zeigen, der besagtes Relikt in seinem letzten Kampf führt. Enthülle dem SC, dass dieser Thassilonier ein früheres Leben oder eine frühere Inkarnation von ihm gewesen ist. Im nächsten Moment zeigt die Vision einen Zeitpunkt, an dem der SC seinen Wesenszug genutzt hat, um einen magischen Gegenstand oder einen Gegenstand mit Ladungen anzutreiben. Enthülle, dass diese Kraft zugleich der Vergangenheit und der Zukunft entsprungen ist und seiner thassilonischen Inkarnation und seinem gegenwärtigen Selbst entzogen wurde.

Belohnung: Sobald die SC diese Visionen erlebt haben, spüren sie einen plötzlichen Wissensschub, als Erinnerungen endlich zurückkehren – sie haben sich von den Schäden an ihren persönlichen Zeitlinien erholt und erinnern sich ganz kurz an die erste Begegnung mit der Hüterin. In diesem Moment verschmelzen ihre aktuellen Inkarnationen mit ihren früheren Versionen. Auf diese

Visionen von den Toten

Möglicherweise sind einige SC, die die Kampagne begonnen haben, zwischenzeitlich verstorben und wurden von neuen SC ersetzt. In diesem Fall sollten die Ersatz-SC ihre eigenen Kampagnenwesenszüge aus dem *Spielerleitfaden* gewählt haben. Sollten sie dies nicht getan haben, kannst du ihre Vision an den Kampagnenwesenszügen der ursprünglichen SC ausrichten. Alternativ könnte die Vision auch den Tod des früheren SC zeigen, wobei die Seele des Verstorbenen den neuen Charakter bemerkt und quasi die Fackel an ihn weiterreicht – wie dies geschieht, liegt bei dir. Ein toter Kleriker könnte seinen Nachfolger segnen, ein Kämpfer könnte seine Lieblingswaffe übergeben usw. Die Vision sollte Verbindungen zu den vergangenen und gegenwärtigen Geschehnissen der Kampagne aufweisen.

Weise verleihen sie sich ihre Boni auf Attributswerte und verbessern ihre Kampagnenwesenszüge (siehe auch den Beginn von Kapitel 3). Zugleich erlangen sie vergessenes Wissen zurück. Dieses manifestiert sich in Form von 307.200 EP, welche an die Gruppe ausgeschüttet werden. Ferner kann jeder SC für den Rest der Kampagne seine ein-Mal-pro-Kapitel-Fähigkeit ein weiteres Mal nutzen.

Im nächsten Augenblick endet die Reise durch die Zeit und finden die SC sich am Öden Ufer liegend wieder. Mach mit Begegnung **C1** weiter.

Die Dimension der Zeit

Die Dimension der Zeit ist auch als „die Verborgene Dimension“ bekannt. Es ist ein fremdartiges und größtenteils den meisten unbekanntes Reich, welches sich durch das ganze Große Jenseits erstreckt und mit allen Realitäten überlappt, in denen die Zeit fließt. Zugleich ist sie für jene, die dort nicht heimisch sind, fast unerreichbar und unzugänglich – die meisten haben nur im Rahmen des normalen Alterungsprozesses mit ihr Kontakt. Körperlich kann man nur ins Herz der Dimension gelangen, wo es einen Ort namens Stethelos gibt. Dabei handelt es sich um einen gewaltigen Ozean, in dessen Zentrum sich die Stadt Stethelos erhebt. Diese ist auch als die Grüne Wiese bekannt, da sie von moosartigen Manifestationen roher Zeitenergie überwuchert ist. Stethelos besitzt einen Anfang und ein Ende. Eintreffende Reisende finden sich stets am Anfang wieder, einem öden Ufer am Rand des Ozeans. Hinter ihnen erstreckt sich ein unheilvoller Wald – je weiter man in diesen Wald reist, umso tiefer stößt man in die eigentliche Dimension der Zeit vor. Manche uralten Texte sprechen von einem Land namens Tindalos auf der anderen Seite des Waldes, allerdings verirren sich jene für immer, die zu tief in den Wald vorstoßen. Daher wurde diese Theorie niemals bestätigt. Das Ende von Stethelos ist ein monströser, in ständigem Wandel befindlicher Wasserfall, der von den Gestaden der Grünen Wiese oder darüber herabdonnert. Hier fließen die endlosen Wasser des Ozeans in das gewaltige Nichts der noch erfolgenden Zeit. Wie die, die zu weit in den Wald vorstoßen, sind auch jene für immer verloren, welche den Wasserfall herabstürzen.

Die Stadt Stethelos ist alles andere als leer: Hier hausen viele seltsame und gefährliche Kreaturen, von denen die meisten Einheimische der Dimension der Zeit sind. Für sie ist Stethelos ein Ort der Zusammenkunft und ein stabiler Ausgangspunkt für Reisen durch die unzugänglichen Randgebiete der Zeit. Ebenso ist es ein Ankunftspunkt für die seltenen und wenigen Besucher der Dimension, welche mit dem Zeitstrom selbst interagieren – wie z.B. die SC. Auf den moosigen Straßen können Händler, Handwerker und Künstler von zahllosen Welten angetroffen werden. Viele bieten ihre Waren und Dienste auch aus überwucherten Gebäuden feil, während Gelehrte aller Art die Grüne Wiese auf der Suche nach Geheimnissen erkunden, welche die restliche Realität nicht zu enthüllen vermag. Eine ebenso große Anzahl an Stadtbewohnern ist aber zudem für immer verloren, haben diese doch alle Erinnerungen an ihre Vergangenheit verloren und kein Verlangen mehr, der Stadt zu entkommen.

Du findest weitere Regeln und Hinweise zur Dimension der Zeit (ihre planaren Eigenschaften eingeschlossen) in den *Ausbauregeln XI: Multiversum*. In Stethelos ähneln diese Eigenschaften denen der Materiellen Ebene – die Schwerkraft ist z.B. dieselbe und Magie funktioniert wie erwartet. Der eine signifikante Unterschied ist aber wie die Zeit verstreicht. Solange die SC sich in Stethelos aufhalten (und während sie in der Zeit nach Thassilon zurückreisen), vergeht keine Zeit auf der Materiellen Ebene. Aus der Sicht der SC scheint die Zeit aber normal zu vergehen. Sie müssen immer noch rasten und essen und können wie üblich Zauber nur alle 24 Stunden vorbereiten.

Indem die SC zur Dimension der Zeit gereist sind und ihre Zeitlinien repariert haben, haben sie sich auch ungewollt selbst aus der Realität entfernt, da sie nicht mehr mit der aktuellen, aus Alaznists Manipulationen resultierenden Zeitlinie synchron sind. Bis sie große Teile der von Alaznist verursachten Schäden repariert haben, können sie außerhalb von Stethelos nicht mehr existieren. Sie können immer noch mit Gottheiten und anderen Ebenen mittels Zaubern wie *Heiliges Gespräch* oder *Kontakt zu anderen Ebenen* kommunizieren, sie können normal Beschwörungsmagie nutzen und göttliche Zauberwirker, welche Gottheiten verehren, erhalten weiterhin ihre Zauber normal, doch bis die meisten Manipulationen des Zeitstromes nicht rückgängig gemacht wurden, können die SC Stethelos nicht verlassen.

C1. Das Öde Ufer (HG 16)

Das Ritual Das Öffnen des Enigma-Tores bringt die SC an eine feuchte Küste zwischen einem dichten und dunklen Wald und einem gewaltigen Ozean. Die SC finden sich an diesem Strand aus Grasnaben und Erde liegend wieder, als würden sie aus einem kurzen Schläfchen erwachen. Dabei erblicken sie folgendes:

Das wirbelnde Enigma-Tor und das ölige dunkle Wasser des Hafenbeckens von Rätselhafen weichen einer ganz anderen Umgebung. Plötzlich herrscht helles Tageslicht, ohne dass eine Sonne am wolkenlosen blauen Himmel zu sehen wäre. Ihr steht am Ufer zwischen einem Wald und einem Ozean, es ist ein schmaler Grünstreifen und der Boden ist matschig und wassergetränkt. Wie eine Wand ragen die schuppigen Baumstämme hinter euch empor, zwischen denen verstricktes grünes Blattwerk weitere Barrieren bildet. Vor euch dagegen erstreckt sich ein gewaltiger Ozean bis zum Horizont. In der Ferne, gerade noch am Horizont sichtbar und jenseits eines dünnen Streifens weißen, wolkigen Dunstes, liegt eine merkwürdige grüne Insel; sie wirkt wie eine Wiese, aus der sich möglicherweise Gebäude erheben.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Sollte ein Charakter maximal 1,50 m von der Wasserlinie entfernt am Strand stehen und sich auf die ferne Grüne Wiese konzentrieren, spürt er, wie sich der Boden unter seinen Füßen bewegt und verschiebt. Nach einer vollen Runde an Konzentration bricht ein Stück des Strandes, das grob der Angriffsfläche des Charakters entspricht, aus dem Boden und treibt mit ihm über das Meer auf die Grüne Wiese von Stethelos zu. Sollten mehrere Charaktere zueinander angrenzend sein, bleiben ihre Bodenstücke miteinander verbunden. Sollte ein Besucher jemals von Stethelos zum Ufer zurückkehren, verbindet sich das Bodenstück wieder mit dem Strand.

Kreaturen: Ehe die SC überhaupt Zeit haben, sich vom Anblick ihrer neuen Umgebung loszureißen, bemerken sie, dass sie nicht allein sind – bei ihnen am Öden Ufer ist eine seltsam vertraute Gestalt, eine ältere Frau, die einen leuchtenden Dolch und ein großes Stundenglas trägt. Dies ist die Hüterin von Stethelos, eine mächtige Dienerin des Herrschers dieses Reiches, Tawil at'Umr.

Die Hüterin begrüßt die SC mit einem Lächeln auf den Lippen, ist aber nicht zwangsläufig freundlich gesonnen. Sie heißt sie in Stethelos willkommen und kann ihnen erklären, wie man ein schwebendes Grasfloß ausbilden und zur Grünen Wiese reisen kann, warnt die SC aber zugleich:

„Ihr seid Eindringlinge in diesem Reich und jene, denen ihr hier begegnet, könnten an eurer Anwesenheit in Stethelos Anstoß nehmen. Ihr habt keinen Ort, an den ihr zurückkehren könntet, und doch könnt ihr auch nicht hierbleiben. Ihr müsst die Schäden reparieren, die euresgleichen verursacht haben, um zugleich euer Recht zur Existenz in der Realität wiederherzustellen. Mein Herr erwartet eure Ankunft am Seelenquell in der Großen Rotunde. Doch wisset: Ihr werdet einen von euch zurücklassen müssen, um existieren zu können, ehe ihr geboren wurdet."

Die Hüterin ist bereit, den SC einige Fragen zu beantworten, ehe sie aufbrechen. Mögliche Fragen und ihre Antworten darauf wären:

Wer bist du? - „Ich bin eine Gesandte des Allem-in-Einem und des Einem-in-Allem, aber auch eure Advokatin. Ich wurde ausgewählt, euch zur Grünen Wiese zu führen, und tue dies seit Anbeginn eurer Leben. Ich bin die Hüterin von Stethelos, doch ich bin nicht euer Freund. Ich werde euch unterstützen, wie ich beauftragt wurde, doch den Prüfungen der Grünen Wiese und des Zeitstromes müsst ihr euch allein stellen."

Kannst du uns helfen? - „Ich werde euch nach besten Kräften mit meiner Magie unterstützen, euch aber nicht zur Grünen Wiese begleiten."

Wo sind wir? – „Die ist Stethelos, das Herz des Morgens und des Gesterns. Die Grüne Wiese liegt dort im Herzen von Stethelos. Dies ist der Kern dessen, das eure Gelehrten die Dimension der Zeit nennen. Und doch ist es nur einer von vielen Thronen, die mein Herr sein Eigen nennt."

Wer ist dein Herr? – Sie grinst nur und sagt: „Sucht den Seelenquell, dort findet ihr eure Antwort."

Was ist das für ein Wald? – Ihr solltet den Ewiggrünen Urwald meiden. Er existiert aus einem Grund. Jene, die linear in der Zeit leben, haben dort keinen Platz, denn auf der anderen Seite liegt Tindalos, wo niemand leben kann außer den Hunden und ihren Meistern."

Was ist die Grüne Wiese? – „Sie ist ein Kreuzweg im Herzen der Zeit. Ihr werdet dort eure Gegner finden, aber vielleicht auch Verbündete und Helfer. Reisende und Händler, Künstler und Philosophen, Leute von zahllosen Welten kommen zur Grünen Wiese, um dort Handel zu treiben und zu arbeiten. Wenn ihr sie mit Respekt behandelt, werden sie auch mit euch Handel treiben. Solltet ihr Bedarf an Rast haben, so steht euch jedes leere Gebäude der Grünen Wiese offen, allerdings könnten jene, die euch als Beute betrachten, euch dennoch aufspüren.

Wenn die SC zum Aufbruch bereit sind, hat die Hüterin ein Abschiedsgeschenk für sie: Sie greift in ihr Stundenglas und holt ein Sandkorn heraus, welches sie einem der SC übergibt. „Mein Herr gestattet mir, euch noch ein einziges Mal zu helfen, während ihr den Zeitstrom selbst zu heilen versucht. Solltet ihr meine Unterstützung benötigen, so nutzt dieses Sandkorn, um mich durch die Schleier der Zeit an eure Seite zu rufen, und ich werde euch nach Kräften beistehen." Wenn die SC in die Vergangenheit reisen, kann jeder SC (nicht nur derjenige, welcher das Sandkorn erhalten hat), die Hüterin als Schnelle Aktion herbeirufen. Sie trifft am Ende der aktuellen Kampfrunde ein, als hätte sie die niedrigste Initiative unter den Beteiligten ausgewürfelt, und bleibt für die Dauer des Kampfes, um die SC zu unterstützen; mit Abschluss des Kampfes verschwindet sie wieder.

DIE HÜTERIN VON STETHELOS

DIE HÜTERIN VON STETHELOS HG 19

EP 204.800

Menschliche Mystikerin[EXP] 20

CN Mittelgroße Humanoide (Mensch)

INI +5; **Sinne** Wahrnehmung +28

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 14 (+1 GE, +4 Rüstung)

TP 173 (20W8+80)

REF +7, **WIL** +15, **ZÄH** +8

Immunitäten Alterung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Zauberspeicher-Dolch +1*, +16/+11/+6 (1W4+1/19–20)

Zauberähnliche Mystikerfähigkeiten (ZS 20; Konzentration +27)

1/Tag — *Zeitstopp*

Bekannte Mystikerzauber (ZS 20; Konzentration +27)

9. (6/Tag) — *Interplanares Teleportieren*[ABR], *Tor*, *Wunder*, *Zeitstopp*

8. (6/Tag) — *Aufspüren*, *Feuersturm* (SG 25), *Massen-Kritische Wunden heilen*, *Schutzmantel des Chaos* (SG 25), *Temporäre Stasis* (SG 25)

7. (7/Tag) — *Auflösung* (SG 24), *Mächtiges Ausspähen* (SG 24), *Massen-Schwere Wunden heilen*, *Schwerkraft umkehren*, *Wort des Chaos* (SG 24), *Zuflucht*

6. (7/Tag) — *Gliedmaße verdorren lassen*[ABR IX] (SG 23), *Heilung*, *Massen-Mittelschwere Wunden heilen*, *Notfall*, *Verbannung* (SG 23)

5. (7/Tag) — *Dauerhaftigkeit*, *Ebenenwechsel* (SG 22), *Heiliges Gespräch*, *Lebensatem* (SG 22), *Massen-Leichte Wunden heilen*, *Rechtschaffenes bannen*, *Telekinese* (SG 22)

4. (7/Tag) — *Chaoshammer* (SG 21), *Dimensionsanker*, *Dreigestalt*[EXP], *Kritische Wunden heilen*, *Luftweg*, *Verständigung*

3. (8/Tag) — *Gleißendes Licht*, *Magie bannen*, *Magisches Schutzgewand*, *Sand der Zeit*[ABR], *Schwere Wunden heilen*, *Wesenheit kontaktieren II*[ABR IX]

2. (8/Tag) — *Ausdauer des Ochsen*, *Einfaches Trugbild* (SG 19), *Mittelschwere Wunden heilen*, *Sanfte Ruhe* (SG 19), *Schweben*, *Stille* (SG 19), *Teilweise Genesung*, *Wesenheit kontaktieren I*[ABR IX], *Zustand* (SG 19)

1. (8/Tag) — *Befehl* (SG 18), *Entropieschild*, *Gedächtnislücke*[EXP] (SG 18), *Heiligtum* (SG 18), *Leichte Wunden heilen*, *Schild des Glaubens*, *Unheil* (SG 18)

0. (Beliebig oft) — *Ausbessern*, *Geisterhaftes Geräusch* (SG 17), *Gift entdecken*, *Göttliche Führung*, *Licht*, *Magie entdecken*, *Magierhand*, *Nahrung und Wasser reinigen*, *Resistenz*, *Stabilisieren*, *Wasser erschaffen*

Mysterium Zeit[ABR]

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 12, **KO** 14, **IN** 16, **WE** 12, **CH** 24

GAB +15; **KMB** +15; **KMV** 26

Talente Abhärtung, Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Wissen [Geschichte]), Im Kampf zaubern, Schnell zaubern, Verbesserte Initiative, Verbesserter Eiserner Wille, Wachsamkeit, Zauber ausdehnen, Zaubereffekt maximieren, Zauberreichweite erhöhen

Fertigkeiten Magischen Gegenstand benutzen +30, Motiv erkennen +28, Wahrnehmung +28, Wissen (Arkanes) +26, Wissen (Die Ebenen) +26, Wissen (Geschichte) +32, Wissen (Religion) +26, Zauberkunde +26

Sprachen Aklo, Gemeinsprache, Minkaiisch, Tien

Besondere Eigenschaften Letzte Offenbarung, Mystikerfluch (Heimgesucht), Offenbarungen (Aus der Zeit tilgen, Temporäre Schnelligkeit, Temporärer Blick, Wiederholung, Wissen der Vergangenheit, Zeitsprung)

Ausrüstung *Lederrüstung +2*, *Zauberspeicher-Dolch +1*, *Stundenglas von Stethelos* (siehe Seite 347)

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

C2. Ewiggrüner Dschungel

Die Pflanzen, aus denen diese dichte Waldmauer besteht, wirken fremdartig und unvertraut und das Unterholz bildet eine fast solide Wand, welche den Zugang verwehrt. Aus den Tiefen des Waldes erklingen merkwürdige und unheimliche Geräusche – Wispern, Gurgeln, Knurren und Schleifgeräusche -, welche den Ort äußert feindselig wirken lassen.

Der Ewiggrüne Urwald ist unglaublich dicht und überwuchert und es ist sehr, sehr schwierig, ihn zu bereisen. Der Urwald wird sogar noch dichter und wilder und jenen SC, die tiefer in ihn vorstoßen, sollten zunehmend die zornigen Laute bewusst werden, die aus den Wipfeln und im Blattwerk ertönen. Sie könnten auf hochgefährliche Gegner stoßen wie Schrecken von jenseits der Zeit (siehe Seite 310) oder Zeitspinnen (siehe Seite 335). Und sollten sie sich zu weit vorwagen, finden sie sich letztendlich jenseits des Punkts wieder, an dem sterbliches Leben wie das ihre gerade noch existieren kann. In diesem Fall kann ein Charakter mit einem Reflexwurf gegen SG 30 zurückspringen; scheitert dieser Rettungswurf, wird er in die ewige Vergangenheit in Reiche geschleudert, in denen kein Sterblicher etwas zu suchen hat – nur ein *Wunder* oder *Wunsch* kann einen derart verlorenen SC zurückbringen. Möglicherweise lässt sich die Hüterin von Stethelos dazu herab, beim ersten Mal einen so verschwundenen SC zu retten, aber eine zweite Rettung erfolgt nicht.

C3. Die Aufgewühlte See

Das blaue Meer wird von Winden aufgewirbelt, die über die Oberfläche toben. Von einem erhöhten Punkt über dem Wasser kann man den seltsamen Horizont klarer erkennen: In der Ferne steht kein Wolkendunst über dem Wasser, stattdessen liegen dort gewaltige Wasserfälle, die aus dem blauen Himmel herab zu rauschen scheinen – eines Himmels, welcher möglicherweise ebenfalls aus Wasser besteht und ein unmögliches Himmelsgewölbe bildet. An anderen Orten stürzen die Wasserfälle aus dem Meer hinab in ewiges Nichts (siehe Bereich **C5**). So seltsam ein von Wasserfällen begrenztes Land auch ist, so ist dies noch nicht das Seltsamste an der Aufgewühlten See. Die Wasserfälle bilden eine ungebrochene Linie, scheinen aber unregelmäßig zu fließen – manchmal fließen sie schneller oder langsamer oder scheinen bewegungslos auf der Stelle eingefroren und manchmal strömen sie entgegen der Naturgesetze sogar aufwärts. Eines ist ihnen allen aber gemeinsam, spürt der Betrachter doch ein Gefühl von Alterslosigkeit – vielleicht ist es aber auch das Gewicht all der Zeitalter, welche sie tragen…

Das Wasser der See ist rau (Schwimmen SG 15), dafür gibt es keine Raubtiere hier. Nach wenigen Schritten sackt der Boden in unergründliche Tiefen ab. Die Strömung bildet eine Spirale, die von der Grünen Wiese in ihrem Herzen fortführt in die Unendlichkeit; sollten die SC sich weit vom Ufer entfernen, könnten sie schließlich doch auf Raubtiere stoßen.

Bereisen die Charaktere die Aufgewühlte See auf Flößen aus Gras des Öden Ufers, so lösen sich die Ränder allmählich im Wasser ab, ohne dass die Flöße an Stabilität verlieren. Nach 1W4 Stunden erreichen die Reisenden so den Schleier des Kastellans – dasselbe gilt, wenn sie Fliegen, Schwimmen oder sich anderweitig aufs Wasser begeben. Unabhängig von der Reiseart verschwindet das Öde Ufer hinter ihnen und wird alsbald von einem neuen Wasserfall ersetzt; es gibt keine Möglichkeit der Rückkehr.

DIE GRÜNE WIESE

Viele der Örtlichkeiten in diesem Teil des Abenteuers – das Öde Ufer, der Urwald, die Grüne Wiese und Stethelos – wurden von H.P. Lovecrafts Kurzgeschichte „Die Grüne Wiese“ inspiriert, zu welcher ihn wiederum ein Traum von Winifred V. Jackson inspirierte. Verfasst im Zeitraum 1918-1919 zählt „Die Grüne Wiese“ zu Lovecrafts Frühwerken. Es ist weniger eine Geschichte mit einer Handlung als ein Stimmungsbild. Stethelos wurde als Herz der Dimension der Zeit im Großen Jenseits erstmals im *Almanach zum Multiversum* erwähnt, auch wenn dies weit über das Konzept hinausgeht, das in der Kurzgeschichte genutzt wurde.

In der Geschichte gelangt die Kunde von der Grünen Wiese in Form eines Notizbuches im Inneren eines unzerstörbaren Meteors auf die Erde. In einer anderen von Lovecrafts Geschichten, „Iranons Suche“, heißt es, Stethelos befände sich in den Traumlanden am Fuße eines großen Wasserfalls.

Dass mit Tawil at`Umr (einem Avatar Yog-Sothoths) eine weitere von Lovecrafts Schöpfungen mit Stethelos verbunden wird, ist eine Erfindung des Autors dieses Kapitels, jedoch scheint dies bestens zu den Themen Zeit, Traum und seltsame Orte der fernen Seite der Realität zu passen.

C4. Der Schleier des Kastellans

Die Strichlinie rund um die Stadt Stethelos markiert den Bereich, entlang dem Tawil at`Umr die Wasserfälle von Stethelos sich ausdehnen lassen kann, auf dass sie das Land mit einer undurchdringlichen Mauer oder einem Golf aus fließender Zeit umgeben. Wenn die SC erstmals in Bereich **C1** eintreffen und nur vage Blicke auf die Stadt erhaschen können, befindet sich diese Barriere an Ort und Stelle, doch am Ende der Reise über das Meer klart der Nebel auf und kann man die Stadt erkennen. Die SC landen in Bereich **C7** an und folgen den Zerstörungsspuren, welche Alaznist bei ihrem Besuch in Stethelos hinterlassen hat.

C5. Die Wasserfälle

Die gewaltigen Wasserfälle, die an den Grenzen dieses merkwürdigen Landes tosen, bestehen buchstäblich aus verstreichender Zeit. Wo sie herabdonnern, kann man sie nicht durchdringen, da es nichts auf der anderen Seite gibt. Wer fliegend die Wasserfälle hinaufsteigen will, kann ewig reisen, ohne je die Quelle des Wassers zu erreichen, kehrt aber binnen weniger Minuten zur Oberfläche der Aufgewühlten See zurück, egal wie weit er gereist ist.

Wo die Wasserfälle von einer Kante herabstürzen, fallen sie auf ewig in die graue Ferne darunter. Ein über die Kante stürzender Charakter fällt auf ewig; ihm steht ein Willenswurf gegen SG 30 zu, doch misslingt dieser, ist er für immer verloren, ganz als wäre er zu weit in den Ewiggrünen Urwald vorgestoßen. Gelingt der Rettungswurf, wird er 2W6 Runden später an der Grünen Wiese angespült oder an den Gestaden eines fernen Reiches in den Traumlanden in der Dimension der Träume (im Rahmen dieses Kapitels landet ein SC stets am Ufer der Grünen Wiese). Der SC erlebt diese Reise als Passage durch zahllose Äonen und erleidet als Resultat 2W6 Punkte Weisheitsentzug.

C6. Die Grüne Wiese

Die Stadt Stethelos wird auch als die Grüne Wiese bezeichnet und ist ein einzigartiger Ort im Kosmos. Sie existiert im Herzen der Zeit, ist zeitlos und trägt doch das Gewicht der Ewigkeiten. Sie besitzt keine Geschichte, keinen Anfang und kein Ende; was auch immer innerhalb der Stadt geschehen wird, ist bereits passiert und wird dennoch immer noch eintreffen.

Auf den ersten Blick scheint das Wort „Wiese“ zutreffender zu sein als „Stadt“. Die ganze Insel ist von Schichten und Terrassen allgegenwärtigen, dichten, kräftiggrünen Mooses bedeckt, das ein seltsames Geräusch von sich gibt, als würde es leise singen. Beim näheren Hinsehen erkennt man aber, dass dieses Moos auf älteren Steinruinen und -gebäuden, zerfallenen Torbögen und uralten Alleen wächst und dass es vage humanoide Formen von variierender Dichte annimmt. Die Steinstrukturen der Insel werden kontinuierlich vom Gewicht und Wachstum des Mooses abgenutzt, aber zugleich von menschenartigen Gestalten repariert, welche auf ewig durch die Straßen treiben. Das Moos wird auch als die Weltseele bezeichnet (siehe unten, Gefahr). Bei den Gestalten handelt es sich um Bittsteller der Dimension der Zeit, sogenannte Ungebundene. Nur ein Gebäude, ein 67,50 m hoher Porphyrdom, welcher die umliegenden Strukturen überragt, scheint vom Moos unberührt (siehe Bereich **C8**).

Kreaturen: Der einzige Existenzzweck der Ungebundenen ist die Erhaltung der Strukturen von Stethelos, während die Weltseele sie abnutzt. Ab und an kommt ein Ungebundener einem Wasserfall zu nahe und wird weggeschwemmt – in seltenen Fällen landet er auf einer Welt der Materiellen Ebene, wo er zu einer Kreatur ohne eine Vorstellung zu seinem Entstehen wird, einer wirren Parodie der Menschheit, welche auch als Khaei bezeichnet wird (*Almanach der Monster Golarions*). Ein Ungebundener ist ein Typischer Bittsteller (*MHB II*, S. 40), aber mit einem Bonus von +4 auf Initiativewürfe und +3 m auf seine Bewegungsrate am Boden. Ungebundene verteidigen sich nicht, wenn sie angegriffen werden, doch sollte ein SC darauf bestehen, ihnen nachzustellen oder ihnen Schaden zufügen, erlangt er rasch die Aufmerksamkeit eines der mächtigsten Verteidiger von Stethelos: eines der rechtschaffen neutralen Schicksals-Iriis[ABR XI].

Während die SC Stethelos erkunden, begegnen ihnen andere Reisende. Oft handelt es sich um Merkane[MHB II], allerdings könnten die SC hier jedem beliebigen intelligenten Wesen begegnen. Du kannst hinsichtlich dieser Reisenden frei entscheiden; ihr Hauptexistenzsinn für die Handlung besteht darin, den SC Gelegenheit zum Handel treiben zu geben. Durch diese Händler wird die Grüne Wiese effektiv wie eine Planare Metropole behandelt (Verfügbarkeit 40.000 GM und Kaufkraft 200.000 GM).

Sollten die SC sich länger mit der Erkundung von Stethelos befassen, könnten sie auf Kreaturen und Bewohner stoßen, die weniger an Handel oder philosophischen Diskussionen interessiert sind. Du kannst die Tabelle für Zufallsbegegnungen in Kapitel 6 nutzen, um für die SC gefährliche Begegnungen zu generieren oder ihnen weitere Gelegenheiten zu geben, an EP zu kommen, ehe sie in der Zeit zurückreisen.

Gefahr: Nicht nur von den Bewohnern von Stethelos geht Gefahr aus – der seltsame, von der Weltseele ausgehende Gesang stellt eine Bedrohung für sich dar. Dieser Gesang ist auf der Grünen Wiese allgegenwärtig; die regulären Bewohner der Stadt bemerken ihn kaum und sind längst gegen seine Effekte immun. Der Gesang hat etwas von einem klaren Klagelied, allerdings sind die Worte unverständlich und können auch nicht verständlich gemacht werden. Wer sich aber zu sehr auf den Gesang konzentriert, versteht die Bedeutung des Liedes nur zu klar, während die Geheimnisse der endlosen Kreisläufe des Multiversums Wurzeln zu schlagen beginnen und wie ein Krebsgeschwür im Verstand zu wuchern beginnen.

Wer kein Einheimischer der Dimension der Zeit ist, muss einen Willenswurf gegen SG 30 ablegen, wenn er den Gesang von Stethelos erstmals hört. Bei Misslingen erhält ein Charakter einen Bonus von +1 auf intelligenzbasierende Fertigkeitswürfe, während sein universelles Verständnis zuzunehmen beginnt. Jede weitere Stunde muss ein betroffener Charakter einen Willenswurf gegen SG 25 ablegen; bei Misslingen erleidet er 2 Punkte Charisma-Entzug, da es ihm nicht gelingt, diese Ereignisse zu verstehen. Sowie einem Charakter einer dieser Willenswürfe gelingt, ist er gegen die weiteren Effekte des Gesanges der Weltseele immun. Wird ein Charakter durch diesen Entzug auf CH 0 reduziert, bricht er im Moos zusammen und erhält den Zustand Bewusstlos. Sollte er weiterhin mit der Weltseele Kontakt behalten, erleidet er jede Runde 1W6 Punkte KO-Entzug, während das Moos ihn verwandelt. Sobald er durch Attributsentzug auf KO 0 reduziert wird, wurde er in einen neuen Teil der Weltseele verwandelt und ist tot.

Der Gesang der Weltseele ist ein geistesbeeinflussender Schalleffekt.

C7. Weg der Zerstörung (HG 20)

Durch das ansonsten perfekte, lebhafte Grün, welches die Insel bedeckt, zieht sich eine braune Schneise wie eine hässliche Narbe – als hätte jemand mit Feuer das weiche Moos weggebrannt und die uralten Steine darunter freigelegt. Es sind aber keine Brandspuren oder Schwärzungen des Steins zu sehen. Die Schneise ist gut dreißig Meter breit und scheint einem unregelmäßigen Weg tiefer in die Ruinen der Stadt hinein zu folgen.

An dieser Stelle ist Alaznist auf der Grünen Wiese eingetroffen. Sie nutzte das *Äonenzepter* gegen die Weltseele und die Bewohner der Stadt, wodurch sie die zeitlose Essenz des Mooses abgesaugt und es in einer großen Schneise quer durch die Stadt abgetötet hat. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Die Ebenen) gegen SG 35 interpretiert ein SC diese Schneise der Zerstörung als physische Manifestation der Schäden an der Zeitlinie und erkennt, dass die Wunde nur dann heilt, wenn auch die temporalen Schäden geheilt werden. Pro vereitelter Manipulation, die Alaznist am Zeitstrom vorgenommen hat, wird die Schneise schmaler und verschwindet, sowie alle sieben Wunden geheilt wurden.

Kreaturen: Dutzende ungebundene Bittsteller arbeiten längst der Schneise im hoffnungslosen Versuch, die Weltseele zu heilen. Obwohl sie die Schäden nicht

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

reparieren können, können sie gar nicht anders, als weiterzumachen. Die Aufsicht führt ein Wesen, welches die SC erkennen sollten – der Temporale Rächer Srischrin Tham. Wenn Srischrin die SC bemerkt, greift er nicht sofort an (für ihn ist dies die erste Begegnung), verhält sich aber dennoch feindselig. Urumi in Händen tritt er ihnen aggressiv entgegen und knurrt:

„Noch mehr! Diener und Lakaien vielleicht?! Habt ihr eure Verbündete den Weg freibrennen lassen und wollt nun hindurchspazieren? Wollt ihr noch mehr Zeit vernichten? Nicht noch ein Mal!"

Srischrin hält die SC für Verbündete Alaznists, welche der Weltseele weiteren Schaden zufügen wollen. Der Temporale Rächer rechnet mit einem Kampf, doch sollten die SC eine defensive Haltung annehmen und reden, hätten sie Zeit für einen Fertigkeitswurf für Bluffen oder Diplomatie, um Srischrin davon zu überzeugen, dass sie Stethelos keinen Schaden zufügen wollen und in Wahrheit gekommen sind, um die von Alaznist verursachten Schäden zu reparieren. Der Temporale Rächer legt gegen Bluffen einen konkurrierenden Fertigkeitswurf für Motiv erkennen mit einem Bonus von +39 ab, während ein Wurf für Diplomatie die Bitte um gefährliche Hilfe enthält, da er die Weltseele gefährdet sieht – entsprechend ist ein Wurf für Diplomatie gegen SG 40 nötig, damit Srischrin nicht angreift. Sollten die SC den Temporalen Rächer überzeugen können, sie passieren zu lassen, nickt er und lässt sie mit der Warnung passieren, dass sie der wachsenden Zeit gegenüber stets respektvoll sein sollten. (Falls die SC später der Grünen Wiesen irgendwie Schaden zufügen, könntest du den Temporalen Rächer erscheinen und angreifen lassen.)

Wenn Srischrin zum Angriff übergeht, nutzt er seinen Arkanen Vorrat, um jede Runde Zauberabwehr zu aktivieren und sich einen Schildbonus von +7 auf die RK zu verleihen. Zudem nutzt er Kampfzauberei, um mit seiner Zweithand Zauber zu wirken, wobei er zuerst jene Zauber nutzt, die er zwei Mal vorbereitet hat (siehe seine Spielwerte auf Seite 292). Im Verlauf des Kampfes kann ein SC mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 30 seltsame, subtile Verzerrungen in der Realität erkennen, welche sich um Srischrin bilden; mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Die Ebenen) gegen SG 40 kann man darin erkennen, dass Srischrin aus der Zeit gelöst wird – vielleicht weil er mit seinem Angriff auf die SC eine Art Paradox schafft. Sobald die SC den Temporalen Rächer unter 201 TP reduzieren, er alle zwei Mal vorbereiteten Zauber jeweils ein Mal gewirkt oder 7 Punkte seines Arkanen Vorrats aufgebraucht hat (was zuerst geschieht), hüllen ihn die Verzerrungen gänzlich ein und schleudern ihn nicht nur aus Stethelos fort, sondern auch in der Zeit zurück. Dabei fungieren die SC soweit als Anker, dass er sich früher in diesem Kapitel manifestiert – siehe **Ereignis 1** und dort weiterkämpft. Die Bittsteller beteiligen sich nicht an diesem Kampf, sondern konzentrieren sich auf ihre Arbeit, wobei sie die SC und den Temporalen Rächer ignorieren.

SRISCHRIN THAM **HG 20**
EP 307.200
TP 364 (siehe Seite 292)

Belohnung: Sollten die SC es schaffen, Srischrin am Angreifen zu hindern, oder sie ihn besiegen, ehe er in die Vergangenheit der SC befördert wird, hat der frühere Kampf nie stattgefunden. Jeder SC verspürt einen Energieschub, während sich ihre Zeitlinien an die Gegebenheiten anpassen. Jeder wird von *Heilung* (ZS 20) betroffen und alle Fähigkeiten, die nur begrenzt oft am Tag eingesetzt werden können (bereits gewirkte Zauber eingeschlossen), werden zurückerlangt. Dieser Rücksetzer betrifft nur die SC selbst, nicht ihre Ausrüstung – genutzte Ladungen von Gegenständen bleiben verbraucht und eventuell getrunkene Zaubertränke o.ä. tauchen nicht wieder im Inventar auf.

Sollte Srischrin in der Zeit zurückgeschleudert werden, erhalten die SC nur die Hälfte der EP für diesen Kampf. Sollten sie ihn besiegen und ihre eigene Vergangenheit verändern, erhalten sie die vollen EP – und damit im Grunde die doppelte Belohnung für diesen Gegner, da sie sich trotzdem immer noch an den Kampf gegen ihn erinnern, obwohl er nie stattgefunden hat.

C8. Die Große Rotunde (HG 20)

Dieses Gebäude unterscheidet sich völlig von den anderen dieser seltsamen grünen Stadt – und dies nicht nur wegen seiner Größe. Diese zehnseitige, geometrische Rotunde hat einen Durchmesser von 135 m und im Zentrum eine Höhe von 67,50 m. Die purpurnen Steinwände sind völlig frei vom Moos, welches ansonsten jede andere Fläche der Stadt bedeckt. Die glatte Oberfläche des Domes hat nur einen Makel: An einer Seite ist die Wand eingestürzt und bietet einen Blick ins Innere. Die Spur der Verheerung führt genau zu diesem Einsturz durch ihn hindurch und setzt sich drinnen fort. Die aufgerissenen Flächen wirken seltsam und pockennarbig, als wäre ein kugelförmiger Bereich nach dem anderen aus dem Stein entfernt worden, um die halbkreisförmige Öffnung zu schaffen.

Als Alaznist in Stethelos eindrang, nutzte sie das *Äonenzepter* nicht nur, um sich einen Pfad durch die Weltseele zu brennen, sondern auch um den Ort auf der Grünen Wiese zu finden, der sich für ihr Vorhaben am besten eignete. Es führte sie zum Seelenquell, jener Stätte, wo die Zusammenflüsse des Zeitstromes die stärke Verbindung zur Materiellen Ebene bewirkten. Als sie nahte, wandten sich mehrere Wächter von Stethelos gegen sie und errichteten die Porphyrhülle um ihren Zielort als Versuch, diesen zu schützen, allerdings konnten weder diese Streiter noch der Dom der geballten Macht der Runenherrscherin des Zornes und des Artefaktes standhalten. Alaznist fegte die Verteidiger hinfort, schuf mit dem Zepter eine Öffnung in der Schale und trat in den Seelenquell. Sieben Mal durchstieß sie Stethelos und sieben Mal reiste sie an einen jeweils anderen Punkt in der Vergangenheit zurück, um dort Manipulationen vorzunehmen, ehe sie in die Gegenwart Golarions zurückkehrte und die temporalen Wunden zurückließ.

Wenn die SC eintreffen, ist der Dom um den Quell nur noch eine Schale aus Porphyr – sollten die SC ihr Schaden zufügen wollen, so behandle sie wie unbearbeiteten Stein.

Kreaturen: Das Gebäude ist nicht nur beeindruckend groß, es verfügt auch über einen sehr beeindruckenden Hüter – niemand anderen als den Zeitdrachen Ninuron,

NINURON

dem die SC bereits zu Beginn des 4. Kapitels begegnet sind. Der Dom ist nicht sein wahres Nest, allerdings weiß er, dass die SC bald hier erscheinen werden, und hat sich den Schutz der Stätte auf die Fahnen geschrieben. Wenn die SC näherkommen, erhebt sich Ninuron von seinem Platz auf der Spitze des Domes und landet neben den SC. Seine Reaktion hängt davon ab, wie die SC ihn zuvor behandelt haben. Sollten sie sich geweigert haben, ihm zu helfen, oder ihn schlecht behandelt haben, betrachtet er sie als seine persönlichen Feinde und Gegner der Dimension der Zeit selbst. In diesem Fall spricht er nicht mit ihnen, sondern geht sogleich zum Angriff über. Nutze die Spielwerte eines Ehrwürdigen Zeitdrachen[MHB IV] - Ninuron besitzt in seiner Heimatdimension deutlich größere Macht als in seinem geschwächten Zustand im 4. Kapitel. Der Zeitdrache kämpft bis zum Tod.

Sollten die SC dagegen Ninuron geholfen und man sich als Verbündete getrennt haben, begrüßt er sie als Freunde und drückt seine Freude aus, dass sie endlich dabei sind, ihr Schicksal zu treffen. Der Drache erklärt, er hätte auf die SC gewartet, um sie dafür zu entlohnen, dass sie ihm geholfen haben, sein Exil zu beenden und so sein wahres Alter zurückzuerlangen. Der Drache bietet den SC an, für sie Zauber zu wirken (beachte: die SC können Stethelos nicht mittels *Ebenenwechsel* verlassen, derartige Versuche scheitern). Ferner kann er ihnen Fragen zur Region beantworten. Sein größtes Geschenk ist aber sein Angebot, den SC in der Vergangenheit zu helfen. Er kann sie jedoch nur ein Mal begleiten, da gerade diese Hilfestellung letztendlich der Grund sein wird, der zu seiner Verbannung aus der Dimension der Zeit als jüngerer Drache auf der Materiellen Ebene führt. Nur indem die SC genug temporale Wunden heilen, können sie auch Ninuron von seinem persönlichen Paradoxon befreien.

NINURON **HG 20**
EP 307.200
Ehrwürdiger Zeitdrache (*MHB IV*, S. 52)
TP 418

Belohnung: Falls die SC sich mit Ninuron verbünden, so belohne sie mit EP, als hätten sie ihn im Kampf besiegt.

C9. Der Seelenquell (HG 30)

Im Inneren des Porphydomes befindet sich ein moosüberwuchertes Feld, durch welches wie eine hässliche Narbe eine Schneise befreiten, nackten Steines führt. Die Narbe endet an einem drei Meter hohen Steinkreis im Herzen des Feldes. In diesem zentralen Ring stehen sieben zuckende, verzerrte Gestalten, die man mit viel Fantasie als Humanoide erkennen kann; diese sieben sind von mehreren Moosschichten überzogen. Dazu kommt eine achte verzerrte Gestalt, welche nahe dem Durchbruch zuckt – nur dass diese gänzlich aus Moos besteht.

Der Bereich im Inneren des Steinringes ist der Seelenquell, der Ursprung der Weltseele, die in Moosform auf der ganzen Grünen Wiese wächst. Zudem hat hier Alaznist sich den Zutritt in den Zeitstrom erzwungen, um ihre Manipulationen der Vergangenheit durchzuführen. Eine nähere Betrachtung der sieben humanoiden Statuen (Bereiche **D1–D7**) enthüllt Beunruhigendes: Alle scheinen unter großen Schmerzen und Agonie zu leiden, da sie um Verzerrungen in der Realität herum entstanden sind, welche dafür sorgen, dass sie sich verzerren und verändern. Diese sieben Gestalten sind körperliche Manifestationen der sieben Wunden im Zeitstrom. Indem die SC mit ihnen interagieren, können sie in die Tiefen der Vergangenheit reisen, um in Thassilon die Schäden zu reparieren, die Alaznist angerichtet hat.

Die achte Gestalt ist dagegen etwas völlig anderes. Eine nähere Betrachtung enthüllt, dass es sich um einen Menschenmann in einer Toga handelt, welcher gänzlich aus dem Moos der Weltseele besteht. Die Zeitverzerrung wirkt sich nicht auf ihn aus, allerdings scheint er Worte zu flüstern – sollte ein SC das Ohr nahe an den Mund des Moosmannes bringen, vernimmt er Worte

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

in einer fremden Sprache. Dieser Mann ist das Echo eines Philosophen aus der irdischen Antike namens Empedokles; dieser konnte Stethelos erreichen und dann durch den Kosmos eine Nachricht zurück nach Hause schicken, nur traf diese Botschaft erst Jahrhunderte nach seinem Verschwinden ein. Er spricht Altgriechisch, daher werden die SC wohl *Zungen* oder dergleichen brauchen, um die von ihm ständig wiederholte Phrase zu verstehen: „Der Kastellan ist zugleich der Schlüssel und das Schloss; ich warte in Stethelos." Die SC können nicht weiter mit der mysteriösen Gestalt interagieren, sollten sie ihr Schaden zufügen, so schließt die Weltseele alle Schäden und wächst abgeschlagenes Moos einfach nach.

Kreaturen: Kurz nachdem die SC den Seelenquell betreten haben – am besten nachdem sie das Mantra des Philosophen vernommen haben, aber ehe sie mit den temporalen Wunden interagieren konnten -, manifestiert sich der wahre Kastellan der Grünen Wiese in ihrer Gegenwart und verstummt der Philosoph. Bei dem Neuankömmling handelt es sich um eine 3,60 m große, humanoide Gestalt in Robe und Umhang, deren Gesichtszüge und Gliedmaßen völlig verhüllt sind. Falls die SC irgendwie einen Blick unter den Umhang erhaschen können, sehen sie vielleicht Tentakel und eine Masse aus Schaum, feinen Tasthaaren und schillernden Blasen, allerdings gestattet das Wesen einen solchen Blick im Grunde nur als letzte Vision vor dem Tod oder dem Wahnsinn – es handelt sich um den Großen Alten Tawil at`Umr, welcher als Kastellan von Stethelos fungiert. Der Kastellan greift die SC nicht an, sondern steht in der Bruchstelle in der Ringmauer und betrachtet die SC einen Moment lang teilnahmslos, ehe er sie telepathisch anspricht.

„Ihr seid weit gereist, um hierherzukommen, zum Seelenquell. Der vor euch liegende Weg wird euch für immer verändern. Noch könnt ihr umkehren, doch würde euch dies die Rückkehr in eure Realität kosten. Ihr müsst richten, was der Vergangenheit eurer Welt angetan wurde."

Sollten unter den SC Anhänger von Yog-Sothoth oder Tawil at'Umr sein, so erkennen diese ihren Gott sofort und erhalten eine zusätzliche telepathische Botschaft: „Ihr habt euch gut geschlagen, doch es muss noch mehr getan werden." Der Große Alte belohnt seine Gläubigen nicht direkt, doch sollte zu einem Kampf mit ihm kommen, sind sie seine letzten Ziele – vielleicht aus Bewunderung, vielleicht aber auch hebt er sich nur das Beste bis zum Schluss auf, trotz allem könnte es seinen Anhängern einen Vorteil verschaffen.

Falls die SC den Großen Alten angreifen, wirft er seinen Umhang zurück, um sie seinem furchtbaren Anblick und seiner Unaussprechlichen Präsenz auszusetzen – für alles weitere siehe seinen Taktikeintrag weiter unten.

Sollten die SC sich aber zurückhalten, können sie Yog-Sothoths Avatar mehrere Fragen stellen – potentielle Antworten werden im Folgenden zusammengefasst. Er hindert die SC nicht daran, den Seelenquell zu betreten,

gibt ihnen aber auch keinen Rat, wenn sie ihn nicht fragen. Neben den folgenden Fragen beantwortet er auch alle allgemeinen Fragen zu Stethelos und der Dimension der Zeit.

Wer bist du? – „Ich bin der Alles in Einem, der Eine in Allem, das Tor und der Schlüssel, Tawil at'Umr. Iä, Yog-Sothoth!"

Was ist hier passiert? – „Eine aus eurer Zeit und eurem Ort kam mit einer Waffe – dem *Äonenzepter*. Ich sah zu, wie sie Stethelos verheerte. Wie sie die Verteidiger fortschleuderte. Wie sie sieben Löcher in die Zeit riss, um die Vergangenheit eurer Welt heimzusuchen. Für mich war es kaum von Bedeutung, auch wenn es mich kurz amüsierte. Ich werde mich nicht euch in den Weg stellen, solltet ihr reparieren wollen, was sie getan hat. Doch ohne das *Äonenzepter* müsst ihr ein großes Opfer bringen, um in ihre Fußstapfen zu treten. Die Vergangenheit lässt Eindringlinge nicht einfach gewähren." Er wendet sich den moosigen Überresten von Empedokles zu und gibt die zur nächsten Frage passenden Informationen, selbst wenn die SC nicht danach fragen:

Wer war dieser flüsternde Mann? – „Sein Name war Empedokles. Ein Reisender von einer Welt fern der euren. Ein Narr und ein Gelehrter. Eine Erinnerung und ein Versprechen. Ein Besucher in Stethelos, auch wenn er vor dreiundzwanzig Jahrhunderten kam nach euren Vorstellungen von Zeit. Für ihn scheint nur ein Tag vergangen zu sein, oder vielleicht auch eintausend Leben. Er war schlau und weise, sein Verstand wachsam und voller Ideen. Ich spüre einen Teil seiner Größe in euch.

Empedokles währte lange, ehe er seinen Erkenntnissen erlag, lange genug, um das Wesen der Grünen Wiese zu verstehen, der Seele des Kosmos. Die Weltseele nannte er sie, auch wenn sein Verstand sie nicht wirklich erfassen konnte. Er erkannte sie als die Antriebskraft, welche alle Elemente und die von ihm als Liebe und Kampfeslust bezeichneten Motivatoren verbindet, welche alle körperlichen und spirituellen Interaktionen im Universum bildet – der Kitt, welcher die Zeit in ihren Wasserfällen hält und euch unbedeutenden Sterblichen gestattet, eure Existenzen zu ertragen. Er schrieb sogar vor seiner letzten Verwandlung darüber, versuchte, vor diesem Ort zu warnen und seine Bedeutung zu erklären. Er verbarg die Wahrheit hinter Schlüsselworten, um ihre Bedeutung zu erklären; er sprach vom Mikrokosmos, dem Blut des Geistigen, dem Magnesia des Himmels, dem Tatar der Philosophen und der Schlange. Er kritzelte seine Visionen und Philosophien in ein Buch und schleuderte es in den Wasserfall in der Hoffnung, so seine Entdeckungen der Welt mitzuteilen, jedoch reiste er nicht dorthin, wo er wollte.

Jetzt ist Empedokles eins mit eben der Wahrheit, nach der gesucht hat. Eine edlere Tat kann man sich nicht vorstellen, oder? Ist es nicht ein kleiner Preis, dafür die Ewigkeit eines Moments fortan zu durchleben, für immer in jenem letzten Augenblick des Lebens gefangen, in welchem sein letzter Schrei eins mit dem ewigen Lied wird.

Und dies, werte Reisende, ist der Preis, der auch von euch verlangt wird. Um zu den Wunden zu gelangen und eine Chance zu bekommen, eure Heimat zu retten, muss einer von euch willentlich und ewig Teil der Weltseele werden. Vergesst eure Wut und eure Fragen. Fragt mich nicht, warum ich diesen Preis verlange. Wisset nur, dass es mir gefällt, ihn zu fordern."

EMPEDOKLES

Der griechische Philosoph Empedokles ist eine historische Gestalt der irdischen Antike. Unter anderem entwickelte er das Konzept der klassischen vier Elemente Erde, Feuer, Luft und Wasser. Die Berichte zu seinem Tod sind unklar; manche Legenden behaupten, er hätte sich in den Ätna gestürzt, andere besagen, er wäre während eines Vulkanausbruchs in den Himmel getragen worden. Dieses Abenteuer geht davon aus, dass er einen Weg nach Stethelos gefunden hat. Er ist von der Erde geflohen, während eine Naturkatastrophe seine Werke zerstörte. Sein letztes Manuskript, *Das Buch der Schlangen, Eschen und Eicheln*, stürzte in einem Meteor auf die Erde, wie in Lovecrafts Kurzgeschichte „Die Grüne Wiese" berichtet.

Sollten deine Mitspieler die Nutzung einer Gestalt der realen Geschichte nicht mögen, kannst du den Philosophen und seinen Namen natürlich durch eine Eigenentwicklung ersetzen. Aber auch dieser Gelehrte sollte der Verfasser des legendären Buches zum Wesen der Zeit sein, welches *Das Buch der Schlangen, Eschen und Eicheln* genannt wird.

Wie können wir den von Alaznist verursachten Schaden heilen? - Sollte Tawil at'Umr bisher nicht Empedokles Schicksal enthüllt haben, tut er es nun. Dabei erfahren die SC, wie sie mit der Weltseele feilschen können, um durch sie zu den sieben temporalen Wunden zu gelangen. Sofern sie wissen, mit welchem Ereignis die Wunde verbunden ist (dies sollten sie automatisch im Rahmen ihrer Studien im 5. Kapitel erfahren haben), muss nur noch einer von ihnen sich von der Weltseele assimilieren lassen; dies erfordert nur einen Gedanken als Freie Aktion, muss aber freiwillig erfolgen. Informiere die Spieler, dass der fragliche SC dann sterben und eins mit dem Moos werden wird – und dass dies den restlichen SC den Zugang zu den sieben temporalen Wunden eröffnet.

TAWIL AT'UMR **HG 30**

EP 9.830.400

TP 752 (*MHB VI*, S. 116)

TAKTIK

Im Kampf Die Macht des Großen Alten ist gewaltig und ihm stehen mehrere verheerende Mittel zur Verfügung. In den ersten Kampfrunden nutzt er körperliche Angriffe und stärkt sie mit schneller *Auflösung*. Sobald ein SC getötet oder in temporale Stasis versetzt wird, sind die Bedingungen erfüllt, welche der Gruppe erlauben, in der Zeit zurückzureisen; der Große Alte hält dann inne und teilt den SC mit, dass sie nun in die Vergangenheit schreiten können. Er kämpft nur weiter, falls die SC dies auch tun, hindert sie aber auch nicht daran, besiegte SC ins Leben zurückzuholen oder wiederherzustellen. Sollten die SC weiterkämpfen, so kämpft auch Tawil at'Umr weiter und beschwört Uralte, um die Gruppe zu strafen. Er macht jedes Mal eine Pause, wenn ein SC besiegt wird, um den Überlebenden die Gelegenheit anzubieten, mit ihrer Mission fortzufahren.

Moral Tawil at'Umr kämpft bis zur Zerstörung. Sollte der unwahrscheinliche Fall eintreten, dass die SC den Großen Alten besiegen, verschwindet er in einer Wolke schillernden Schaums, welcher das Moos unter ihm fortbrennt. Tawil at'Umr manifestiert sofort einen Avatar an derselben Stelle, setzt aber den Kampf nicht fort, sondern informiert die

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Gruppe, dass seine eigene Niederlage den SC den Weg in die Vergangenheit eröffnet hätte, ehe er verschwindet. Die Gruppe ist nun auf sich gestellt. Der Große Alte ist nicht nachtragend – seine größte Belohnung für jene, die ihn besiegen können, besteht darin, sie ohne weiteres Leid fortfahren zu lassen.

Belohnung: Belohne die SC mit 307.200 EP, wenn sie erlernen, auf die temporalen Wunden zuzugreifen. Sie erhalten diese EP zusätzlich zu der Belohnung, die sie erlangen, sollten sie Tawil at'Umr angreifen und irgendwie besiegen können (auch wenn dies unwahrscheinlich ist).

Ereignis 4. In die Weltseele

Den Spielern mag der hohe Preis nicht gefallen, den sie entrichten müssen, um in die Vergangenheit zu gelangen, doch die Weltseele feilscht nicht. Ohne das *Äonenzepter* haben die SC keine andere Wahl, als auf die Wünsche der Zeit und Tawil at'Umrs einzugehen und ein Opfer zu bringen. Im Falle mächtiger SC muss dieses Opfer aber nicht das Ende sein – der Akt des Opfers selbst ist von Bedeutung, doch was mit der Seele danach geschieht, ist irrelevant. Dies bedeutet, dass der SC, welcher dieses Opfer bringt, danach ins Leben zurückgeholt werden kann; da die Assimilierung durch die Weltseele aber ein Todeseffekt ist, genügt *Tote erwecken* nicht. *Auferstehung*, *Wahre Auferstehung*, *Wunder* und *Wunsch* bringen den SC normal ins Leben zurück. Sollten die SC Tawil at'Umr zu diesem Schlupfloch befragen, bestätigt er, dass dadurch der Akt der Selbstaufopferung nicht aufgehoben wird. Sollte einer der SC ein Anhänger Tawil at'Umrs oder Yog-Sothoths sein und sich entscheiden, das Opfer zu bringen, ist Tawil at'Umr sogar bereit, ihn mittels *Wunsch* ins Leben zurückzuholen, sofern sein Anhänger ihn darum bittet, ehe er sich opfert. Falls die SC keinen Zugang zu derartiger Magie haben, können sie sich an die Hüterin von Stethelos wenden, müssen aber die Materialkomponente für den *Wunsch* selbst beisteuern (der Erwerb ist angesichts der diversen reisenden Händler in Stethelos relativ einfach). Sollte der sich aufopfernde Charakter noch über Pharasmas Gabe verfügen (weil er am Ende von Teil 1 die Seele eines der Runenherrscher freigegeben hat), kann er alternativ dieses Geschenk der Weltseele anbieten, welche es nur zu gern annimmt. Auch hier bestätigt Tawil at'Umr, dass dies möglich ist, sofern er gefragt wird.

Sollten die SC auf keine dieser Optionen kommen oder ihnen die nötigen Voraussetzungen fehlen, könnten sie auch einen der Sihedronhelden opfern, sofern der Spieler des fraglichen Helden zustimmt. In diesem Fall greift Tawil at'Umr durch die Schleier der Zeit, um diesen Helden von Golarion zu holen und der Weltseele zuzuführen (dies könnte aber dazu führen, dass die SC den durch diesen Sihedronhelden generierten Bonus verlieren – siehe auch Seite 290). Alternativ könnte ein Spieler, welcher seinen SC opfert, nun einen seiner früheren SC übernehmen – einen der Sihedronhelden -, um den Rest der Kampagne zu spielen. Auch in diesem Fall kann Tawil at'Umr den gewählten Sihedronhelden zum Seelenquell bringen.

Bringt ein SC das Opfer, verwandelt er sich rasch in eine Figur aus grünem Moos, dem Philosophen nicht unähnlich. Seine Ausrüstung fällt zu Boden und er flüstert für ewig einen letzten kurzen Satz. Die sieben Repräsentationen der von Alaznist geschlagenen temporalen Wunden zerfallen zu Asche und hinterlassen jeweils einen 1,50 m durchmessenden, kahlen Flecken im Moosteppich. Tawil at'Umr zieht sich auf eine Zuschauerposition zurück, indem er sich auf den oberen Rand des Steinringes setzt. Er interagiert nicht weiter mit der Handlung und beobachtet nur noch, ohne sie zu beeinflussen.

Alternativen zum Opfer

Das Element der Selbstaufopferung in dieser Begegnung soll die SC nicht bestrafen, sondern ist ein klassisches Handlungselement des heldenhaften Opfers für die Allgemeinheit. Du kennst deine Spieler aber am besten und weißt daher, ob dieses Element möglicherweise zu Streit oder unangenehmen Reaktionen führen könnte. In solchen Fällen solltest du die Art des Opfers ändern. Vielleicht benötigt die Weltseele anstelle eines Lebens nur einen Teil einer Seele oder die Erinnerungen einer Person, was dem Charakter, der das Opfer bringt, 1W20 permanente Negative Stufen einbringt (die aber mittels Magie aufgehoben werden können). Vielleicht kann man dem Moos auch ein Artefakt opfern. Alternativ kannst du das Element des Opfers ganz auslassen und stattdessen ein okkultes Ritual entwickeln, das die SC ausführen müssen, um in die Vergangenheit vorstoßen zu können. Möglicherweise müssen sie stattdessen eine mächtige Manifestation der Weltseele im Kampf besiegen – z.B. zwei Moosfürsten[MHB VI]. Oder vielleicht bist du der Ansicht, dass es schon ausreicht, den Seelenquell zu erreichen; in diesem Fall benötigen die SC nur Tawil at'Umrs Erlaubnis, sich um die temporalen Wunden zu kümmern.

Letztendlich ist es deine Entscheidung.

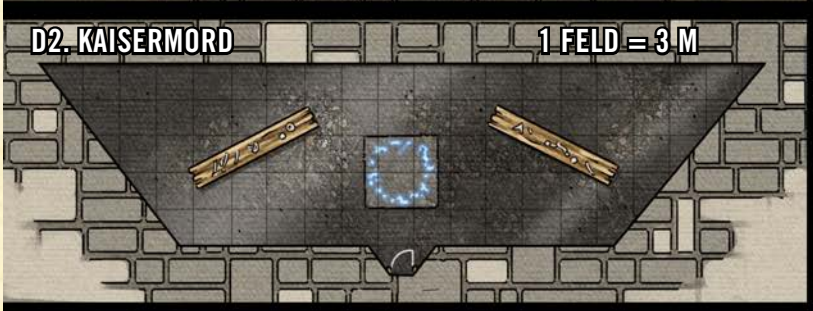
Teil 3: Brüche im Zeitenstrom

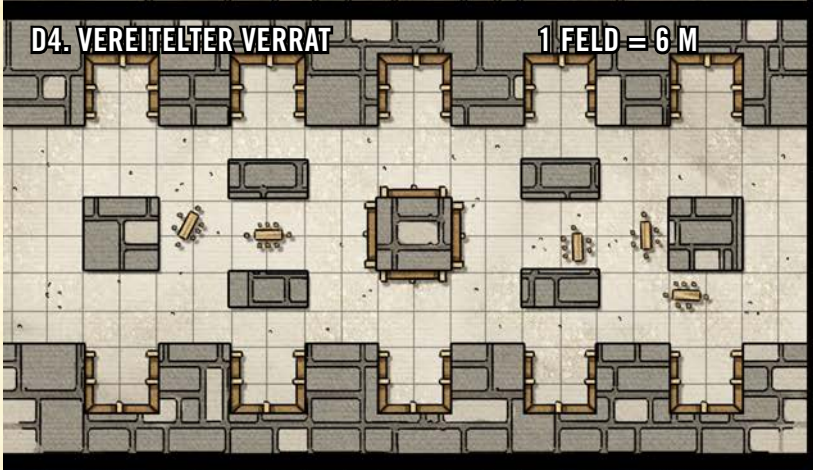
Um diesen Punkt zu erreichen, mussten die SC vieles ertragen und sich großen Herausforderungen stellen. Nun stehen sie vor den letzten Konflikten, um die Zeitparadoxa zu berichtigen und die Runenherrscherin Alaznist zu besiegen. Sie müssen in der Zeit zurückreisen und dort die Schäden am Zeitstrom reparieren, wenn sie sich letztendlich Alaznist in der Gegenwart stellen wollen!

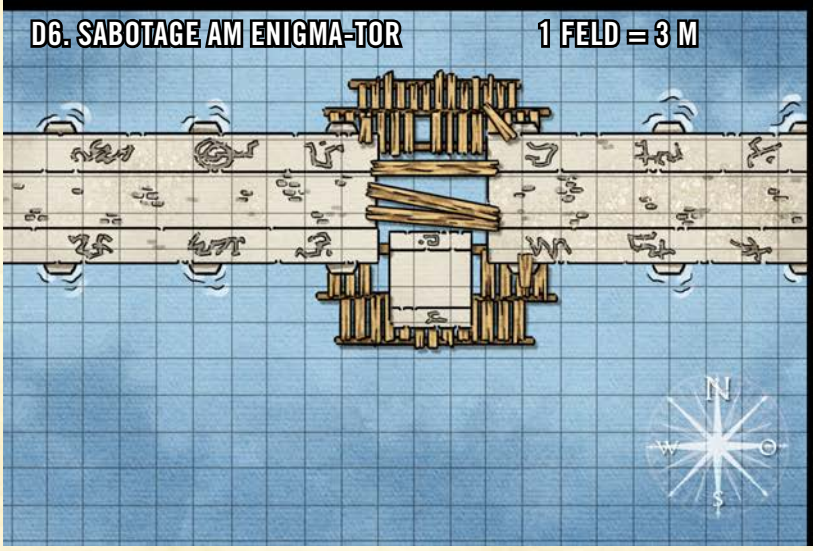
Sieben Temporale Wunden

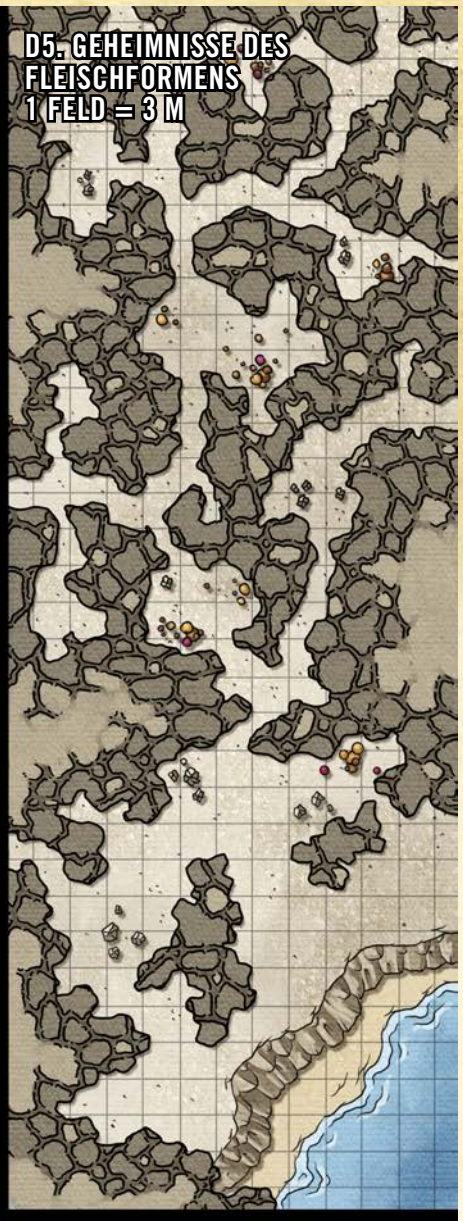
Sobald die temporalen Wunden vor den SC geöffnet sind, können sie auf einen der sieben kahlen Flecken im Moosteppich treten und kurze Blicke in die Vergangenheit werfen, um herauszufinden, wohin die Wunde führt, sofern sie sich auf das korrekte historische Ereignis konzentrieren können, an dem Alaznist herummanipuliert hat. Als Resultat ihrer Forschungen in Xin-Edasseril im 5. Kapitel gelingt ihnen dies automatisch. Ohne diese Nachforschungen ist es nahezu unmöglich, mental den Weg durch die Jahrtausende zu finden. Jeder Eintrag zu einer der temporalen Wunden weiter unten gibt eine Beschreibung einer Vision, welche die SC erhalten, wenn sie auf den jeweiligen Fleck treten. Die jeweilige Vision

D1. XIN VERLIERT DAS SIHEDRON
1 FELD = 3 M


D2. KAISERMORD
1 FELD = 3 M


D4. VEREITELTER VERRAT
1 FELD = 6 M


D6. SABOTAGE AM ENIGMA-TOR
1 FELD = 3 M
N
W
O
S


D5. GEHEIMNISSE DES FLEISCHFORMENS
1 FELD = 3 M

D7. ERDENFALL
1 FELD = 3 M

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

geht davon aus, dass die SC wichtige NSC wie Alaznist und Sorschen automatisch erkennen, eventuell müssen sie aber auch Fertigkeitswürfe für Wissen ablegen, um mehr zu erfahren. Sobald sie sich für eine Wunde entschieden haben, muss ein SC nur auf dem jeweiligen kahlen Fleck stehen und sich als Standard-Aktion konzentrieren. 1 Runde später werden alle SC in die mit der Wunde assoziierte Vergangenheit gezogen, egal wo sich die anderen in Stethelos aufhalten.

Wenn die SC erstmals in der Vergangenheit einer bestimmten temporalen Wunde eintreffen, erlangen sie die heilenden und erholsamen Effekte einer vollen Nachtruhe, inklusive Rückerlangung von Zauberplätzen, täglich anwendbaren Fähigkeiten usw. Sie manifestieren sich einen Augenblick nach Alaznist und überlagern die beschädigte Zeitlinie mit ihrer eigenen. In diesem Zustand können sie Alaznist und ihr Tun betrachten, werden von ihr aber nicht bemerkt, da sie einen Moment nach Alaznists veränderter Zeitlinie existieren. Die SC können mit Alaznist nicht interagieren, wohl aber sich daran machen, die von ihr verursachten Veränderungen an der Zeitlinie zu korrigieren.

Leider haben sie aufgrund der entstehenden Abstoßungseffekte zwischen den beiden Zeitlinien nur jeweils 10 Runden Zeit, um eine temporale Wunde zu heilen. Außerdem können sie sich nicht allzu weit von ihrem Bezugspunkt entfernen – in Spielbegriffen sind sie auf den jeweiligen Kartenbereich beschränkt (bzw. während Begegnung **D3** auf einen Bereich von 30 m Radius um ein gewaltiges Zeittor herum).

Die SC müssen innerhalb der 10 Runden ein bestimmtes Ziel erreichen, um die jeweilige temporale Wunde zu heilen. Zum Glück wissen sie dank ihrer Perspektive als Reisende aus der Zukunft automatisch, wie sich die Vergangenheit eigentlich hätte abspielen müssen, was ihnen zugleich intuitives Wissen verleiht, was zum Heilen der Wunde erforderlich ist. – Dies ist bei jedem Eintrag unter „Siegbedingungen“ aufgeführt und sollte von dir den Spielern mitgeteilt werden, nachdem du den Text zur jeweiligen Vision vorgelesen hast. Sobald eine Wunde geheilt wurde, kehren die SC automatisch zum Seelenquell zurück. Ebenfalls tauchen alle Ausrüstungsstücke und Leichen auf, welche sie in der Vergangenheit verloren oder zurückgelassen haben. Mit Heilung der temporalen Wunde wächst rasch frisches Moos über die zuvor kahle Stelle.

Gelingt es den SC nicht, innerhalb von 10 Runden die jeweilige Siegbedingung zu erreichen, oder werden sie alle in der Vergangenheit besiegt, werden sie und alles, was sie in die Vergangenheit mitgenommen haben, nach Stethelos zurückbefördert. Tote SC bleiben tot; sollten alle SC versterben, könnte die Hüterin von Stethelos, Ninuron oder ein anderer Verbündeter dafür sorgen, dass ein oder mehrere SC ins Leben zurückgeholt werden. Jeder Fehlschlag beim Heilen einer temporären Wunde verleiht Alaznist 1 Paradoxpunkt – diese Punkte beeinflussen und stärken Alaznists Verteidigungen im letzten Teil dieses Kapitels (siehe auch den Kasten auf Seite 347). Die SC können wiederholt versuchen, eine temporäre Wunde zu schließen, erhalten die heilenden Effekte einer Zeitreise aber pro Wunde nur ein einziges Mal.

Da die SC diese Begegnungen wiederholt angehen können, erhalten sie Erfahrungspunkte nur für das Heilen einer temporalen Wunde, nicht für den Sieg über dortige Kreaturen – entsprechend ist auch keinem der Monster dort ein Erfahrungspunktewert zugewiesen. Können die SC eine temporale Wunde binnen 5 Runden heilen, verliert Alaznist 1 Paradoxpunkt. Sollten die SC eine Wunde z.B. erst im zweiten Versuch heilen können, so negieren sie immerhin den Paradoxpunkt, welchen Alaznist durch ihren Fehlschlag beim ersten Anlauf erhalten hat.

Die SC können selbst bestimmen, in welcher Reihenfolge sie sich um die temporalen Wunden kümmern wollen. Die einzige Ausnahme ist dabei die siebte Wunde, welche sie erst betreten können, nachdem die anderen sechs geheilt wurden. Sobald die SC die siebte Wunde geheilt haben, werden sie nicht nach Stethelos zurückgeschickt, sondern in die Spitze des Hohlberges in Alaznists Reich – damit beginnt sodann Teil 4 des Kapitels.

Falls die SC die Siegbedingung erfüllen, ehe ihre 10 Runden abgelaufen sind, können sie die restlichen Runden damit verbringen, Ausrüstungsgegenstände zu erbeuten oder sich zu erholen. In manchen Fällen könnten sie vielleicht sogar mit überlebenden NSC sprechen und so weitere Informationen erfahren. Alle Gegenstände, welche die SC in der Vergangenheit erbeuten, begleiten sie nach Heilung der Wunde nach Stethelos zurück; hiervon ausgenommen sind Artefakte, mit denen die SC nicht in die Vergangenheit gereist sind, und einzigartige Gegenstände, welche auf diese Weise verdoppelt werden würden. Im Falle eines Fehlschlages verschwinden mitgebrachte Gegenstände und kehren an ihren ursprünglichen Fleck im Raumzeitgefüge zurück.

D1. Xin verliert das Sihedron (HG 20)

Verändertes Ereignis: Runenkaiser Xin erschafft das *Sihedron* (–6498 AK).

Ein würdevoller, herrschaftlicher Magier – niemand anderer als Kaiser Xin – arbeitet in einer kathedralenartigen Kammer aus dunklem Kristall an einem komplexen Ritual. Bei ihm sind sieben identische Duplikate. In den Boden ist eine komplexe Sihedronrune eingelassen. Ein paar Schritt über dem Boden schweben sieben Scherben aus unterschiedlichen Metallen, welche darauf warten, sich zum *Sihedron* zu vereinen.

Plötzlich erscheint Alaznist im Raum durch einen Riss in Raum und Zeit, ein glühendes Zepter in Händen. Sie greift Xin mit magischen Energiegeschossen an, während die sieben Duplikate des Runenkaisers sich in Kopien Alaznists verwandeln und sich auf die sieben Fragmente des unvollständigen *Sihedrons* werfen.

Kreaturen: In den letzten Stunden der Herstellung des *Sihedrons* nutzte Xin sieben Mezlane als Helfer, um die Kräfte des Rituals in den sieben Scherben zu versiegeln und sie zu verbinden. Alaznists Ankunft und Übernahme der Mezlane lenkt Xin lange genug ab, um das Ritual zu sabotieren. Sollte an Ende der zehnte Runde dieser Begegnung noch einer der abtrünnigen Mezlane am Leben sein, führen die Energien des Rituals zu einer Implosion, welche Xin wie bei einer katastrophalen *Magischen Auftrennung* der Fähigkeit zum Wirken von Zaubern beraubt. Dies führt dazu, dass das *Sihedron* nie erschaffen wird, und entfernt es aus der Zeitlinie.

Wenn die SC durch die Wunde treten, finden sie sich in Xins Werkstatt wieder, als Alaznist die Kontrolle über die Mezlane übernimmt. Sie können Xin und

Alaznist im magischen Duell beobachten und wie die herumwirbelnden Energien den Raum mit Chaos erfüllen, allerdings wirken die beiden mächtigen Magier seltsam verschwommen und unscharf, da sie nicht ganz mit der Zeitlinie der SC synchron sind. Beide bemerken die SC nicht, die Effekte ihrer Magie generieren aber jede Runde einen anderen Zustand, welcher auf alle SC im Raum einwirkt. Würfle zu Beginn jeder Runde mit 1W6 den Zustand auf der folgenden Tabelle für Nebeneffekte aus; beachte, dass die Mezlane davon nicht betroffen sind. Sollte ein Effekt einen Rettungswurf erlauben, so kann jeder SC diesen Wurf zu Beginn seines nächsten Zuges ablegen und währt der Effekt bis zum Beginn seines Zuges in der Folgerunde. Diese Nebeneffekte funktionieren wie Zauber des 7. Grades mit Zauberstufe 20 und können mittels Antimagie oder Zauberresistenz blockiert werden.

Nebeneffekte des Zauberduells

W6	Resultat
1	Grelles Licht blendet die SC für 1 Runde (Blind; ZÄH, SG 20, reduziert zu Geblendet für 1 Runde)
2	Energieblitze fügen jedem SC zu Beginn seines Zuges 3W6 Punkte Energieschaden zu (wie *Magisches Geschoss*).
3	Ein kakophonischer Wirbel aus Farben und Geräuschen verwirrt die SC für 1 Runde (Verwirrt; WIL, SG 20, reduziert zu Kränkelnd für 1 Runde; dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt).
4	Donnernde Beben erschüttern den Raum und werfen die SC zu Boden (Liegend; REF; SG 25, keine Wirkung)
5	Wirbel aus kreischender schwarzer Energie in Form gequälter Seelen schießen durch den Raum und fügen jedem SC 1 Negative Stufe zu (ZÄH, SG 20, reduziert zu Erschüttert für 1 Runde; dies ist ein Todeseffekt).
6	Ein pulsierender Nimbus aus geschädigter Zeit lähmt die SC für 1 Runde (Gelähmt; REF, SG 20, reduziert zu Wankend für 1 Runde).

Die sieben Mezlane können dagegen von den SC klar gesehen werden. Jeder ergreift eine der sieben Scherben des *Sihedrons* als erste Aktion und beginnt damit, sie in seinen Leib zu absorbieren. Spieltechnisch wirkt sich dies erst in Runde 10 aus, wenn das Ritual katastrophal scheitert. Die Mezlane wehren sich gegen die SC, sobald diese den ersten angreifen. Die Scherben des *Sihedrons* besitzen gegenwärtig ihre endgültigen Kräfte noch nicht. Eine Scherbe kann aus einem Mezlan mit einem Kampfmanöverwurf für Entwaffnen extrahiert wird; bei Erfolg fügt dies dem fraglichen Mezlan für 1 Runde den Zustand Wankend zu.

MEZLANE (7) **HG 14**

EP —

TP je 195 (*MHB VI*, S. 162)

Siegesbedingungen: Alle sieben Mezlane müssen vor Ablauf der 10 Runden getötet werden, um diese temporale Wunde zu heilen.

Reparatur am Zeitstrom: Wird diese temporale Wunde geheilt, manifestiert sich das *Sihedron* im Besitz der SC, wenn sie nach Stethelos zurückkehren.

Belohnung: Belohne die SC mit 307.200 EP, wenn sie diese Wunde heilen.

D2. A Kaisermord (HG 19)

Verändertes Ereignis: Die Runenherrscher sorgen für die Ermordung von Runenkaiser Xin (–6420 AK).

Alaznist hat sich zuerst um dieses Geschichtsereignis gekümmert, ehe sie noch weiter zurückgegangen ist, um auch zu verhindern, dass Xin das *Sihedron* überhaupt erst erschaffen konnte (andernfalls würde er das *Sihedron* nicht zerlegen können). Die Interaktion zwischen dieser Wunde und der in Bereich **D1** erzeugt ein weiteres Paradoxon und damit eine weitere Schicht an Komplexität, sollte die temporale Wunde in Bereich **D1** noch nicht geheilt sein.

In diesem Fall sehen die SC laut Vorlesetext nicht das *Sihedron* vor dem Mechanischen Reliquium, sondern einen seltsamen verzerrten Bereich in Form des siebenzackigen Artefakts, welcher flackernd auftaucht und wieder verschwindet. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes oder Die Ebenen) gegen SG 35 interpretiert ein SC dies als Manifestation eines Paradoxons, das möglicherweise von einer anderen temporalen Wunde erzeugt wird. Falls die SC die Wunde betreten wollen, ehe sie sich um die Wunde in Bereich **D1** gekümmert haben, verringert das Paradoxon die ihnen zur Verfügung stehende Zeit von 10 auf 5 Runden - haben sie nach 5 Runden die Wunde nicht geheilt, ist der Versuch gescheitert und werden sie nach Stethelos zurückgezogen.

Nun vom Alter gebeugt arbeitet der einst unbezwingbar wirkende Runenkaiser Xin von Thassilon an einem dreibeinigen und vierarmigen mechanischen Gerüst, welches einen sargförmigen Kristall trägt. Vom *Sihedron* aus fließen sieben Ströme magischer Energie in diesen Mechanismus und laden ihn auf. Einen Moment später ist auch Alaznist hier und deutet mit dem *Äonenzepter* auf die Kraftströme; diese ändern ihren Lauf und fließen nun in das leuchtende Zepter, während Xin panisch versucht, die Kontrolle zurückzuerlangen.

Kreaturen: Während Alaznist die SC nicht sehen kann, ist dies dem Runenkaiser möglich! Wenn die SC erscheinen, weiß Xin natürlich nicht, wer sie sind, doch ihm ist klar, dass er Hilfe benötigt, und er bittet sie, die magischen Ströme zum Mechanischen Reliquium neu auszurichten, ehe sie abgesaugt werden. Xin selbst ist damit ausgelastet, Alaznists Tun zu kontern, so dass sie nicht sofort die Energievorräte des *Sihedrons* an sich reißen kann; er kann sich aber nicht verteidigen und gleichzeitig auf die Ausrichtung der Kraftströme einwirken. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes) gegen SG 35 erkennt ein SC, dass *Magie bannen* eine Strömung wieder korrigieren dürfte. Ein Wurf für Wissen (Die Ebenen) gegen SG 35 führt zu der Erkenntnis, dass die Strömungen gen Alaznist mittels magischer Angriffe, die Hiebschaden verursachen, ebenfalls unterbrochen werden sollten. Falls die SC nicht zu diesen Lösungsansätzen gelangen, teilt Xin ihnen eine der Methoden mit panischer Stimme zum Ende der dritten Runde mit. Im Falle von *Magie bannen* muss der Zauberwirker eine der Strömungen als Ziel wählen (Flächeneffekte bringen keine Resultate) und erfolgreich einen Effekt mit ZS 20 bannen. Um eine Strömung

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonischer Artefakte
Anhang 5: Waffen und Wunden
Anhang 6: Bestiarium

mittels Hiebschaden zu unterbrechen, muss die Quelle des Angriffes entweder ein Zauber, ein Energieeffekt oder eine magische Waffe sein. Eine Strömung besitzt RK 34 und ist Körperlos. Energieeffekte verursachen den vollen Schaden, dasselbe gilt für Effekte mit *Geisterhafter Berührung*, während andernfalls der Schaden halbiert wird. Ein Hiebschaden verursachender Angriff muss einer Strömung wenigstens 15 Schadenspunkte zufügen. Antimagie unterbricht eine Strömung nicht, da sie von einem Artefakt umgelenkt wird (gestatte einem SC einen Fertigkeitswurf für Wissen [Arkanes] oder Zauberkunde gegen SG 20, um dies zu erkennen, ehe er Antimagie einsetzt). Du kannst ggf. auch andere kreative Methoden zum Unterbrechen der Strömungen zulassen.

Zu Beginn der zweiten Runde wird die Lage noch komplizierter, da sich ein weiteres Portal öffnet und einen hünenhaften Runenriesen ausspuckt. Dies ist der Assassine Schasthaak, welcher von den Runenherrschern geschickt wurde, um Xin zu ermorden. In der korrekten Zeitlinie setzte Xin die Macht des *Sihedrons* frei, um Schasthaak und sein eigenes Werk in einer verheerenden Explosion zu zerstören und sich zu opfern, auf dass die Runenherrscher sein Vermächtnis nicht zu ihren finsteren Zwecken nutzen konnten.

Schasthaak würfelt seine Initiative normal, wenn er sich in den Kampf stürzt; sollte ihm ein Angriff gegen Xin gelingen, löst der Runenkaiser sofort die Explosion aus. Andernfalls geschieht dies am Ende der zehnten Runde. Diese Explosion katapultiert die SC augenblicklich nach Stethelos zurück und reduziert sie alle auf 1W4 TP. Sollten zu diesem Zeitpunkt die sieben zu Alaznist führenden Kraftströme unterbrochen worden sein, wird die temporale Wunde geheilt; sollte aber auch nur einer zum Zeitpunkt der Explosion noch aktiv sein, bleibt die Wunde offen und müssen die SC einen weiteren Versuch starten.

Falls die SC bereits die temporale Wunde bei Bereich **D1** geheilt haben und das *Sihedron* hierherbringen, erkennt jener SC, der das Artefakt mit sich führt, sofort, dass er es für das *Sihedron* der Vergangenheit substituieren kann. Dies durchtrennt sofort alle zu Alaznist führenden Energieströme und sprengt das *Sihedron* – die SC werden zurück nach Stethelos geschickt und die temporale Wunde wird geheilt, doch durch die Opferung des *Sihedrons* verlieren die SC das Artefakt und können es nicht mehr einsetzen.

SCHASTHAAK **HG 19**

EP —

Runenriesen-Schurkenkreatur (*MHB II*, S. 208, *MKO*, S. 248)
RB Gigantischer Humanoide (Riese)
INI +2; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +29

VERTEIDIGUNG

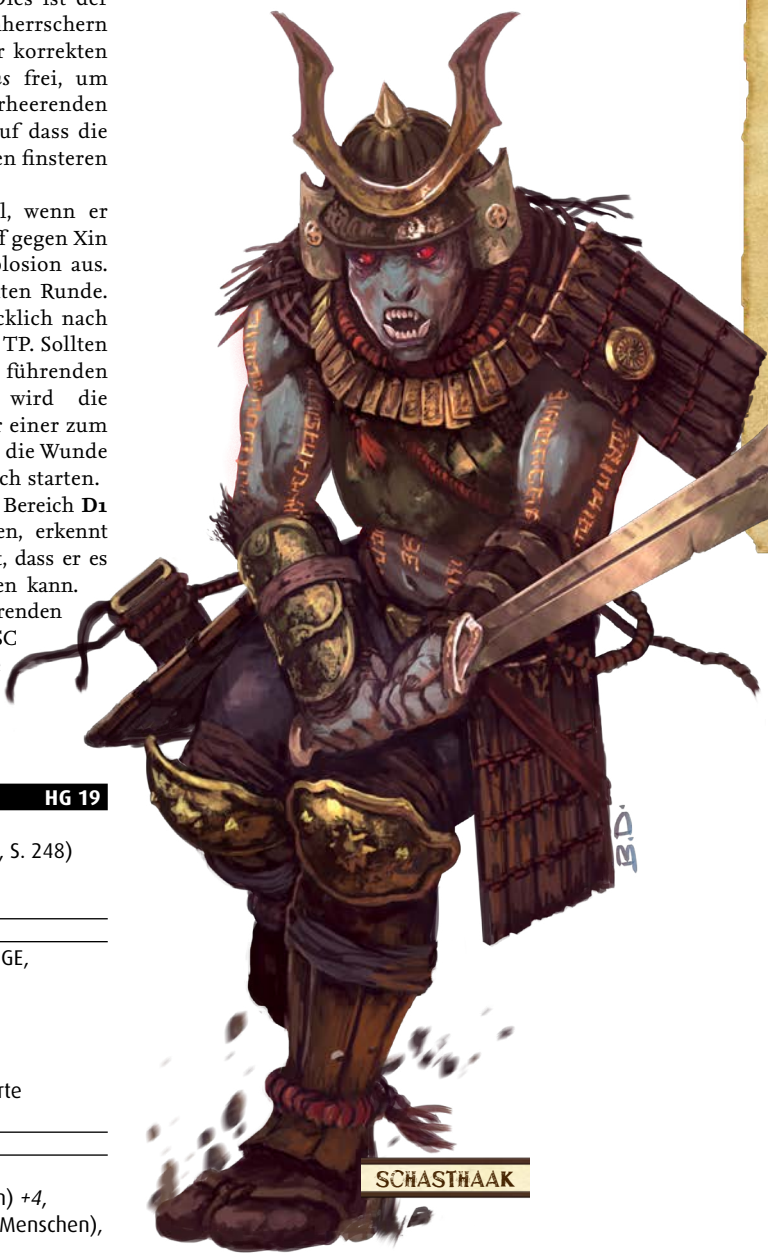
RK 36, Berührung 8, auf dem Falschen Fuß 34 (+2 GE, –4 Größe, +15 Natürlich, +13 Rüstung)
TP 330 (20W8+240)
REF +8, **WIL** +20, **ZÄH** +18
Immunitäten Elektrizität, Feuer, Kälte;
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Verbesserte Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 10,50 m; *Luftweg*
Nahkampf *Langschwert des Verderbens* (Menschen) *+4*, +30/+25/+20 (4W6+19/17–20 plus 2W6 gegen Menschen), Hieb +21 (2W6+7)
Angriffsfläche 6 m; **Reichweite** 6 m
Besondere Angriffe Funkenregen, Hinterhältiger Angriff +10W6 plus 10 Blutung, Riesen befehligen, Runen (SG 24)
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 20; Konzentration +24)
Immer — *Luftweg*
Beliebig oft — *Einflüsterung* (SG 17), *Person bezaubern* (SG 15)
3/Tag — *Massen-Monster bezaubern* (SG 22), *Person beherrschen* (SG 19)
1/Tag — *Aufforderung* (SG 22), *Wahrer Blick*

TAKTIK

Im Kampf Schasthaak tritt in der zweiten Runde aus dem Portal, erhält aber aufgrund der unerwarteten magischen Interaktionen zwischen dem Portal und den temporalen Unruhen im Raum den Zustand Wankend. In seinem ersten Zug bewegt er sich durch den Raum und bereitet sich vor



Xin anzugreifen. Sollten die SC eingreifen, konzentriert sich der Runenriese stattdessen auf sie; in jeder Runde, in welcher er nicht von wenigstens einem SC abgelenkt wird, versucht er, Xin mit seinem Schwert anzugreifen. Sollte er den Runenkaiser treffen, löst Xin die Explosion des *Sihedrons* aus, welche die SC augenblicklich zurück nach Stethelos schleudert.

Moral Schasthaak kämpft bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 41, **GE** 15, **KO** 34, **IN** 14, **WE** 23, **CH** 18

GAB +15; **KMB** +34 (Ansturm +36); **KMV** 46 (48 gegen Ansturm)

Talente Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Kritischer Treffer (Wankend), Kritischer Treffer-Fokus, Schnelle Waffenbereitschaft, Verbesserter Ansturm, Verbesserter Konzentrierter Schlag, Verbesserter Kritischer Treffer (Langschwert), Wuchtiger Schlag

Fertigkeiten Akrobatik +17, Handwerk (Waffen) +23, Wahrnehmung +29, Wissen (Adel) +12, Wissen (Geschichte) +12

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch, Terral

Sonstige Ausrüstung *O-Yoroi*[ABR II] *+5*, *Langschwert des Verderbens* (Menschen) *+4*, *Gürtel der Großen Konstitution +6*

DER OLIFANT VON JANDELAY

Siegesbedingungen: Die SC müssen entweder ihr eigenes *Sihedron* opfern, um die magischen Kraftströme zu stören, oder erfolgreich alle sieben Strömungen zu Alaznist unterbinden, ehe Xin sein eigenes *Sihedron* sprengt, weil er von Schasthaak angegriffen wird oder die Zeit ausläuft.

Reparatur am Zeitstrom: Die Höllensturmnadeln erwachen nicht und die Verlorene Küste wird nicht von Flammen und Scheusalen verheert.

Belohnung: Belohne die SC mit 307.200 EP, wenn sie diese Wunde heilen.

D3. Der Schrecken aus Jandelay (HG 18)

Verändertes Ereignis: Der Olifant von Jandelay schlägt eine Armee azlantischer Invasoren zurück (–6301 AK).

Von einer gewaltigen Stadt sind nur noch rauchende Ruinen übrig. Riesige Armeen magienutzender Soldaten fliehen panisch vor einem elefantenartigen Titanen, welcher hinter ihnen trompetet und brüllt, Gebäude zertrümmert und Dutzende Soldaten unter seinen Füßen zermalmt. Auch die Verteidiger der Stadt fliehen voller Panik – es ist offensichtlich, dass das enorme Monster keinem Meister folgt und nur Verheerungen im Sinn hat. Dann aber manifestiert sich über einer abgeflachten Pyramide im Stadtzentrum ein flimmerndes Energiefeld, in dem man unscharf ein Schloss sehen kann. Die mit vier Stoßzähnen ausgestattete Bestie trompetet erneut und ihre Augen leuchten, als sich ihr Blick auf das Energiefeld richtet. Der Titan ändert seine Marschrichtung und trampelt in direkter Linie auf das Portal zu.

Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) gegen SG 10 kann man das verschwommene Schloss innerhalb des Portals als Schloss Korvosa erkennen. Mit einem Wurf für Wissen (Geschichte) gegen SG 30 weiß ein SC, dass die Stadt in der Vision offenbar Xin-Eurythnia ist, die Hauptstadt der von Runenherrscherin Sorschen beherrschten thassilonischen Provinz, an deren Stelle viel später Korvosa errichtet wird. Mit einem Wurf für Wissen (Die Ebenen) gegen SG 20 erkennt man in der Bestie in der Vision den legendären Olifanten von Jandelay.

Bei dieser temporalen Wunde findet man Alaznist nicht auf den ersten Blick, da sie mit dem *Aionenzepter* ein großes Portal durch die Zeit erschaffen hat, um den Olifanten ins Korvosa der Gegenwart zu locken. Um diese Wunde zu heilen, müssen die SC binnen 10 Runden das Tor schließen, ehe der Olifant es erreicht. Theoretisch könnte man auch den Olifanten vor Ablauf dieser Zeit töten, allerdings ist der Olifant eine Kreatur mit HG 30 und damit wahrscheinlich für die SC zumindest innerhalb der begrenzten Zeit nicht zu besiegen. Sollte es zu einem Kampf kommen, findest du seine Spielwerte im *Sonderband*.

Die SC erscheinen auf der Großen Mastaba, der Pyramide im Herzen der Stadt, angrenzend zu dem 30 m durchmessenden Zeittor. Da sie in einer paradoxen alternativen

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Zeitlinie existieren, können die SC dieses Portal nicht nutzen, um nach Korvosa zu entkommen – jeder entsprechende Versuch führt beim Passieren des Tores dazu, dass man einfach hindurchgeht, ohne transportiert zu werden, und den Zustand Übelkeit für 1W4 Runden erhält (ZÄH, SG 25, keine Wirkung). Für diese Begegnung gibt es keine Karte, da die SC sich in einem offenen Bereich ohne sonderliche Merkmale wiederfinden und ein Kampf eher unwahrscheinlich ist.

Die SC stammen aus einer Zeitlinie, welche im Widerspruch zu jener steht, die diese temporale Wunde erschaffen hat. Ihnen stehen drei Optionen offen zum Schließen des Portals. Ein SC kann eine dieser Methoden mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 40 oder Wissen (Arkanes oder Die Ebenen) gegen SG 30 erkennen, indem er sich das Portal genau ansieht. Das Zeittor selbst besitzt 200 TP; jeder SC kann pro Runde eine der drei Methoden nutzen, um ihm Schaden zuzufügen. Wird das Portal auf 0 TP reduziert, schließt es sich mit einer Energieexplosion, welche die SC zurück nach Stethelos katapultiert, egal wie viele Runden sie noch hätten.

Direkte Manipulation: Als Standard-Aktion kann ein SC die magischen Energien des Portals mit einem Fertigkeitswurf für Magischen Gegenstand benutzen oder Mechanismus ausschalten gegen SG 30 manipulieren. Bei Erfolg fügt er dem Portal Schaden in Höhe der Differenz zwischen seinem Wurfergebnis und dem SG zu.

Das Portal bannen: Ein SC kann einen Zauber einsetzen, welcher magische Effekte beendet, (z.B. *Magie bannen, Mächtiges Magie bannen* oder *Magische Auftrennung*), welcher Dimensionsreisen vereitelt (z.B. *Dimensionsanker* oder *Zutritt verwehren*) oder welcher einen Bereich von Antimagie erschafft, um das Zeittor zu bannen. Unabhängig vom genutzten Zauber muss ein SC einen Wurf auf die Zauberstufe gegen SG 31 ablegen; bei Erfolg fügt er dem Portal Schaden gleich dem Grad des genutzten Zaubers plus seinem höchsten mentalen (IN, WE oder CH) Attributsmodifikator zu.

Die Zeitanker zerstören: Als Volle Aktion kann ein SC eine magische Waffe gegen das Portal einsetzen, um seinen Ankern in dieser Zeitlinie Schaden zuzufügen. Das Portal besitzt RK 36; bei einem Treffer verursacht ein SC 2W6 + GE- oder ST-Modifikator (höherer Wert) an Schaden unabhängig von der benutzten Waffe. Kritischer und Präzisionsschaden kommen hierbei nicht zur Anwendung.

In den folgenden Runden treten verschiedene Ereignisse ein, welche die Dinge komplizierter gestalten:

Runde 2: Der Einfluss des Olifanten lässt dunkle Wolken am Himmel aufziehen und Blitze rasen herab. In dieser und jeder Folgerunde wird ein zufällig ausgewählter SC von einem Blitz getroffen und erleidet 10W6 Punkte Elektrizitätsschaden (REF, SG 20, halbiert).

Runden 3, 6 und 9: Das Nahen des Olifanten verursacht ein heftiges lokalisiertes Beben. Jeder SC muss einen Reflexwurf gegen SG 25 ablegen; bei Misslingen erhält ein SC den Zustand Liegend. Ein derart zu Boden geworfener SC muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 25 ablegen; bei Misslingen erhält er für 1W3 Runden den Zustand Betäubt.

Runden 4 und 8: Alaznist versieht das Zeittor mit zusätzlicher Energie, die gibt dem Portal 10W6 TP zurück.

Runde 5: Am Ende dieser Runde pulsiert das Zeittor mit Energie, die nach den SC peitscht. Jeder SC muss einen Willenswurf gegen SG 25 ablegen; bei Misslingen erhält ein SC für 1W6 Runden den Zustand Verwirrt, da vor seinen Augen zahllose Zeitlinien vorbeiziehen, so dass er den Überblick verliert. Dies ist ein Geistesbeeinflussender Effekt.

Runde 10: Der Olifant erreicht die Große Mastaba und führt einen Durchbohrenangriff gegen jeden SC aus (Nahkampfangriff +49; 4W10+17/19–20 Stichschaden); am Ende dieser Runde tritt er durch das Portal.

Siegesbedingungen: Die SC müssen das Zeittor schließen, ehe der Olifant hindurchtritt.

Reparatur am Zeitstrom: Der Olifant kehrt nach Jandelay zurück und Korvosa wird vor der Zerstörung bewahrt.

Belohnung: Belohne die SC mit 307.200 EP, wenn sie diese Wunde heilen.

D4. Vereitelter Verrat (HG 18)

Verändertes Ereignis: Der Verrat des Runenherrschers Angothane verursacht ein verheerendes Schisma unter den Runenherrschern (–6150 AK).

Ein einsamer Magier in der Kleidung eines Runenherrschers - in seinen Händen ein einschüchternder, aber vertraut wirkender Ranseur - erhebt sich von einem Schreibtisch in einer höhlenartigen, unterirdischen Bibliothek. Zielgerichtet zieht er Schriftrollen aus den Regalen, sieht sich aber zugleich nervös um, während er weitere Magie zusammenträgt. Plötzlich manifestiert sich das geisterhafte Bild einer Frau in ähnlicher Kleidung im Raum und deutet anklagend auf den Magier. Sie brüllt ihm eine Drohung entgegen und er lässt erschrocken die Schriftrollen fallen.

Zwischen den Runenherrschern waren Spannungen und Konflikte nicht ungewöhnlich, doch im Jahr -6150 AK sorgten die Taten eines Runenherrschers für ein Schisma, von dem sich die Herrscher Thassilons nie völlig erholten. Runenherrscher Angothane wurde zum zweiten Runenherrscher des Zornes, nachdem er einen Pakt mit Nocticula, der Dämonenherrscherin der Assassinen, eingegangen war; dabei wusste er nicht, dass er zugleich sein Schicksal beinahe einhundert Jahre später besiegelte. Dank eines Artefaktes, einer *Geistbinderstatuette*, sorgte Nocticula dafür, dass er ihr als treuer Schläferagent diente. -6150 AK brachte sie ihn dazu, seine Rivalin, die Runenherrscherin Xirie (eine loyale Dienerin der Dämonenherrscherin Colyphyr), während eines Treffens in einer großen Bibliothek unter Kaer Maga zu ermorden. Dies führte zu zwei gleichzeitigen Störungen des Status Quo: Im Abyss lenkte der Verlust einer ihrer mächtigsten Dienerinnen Colyphyr lange genug ab, dass Nocticula die Dämonenherrscherin der Drachen meucheln konnte. Zugleich führte der Verrat in Thassilon zu Geschehnissen, an deren Ende vier Runenherrscher gefallen waren, nachdem Xanderghul Angothane getötet hatte. Das Chaos des Schismas löste in Thassilon beinahe einen Bürgerkrieg aus und nur der Umstand, dass Xanderghul mit Jurah und Atharend zwei weitere Runenherrscher tötete, vereitelte einen Krieg jeder gegen jeden. Danach existierte zwischen den Runenherrschern kein Hauch an Vertrauen mehr und wurden Konflikte zwischen den Provinzen in den folgenden Jahrhunderten zur Norm.

Indem Alaznist in der Zeit zurückreist, um Xirie vor Angothanes Verrat zu warnen, sorgt Alaznist für Angothanes vorzeitigen Tod. Dies bringt ihr Colyphyrs Unterstützung

ein, welche zum Dank zustimmt, Alaznist während ihrer Herrschaft mehrere Jahrhunderte später zu helfen. Diese Veränderungen im Machtgleichgewicht verschaffen Alaznist genug Ressourcen und Stärke, um nach Xin-Schalast hinein zu expandieren und u.a. Kaer Maga zu erobern, so dass sie die Stadt Colyphyr als Trophäe schenken kann.

Um die beiden Gestalten in der Vision zu identifizieren, sind zwei separate Fertigkeitswürfe für Wissen (Adel oder Geschichte) gegen SG 35 erforderlich: Bei dem Mann handelt es sich um den Runenherrscher Angothane (zweiter Runenherrscher des Zornes), bei der Frau um Runenherrscherin Xirie (erste Runenherrscherin der Trägheit). Jeder SC, der Thassilonisch spricht, versteht die Drohung, welche Xirie Angothane zuruft: „Du würdest ganz Thassilon für die Herrin der Mitternacht verraten? Spüre den Zorn meiner abyssalen Schutzherrin, verfluchter Wurm!“

RUNENHERRSCHER ANGOTHANE

Die SC erscheinen in der Bibliothek, welche in einer Kammer tief unter Kaer Maga liegt, kurz nachdem Xiries Abbild wieder verschwunden ist. Angothane war mitten in seinen letzten Vorbereitungen für seinen Angriff auf Xirie. Die plötzliche Manifestation der SC erschrickt ihn, doch einen Moment später taucht eine weitere Bedrohung in Form zweier Erwachsener Kluftdrachen auf; diese hat die Dämonenherrscherin Colyphyr aus den Abysstiefen entsendet, um Angothane zu vernichten. Der Runenherrscher erkennt die Drachen als dringlichere Bedrohung, allerdings haben die Drachen *Stille* statt *Zerbersten* vorbereitet und direkt vor ihrem Auftauchen auf sich gewirkt. Sie manifestieren sich zu beiden Seiten des Runenherrschers, um sicherzustellen, dass der 6 m-Radius-Stilleeffekt Angothane erfasst. So die SC dem zum Schweigen gebrachten Runenherrscher nicht beistehen, wird dieser rasch abgeschlachtet.

Wenn die SC die Drachen töten, endet der *Stille*-Effekt, da die hierher herbeigezauberten Kreaturen verschwinden. Runenherrscher Angothane bedankt sich bei den SC, ohne sich darum zu kümmern, wer sie sind oder warum sie hier sind, erklärt aber eilig, dass er so bald wie möglich aufbrechen müsse, um seine Feindin, die Runenherrscherin Xirie anzugreifen. Hierfür verlangt er, dass die SC ihm jede mögliche Unterstützung in Form von Heilung und stärkender Magie zukommen lassen – und dies auf eine arrogante und überhebliche Art, die ihm wohl keine Freunde machen dürfte. Allerdings sollten die SC ihr Möglichstes tun, um Angothanes Chancen im kommenden Kampf gegen die vorgewarnte Xirie zu verbessern. Sie können ihre noch verbleibenden Runden nutzen, um ihn zu stärken, zu heilen oder anderweitig auf den Kampf vorzubereiten. Dabei können sie auch kurz mit ihm sprechen und erfahren, was gerade vor sich geht – da er gegenwärtig unter Nocticulas direkter Kontrolle steht, kann er ihnen gegenüber sogar eingestehen, dass er sich beeilen muss, um seiner Herrin zu gefallen. Sollte ein SC zu den Anhängern Nocticulas in ihrer Inkarnation als die Geläuterte Königin zählen, so siehe den Kasten am Ende dieses Abschnitts hinsichtlich weiterer Informationen, welche die SC erlangen könnten.

Nach 10 Runden spürt Angothane, dass er sich keine weiteren Verzögerungen leisten kann, gibt jeder Moment doch Xirie Zeit, um sich weiter vorzubereiten. Er sagt den SC Lebewohl und wirkt *Wunsch* um an den Aufenthaltsort der Runenherrscherin Xirie zu reisen und sie dort zu ermorden. Die SC werden derweil nach Stethelos zurücktransportiert.

Leider besitzt Angothane nur eine Chance von 50%, Xirie auch zu besiegen. Sollten die SC ihn auf seine vollen Trefferpunkte heilen, steigt seine Chance um 20%. Sollten die SC die Drachen vor Ende der 5. Runde besiegt haben, erhöht seine gestärkte Moral die Chance um weitere 20%. Jeder zusätzliche Zaubereffekt, mit dem die SC ihn stärken, erhöht seine Chance um das Doppelte des Zaubergrades (*Heldenmut* verleiht ihm z.B. +6% und *Gedankenleere* +16%). Du kannst noch andere Optionen zulassen, z.B. könnten die SC

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

ihm magische Gegenstände überlassen – allerdings kehren diese Dinge dann nicht mit ihnen nach Stethelos zurück.

Würfle seine Erfolgschance aus, sowie Angothane sich auf den Weg gemacht hat. Sollte er scheitern, müssen die SC einen erneuten Versuch starten, diese temporale Wunde zu heilen.

RUNENHERRSCHER ANGOTHANE **HG 19**

EP 204.800

Menschlicher Magier (Thaumaturg) 18
CB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +5; **Sinne** Wahrnehmung +20

VERTEIDIGUNG

RK 32, Berührung 21, auf dem Falschen Fuß 27 (+5 Ablenkung, +5 GE, +5 Natürlich, +6 Rüstung, +1 Verständnis)
TP 220 (18W6+155)
REF +17, **WIL** +19, **ZÄH** +18
Verteidigungsfähigkeiten *Notfall*; **ZS** 24

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Angothanes Hasserfüllter Ranseur* +14/+9 (2W4+6/19–20/×3 plus 1 Blutung)
Angriffsfläche 1,50 m; **Reichweite** 1,50 m (3 m mit Ranseur)
Besondere Angriffe Starke Zauber (+9 auf Schaden)
Zauberähnliche Arkane Schulenfähigkeiten (ZS 18; Konzentration +28)
Beliebig oft — Elementarwand (18 Runden/Tag)
13/Tag — Energiegeschoss (1W4+9)
Vorbereitete Magierzauber (ZS 18; Konzentration +28)
9. — maximierte *Auflösung* (SG 26), elementarer Elektrizitäts-*Kältekegel* (SG 28), *Meteoritenschwarm* (2x, SG 31), *Wunsch*, *Zeitstopp*
8. — *Blitzgewitter*[EXP] (2x, SG 31), maximiertes schnelles *Magisches Geschoss* (2x), elementarer[EXP] Elektrizitäts-*Spätzündender Feuerball* (SG 30), *Wort der Macht: Betäubung* (2x)
7. — schneller *Blitz* (2x, SG 26), *Regenbogenspiel* (2x, SG 29), *Spätzündender Feuerball* (2x, SG 29), schnelles *Standort vortäuschen*
6. — maximierter *Blitz* (2x, SG 26), *Irreführung* (SG 26), *Kugelblitz* (2x, SG 29), *Massen-Einflüsterung* (SG 26), schnelle *Spiegelbilder*, *Wahrer Blick*
5. — *Blitzbogen*[ABR] (2x, SG 28), *Energiewand* (2x), *Person beherrschen* (SG 25), *Schwachsinn* (SG 25), maximierter *Sengender Strahl* (2x), schneller *Zielsicherer Schlag*
4. — *Blitzkugeln*[EXP] (2x, SG 27), *Eissturm*, elementarer[EXP] Elektrizitäts-*Feuerball* (3x, SG 26), *Mächtige Unsichtbarkeit* (2x), *Mächtiges Falsches Leben*[ABR]
3. — *Blitz* (2x, SG 26), *Feuerball* (2x, SG 25), *Fliegen*, *Hast*, *Person festhalten* (SG 23), *Vampirgriff* (2x)
2. — *Feuerspeien*[EXP] (2x, SG 24), *Geschenk fordern*[ABR VII] (2x, SG 22), *Sengender Strahl* (2x), *Spiegelbilder* (SG 22), *Unsichtbarkeit*, *Windstoß* (SG 24)
1. — *Magisches Geschoss* (7x), *Schockgriff*, *Zielsicherer Schlag* (2x)
0. (Beliebig oft) — *Arkanes Siegel*, *Licht*, *Magierhand*, *Öffnen/Schließen* (SG 20)
Thassilonische Spezialisierung Hervorrufung; **Verbotene Schulen** Bannmagie, Beschwörungsmagie

TAKTIK

Vor dem Kampf Runenherrscher Angothane wirkt vor dieser Begegnung *Mächtiges Falsches Leben*.
Im Kampf Solange Angothane von *Stille* betroffen ist, wendet er seine Aktionen auf, um verzweifelt aus dem Wirkungsbereich zu entkommen. Gelingt es ihm, wirkt er *Zeitstopp* und stärkt seine Verteidigungen sodann mit *Mächtiger Unsichtbarkeit*, *Spiegelbilder*, *Fliegen* und *Standort vortäuschen* und platziert dann eine *Energiewand* zwischen sich und einem Drachen, ehe er seine mächtigsten Offensivzauber gegen seine Gegner einsetzt.
Moral Angothane wird von seinem *Notfall* in Sicherheit teleportiert, sollte er unter 40 TP reduziert werden. Falls der *Notfall* nicht funktioniert, wirkt er *Wunsch*, um fort zu teleportieren, sollte er unter 40 TP reduziert werden; da er dann Xirie nicht mehr angreift, scheitert der Versuch der SC, diese temporale Wunde zu heilen.

SPIELWERTE

ST 15, **GE** 20, **KO** 22, **IN** 30, **WE** 15, **CH** 22
GAB +9; **KMB** +11; **KMV** 32
Talente Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Elementarer Zauber[EXP], Elementarfokus[EXP], Große Zähigkeit, Im Kampf zaubern, Mächtiger Zauberfokus (Hervorrufungsmagie), Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Schnell zaubern, Schriftrolle anfertigen, Umgang mit Kriegswaffe (Ranseur), Zaubereffekt maximieren, Zauberfokus (Hervorrufungsmagie), Zauberzepter herstellen
Fertigkeiten Akrobatik +23, Bluffen +24, Diplomatie +24, Einschüchtern +24, Fliegen +26, Heimlichkeit +23, Magischen Gegenstand benutzen +24, Motiv erkennen +20, Wahrnehmung +20, Wissen (Adel) +31, Wissen (Arkanes) +31, Wissen (Die Ebenen) +31, Zauberkunde +31
Sprachen Abyssisch, Aural, Azlanti, Drakonisch, Infernalisch, Riesisch, Schoanti, Thassilonisch, Varisisch
Besondere Eigenschaften Arkane Verbindung (*Schutzring +5*)
Kampfausrüstung *Mächtiges Metamagisches Zauberzepter* (Elementarer Elektrizitätszauber)[EXP], *Mächtiges Metamagisches Zauberzepter* (Zaubereffekt maximieren); **Sonstige Ausrüstung** *Angothanes Hasserfüllter Ranseur* (identisch mit *Alaznists Hasserfüllter Ranseur* (siehe S. 348), *Amulett der Natürlichen Rüstung +5*, *Gürtel der Unglaublichen Geschicklichkeit +4*, *Resistenzumhang +4*, *Ionenstein (Mattrosa Prisma)*, *Ionenstein (Rosa Rhomboid)*, *Schutzring +5*, *Robe von Xin-Bakrakhan* (siehe S. 348), *Sihedronfoliant*, Diamant im Wert von 25.000 GM (für *Wunsch*)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Notfall Sollte Angothane unter 40 TP reduziert werden, bringt ihn *Teleportieren* in die Sicherheit des Hohlberges.

ERWACHSENE KLUFTDRACHEN (2) **HG 16**

EP —
TP je 270 (*MHB VI*, S. 60)

TAKTIK

Vor dem Kampf Beide Drachen wirken *Stille* auf sich selbst.
Im Kampf Die Drachen eröffnen den Kampf, indem sie beide ihre Odemwaffen gegen Runenherrscher Angothane einsetzen und dann in den Nahkampf gehen, dabei aber so oft wie möglich weiterhin ihre Odemwaffen nutzen. Sie können mit ihrem Odem den freistehenden Bückerregalen in der Raummitte Schaden zufügen und so eventuell mehr Bewegungsspielraum erlangen (jedes Regal hat Härte 10, welche die Odemwaffen ignorieren, und 80 TP). Behandle ein zerstörtes Bücherregal als Schwieriges Gelände.
Moral Die herbeigezauberten Drachen kämpfen bis zum Tod und verschwinden, sowie sie getötet werden.

Folgen für Nocticula

Sollte einer der SC Nocticula als die Geläuterte Königin oder die Erlöserkönigin verehren, bemerkt sie ihn, während die SC mit ihrer Marionette Angothane interagieren. Auch wenn sie ihren Weg zur Läuterung noch nicht begonnen hat, kann sie den Glauben des SC spüren und ist davon fasziniert. Der SC erhält zu Beginn dieser Begegnung eine kurze Vision – ihm erscheint Nocticula, welche zugleich Faszination hinsichtlich ihres Glaubens bekundet und ihn informiert, dass Angothane überleben und für den kommenden Kampf gegen Xirie gestärkt werden müsse.

Wenn die SC erfolgreich nach Stethelos zurückkehren, erhalten Anhänger der Geläuterten Königin eine weitere Vision, allerdings hat sich Nocticulas Erscheinung verändert – sie hat nun blaues Haar, einen freundlicheren Gesichtsausdruck und trägt komplexere (und weniger freizügige) Kleidung. Sie dankt ihren Anhängern für die Rettung Angothanes vor derart vielen Jahrtausenden und dass sie die Saat bei ihr gepflanzt haben, dass sie mehr sein könnte als eine Dämonenherrscherin. In gewisser Weise diente diese kurze Begegnung einer Dämonenherrscherin als Inspiration, sich über das Böse des Abyss zu erheben und zu mehr zu werden.

NOCTICULA

Schätze: Einige der von Angothane fallengelassenen Schriftrollen haben den Kampf überstanden und werden von dem Runenherrscher auch nicht wieder aufgehoben. Es handelt sich jeweils um eine *Schriftrolle: Irrgarten*, *Wehgeschrei der Todesfee*, *Wort der Macht: Betäubung* und *Zeitstopp*.

Siegesbedingungen: Runenherrscher Angothane muss den Angriff überleben und dann gut genug vorbereitet werden, um die Runenherrscherin Xirie ermorden zu können.

Reparatur am Zeitstrom: Runenherrscher Angothane verrät Colyphyr und die Runenherrscherin Xirie und setzt so das Schisma unter den Runenherrschern in Gang. Dies befreit nicht nur das heutige Kaer Maga aus Colyphyrs Kontrolle, sondern hindert auch Alaznist daran, durch Colyphyrs Hilfe zusätzliche Macht zu erlangen. Zudem beeinflusst es Nocticulas eigenes Schicksal – siehe der Kasten.

Belohnung: Belohne die SC mit 307.200 EP, wenn sie diese Wunde heilen.

D5. Geheimnisse des Fleischformens (HG 21)

Verändertes Ereignis: Alaznists Forschungen zum Fleischformen enthüllen ihr das Geheimnis der Schaffung von Sündenbruten (–5786 AK).

Phosphoreszierende Moose erhellen schwach das Ufer eines unterirdischen Sees oder Meeres. Die Wellen schlagen gegen ein steiniges Ufer; oberhalb dieses nächtlichen Gestades liegt eine große Höhle. Plötzlich erscheint die Runenherrscherin Alaznist am Ufer und murmelt ein paar Worte. Einen Augenblick später bildet sich ein Wirbel im Wasser und wird zunehmend breiter, während sich an seinem brausenden Rand grässliche Gestalten ausbilden. Dann verschwindet Alaznist wieder. Die Wirbelkreatur erlangt weiterhin an Macht.

Alaznist wollte eigentlich nur in der Zeit zurückreisen, um sich selbst zwischenzeitlich erlangtes Wissen und Geheimnisse mitzuteilen, allerdings führte ihr erster Versuch einer direkten Interaktion zu einem machtvollen Rückstoß aus Paradoxenergie, welcher ihr beinahe alle ihre Zauberkraft geraubt hätte. Sie erkannte, dass ihre Manipulationen der Vergangenheit weitaus subtiler erfolgen mussten, damit ihr früheres Ich nicht bemerkte, was vor sich ging. Bei dieser temporalen Wunde kam sie dem Bruch dieser Regel noch am nächsten, da sie zu einem Punkt in der Zeit zurückreiste, kurz bevor sie einst erstmals zu diesem gewaltigen unterirdischen See unter dem Hohlberg hinabgestiegen war, um von einem mächtigen Gongoriner-Qlippoth die Geheimnisse des Fleischformens zu erlernen.

Mit einem Fertigkeitswurf für Zauberkunde gegen SG 24 erkennt ein SC, dass er Alaznist gerade beim Wirken eines legendären *Wunsches* beobachtet hat. Ein des Thassilonischen mächtiger SC versteht auch ihre Worte: „Ich wünsche Kontakt zum Intellekt Thuskchoons des Unersättlichen, auf dass er mir in 1 Minute die Geheimnisse des Fleischformens enthüllt.“ Das Ergebnis dieses legendären *Wunsches* reißt ein Loch in die Realität; mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Die Ebenen) gegen SG 25 kann man es als Portal in den Abyss erkennen. Gelingt der Wurf gegen SG 35, erkennt der SC zudem, dass das Portal nach Yad Iagnoth führt, dem obersten abyssalen Reich unter Qlippothherrschaft. Ein Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 25 bringt die Erkenntnis, dass Thuskchoon ein Qlippothfürst des blendenden Hungers und der enthüllten Geheimnisse und dafür bekannt ist, gern jenen welterschütternde Geheimnisse zu enthüllen, die zur rechten Zeit am rechten Ort sind.

Wenn die SC erscheinen, pulsiert das Portal zum Abyss und schlägt regelrecht um sich – das Ding ist zum Teil lebendig und muss wie ein Monster besiegt werden, um es zu schließen. Behandle das Portal als Infernalischen Schoggothen. Sollte das Portal einen Charakter umschließen, muss dieser am Ende jeder Runde einen Willenswurf gegen SG 22 ablegen; bei Misslingen wird der SC nach Stethelos zurückgeschleudert (normalerweise würde das umschlossene Opfer nach Yad Iagnoth gebracht werden, aber da die Anwesenheit der SC ein Paradoxon darstellt und sie sich nicht weit von der Wunde entfernen können, wird das Opfer in die Dimension der Zeit zurückbefördert).

Am Ende der sechsten Runde pulsiert und erzittert das Portal, als Thuskchoon es zu passieren versucht. Dies gelingt ihm mit einer Wahrscheinlichkeit von 20%; diese Wahrscheinlichkeit steigt jede Runde um kumulative 20% (bis auf 100% am Ende der 10. Runde). Sollte ein Effekt wie *Dimensionsanker* oder *Zutritt verwehren* auf das Portal gewirkt

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

werden, reduziert dies die Chance vorübergehend auf 0% - diese Effekte werden am Ende der 10. Runde gebannt, wenn Thuskchoon sich den Weg durch das Tor erzwingt. Wenn der Qlippothfürst hindurchbricht, explodiert das Portal und greift Thuskchoon augenblicklich die SC an. Sollten die SC den Qlippothfürsten aufhalten (durch Zerstörung des Portals), verbannen oder ihn gar töten, ehe die jüngere Version von Alaznist eintrifft, können sie die temporale Wunde heilen. Ist ihnen dies bis zum Ende der 10. Runde nicht gelungen, werden sie nach Stethelos zurückgezogen und müssen einen neuen Versuch wagen.

PORTAL NACH YAD IAGNOTH **HG 20**
EP —
Infernalische Schoggothenvariante (*MHB*, S. 238, 294)
TP 333

THUSKCHOON **HG 21**
EP —
TP 396 (*MHB VI*, S. 210)

Siegesbedingungen: Die SC müssen das lebende Portal besiegen oder Thuskchoon töten oder verbannen, sollte er hindurch treten, ehe Alaznist am Ende von Runde 10 eintrifft.

Reparatur am Zeitstrom: Alaznist begegnet hier niemals Thuskchoon und erlangt stattdessen weniger umfassendes Wissen zur Kunst des Fleischformens. Dadurch kommt es zu keinem Großangriff der Sündenbruten auf Magnimar und wird die Stadt der Monumente verschont.

Belohnung: Belohne die SC mit 409.600 EP, wenn sie diese Wunde heilen.

D6. Sabotage am Enigma-Tor (HG 21)

Verändertes Ereignis: Der Schlussstein des Enigma-Tores wird in der letzten Stunde seiner Konstruktion eingefügt (–5620 AK).

Ein großer Ring aus mit Runen versehenem Stein steht aufrecht über dem Boden eines felsigen Tales, ohne dabei den Boden zu berühren. Am Fuße des gewaltigen schwebenden Ringes liegt ein großes Lager voller Arbeiter und Handwerker und ein Baugerüst umschließt den gesamten Ring. Winzige Gestalten eilen durch das Lager und klettern im Gerüst herum, während die größeren Gestalten von Riesen und anderen Bestien schwere Lasten in Form bearbeiteten Steins oder Bauholzes für das Gerüst heranschleppen. Nahe der Oberseite des Ringes erscheint Alaznists durchsichtige Gestalt, wo Arbeiter daran schuften, einen massiven, runengravierten Schlussstein in Position zu bringen. Alaznist richtet ihr leuchtendes Zepter auf den Schlussstein und die in den Stein gehauene Rune scheint sich zu bewegen, während kurz feine Haarrisse durch den Stein wuchern und dann verblassen. Keiner der Arbeiter scheint diesen Effekt, Alaznists Auftauchen oder ihr Verschwinden zu bemerken. Stattdessen schieben sie den Schlussstein weiter in Position, obwohl Alaznist wohl seine Magie manipuliert hat. Diese Manipulation breitet sich aus und bildet Energietentakel, um die angrenzenden Steine einen nach dem anderen zu befallen, ohne dass die Arbeiter es bemerken.

Ein SC erkennt mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Geschichte oder Lokales) gegen SG 20 den Steinring als das fast fertiggestellt Enigma-Tor. Nach der Fertigstellung wird sich der Ring absenken, zum Teil in den Boden gleiten und sich in der Welt verankern, um die vertrautere Konfiguration zu bilden. Hierzu ist nur noch der Schlussstein erforderlich, welcher ganz oben eingelassen werden muss – was 10 Runden nach Erscheinen der SC abgeschlossen ist. Wenn die SC bis dahin Alaznists Sabotage am Enigma-Tor nicht korrigiert haben, verbreitet sich die Infektion durch das ganze Gebilde und werden die SC nach Stethelos zurück katapultiert.

Wenn die SC sich manifestieren, erscheinen sie auf dem Holzgerüst rund um das Enigma-Tor im oberen Bereich zwischen den Riesen und Monstern, welche sich abmühen, den Schlussstein in Position zu rücken. Sechs Steinriesen liefern dabei die nötige Muskelkraft und nehmen mit Meißeln letzte Änderungen vor, damit der Stein sich auch perfekt einfügt. Vier unter der Wirkung von *Luftweg* stehende Mondbestien dienen als Reittiere für jeweils einen Bewohner von Leng und stehen in der Nähe in der Luft – dabei handelt es sich um Repräsentanten bedeutender Mächte aus Leng, welche mit Rat und Unterstützung bei der Erschaffung des Gebildes geholfen haben. Ein einzelner Runenriese steht dank *Luftweg* in der Luft daneben und weist die beherrschten Steinriesen ein. Die ganze Operation beaufsichtigt einer von Karzougs liebsten Baumeistern – ein Halbelf namens Draveenzi, welcher seine Heimat in Mierani verlassen hat, um für Schalast zu arbeiten. Er hofft, durch die Mitarbeit an der Entwicklung und Errichtung des Enigma-Tores sich bei Karzoug hinreichend einschmeicheln zu können, dass dieser ihn in einen reinblütigen Azlanti verwandelt. Leider wird daraus nichts werden – nach Fertigstellung des Enigma-Tores wird Draveenzi nach Xin-Schalast teleportieren, um Karzoug zu berichten; der Runenherrscher wird ihm für all die harte Arbeit danken und ihn dann ermorden, auf dass die Geheimnisse des Enigma-Tores nur ihm allein bekannt sind.

Wenn die SC eintreffen, scheucht ihre plötzliche Ankunft die Riesen, Monster und den halbelfischen Baumeister auf, welche annehmen, es handele sich um Gesandte aus Xin-Schalast, welche in letzter Minute weitere Spezifikationen überbringen. Die Bewohner von Leng und ihre Mondbestien beobachten wachsam, orientieren sich aber an Draveenzi, während die Steinriesen damit weitermachen, den Steinblock an seine Position im Ring zu rücken, und der Runenriese vortritt und sich neben Draveenzi aufbaut. Der Halbelf hat auf sich selbst *Fliegen* gewirkt, um sich besser auf der Baustelle fortbewegen zu können, und schwebt zu den SC hinüber, um sie zu begrüßen.

Was nun geschieht, hängt von den Handlungen der SC ab. Draveenzi grüßt sie, stellt sich vor, heißt sie willkommen und lädt sie ein die Platzierung des Schlusssteines zu bezeugen. Dann aber hält er inne und realisiert, dass er es mit einer eigentlich recht merkwürdigen Gruppe zu tun hat (insbesondere wenn unter den SC Angehörige von Völkern und Menschengruppen sind, die nicht in Thassilon leben oder gelebt haben). Diese Erkenntnis sorgt bei ihm für eine Ausgangseinstellung von Unfreundlich. Sollten die SC Bluffen, Diplomatie oder Einschüchtern nutzen, um Draveenzi zu beruhigen, werden sie nicht angegriffen. Allerdings fällt es schwer, ihm zu erklären, dass der Schlussstein sabotiert wurde – alle Fertigkeitswürfe für Bluffen Diplomatie, und Einschüchtern unterliegen einem Malus von -5, sobald dieses Argument genutzt wurde.

Sollten die SC dagegen erklären, dass sie Zeitreisende sind, überrascht dies den Baumeister und auch die Wesen aus Leng nicht, da das Enigma-Tor ja schließlich Zeitreisen ermöglichen soll, entsprechend ist die Vorstellung, jemand könnte aus einer anderen Ära hierher reisen, für sie kein Ding der Unmöglichkeit. Um Draveenzi davon zu überzeugen, dass der Schlussstein manipuliert wurde, muss zunächst seine Einstellung zu Hilfsbereit verbessert werden, sei es durch Bluffen, um seine Mitarbeit zu erlangen, Einschüchtern oder einen Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 37 (da den SC zu helfen für ihn eine Bestrafung durch Karzoug zur Folge haben kann – Draveenzi weiß, sollte er Fremden erlauben, am Enigma-Tor herum zu pfuschen, und Karzoug dies erfahren, könnte es sich negativ auf seine Gesundheit auswirken). Sollten die SC bei einem dieser Fertigkeitswürfe scheitern, verfällt der Baumeister in Panik, kommt zu dem Schluss, dass die SC in Wahrheit für einen Feind seines Herrn arbeiten, und befiehlt sie anzugreifen. In diesem Fall bemühen sich alle Anwesenden nach Kräften, die SC zu töten.

Um den Schaden am sabotierten Schlussstein zu reparieren, müssen die SC zunächst den Schlussstein untersuchen und dabei entweder einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 35 oder für Zauberkunde gegen SG 30 ablegen – diese Würfe können notfalls wiederholt werden. Bei Erfolg erkennt ein Charakter, dass es zwei Wege gibt, um Alaznists Sabotage rückgängig zu machen: Man kann den Schlussstein zerstören oder man kann die invasive Magie bannen. Natürlich ist jede dieser Methoden deutlich erschwert, sollten die SC sich zugleich gegen Angriffe der nahen Arbeiterschaft erwehren müssen.

Den Schlussstein zerstören: Der Schlussstein ist ein magischer Gegenstand (ZS 20) aus magisch behandeltem Stein (Härte 16, +12 auf alle Rettungswürfe) – sobald er wenigstens 500 Schadenspunkte erleidet, eignet er sich nicht länger für das Enigma-Tor und ein neuer Schlussstein muss erschaffen werden (dies verzögert die Fertigstellung des Projektes zwar um mehrere Monate, doch auf lange Sicht kann die Zeitlinie diese geringfügige Veränderung ausgleichen, so dass die temporale Wunde geheilt werden kann).

Wird der Stein vom Gerüst in die Tiefe gestoßen, schlägt er nach über einhundert Meter Sturz auf und wird dabei effektiv zerstört. Der Steinblock wiegt allerdings etwas über 100 Tonnen und benötigt trotz der unter ihm zum Rollen angelegten Baumstämme immer noch sechs kräftige Steinriesen, um ihn zu bewegen. Es könnte daher leichter sein, gleich das Gerüst zu zerstören, damit der Stein fällt, aber auch dieses Holzbauwerk wurde magisch verstärkt (Härte 10, 240 TP pro 1,50 m x 1,50 m-Feld); wenigstens vier Felder mit 1,50 m Seitenlänge müssten unter dem Schlussstein zerstört werden, ehe er das Übergewicht bekommt und herabstürzt.

Die invasive Magie abwehren: Alaznist hat den Stein an sieben Punkten mit paradoxer Zeitmagie infiziert. Um eine solche magische Infektion zu heilen, ist *Magie bannen* (oder ähnliches) gegen ZS 20 erforderlich oder ein Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 35 von einem Charakter, welcher magische Fallen entschärfen kann. Du kannst noch weitere Methoden zulassen, nur Antimagie hilft nicht, da der Schlussstein als Artefakt behandelt wird. *Magische Auftrennung* könnte theoretisch alle Effekte gleichzeitig aufheben, wenn der Zauber zum Neutralisieren eines Artefaktes genutzt wird (dies birgt natürlich das übliche Risiko, dass der Zauberwirker seine Gabe zum Wirken von Magie verliert).

BAUMEISTER DRAVEENZI **HG 18**
EP —
Puppenspieler (*NKO*, S. 130)
TP 139

RUNENRIESE **HG 17**
EP —
TP 270 (*MHB II*, S. 208)

VERBESSERTE STEINRIESEN (6) **HG 9**
EP —
TP je 126 (*MHB*, S. 220, 295)

VERBESSERTE BEWOHNER VON LENG (6) **HG 9**
EP —
TP je 115 (*MHB II*, S. 38, 293)

VERBESSERTE MONDBESTIEN (6) **HG 12**
EP —
TP je 161 (*MHB III*, S. 175, 291)

Siegesbedingungen: Die SC müssen den Schlussstein zerstören oder die invasive Magie bannen, ehe sie sich nach 10 Runden auf den Rest des Enigma-Tores ausbreitet.

Reparatur am Zeitstrom: Das Enigma-Tor wird nicht sabotiert; Rätselhafen wird nicht zerstört, wenn die SC es nutzen, um zur Dimension der Zeit zu reisen, ferner wird Alaznists Reich von Paradoxenergien heimgesucht (siehe auch Teil 4).

Belohnung: Belohne die SC mit 409.600 EP, wenn sie diese Wunde heilen.

D7. Erdenfall (HG 22)

Verändertes Ereignis: Runenherrscherin Sorschen zieht sich beim Erdenfall in das Auge des Verlangens zurück (–5293 AK).

Beachte, dass die SC zwar die Ereignisse innerhalb dieser Wunde zu jeder Zeit von Stethelos aus beobachten können, wenn sie die entsprechende Wunde im Seelenquell betreten. Sie können sie aber erst nach Heilung der anderen sechs Wunden betreten, da Alaznist bei diesem Ereignis stärker präsent ist als bei all den anderen.

Eine luftige, verzierte Kammer mit bearbeiteten Steinmauern und Kohlebecken erscheint. In einer Wand liegen zwei große, ovale Fenster in der Wand oberhalb einer beckenartigen Vertiefung im Boden. Durch die Fenster kann man einen Wald sehen, der zugleich von Flammen verheert und meterhohen Wellen zerrissen wird. Der Himmel selbst spuckt Feuer und Meteoriten regnen herab. Im Raum schwebt eine gequälte Masse aus kochendem und wirbelndem Blut, auf deren Oberfläche sich beständig Dutzende menschliche Gliedmaßen und Gesichter bilden, nur um sofort wieder in die Masse absorbiert zu werden. Es handelt sich wieder und wieder um das Gesicht der Runenherrscherin Sorschen, welche bereits teilweise von der Blutsphäre absorbiert wurde. Sie schreit schmerzgepeinigt, während sie kämpft, um zu entkommen, aber jede Sekunde nur tiefer versinkt. In der Nähe steht ein schimmerndes Phantom – Alaznist, welche beobachtet

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

und mit einer Hand ein leuchtendes Zepter nutzt, um das kochende Blut zu dirigieren, welches an der feststeckenden Runenherrscherin reißt und zerrt.

Ein SC kann die Blutsphäre mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes oder Geschichte) gegen SG 30 als das *Becken der Ewigen Morgenröte* identifizieren und den Schauplatz als die Spitze des in der Gegenwart als die Versunkene Königin bekannten thassilonischen Monuments. Gelingt der Wurf gegen SG 40, erinnert sich der Charakter, wie der Ort zur Zeit Thassilons genannt wurde - die Strahlende Herrin -, und dass er Runenherrscherin Sorschen als gut verteidigtes Labor und Symbol der Macht gedient hat.

Die Verheerungen, welche man durch die Fenster erspähen kann, zeigen den Erdenfall in vollem Lauf und wie die Lande von Eurythnia zerrissen werden. Runenherrscherin Sorschen wollte sich in die Halbebene in ihrem *Runenbrunnen* zurückziehen, das Auge des Verlangens, als das Unheil losbrach, erkannte aber zu spät, dass Alaznist das Becken mit dem *Äonenzepter* manipuliert hatte. Nun wird sie für alle Zeit festgesetzt…

Alaznists Präsenz ist in dieser Wunde um einiges stärker als in den anderen. Bei diesem Ereignis kann sie nicht nur mit den SC interagieren, ihre Kontrolle über das *Äonenzepter* hindert die SC zudem daran, diese Wunde zu betreten, ehe nicht die anderen sechs geheilt wurden.

Im Verlauf dieser Begegnung erfüllen die Verheerungen des Erdenfalls die Luft mit ständigem Donner und Zerstörungslärm. Die ständigen Beben belegen Kreaturen am Boden mit einem Malus von -8 auf geschicklichkeitsbasierende Fertigkeitswürfe. Zauberkundige am Boden müssen Konzentrationswürfe gegen SG 20 + Zaubergrad ablegen, wenn sie Zauber wirken wollen. Um sich fortbewegen zu können, muss eine Kreatur einen Fertigkeitswurf für Akrobatik (mit dem Malus von -8, s.o.) ablegen; bei Misslingen kommt sie nicht vom Fleck.

In der 5. Runde trifft ein Meteor einen der Außentürme der Strahlenden Herrin und reißt ihn ab. Die Erschütterung zwingt alle Kreaturen am Boden zu einem Reflexwurf gegen SG 25; bei Misslingen stürzt eine Kreatur zu Boden und erhält den Zustand Liegend.

Die außergewöhnlich disruptiven temporalen Energien, welche während dieser Begegnung wüten, erschweren zudem alle Zauber der Unterschule der Teleportation – um einen solchen Zauber zu wirken, muss der Zaubernde einen Wurf auf die Zauberstufe gegen SG 35 ablegen; bei einem Misslingen ist der Zauber verloren.

Aufgrund der Manipulationen können die SC nicht auf die Kräfte des *Beckens der Ewigen Morgenröte* zurückgreifen.

Kreaturen: Runenherrscherin Sorschen ist zu Beginn der Begegnung im Zustand Kampfunfähig, da sie in der sabotierten Sphäre des *Beckens der Ewigen Morgenröte* gefangen ist. Die Präsenz der Runenherrscherin Alaznist in der Kammer funktioniert wie ein teilweise reales projiziertes Ebenbild. Sie kann durch das Abbild Zauber wirken, ihre Position aber nicht verlassen (sie schwebt 3 m über dem Zentrum der Vertiefung im nördlichen Teil der Kammer.

Neben den beiden Runenherrscherinnen manifestiert sich ein weiteres Paar Wesenheiten im Raum zeitgleich mit den SC – zwei Iriis, Hüter der Zeit, welche neben den von Alaznist verursachten Verzerrungen auch jene wahrgenommen haben, die auf die SC zurückführen. Ein Irii ist chaotisch neutral mit dem Kopf eines ernsten, androgynen Mannes und kristallinen Libellenflügeln und generiert eine Aura des Glücks, während der andere einen Luchskopf und Schwingen aus goldenem Glas aufweist. Normalerweise sind die beiden Kasten der Iriis zerstritten, in diesem Fall verfolgen sie aber ein gemeinsames Ziel – das Ende der hier stattfindenden Zeitverzerrungen. Der Schicksalsbote will Alaznist daran hindern, die ursprüngliche Vergangenheit zu verändern, daher konzentriert er sich darauf, die Runenherrscherin des Zornes zu besiegen, während der Glücksbote die Handlungen der SC als Störung seiner Pflichten und Versündigung am Zeitstrom betrachtet. Entsprechend müssen sich die SC nicht mit dem tierköpfigen Irii befassen; solange dieser Alaznists Zauber überlebt, lenkt er die Runenherrscherin ab, so dass sie die SC nicht spezifisch ins Ziel nimmt.

Solange Sorschen im *Becken der Ewigen Morgenröte* gefangen ist, hat sie effektiv den Zustand Hilflos und kann nicht handeln. Sie kann aus dem Becken herausgezogen werden; dies erfordert einen Fertigkeitswurf für Entfesselungskunst oder einen Kampfmanöverwurf gegen SG 40 als Volle Aktion, welche Gelegenheitsangriffe provoziert. *Befreiung* oder *Bewegungsfreiheit* auf Sorschen gewirkt erlaubt ihr ebenfalls zu entkommen. Ein Versuch, sie aus dem Becken heraus zu teleportieren, erfordert dagegen einen Wurf auf die Zauberstufe gegen SG 35, da die temporalen Verzerrungen im Raum solche Magie unzuverlässig machen. Sollte Sorschen aus dem Becken befreit werden, hat sie die Folgerunde den Zustand Betäubt, kann danach aber den SC gegen die Iriis oder Alaznist unterstützen.

Um Alaznist zu besiegen, muss ein SC erfolgreich ihre Kontrolle über das *Äonenzepter* unterbrechen. Während Alaznist teilweise durchscheinend wirkt, ist das *Äonenzepter* in ihrer Hand fest und solide. Alaznist selbst kann kein Schaden zugefügt werden (ihre Manifestation kann aber gebannt werden; siehe unten), ein Charakter kann mit einem Kampfmanöver für Entreißen oder Entwaffnen versuchen, ihr das *Äonenzepter* abzunehmen. Sollte der Versuch einen Gelegenheitsangriff provozieren, schlägt das *Äonenzepter* gegen den Charakter mit einem Stoß Paradoxenergie zurück in Form eines Berührungsangriffes +20; bei einem Treffer erleidet das Ziel 10W6 Punkte Energieschaden und wird zurückgeschleudert wie durch den brutalen Stoß eines *Telekinese*-Zaubers mit ZS 25 (WIL, SG 25, keine Wirkung). Wird Alaznists temporaler Projektion das *Äonenzepter* abgenommen, erfolgen die unter „Entwicklung“ aufgeführten Ereignisse.

Alternativ kann Alaznists temporale Projektion mittels *Magie bannen* oder ähnlichem gebannt werden; in diesem Fall verschwindet sie, aber das *Äonenzepter* bleibt in der Luft hängen. Dieser Effekt (ZS 25) entspringt dem Artefakt selbst und ist nicht von *Magie bannen* betroffen. Ein SC muss das Zepter nur ergreifen, um die unter „Entwicklung“ aufgeführten Ereignisse auszulösen.

IRIIS (2) **HG 19**

EP —

TP je 333[ABR XI]

RUNENHERRSCHERIN SORSCHEN **HG 27**
EP —
TP 592 (siehe Seite 388)

Entwicklung: Sobald die SC Alaznist das *Äonenzepter* abnehmen können, geschehen mehrere Dinge in rascher Folge:

Zuerst wird die Runenherrscherin Sorschen aus dem *Becken der Ewigen Morgenröte* freigelassen und entkommt sofort in das Auge des Verlangens in ihrem tief unter Korvosa liegenden *Runenbrunnen* – und damit in die normale Zeitlinie.

Als nächstes erfahren die SC einen plötzlichen Erinnerungsschub, als alle ihre potentiellen Zeitlinien vor ihren geistigen Augen vorbeiziehen. Dies führt zu einer recht großen Belohnung in Form von EP, da einige dieser Erinnerungen und Fragmente in ihrem Bewusstsein hängenbleiben. Als Teil dieser Visionen existieren die SC kurzfristig an der Seite der Sihedronhelden bei deren entscheidendem Kampf gegen Alaznist, und erkennen, dass letztendlich ihr Tun in der Strahlenden Herrin Alaznist das *Äonenzepter* abgenommen hat, nachdem sie die Sihedronhelden nach Crystilan geschleudert hatte.

RUNENHERRSCHERIN SORSCHEN

Das *Äonenzepter* wird von einer verheerenden Rückschlagschleife aus Paradoxenergie erfasst und in der Zeit vorwärts katapultiert. Wo und wann es landet, ist dir als SL überlassen, sein Einfluss hat jedenfalls keine direkten Auswirkungen mehr im Rahmen dieses Abenteuerpfades.

Letztendlich verliert Alaznist all die Macht, welche sie sich durch die Manipulationen der Vergangenheit zusammengestohlen und -geraubt hat. Sie kreischt vor Zorn und Frustration, als ihr die meisten Legendenfähigkeiten schmerzhaft wieder abgenommen werden und sie auf das Machtniveau reduziert wird, auf dem sie das Auge des Zornes im Hohlberg verlassen hatte. Alle Ereignisse dieses Abenteuerpfades bleiben Teil dieser endgültigen stabilen Zeitlinie, Alaznists Ermordung Xanderghuls eingeschlossen, sie behält aber nichts von der erlangten zusätzlichen Macht. Sie bleibt eine legendäre Gegnerin, allerdings wurde zum ersten Mal im Verlauf der Kampagne ihre Macht auf ein Niveau reduziert, auf dem sich die SC ihr direkt stellen können.

Während Alaznists temporales Abbild verblasst, deutet sie auf die SC und brüllt: „Wenn ich in mein Reich zurück verbannt werde, so nehme ich euch mit! Wir werden alle am Rand des Auges des Zornes verfaulen… zumindest bis ich euch aufspüren und erledigen kann!“

Und damit überwältigt ein Wirbel aus zahllosen Realitäten die SC, als ihre Zeitlinien und die Golarions endlich repariert werden. Einen Moment später finden sich die SC in Varisia wieder – doch noch sind sie nicht am Ende ihres Weges angelangt. Sie landen in einer aus der Zeit ausgeschlossenen Version von Alaznists Reich in der Spitze des Hohlberges. Um in die Realität der Gegenwart zurückzukehren, müssen sie Alaznist selbst besiegen!

Antworten auf die letzten Fragen

Die SC sind kurz davor, ihre Queste zu vollenden, haben aber möglicherweise viele Fragen. So du willst, kannst du die Reise der SC aus der letzten temporalen Wunde in die Paradoxfalle in Alaznists Reich statt als augenblicklich als langsame Reise durch Raum und Zeit beschreiben. In diesem Fall stellt jeder SC etwas sehr Seltsames fest: Jeder von ihnen ist im Besitz einer Abschrift des legendären *Buches der Schlangen, Eschen und Eicheln*. Unterwegs kann jeder SC sein Buch durchblättern und nach der Antwort auf eine Frage suchen; nutze diese Gelegenheit, um Handlungsfäden abzuschließen, Fragen zu beantworten, welche die Spieler beschäftigen, oder Geheimnisse zu enthüllen, die den SC entgangen sind, doch fühle dich nicht gezwungen, Antworten zu geben, welche Elemente der kommenden letzten Begegnungen verraten.

Siegesbedingungen: Die SC müssen dafür sorgen, dass das *Äonenzepter* in die Zukunft geschleudert wird, um diese Wunde zu heilen.

Reparatur am Zeitstrom: Sorschens Rückzug ins Auge des Verlangens über das *Becken der Ewigen Morgenröte* wird nicht kompromittiert.

Belohnung: Belohne die SC mit 1.638.400 EP, wenn sie diese letzte temporale Wunde heilen und den Rückschlag zahlloser alternativer Zeitlinien in einem Augenblick ertragen.

TEIL 4: AM ENDE UND AM ANFANG

Nach Heilung der letzten temporalen Wunde finden sich die SC in einem fremden und unvertrauten Raum mit steinernen Wänden, Boden und Decke wieder - Bereich **E1** von Alaznists Reich.

Wie im Falle des erstmaligen Betretens einer temporalen Wunde, sind sie erholt, als hätten sie die ganze Nacht gerastet, außerdem erlangen sie ihre Zauberplätze, Zauber und täglichen Anwendungen von Fähigkeiten zurück. Gleich nach ihrem Eintreffen bekommen sie es mit den riesischen Wächter von Bereich **E1** zu tun.

Die SC erfahren rasch, dass sie in diesem Bereich des Hohlberges auf dieselbe Weise festsitzen, wie in Stethelos – nur dass es hier lediglich einen zu begehenden Weg zurück in die Gegenwart gibt: den Sieg über die Runenherrscherin Alaznist.

Im Paradoxon gefangen

Alaznist und die SC sind in einem Paradoxon gefangen. Die SC haben zwar die dem Zeitstrom zugefügten Schäden geheilt, wurden letztendlich aber aus selbigem verbannt, ähnlich wie eine Auster eine Perle um einen in ihrer Schale eingefangenen Fremdkörper bildet. Die SC können Alaznists

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Reich nur verlassen, indem sie das Auge des Zornes betreten. Alaznist als ursprüngliche Verursacherin der Schäden wurde dagegen noch weiter eingeschränkt – sie kann das Auge des Zornes gar nicht mehr verlassen. Die Realität toleriert nicht länger den Umstand, dass die SC und die Runenherrscherin zugleich existieren, so dass den SC die restliche Realität verwehrt bleibt, bis sie Alaznist besiegen (und umgekehrt gilt dasselbe). Die Realität ist einfach nicht mehr groß genug, um beide Zeitlinien zugleich zu umfassen.

Wenn die SC Alaznist im Auge des Zornes konfrontieren, könnte sie aufgrund ihrer Meisterschaft über die Manipulation der Zeit im Vorteil sein. Diese Meisterschaft wird durch einen Vorrat an Paradoxpunkten repräsentiert, die sie nutzen kann, um die Realität anzupassen und zu verändern. Alaznist kann Paradoxpunkte einsetzen, um tödliche Angriffe zu überleben, Pech abzuwenden oder dafür zu sorgen, dass es ihren Feinden im Auge des Zornes schlecht ergeht. Weise SC tun, was sie können, um ihren Vorrat an Paradoxpunkten im Vorfeld zu schwächen – möglicherweise haben sie dies sogar schon unwissend getan, indem sie temporale Wunden in maximal 5 Runden geheilt haben.

Wann immer die SC bei einer Begegnung in Alaznists Reich obsiegen, schädigen sie zugleich Alaznists Verteidigungen und nehmen ihr 1 Paradoxpunkt (maximal 12 Punkte, wenn sie in allen zwölf Begegnungsbereichen obsiegen). Zu Beginn dieses Teiles der Handlung verfügt Alaznist über 20 Paradoxpunkte +1 Punkt pro fehlgeschlagenem Versuch der SC, eine temporale Wunde zu heilen, -1 Punkt pro Wunde, die in maximal 5 Runden geheilt wurde. Der Kasten auf Seite 347 führt die Optionen auf, wofür Alaznist Paradoxpunkte aufwenden kann.

Paradoxer Vorteil

Ein Element der seltsamen Natur des Paradoxons, in dem die SC feststecken, funktioniert zu ihrem Vorteil, auch wenn sie es vielleicht bisher nicht bemerkt haben: Solange sie einen Bereich in Alaznists Reich nicht gesehen haben, ist dieser in der Zeit eingefroren. Dies bedeutet, dass die Wachen in einem Begegnungsbereich erst handeln können, wenn die SC den fraglichen Bereich betreten. Sobald die SC diese Wachen aber gesichtet haben, können sie sich frei durch alle Kammern innerhalb des Reiches bewegen, welche die SC bereits besucht haben, und nach Eindringlingen suchen.

Die SC könnten also vorsichtig vorrücken, Raum um Raum abarbeiten und sich zwischen den Begegnungen ausruhen. Die hiesigen Herausforderungen sind auf diesen Umstand ausgelegt und entsprechend gefährlich. Sollten die SC durch sie hindurch stürmen und alle besiegen wollen, ohne sich auszuruhen, könnten sie rasch überwältigt werden.

Egal, wie lange die SC brauchen, die Atemluft wird ihnen in Alaznists Reich nicht ausgehen. Nahrung und Wasser könnten aber irgendwann knapp werden. Sollten die Charaktere sich zu viel Zeit lassen zwischen den Begegnungen und nicht über die Ressourcen oder Magie verfügen, um zu überleben, könnte ihnen ein unschönes Ende bevorstehen in Form von Verhungern und Verdursten.

Kreaturen: Sollten die SC bereits abgearbeitete Bereich erneut betreten, könnten dort neue Bedrohungen auf sie warten: 24 Stunden, nachdem die SC eine Begegnung überwunden haben und weitergezogen sind, manifestieren sich dort spinnenartige 1W4 Aasfresser aus Dimension der Zeit, sogenannte Zeitspinnen. Die Zeitspinnen nähren sich von der freigesetzten Paradoxenergie, die in den zuvor in der Zeit eingefrorenen Räumen nachhallt. Sie verlassen den Raum nicht, in dem sie sich manifestieren, doch sollten die SC sich zurückziehen müssen oder einen bereits besuchten Raum erneut aufsuchen wollen, mag es sein, dass sie doch auf hungrige Spinnen stoßen, welche dem Zeitstrom selbst entsprungen sind.

RIESENZEITSPINNE **HG 16**

EP 76.800
Zeitspinnenvariante
N Große Magische Bestie (Extraplanar, Zeit)
INI +8; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

RK 32, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 27 (+1 Ausweichen, +4 GE, –1 Größe, +16 Natürlich, +2 Verständnis)
TP 231 (22W10+110)
REF +17, **WIL** +9, **ZÄH** +18
Immunitäten Zeitmagie; **Verteidigungsfähigkeiten** Zeitauge

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Klettern 6 m
Nahkampf Biss +28 (8W6+10 plus Lähmung)
Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 1,50 m
Besondere Angriffe Lähmung (1W4+4 Runden, ZÄH SG 26), Verlangsamende Netze (Fernkampf +25, SG 26, 22 TP)

TAKTIK

Im Kampf Die Zeitspinnen setzen in der ersten Kampfrunde ihre Netze ein und greifen dann mit Bissen an.
Moral Eine Zeitspinne kämpft bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 24, **GE** 18, **KO** 20, **IN** 6, **WE** 14, **CH** 10
GAB +22; **KMB** +30; **KMV** 47 (55 gegen Zu-Fall-bringen)

RIESENZEITSPINNE

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit), Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Mächtiger Konzentrierter Schlag, Tänzelnder Angriff, Verbesserte Initiative, Verbesserter Konzentrierter Schlag, Verbesserter Natürlicher Angriff (Biss)

Fertigkeiten Akrobatik +13, Heimlichkeit +12, Klettern +24, Wahrnehmung +12

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Immunität gegen Zeitmagie (AF) Eine Zeitspinne ist gegen alle zeitbezogenen Zauber und Effekte immun, *Temporale Stasis*, *Zeitstopp* u.ä. eingeschlossen.

Verlangsamende Netze (ÜF) Das Netz einer Zeitspinne strahlt einen *Verlangsamen*-Effekt mit ZS 16 aus, welcher alle Kreaturen innerhalb von 3 m Entfernung zum Netz betrifft (ZÄH, SG 26, keine Wirkung). Misslingt einer Kreatur der Rettungswurf, bleibt sie verlangsamt, solange sie sich innerhalb von 3 m Entfernung zum Netz befindet. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Zeitauge (ÜF) Eine Zeitspinne kann ein paar Sekunden in die Zukunft sehen. Dank dieser Fähigkeit kann sie nicht überrascht, in die Zange genommen oder auf dem Falschen Fuß angetroffen werden. Die Kreatur erhält zudem einen Verständnisbonus auf ihre RK in Höhe ihres Weisheitsbonus. Diese Fähigkeit kann unterdrückt werden; sie kann aber als Freie Aktion von der Zeitspinne während ihres nächsten Zuges wieder aktiviert werden.

Rückkehr zum Hohlberg

Die oberste Ebene im Hohlberg ist Alaznists Reich, eine gewaltige Ansammlung von Kammern, welche von Riesen erbaut wurden und entsprechende Dimensionen besitzen. Sobald die SC die Chance haben, sich näher mit der Machart des Ortes zu befassen, können sie mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Baukunst) gegen SG 30 genug Ähnlichkeiten zu den bereits erkundeten Gewölben des Hohlberges ausmachen, um annehmen zu können, sich im Hohlberg zu befinden. Entsprechende Erkenntnismagie führt zu ähnlichen Ergebnissen.

Diese Ebene des Hohlberges ist die letzte Bastion der Runenherrscherin des Zornes und daher gegen Eindringlinge besonders geschützt.

Auf diese Gewölbeebene oder ihre Bewohner von außen gewirkte Zauber der Schule der Erkenntnismagie funktionieren nicht. Innerhalb der Räume gewirkte Erkenntniszauber dagegen funktionieren normal. Alle Außenwände der Gewölbeebene sind mit *Dimensionsschloss* geschützt und ansonsten immun gegen *Auflösung*, *Stein formen*, *Wände passieren* und ähnliche Zauber, die es gestatten könnten, die Gewölbeebene zu betreten. Bei den Innenwänden funktionieren diese Zauber normal, können aber auch nicht im Gewölbe genutzt werden, um die Außenwände von innen zu durchbrechen. Alle Wände auf dieser Gewölbeebene gelten als magisch behandelter, behauener Stein.

Die Korridore und Kammern wurden aus dem Stein des Berges gehauen, geglättet und mit geometrischen Mustern versehen, die angenehm anzusehen sind. Die Verheerungen des Erdenfalls haben allerdings Teile dieser Ebene zerstört und an manchen Ecken für Einstürze gesorgt. Die Böden sind glatter, polierter Stein, mancherorts aber auch rissig und beschädigt. Alle Gänge besitzen 12 m hohe Gewölbedecken. In den Kammern beträgt die Deckenhöhe 18 m, sofern nicht anders angegeben. Kammern und Gänge werden von uralten *Dauerhaften Flammen* erhellt, die in diskreten Fackelhaltern aus Gusseisen brennen. Die Türen bestehen aus versteinertem Holz mit Eisenbändern und sind unverschlossen. Die Bereiche **E8–E12** haben den Erdenfall und den Zahn der Zeit dank höherwertigerer magischer Schutzmaßnahmen besser überstanden als die Bereiche **E1–E7**. Die Kammern **E8–E12** sind gegen alle Erkenntnis-, Teleportations- und Wände durchdringende Magie von innen und außen geschützt.

E1. Höllensturmnadel (HG 20)

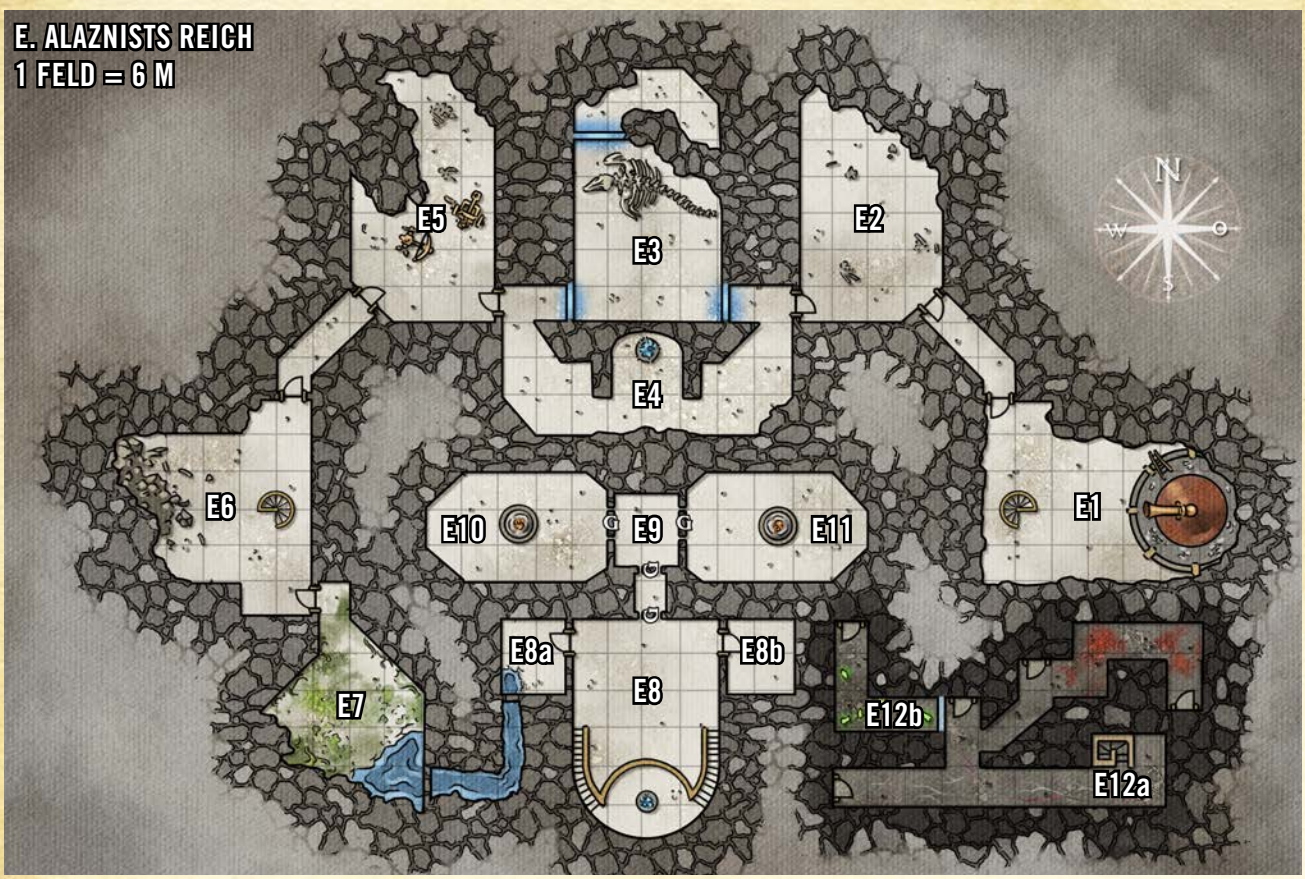
Eine abwärts führende Wendeltreppe ist in den Boden dieser riesigen Kammer eingelassen. Am östlichen Ende des Raumes erhebt sich ein zwölf Meter hoher Turm aus schwarzem Stein. Ein Geschützturm wächst weitere sechs Meter aus der Mitte des Turmdaches empor. Aus der Seite dieses Geschützturmes ragt eine lange, trompetenartige Röhre. Es riecht stark nach Schwefel und in der Luft liegt ein leichter Dunst.

Die Deckenhöhe dieser Kammer beträgt 48 m. Der Steinturm im Osten ist eine kleinere, aber voll funktionsfähige Version einer Höllensturmnadel. Dieses halb intelligente Gebäude wurde gänzlich aus Basalt errichtet und verfügt im Inneren über einen Hohlraum, in welchem der magische Zorn kaum gebändigter Hervorrufungsmagie in endloser, explosiver Heftigkeit tobt. Von außen kann man hiervon nichts wahrnehmen, der Turm fühlt sich nur leicht warm an und vibriert etwas. Die Höllensturmnadel verfügt über *Wahrer Blick* und ist imstande, Kreaturen anzuvisieren. Sollte jemand diesen Raum betreten und nicht sofort die zur Passage erforderlichen Worte auf Thassilonisch rufen („Grüßet die Rechtschaffenheit des Zornes“), aktiviert sich der Geschützturm. Bei Initiativewert 10 beginnt die trompetenartige Röhre zu rotieren und einen 30 m langen Flammenkegel auf Eindringlinge zu speien (20W6 Feuerschaden; REF, SG 28, halbiert). Die Feuersturmnadel kann jede zweite Runde feuern. Ihr Schussfeld umfasst den ganzen Raum mit Ausnahme der Turmspitze selbst und den Bereich innerhalb von 6 m Entfernung zur Basis des Turmes. Sollte der Röhre am Übergang zum Geschützturm genug Schaden zugefügt werden (Härte 15, 125 TP, Gegenstand zerschmettern SG 36), kann sie nicht länger feuern. Das Geschütz kann ferner mit einem Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 40 unschädlich gemacht werden.

Die Wendeltreppe führt auf die nächsttiefere Ebene der Gewölbe im Hohlberg, kann von den SC aber nicht begangen werden – für sie endet die Treppe nach einer Umdrehung an einer undurchdringlichen Wand aus zuckendem grünen Moos… einer unpassierbaren Barriere, die von der Weltseele geformt wird. Diese Wand verschwindet, sowie Alaznist besiegt ist.

Kreaturen: Eine aus Baumstämmen gezimmerte Holzleiter lehnt an der Nordseite des Turmes. Sie wird von drei chaotisch bösen Sonnenriesen genutzt, welche die Höllensturmnadel gegen Versuche verteidigen, sie einsatzunfähig zu machen. Die drei Riesen stehen oben auf dem Turm und schleudern mit ihren Atlatln Pfeile nach Eindringlingen oder wirken Zauber. Dabei konzentrieren sie ihre Angriffe auf jeden, der sich dem Turm auf 6 m oder

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium



weniger nähert. Das Kommando über die Sonnenriesen hat ein Runenriese, welcher in Hockstellung über dem Geschützturm schwebt und seine Zauberähnlichen Fähigkeiten gegen die SC nutzt. Die vier Riesen haben nicht nur die erforderlichen Worte zur Passage gesprochen, sondern sind obendrein gegen das Feuer des Geschützes immun. In den Nahkampf gehen sie nur gegen jene Gegner, welche das Dach des Basaltturmes erreichen.

RUNENRIESE **HG 17**
EP 102.400
TP 270 (*MHB II*, S. 208)

SONNENRIESEN (3) **HG 16**
EP je **76.800**
TP je 241 (*MHB V*, S. 194)

Schätze: Die Riesen verfügen zusammen über 510 PM, 10 Amethyste (Wert je 90 GM), vier Topaze (Wert je 500 GM), 6 Saphire (Wert je 1.200 GM), acht große Rubine (Wert je 5.000 GM), jeweils eine *Schriftrolle: Abschirmung*, *Beliebiges verwandeln*, *Erdwall*[EXP], *Massen-Heilung* und *Wort der Macht: Tod*, sowie einen *Zauberstab: Blitze herbeirufen*(47 Ladungen). Alles steckt in einem *Praktischen Rucksack*.

E2. Biwak (HG 21)

Diese bröckelnde Kammer hat eine gut zwölf Meter hohe Decke. Trümmerhaufen wurden an die Wände geschoben, um für mehrere übergroße Schlafsäcke Platz zu schaffen. In der Mitte der Kammer befinden sich die Reste von Kochfeuern und diverse Ausrüstungsgegenstände, wie Soldaten sie im Lager nutzen.

Kreaturen: Unter den Kreaturen, die es seit Alaznists Erwachen zum Hohlberg gezogen hat, ist auch ein Stamm Sonnenriesen, der bis dahin in einem abgelegenen Tal der Calphiakberge im Norden gelebt hat. Da die Riesen Alaznist mit ihrem Eifer beeindrucken konnten, hat sie sie mit Waffen und Rüstungen aus ihrem eigenen Arsenal ausgestattet und ein paar ausgewählt, als Krieger in ihrem Reich in der Bergspitze zu dienen. Gegenwärtig lagern hier fünf Sonnenriesen, es gibt aber genug Schlafsäcke für ein weiteres Dutzend. Zurzeit trainieren sie mit einem massiven Konstrukt, einem sogenannten Kriegskonstrukt -, welches Alaznist ursprünglich für ihre geplante Invasion Schalasts gebaut hat.

Wenn die Riesen die SC bemerken, bilden sie eine Schützenlinie an der Westwand und eröffnen den Beschuss mit Zaubern und Atlatln, während das Kriegskonstrukt vom Nordende aus Felsen schleudert und Armbrustbolzen verschießt. Sobald die SC in den Nahkampf gehen, führt auch das Kriegskonstrukt nur noch Nahkampfangriffe aus, während die Riesen so lange wie möglich weiterhin Fernkampfangriffe ausführen.

SONNENRIESEN (5) **HG 16**
EP je **76.800**
TP je 241 (*MHB V*, S. 194)

KRIEGSKONSTRUKT **HG 19**
EP 204.800
TP 344 (*MHB VI*, S.151 274)

Schätze: Im Lager der Riesen sind insgesamt 7.100 GM, 480 PM, ein strahlender Smaragd (Wert 6.000 GM), das mit Mithralintarsien versehene Horn eines Einhorns (Wert 10.000 GM), ein Diamant (Wert 25.000 GM), ein *Amulett der Natürlichen Rüstung +5*, ein *Trickbeutel* (rostfarben), eine *Heilige Streitaxt +2*, ein *Ring der vielen Stiche*[ARK], ein *Gelehrtenring*[ARK] und eine *Beschlagene Lederrüstung +3* zu finden.

E3. Pferch des Behemoths (HG 22)

Permanente *Energiewände* (ZS 20) wurden errichtet, um jeden Eingang des Raumes zu versperren (den im Norden eingeschlossen, wo der Erdenfall einen Einsturz verursacht hat, welcher den Weg zu weiteren Kammern blockiert).

Der Gutteil des nördlichen Endes dieser Kammer ist eingestürzt, man kann aber einen 9 m durchmessenden Tunnel durch das Geröll erkennen. Der Rest der Kammer ist ebenfalls in schlechtem Zustand - lange Risse ziehen sich durch Wände und Boden und überall liegen Trümmer. In der Mitte des Raumes liegt das frische, aber abgenagte Skelett eines Blauwals.

Kreaturen: Alaznist nutzt diese in Trümmern liegende Kammer als Pferch für einen ihrer ersten großen Siege. Unter großen Mühen und Risiken konnte sie vor dem Erdenfall einen Sturmbehemoth einfangen und hier in *Temporäre Stasis* versetzen. Nach ihrem Erwachen blockierte sie die Zugänge mit permanenten *Energiewänden* und hob die *Temporäre Stasis* auf. Der Behemoth ist Teil ihres großen Invasionsplanes zur Eroberung Varisias. Er ist ruhig und geduldig, solange man ihn nicht stört – beim Anblick der SC beginnt der Behemoth allerdings, die nächste *Energiewand* anzugreifen. Seine Brachialen Angriffe zerlegen diese Wände recht schnell, doch da mit dem nördlichen Ausgang der einzige für ein Wesen seiner Größe passende Ausgang blockiert ist, kann er den SC nicht weit folgen. Das Monster muss nicht besiegt werden, um weiterzukommen, allerdings besitzt es besonderen Wert: Wird der Sturmbehemoth besiegt, verliert Alaznist 2 Paradoxpunkte statt nur eines Punktes.

STURMBEHEMOTH **HG 22**
EP 614.400
TP 445 (*MHB III*, S. 33)

E4. Hauptquartier des Zornes (HG 22)

Die seltsam angeordnete Reihe von Kammern dient als das Nervenzentrum von Alaznists Kriegsmaschinerie und Planung der Eroberung Varisias. Wie früher greift sie auch weiterhin auf dämonische Verbündete zurück – die Runenherrscherin konnte sich der Dienste einer abyssalen Generalin versichern, welche nun als Kriegsmarschallin der Armeen von Neu-Thassilon fungieren soll. Alaznist glaubt, mit der dämonischen Kreatur an der Spitze ihrer Armee und als ihre rechte Hand könnte keine Streitmacht im Norden sie besiegen!

In der Hauptkammer befindet sich eine Feuergrube, in welcher seltsame blaue Flammen flackern. Diese verursachen bei Berührung 6W6 Punkte Feuerschaden pro Runde (kein Rettungswurf). Eine Kreatur oder ein Gegenstand, die oder der gänzlich von den Flammen eingehüllt wird, wird sofort zu der ähnlichen Feuergrube in Bereich **E8** teleportiert (hierzu muss man 1 Runde lang in den Flammen stehen und entsprechend 6W6 Punkte Feuerschaden ertragen). Die Flammen strahlen eine starke Aura der Beschwörungsmagie (Teleportation) aus; dieser Effekt wird nicht von den Schutzzaubern behindert, welche sonstige Teleportationen nach Bereich **E8** unterbinden.

Kreaturen: Alaznists Lieblingsgeneralin, die als Kriegsmarschallin Yahar bekannte Vrock, wird stets von ihren Schemhazian-Leibwächtern begleitet, die in den beiden Seitenkammern untergebracht sind. Sollte Yahar Eindringlinge bemerken, bereitet sie sich sogleich auf einen Kampf vor. Alle diese Dämonen kämpfen bis zum Tod. Yahar fürchtet den Wächter in Bereich **E8** und wird daher die teleportierenden Flammen nicht nutzen (auch nicht zur Verfolgung der SC).

KRIEGSMARSCHALLIN YAHAR **HG 21**
EP 409.600
Vrock-Kämpferin 12 (*MHB*, S. 51)
CB Großer Externar (Böse, Chaotisch. Dämon, Extraplanar)
INI +11; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +30

VERTEIDIGUNG
RK 36, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 30 (+6 GE, –1 Größe, +11 Natürlich, +10 Rüstung)
TP 379 (21W10+264)
REF +19, **WIL** +12, **ZÄH** +25; +3 gegen Furcht
Immunitäten Elektrizität, Gift; **Resistenzen** Feuer 10, Kälte 10, Säure 10; **SR** 10/gutes; **ZS** 20

ANGRIFF
Bewegungsrate 9 m, Fliegen 15 m (durchschnittlich)
Nahkampf *Krummschwert +2*, +33/+28/+23/+18 (2W6+18/18–20), Biss +27 (1W8+5), 2 Krallen +27 (1W6+5)
Fernkampf *Doppelläufige Muskete +2*, +30/+25/+20/+15 (3W6+4/×4)
Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m
Besondere Angriffe Betäubender Schrei, Sporen, Tanz des Unterganges, Waffentraining (Schwere Klingenwaffen +2, Natürliche Waffen +1)
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 12; Konzentration +16)
Beliebig oft — *Mächtiges Teleportieren* (nur selbst plus 50 Pfd. an Gegenständen), *Telekinese* (SG 19)
1/Tag — *Heldenmut*, *Spiegelbilder*, Herbeizaubern (Grad 3, 1 Vrock, 35%)

TAKTIK
Vor dem Kampf Yahar wirkt *Heldenmut* und *Spiegelbilder* und versucht, einen weiteren Vrock herbeizuzaubern.
Im Kampf Yahar hält sich im Hintergrund und überlässt ihren Schemhazian-Leibwächtern den Nahkampf. Sofern sie *Spiegelbilder* und *Heldenmut* noch nicht gewirkt hat, nutzt sie hierzu die ersten Kampfrunden, dann setzt sie ihre Muskete gegen Zauberkundige und Gegner mit Fernkampfwaffen ein. Gelingt es ihr, einen Vrock herbeizuzaubern, setzt sie mit diesem Tanz des Unterganges ein. In den Nahkampf geht sie nur, wenn ihr keine sonstigen Optionen bleiben.
Moral Yahar kämpft bis zum Tod.

SPIELWERTE
ST 26, **GE** 24, **KO** 32, **IN** 12, **WE** 16, **CH** 18
GAB +21; **KMB** +30; **KMV** 47

Talente Abhärtung, Berittener Fernkampf, Berittener Kampf, Blitzschnelle Reflexe, Doppelschlag, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Kernschuss, Mehrfachangriff, Schnelles Nachladen, Tödliche Zielgenauigkeit, Umgang mit Exotischer Waffe (Feuerwaffen)[ABR II], Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Doppelläufige Muskete), Waffenfokus (Krummschwert), Waffenspezialisierung (Doppelläufige Muskete), Waffenspezialisierung (Krummschwert)
Fertigkeiten Einschüchtern +16, Fliegen +23, Heimlichkeit +15, Motiv erkennen +16, Reiten +23, Überlebenskunst +15, Wahrnehmung +30, Wissen (Die Ebenen) +13, Zauberkunde +13
Sprachen Abyssisch, Celestisch, Gemeinsprache; Telepathie 30 m
Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 3
Ausrüstung *Brustplatte +4, Doppelläufige Muskete*[ABR II] *+2, Krummschwert +2, Mächtige Eingrabende Kugeln*[ARK] (10), *Gürtel der Unglaublichen Geschicklichkeit +6, Zauberwendering*

VERBESSERTE SCHEMHAZIANDÄMONEN (2) **HG 17**
EP je **102.400**
TP je 280 (*MHB II*, S. 53, 293)

E5. Lebende Belagerungswaffen (HG 20)

Im nördlichen Teil dieses Raumes ist die Decke eingestürzt und hat dort aufgestelltes Belagerungsgerät zerstört. Der Boden ist mit Trümmern von Ballisten, Katapulten und fremdartigen Gerätschaften bedeckt.

Kreaturen: Alaznist wandte sich bei ihren Kriegsvorbereitung auch an ihren alten Verbündeten Yamasoth und konnte freudig feststellen, dass dessen Macht in den letzten Jahrtausenden nicht gelitten hatte. Zu den Verbündeten, welche die Verwandelnde Plage ihr geschickt hat, zählen auch vier Cataboligne-Qlippoth. Diese furchtbaren, lebenden Kriegsmaschinen warten still in dieser Kammer, handeln aber schnell, wenn die SC eintreten.

CATABOLIGNEN (4) **HG 16**
EP je **76.800**
TP je 241 (*MHB VI*, S. 197)

E6. Einstige Verbündete (HG 22)

Der Großteil dieser geräumigen Kammer ist eingestürzt und verschüttet größtenteils einen großen schwarzen Turm, welcher einst am Westende aufragte. Eine Wendeltreppe führt in der Mitte der Kammer hinab. Nach Nordosten und Südosten gehen Türen ab.

Hier befand sich früher eine weitere Höllensturmnadel wie jene in Bereich **E1**, allerdings wurde sie während des Erdenfalls zerschmettert. Ihr Feuer ist längst erloschen, doch ihr hohles Inneres existiert noch. Wie in Bereich **E1** wird auch die Treppe hier von einer undurchdringlichen Wand grünen Mooses blockiert.

Kreaturen: Im Rahmen seiner Hilfeleistung für Alaznist hat Yamasoth der Runenherrscherin auch zwei besonders mächtige Thulganten als Berater „geliehen“. Eigentlich geht es dem Qlippothherrscher aber darum, Zugriff auf Alaznists *Runenbrunnen* zu erlangen, um auf seine Macht zuzugreifen und einen seiner mächtigsten Qlippothdiener hindurch zu schicken, einen Iathavos. Letztendlich sind alle „geliehenen“ Qlippoth nur Schläferagenten, welche am Ende den Hohlberg für den Qlippothherrscher übernehmen sollen. Die Qlippoth sind aber nicht daran interessiert, sich mit den SC zu verbünden, um die Übernahme zu beschleunigen – in ihren Augen sind alle Sterblichen aufgrund ihres Potentials zu sündigen einfach nur widerwärtig und ekelhaft. Die Thulganten greifen die SC sofort an, wenn sie sie sehen.

Alaznist vertraut nicht darauf, dass Yamasoth sein Wort hält, daher hat sie eine ihrer persönlichen Wachen hier stationiert, um die Thulganten im Auge zu behalten. Es handelt sich um einen mächtigen Sündenbrut-Attentäter, der normalerweise zu Alaznists persönlicher Leibgarde gehört. Er steht im Südteil des Raumes und beobachtet im Wissen, dass die Thulganten sich telepathisch unterhalten, ohne ihn dabei einzuschließen. Ihm genügt aber vorerst, dass die Qlippoth nicht offenkundig gegen seine Herrin vorgehen.

THULGANTEN (2) **HG 18**
EP je **153.600**
TP je 290 (*MHB II*, S. 206)

Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünder
Anhang 6: Bestiarium

SÜNDENBRUT-ATTENTÄTER **HG 20**

EP 307.200

Verbesserter Zornbrut-Attentäter[ABR VI] 17 (*MHB II*, S. 241, 293)

NB Mittelgroße Aberration

INI +9; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn, Sündengeruchssinn; Wahrnehmung +27

VERTEIDIGUNG

RK 37, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 32 (+1 Ausweichen, +4 GE, +6 Natürlich, +11 Rüstung, +5 Schild)

TP 363 (20 TW; 3W8+17W10+257)

REF +16, **WIL** +12, **ZÄH** +22

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte; **Verteidigungsfähigkeiten** Entrinnen; **ZS** 13

ANGRIFF

Bewegungsrate 10,50 m

Nahkampf *Mithralkrummsäbel der Hinrichtung +1*, +27/+22/+17/+12 (1W6+7/15–20), Biss +20 (1W6+3), Klaue +20 (1W4+3)

Besondere Angriffe Beute, Feind studieren +4 (Schnelle Aktion; 4 Ziele), Hinterhältiger Angriff +5W6 plus 5 Blutung, Schneller Schritt 2/Tag, Sündiger Biss

TAKTIK

Im Kampf Der Sündenbrut-Attentäter lässt die Thulganten die SC zuerst angreifen und verzögert bis zum Ende der Runde, damit er seine Beute auswählen und den gefährlichsten Feind studieren kann. Dann bewegt er sich ins Getümmel, um nach Möglichkeit Hinterhältige Angriffe auszuführen.

Moral Der Attentäter kämpft bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 22, **GE** 20, **KO** 32, **IN** 12, **WE** 19, **CH** 16

GAB +19; **KMB** +25; **KMV** 41

Talente Abhärtung, Ausweichen, Beweglichkeit, Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit), Kampfreflexe, Kritischer Treffer (Wankend), Kritischer Treffer-Fokus, Leichtfüßigkeit, Schildfokus, Tänzelnder Angriff, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Krummsäbel), Waffenfokus (Krummsäbel)

Fertigkeiten Akrobatik +26, Einschüchtern +26, Heimlichkeit +32, Klettern +21, Motiv erkennen +27, Überlebenskunst +27, Wahrnehmung +27

Sprachen Aklo, Thassilonisch

Besondere Eigenschaften Attentätertricks (Blutende Wunde +5, Entrinnen[ABR II], Heftiger Hinterhältiger Angriff[EXP], Kampfkniff, Schnelle Heimlichkeit, Schwer zu täuschen[EXP], Waffentraining, Waldläuferkampfstil[ABR VI]), Kampfstil (Waffe und Schild[EXP]), Pirscher, Schneller Spurenverfolger, Spuren suchen +8

Ausrüstung *Mithralkettenpanzer +5*, *Tartsche +3*, *Mithralkrummsäbel der Hinrichtung +1*, *Amulett der Natürlichen Rüstung +2*, *Gürtel der Mächtigen Konstitution +6*

E7. Sonnentaugarten (HG 19)

Die teilweise eingestürzte Kammer ist völlig überwuchert. Wände, Boden und Decke sind ein seltsamer Garten moosartiger Gewächse mit feinen Filamentfäden, die alle an der Spitze einen roten Tropfen Harz tragen. Die Fäden sich derart klein und dicht beisammen, dass die Kammer wirkt, als wäre sie völlig von roten Murmeln bedeckt. Auf der anderen Seite hat sich am Fuß eines zusammengestürzten Brunnens eine dunkle Pfütze angesammelt, deren schleimbedeckte Oberfläche der ganzen Kammer eine feuchte, süßlich nach Fäulnis riechende Atmosphäre verleiht.

Die Deckenhöhe beträgt 12 m. Die Pfütze ist harmlos, aber tief. Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 37 erkennt ein SC im trüben Wasser in 6 m Tiefe einen überfluteten Tunnel (sollte ein SC den Kopf ins Wasser stecken, sinkt der SG auf 17). Der 3 m breite Durchgang führt nach Bereich **E8a**.

Gefahr: Alaznist hat ihr Wissen im Fleischformen für Experimente mit Pflanzen genutzt und so diese ganze Kammer zu einer gewaltigen Falle herangezüchtet. Sie nutzt riesige Sonnentaupflanzen, reduziert sie auf sich ausbreitende, moosartige Gewächse und setzte sie in dieser Kammer aus. Der Raum ist nun völlig überwuchert. Jede Kreatur, die die Kammer betritt, hat Kontakt mit den Verdummungspollen des Riesensonnentaus und muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 26 ablegen; bei Misslingen erleidet sie 1W6 Punkte Intelligenzschaden (dies ist ein Gifteffekt).

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Der Bodendecker generiert zudem eine klebrige Säure, deren Wirkung verzögert 1 Runde nach dem Erstkontakt eintritt; eine betroffene Kreatur muss dann einen Reflexwurf gegen SG 26 ablegen, bei Misslingen erhält sie den Zustand Verstrickt, klebt auf der Stelle fest und erleidet 1W6 Punkte Säureschaden. Jede Runde, die der Charakter weiterhin festklebt, steigt der Säureschaden um 1W6 Punkte (maximal 10W6 Punkte Säureschaden nach 10 Runden). Kann ein Charakter sich losreißen, erleidet er den zuletzt erhaltenen Betrag an Säureschaden für weitere 1W3 Runden, sofern die Säure nicht neutralisiert wird (Wasser genügt nicht, starker Alkohol oder *Universelles Lösungmittel* dagegen schon).

Das Durchqueren des Raumes wird zudem noch durch den Umstand erschwert, dass mit Ausnahme des Bereiches mit der großen, tiefen Pfütze in der Ecke hier die Schwerkraft alle 1W3 Runden fluktuiert (wie *Schwerkraft umkehren* mit ZS 20). Eine am Sonnentau festklebende Kreatur wird dadurch nicht gelöst, muss aber einen Reflexwurf gegen SG 15 ablegen; bei Misslingen lässt sie alle in den Händen gehaltenen Gegenstände los. Dieser *Schwerkraft umkehren*-Effekt kann für 1W4 Runden mittels *Magie bannen* oder einem ähnlichen Effekt gebannt werden.

Die Sonnentaufalle widersteht allen Schadensarten außer Hiebwaffen- oder Feuerschaden. Hiebwaffen kleben allerdings am Sonnentau fest (REF, SG 26, keine Wirkung). Ein Feld mit 1,50 m Seitenlänge kann freigeräumt werden, indem man ihm insgesamt 60 Schadenpunkte zufügt. Zauber wie *Dürre* oder *Verdorren*, welche speziell Pflanzen zum Ziel haben, fügen dem Sonnentau normalen Schaden zu. *Pflanzen schrumpfen* neutralisiert den gesamten Sonnentau im Raum, sollte die Stutzen-Option genutzt werden, die Hemmen-Option ist wirkungslos.

Belohnung: Wenn die SC erstmals diesen Raum durchqueren und entweder den überfluteten Tunnel erreichen oder den ganzen Sonnentau zerstören (was zuerst eintritt), belohne sie mit 204.800 EP.

E8. Saal der Zerstörung (HG 23)

Von einem rundum verlaufenden, sechs Meter hohen Balkon im Süden bis hin zu identischen, massiven Doppeltüren im Nordosten und Nordwesten erstreckt sich ein großer Saal. Der Balkon kann über zwei 1,50 m breite Treppen ohne Geländer erreicht werden. Auf dem Balkon brennt eine drei Meter durchmessende Säule aus blauen Flammen. Die Steinarbeiten in dieser Kammer sind unbeschädigt und makellos und die Reliefs an den Wänden und der 18 m hohen Decke noch immer so fein und genau, als wären sie gestern angefertigt worden. Die Linien der Reliefs tragen sogar schwarze, ocker- und saffranfarbene Pigmente.

Die blaue Flamme auf dem Balkon ist ein Teleporter wie das Feuer in Bereich **E4** und funktioniert auf dieselbe Weise – wer hineintritt, wird nach 1 Runde nach Bereich **E4** teleportiert. Die Seitenräume (Bereiche **E8a** und **E8b**) sind leer und schmucklos, sieht man von einem sandigen Wasserbecken in Bereich **E8a** ab. Am Grund dieses 6 m tiefen Beckens befindet sich ein überfluteter, im Wasser leicht zu entdeckender Gang nach Bereich **E7**.

In die Nordwand ist eine gut verborgene und verschlossene Geheimtür eingebaut (Wahrnehmung SG 35 zum Entdecken; Mechanismus ausschalten SG 40 zum Öffnen).

Kreaturen: Hier werden zwei von Alaznists größten Fleischformenexperimenten verwahrt. Dank der von Yamasoth gelernten Geheimnisse konnte die Runenherrscherin eine einzelne, gewaltige Hydra in zwei mächtige Halb-Scheusal-Thessalische Hydren verwandeln. Die beiden Monster lauern relativ lautlos in der Raummitte. Auf sie wurde *Unsichtbarkeit* gewirkt, dieser Effekt bricht bei einer Hydra, sowie sie angreift.

HALB-SCHEUSAL-THESSALISCHE HYDREN (2) HG 21

EP je **409.600**

Halb-Scheusal-Thessalische Hydra (*MHB*, S. 146, *MHB VI*, S. 260)

CB Gigantischer Externar (Aberration, Einheimischer)

INI +17; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +37

VERTEIDIGUNG

RK 40, Berührung 27, auf dem Falschen Fuß 23 (+4 Ablenkung, +17 GE, -4 Größe, +13 Natürlich)

TP je 350 (20W8+260)

REF +27, **WIL** +24, **ZÄH** +23

Immunitäten Säure, Gift; **Resistenzen** Elektrizität 10, Feuer 10, Kälte 10; **SR** 10/Magisch; **Verteidigungsfähigkeiten** Rundumsicht; **ZS** 32

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 24 m (gut)

Nahkampf Biss +29 (3W6+11/19–20 plus 2W6 Säure), 2 Klauen +28 (2W6+11), Zange +26 (2W8+5 plus Ergreifen), 8 Schlangenbisse +27 (1W8+5/19–20 plus 1W6 Säure)

Fernkampf 8 Säurespucke +28 (Berührungsangriff; 2W6 Säure)

Angriffsfläche 6 m; **Reichweite** 6 m (9 m mit Schlangenbissen, 12 m mit Zange)

Besondere Angriffe Anspringen, Gutes niederstrecken, Odemwaffe (48 m-Linie, 20W6 Säure; REF, SG 33, halbiert; alle 1W4 Runden), Würgen (2W6+11)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 20; Konzentration +21)

3/Tag — *Dunkelheit*, *Unheilige Aura* (SG 19), *Vergiften* (SG 15)

1/Tag — *Ansteckung* (SG 15), *Blasphemie* (SG 18), *Entweihen*, *Monster herbeizaubern IX* (nur Scheusale), *Ort entweihen*, *Unheilige Plage* (SG 15), *Verdorren* (SG 19), *Zerstörung* (SG 18)

TAKTIK

Im Kampf Die Thessalischen Hydren wirken in der ersten Kampfrunde *Unheilige Aura* auf sich (bereits in den Spielwerten enthalten). In der zweiten Runde wirken sie *Monster herbeizaubern IX*, um jeweils 1W3 Hezrous herbeizuzaubern. In der dritten Runde positionieren sie sich so, dass sie möglichst viele SC mit ihren Odemwaffen erfassen. Im Anschluss gehen sie in den Nahkampf.

Moral Die Halb-Scheusal-Thessalischen Hydren kämpfen bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 33, **GE** 44, **KO** 36, **IN** 4, **WE** 26, **CH** 13

GAB +15; **KMB** +30 (Ringkampf +34); **KMV** 61 (65 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Kampfreflexe, Kritischer Treffer (Blutend), Kritischer-Treffer-Fokus, Mehrfachangriff, Verbesserter Kritischer Treffer (Biss), Verbesserter Kritischer Treffer (Schlangenbiss), Waffenfinesse, Waffenfokus (Biss), Waffenfokus (Schlangenbiss)

Fertigkeiten Akrobatik +35, Fliegen +38, Schwimmen +19, Wahrnehmung +37

E9. Messingkammer (HG 20)

Diese ist ein Würfel mit zwölf Metern Seitenlänge und völlig mit Messing ausgekleidet. Ansonsten gibt es keine Merkmale oder Orientierungspunkte.

Jede der Geheimtüren, die in diese Kammern führen, erfordert einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 35, egal auf welcher Seite man sich befindet. Sollte eine Geheimtür offengelassen werden, schließt sie sich zu Beginn der nächsten Runde automatisch mit genug Wucht, um einen nichtmagischen Keil wegzuschieben und einer Kreatur oder einem Gegenstand in ihrem Weg 4W6+12 Punkte Wuchtschaden zuzufügen; sollte dies eine Kreatur zerstören oder töten, schlägt die Tür zu, nachdem sie durch die Barriere gebrochen ist. Von innen kann man die Türen nicht leicht öffnen, solange die Falle aktiv ist, man kann eine Tür aber mit einem Stärkewurf gegen SG 32 aufzwingen. Jede in diesen Raum führende Tür besteht aus Adamant (Härte 20, 80 TP) und ist der Umgebung angepasst.

Falle: Sobald alle Geheimtüren geschlossen sind, scheinen die Messingplatten, mit denen diese Kammer ausgekleidet ist, sich zu erhitzen, bis sie rot glühen. In Wahrheit ist dies ein *Vorherbestimmtes Trugbild* und werden die Wände tatsächlich übernatürlich kalt. Während diese Illusion aktiv ist, wird erlittener Kälteschaden als Feuerschaden wahrgenommen. Wenn ein SC durch die Falle Kälteschaden erleidet, steht ihm ein Willenswurf zum Anzweifeln der Illusion zu. Das Messing behält diese eisige Temperatur 1 Stunde lang bei, danach benötigt die Falle 24 Stunden, um sich wieder aufzuladen und zurückzusetzen.

EISIGER OFEN **HG 20**

EP 307.200

Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 35; **Mechanismus ausschalten** SG 35

EFFEKT

Auslöser Ort; **Rücksetzer** Automatisch

Effekt Zaubereffekt (verbessertes *Metall kühlen*, 4W6 Kälteschaden pro Runde für 600 Runden; WIL, SG 28, Anzweifeln des Feuerschadens); mehrere Ziele (alle Ziele im Raum)

E10. Kammer des Animafokus (HG 20)

Ein steinerner Brunnen voller silbernem Wasser befindet sich im Herzen dieser ansonsten leeren Kammer. Ein goldener Flammenstrahl entspringt diesem Brunnen und leckt wie eine Feuerzunge an der Decke in zwölf Meter Höhe.

Wie Karzoug in Xin-Schalast hat auch Alaznist einen *Animafokus* erschaffen, um die Welt mit ihrem *Runenbrunnen* im Auge des Zornes zu verbinden. Der *Animafokus* ist ein Anker für den *Runenbrunnen des Zornes* und kann mit sterblichen Mitteln und Anstrengungen nicht betroffen, beschädigt oder bewegt werden. Durch diesen *Animafokus* werden zornerfüllte Seelen angesogen und ins Auge des Zornes geschickt, wo Alaznist bis zu ihrem Erwachen vor Beginn der Kampagne geruht hat. Er stellt zudem die einzige Möglichkeit dar, wie man Alaznist in ihrem Versteck erreichen kann.

Wer in das Becken des Brunnens steigt, wird sofort von den Flammen verzehrt und zu feiner Asche verbrannt – zumindest scheint es so für Beobachter. Tatsächlich erleidet das Individuum nur 20W6 Punkte Feuerschaden (REF, SG 20, halbiert) und wird zugleich ins Auge des Zornes transportiert. Der Besitz eines *Abyssalen Runensteins* vereitelt diesen Feuerschaden vollständig.

Kreaturen: Alaznist betrachtet es als einen ihrer größten Triumphe, dass sie im Rahmen ihrer Geschäfte mit den Mächten des Abyss herausfinden konnte, was aus der Seele des Runenherrschers Angothane geworden ist – und das Ergebnis unter ihre Kontrolle bringen konnte: Nachdem Angothane Nocticula geholfen hat, die Dämonenherrscherin Colyphyr zu besiegen, erhielt seine Seele die Chance, im Rahmen jahrtausenderlanger Folter in den Tiefen der Vulkaninsel Tharvool im abyssalen Archipel der Mitternachtsinseln zu einem Balor zu werden. Da es Alaznist gefällt, einen anderen Runenherrscher herumkommandieren zu können, hat sie ihn als Wächter des *Animafokus* an diesen Raum gebunden. Ihre Wahl könnte den SC aber einen Vorteil verschaffen…

Wenn Angothane die SC erstmals bemerkt, hält er erschrocken inne, da in ihm verschwommene Erinnerungen aufkommen an die Helden, welche ihm vor so langer Zeit gegen Colyphyrs

HALB-SCHEUSAL-THESSALISCHE HYDRA

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

drakonische Assassinen in der Bibliothek tief unter Kaer Maga geholfen haben. Sofern die SC den offenbar verwirrten Balor nicht sofort angreifen, fragt er die Gruppe: „Sind wir uns in einem früheren Leben bereits begegnet? Zu einer anderen Zeit? Kennt ihr den Namen Angothane?“ Sollten unter den SC Anhänger Nocticulas in ihrer Inkarnation als Geläuterte Königin sein, erkennen sie Angothane.

Sofern die SC lange genug von Gewalt absehen, um den Balor sprechen zu lassen, überwältigt der Schock hinsichtlich dieser unerwarteten Begegnung seine Bösartigkeit und Grausamkeit und er enthüllt das Folgende:

„Ich bin als Wächter hier gebunden und muss euch davon abhalten, das Auge des Zornes zu betreten. Allerdings bin ich nicht daran gehindert euch zu warnen – mit Abyssalen Runensteinen könnt ihr euch vor dem Feuer des Animafokus schützen. Alaznist verwahrt noch einige in ihrer Schatzkammer. Dies ist ein Irrgarten, welchen ihr über das Becken im gegenüberliegenden Raum betreten könnt. Ich bin euch dankbar, dass ihr mein Leben einst gerettet habt, auch wenn die Erinnerungen daran so alt und verblasst sind, dass sie sich wie der Traum eines anderen anfühlen. Daher lasse ich euch gewähren, doch wisset: Solltet ihr versuchen, das Auge des Zornes zu betreten oder mich anzugreifen, werde ich dies nicht zulassen.“

Angothane wird den SC weder helfen noch schaden, solange sie ihn nicht angreifen oder das Becken des *Animafokus* betreten wollen. Dann aber greift er an und kämpft bis zum Tod – behandle seine Initiative, als hätte er eine 1 gewürfelt.

ANGOTHANE **HG 21**
EP 409.600
Verbesserter Balor (*MHB*, S. 40, 295)
TP 410

E11. Zugang zur Schatzkammer (HG 18)

Ein steinerner Brunnen mit silbernem Wasser steht in der Mitte dieser ansonsten leeren Kammer. Ein goldener Flammenstrahl entspringt diesem Brunnen und leckt wie eine Feuerzunge an der Decke in zwölf Meter Höhe. Die Wände tragen hochdetaillierte Reliefs tanzender Dämonen, unter deren klauenbewehrten Füßen gefolterte Seelen zucken.

Dieses Becken ist optisch identisch mit jenem in Bereich **E10**. Die Flamme ist allerdings ein *Eigenständiges Trugbild* (ZS 20), während das Wasser in Wahrheit reines Quellwasser ist. Wer bis zum Boden des 12 m tiefen Brunnens taucht, stößt auf einen 6 m durchmessenden, nach Südosten abgehenden Seitentunnel. Am Ende des 78 m langen, dunklen Unterwassertunnels liegt eine Treppe, die aus dem Wasser hinaus und in Alaznists Schatzkammer bei Bereich **E12a** führt.

Falle: Die Falle in diesem Raum aktiviert sich automatisch am Ende der Runde, nachdem eine Kreatur die Kammer betreten hat. Dann beginnen die Reliefs an den Wänden sich zu bewegen und eine tanzende Prozession zu bilden. Harter, rhythmischer Sprechgesang wird hörbar und ein Feld knisternder Statik baut sich auf den Wänden auf. Am Ende der zweiten Runde explodiert diese Statik in einer Welle destruktiver Energie, welche jeder Kreatur im Raum 20W6 Punkte Elektrizitätsschaden zufügt. Diese Entladung erfolgt automatisch in jeder weiteren geraden Runde (also der 4., 6., 8. usw. Runde, nachdem eine Kreatur die Kammer betreten hat).

TANZENDE DÄMONEN **HG 18**
EP 153.600
Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 35; **Mechanismus ausschalten** SG 35
EFFEKT
Auslöser Ort; **Rücksetzer** Automatisch
Effekt Tanz des Unterganges (20W6 Punkte Elektrizitätsschaden jede zweite Runde; REF, SG 26, halbiert; setzt mit 1 Runde Verzögerung ein); mehrere Ziele (alle Kreaturen im Raum)

E12. Alaznists Schatzkammer (HG 22)

Die Treppe führt aus dem wassergefüllten Tunnel in einen Raum, der sich so ganz von den bisherigen unterscheidet: Die Wände bestehen aus glatt poliertem Marmor mit silbernen und rosigen Adern. In die Wände wurden Nischen von 0,60 m Breite, 0,60 m Tiefe und 0,90 m Höhe gehauen – immer vier übereinander wie Apothekerregale… oder wie in einer Katakombe.

Die labyrinthartigen Kammern hinter der Zugangstreppe in Bereich **E12a** bilden Alaznists berühmte Schatzkammer.

Die Nischen enthielten einst Kisten, Kunstwerke und Wertgegenstände, doch die meisten sind nun leer, da Alaznist ihre Ressourcen für ihre Pläne, Ersatzpläne, Notfallpläne und das Anwerben von Verbündeten sowie in den Wochen vor dem Erdenfall und in der Zeit seit ihrem Erwachen genutzt hat. Die aus dieser Kammer fortführenden Gänge wurden auf dieselbe Weise errichtet und weisen ebenso leere Nischen auf. Von den Gängen gehen Doppeltüren ab, wie man sie auch anderswo auf dieser Gewölbeebene finden kann, allerdings sind sie mittels massiver Bronzeketten und schwerer Schlösser verschlossen (Mechanismus ausschalten, SG 40). Jede Tür ist ein nur in eine Richtung funktionierendes Portal in einen jeweils anderen Teil des Hohlberges, allerdings können die SC diese Tore gegenwärtig nicht nutzen, um Alaznists Reich zu verlassen. Sowie Alaznist besiegt wurde und die SC wieder Teil des Zeitstromes sind, könntest du ihnen erlauben, die Portale zu nutzen, um andere Bereiche des Riesengewölbes zu erkunden.

Eine permanente *Energiewand* (ZS 20) blockiert den Zugang nach Bereich **E12b**.

Kreaturen: Diese Schatzkammer wird von einem kleinen Rudel mächtiger Kreaturen, sogenannter Geweihter Luchse, bewacht. Diese Wesen wurden ursprünglich von der Runenherrscherin Sorschen erschaffen, allerdings konnte Alaznist einige dieser gefährlichen Katzenwesen unter großem Aufwand während der letzten Jahre von Thassilons Blütezeit erbeuten. Seitdem ruht hier ein halbes Dutzend dieser Kreaturen in Stasis und wird aktiv, sollte jemand anders als Runenherrscherin Alaznist die Schatzkammer betreten. Sobald sich 1 Stunde lang keine Eindringlinge mehr im Gewölbe befinden, kehren sie zu ihren Posten zurück und fallen wieder in *Temporale Stasis*, wobei sie von allem Schaden und allen einschränkenden Effekten geheilt werden. Wenn sie erwachen, suchen sie aktiv nach Eindringlingen und kämpfen bis zum Tod.

GEWEIHTE LUCHSE (6) **HG 17**
EP je **102.400**
TP je 241 (siehe Seite 446)

Schätze: Nahe dem Durchgang zu Bereich **E12b** lagern noch einige Schätze: zwei *Abyssale Runensteine* (siehe Seite 105), ein *Sihedronring* (siehe Seite 348), eine *Erbauungsleier*, ein *Mantel der Zauberresistenz*, ein *Prachtzepter* und ein *Stecken des Lebens* mit 10 Ladungen.

Ins Auge des Zornes (HG 25)

Wer in die Flammen des *Animafokus* in Bereich **E10** tritt, verlässt eine ähnliche Flammensäule in Alaznists persönlicher Halbebene, dem Auge des Zornes, einem sengend-ungastlichen Bereich. Diese Begegnung ist nicht nur der Höhepunkt dieses Abenteuerpfades, sondern auch der Höhepunkt der gesamten Handlung um die Runenherrscher. Sie ist als epischer Kampf gedacht, den die Spieler nicht so rasch vergessen werden. Die SC sollten mittlerweile nicht nur die 20. Stufe erreicht haben, sondern auch mehrere mächtige magische Gegenstände in ihren Besitz gebracht, bedeutsame Allianzen geschmiedet und die Hilfe der Götter selbst erlangt haben. Natürlich weißt du selbst am besten, über welche Ressourcen die SC verfügen und kennst ihre Stärken und Schwächen. Damit der folgende Kampf möglichst einprägsam wird, solltest du daher überlegen, Gegner und Gefahren hinzuzufügen oder zu entfernen, um die Begegnung an deine Gruppe anzupassen.

Die Decke dieses höllischen Albtraums von einer Höhle liegt mehr als 30 m über einem See aus kochendem Magma. Zu einer Seite befindet sich ein Wasserfall aus geschmolzenem Felsen, dessen Brüllen und Donnern in der Kaverne widerhallt. Eine Felsnadel aus schwarzem Basalt erhebt sich bis in neun Meter Höhe aus dem Lavasee, auf deren Spitze sich ein Becken mit einem Wirbel seltsam flüssiger Flammen befindet. Von der Spitze der Nadel führt eine schmale, etwa zwölf Meter lange Brücke aus unbearbeitetem Stein zu einem Vorsprung über dem See. Dort befindet sich eine ovale, mehrstufige Plattform aus Gold. Auf der dritten und obersten Stufe steht ein Thron aus Stahl und Gold, dessen Rücken wie die schützende Kapuze einer Kobra über den Sitz ragt. Hinter dem Thron und dem goldenen Podest steht eine 15 m hohe Statue aus Eisen, Zahnrädern und Antrieben; die Statue besitzt einen vage humanoiden Kopf und vier Arme, die mit unterschiedlichen, blutrünstigen Waffen bestückt sind.

Der *Runenbrunnen des Zornes* befindet sich auf der Spitze der Basaltnadel. Die SC erscheinen zu ihm angrenzend im Auge des Zornes – mehr zu diesem mächtigen Artefakt findest du auf Seite 348. Das Auge des Zornes ist eine endliche Halbebene, deren Grenzen auf der Karte eingezeichnet sind. In diesem Reich funktioniert die Schwerkraft wie auf der Materiellen Ebene, ebenso vergeht die Zeit normal, da der *Runenbrunnen* genug Zorn gespeichert hat, um eine Verbindung zur Materiellen Ebene herzustellen. Bis aber entweder die SC fallen oder Alaznist besiegt wird, gelten für die Halbebene dieselben Paradoxeffekte, welche auch Alaznists Reich im Hohlberg in der Zeit eingefroren haben. Die Luft im Auge des Zornes ist atembar, es herrscht aber Extreme Hitze (*GRW*, S. 444). Beachte, dass der *Runenbrunnen* jenen Immunität gegen Feuer verleiht, die dafür von Alaznist ausgewählt werden, so dass sie bequem hier existieren können – natürlich gewährt sie diesen Schutz sich selbst und ihren Wächtern, nicht aber den SC oder dem Iathavos, wenn er eintrifft.

Die Höhlenwände und der Vorsprung können mit Fertigkeitswürfen für Klettern gegen SG 15 erklommen werden. Der Lavasee selbst ist nur 6 m tief – seicht genug, dass die Runenriesen bei Bedarf hindurch waten können, auch wenn sie ihn als Schwieriges Gelände behandeln. Trotz des ständigen Zustromes über den Magmafall bleibt der Pegel des Lavasees stets gleich. Charakter, die mit der Lava Kontakt haben, erleiden Schaden wie im *Grundregelwerk* auf Seite 444 aufgeführt.

Die oberste Stufe verleiht Alaznist und ihren Verbündeten *Bewegungsfreiheit*, wenn sie darauf stehen, und funktioniert wie *Steindornen* (ZS 20) für alle anderen, die einen Fuß daraufsetzen.

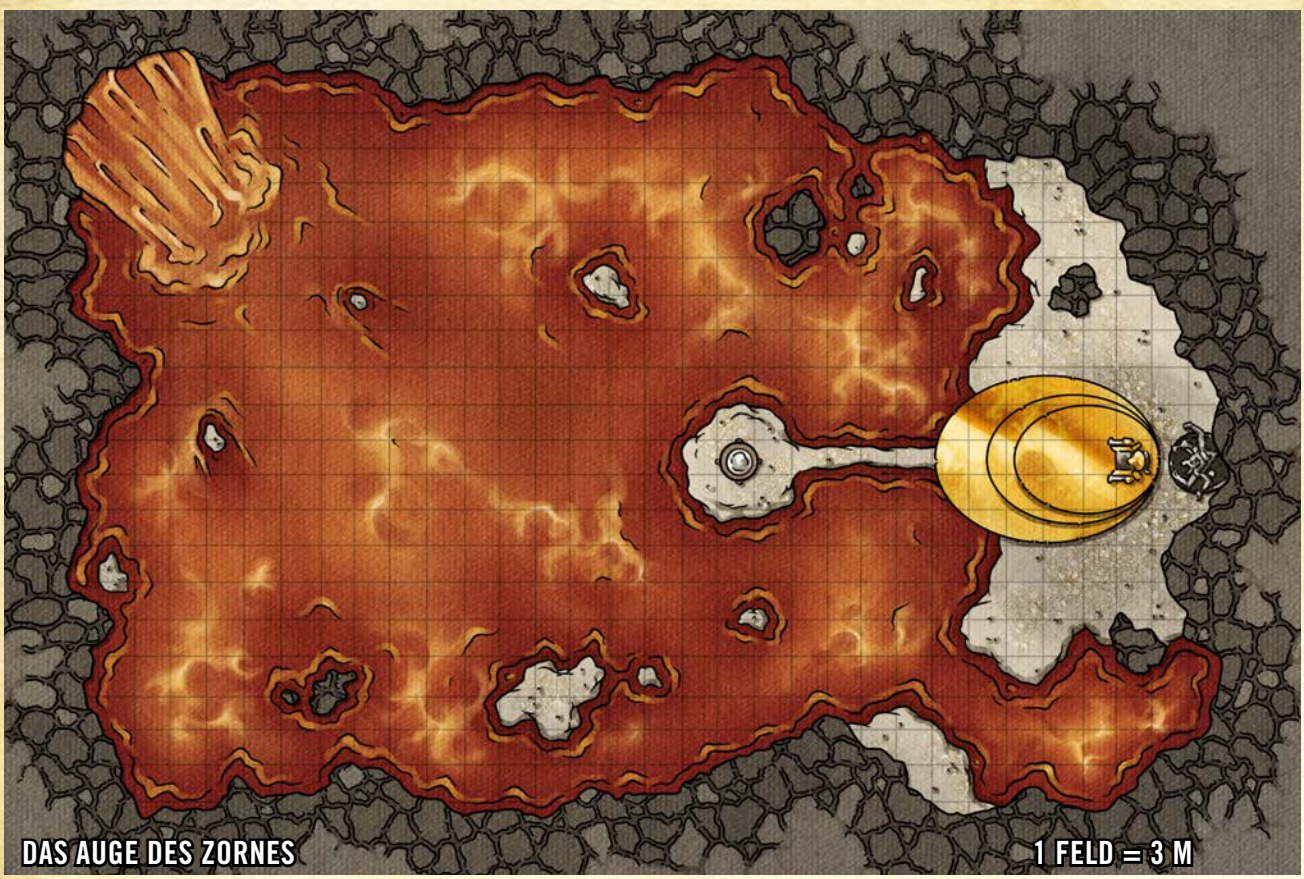
Kreaturen: Die Runenherrscherin Alaznist sitzt auf ihrem Thron auf dem goldenen Podest. Sie erwartet die Ankunft der SC, seitdem diese die von ihr verursachten temporalen Wunden geheilt haben. Dank ihrer Einstimmung auf den *Runenbrunnen* hatte sie Zeit zur Vorbereitung.

Die massige Statue hinter Alaznists Thron ist ein Mechanischer Goliath, welcher sie beschützen soll, während ihr Thron von zwei ihrer Sündenbrut-Attentäter flankiert wird, welche bereit sind, ihre Herrin bis zum Tod zu beschützen. Neben dem *Runenbrunnen* selbst haben zwei Runenriesen auf gegenüberliegenden Seiten Position bezogen und schweben dank *Luftweg* 3 m über dem Lavasee. Die beiden Riesen sind bereit, die SC anzugreifen, sowie sie durch das Portal treten.

RUNENBRUNNEN DES ZORNES

Eine unerwartete Komplikation der kommenden Konfrontation stellt das Eingreifen des Qlippothfürsten Yamasoth dar, welcher weiß, dass der Angriff der SC auf Alaznist die beste Chance darstellt, der Runenherrscherin in den Rücken zu fallen. Zu einem bestimmten Punkt während der Kampfhandlungen nutzt der Qlippothfürst seine Ressourcen, um ein Loch in die Wände des Raumzeitgefüges zwischen seinem abyssalen Reich Akigyiat und dem Auge des Zornes zu reißen, durch welches einer der mächtigsten Qlippoth hindurch tritt. Der legendäre Iathavos bricht aus dem Lavasee hervor, um in den Kampf einzugreifen. Er könnte den SC gegen Alaznist helfen, doch sobald die Runenherrscherin besiegt ist, wendet er sich den SC zu. Yamasoth wünscht keine nichtqlippoth'schen Überlebenden dieses Endkampfes, da er den Hohlberg ohne Gegenwehr als Bastion auf Golarion für sich beanspruchen will.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium



Weiter unten findest du Alaznists wahrscheinliche Taktiken, wie sie sie rundenbezogen nutzt. Der Mechanische Goliath, die Runenriesen und die Sündenbrut-Attentäter greifen die SC im Nahkampf an und kämpfen bis zum Tod, um die SC von Alaznist fernzuhalten. Sollten sie die SC nicht im Nahkampf erreichen, bleiben sie an Alaznists Seite und bereiten Handlungen vor, jeden anzugreifen, der in ihre Reichweite kommt.

ALAZNIST **HG 24**
EP 1.128.800
TP 504 (siehe Seite 386)

IATHAVOS **HG 20**
EP 307.200
TP 372 (*MHB II*, S. 202)

MECHANISCHER GOLIATH **HG 19**
EP 204.800
TP 214 (*MHB III*, S. 169)

RUNENRIESEN (2) **HG 17**
EP je **102.400**
TP je 270 (*MHB II*, S. 208)

SÜNDENBRUT-ATTENTÄTER (2) **HG 20**
EP je **307.200**
TP je 363 (siehe Seite 340)

Einsatz von Legendenkraft: Solange Alaznist über mehr als 300 TP und wenigstens drei Nutzungen ihrer Legendenkraft verfügt und sie in einer Runde einen Zauber wirkt, dessen legendäre Version[ABR V] ihr bekannt ist, so wendet sie eine Anwendung an Legendenkraft auf, um die legendäre Version dieses Zaubers zu wirken.

In jeder Runde, in welcher Alaznist über wenigsten sechs Anwendungen Legendenkraft und mehr als 300 TP verfügt, aber keine legendäre Zauberversion gewirkt hat, kann sie eine Anwendung ihrer Legendenkraft nutzen, um entweder eine weitere Standard-Aktion zu nutzen, um einen SC innerhalb der Reichweite ihrer Hellebarde anzugreifen, oder um eine weitere Bewegungsaktion zu nutzen; diese verwendet sie, um sich in die vorteilhafteste Position zum Wirken von Zaubern in der fraglichen Runde zu bringen.

In jeder Runde, in der Alaznist über weniger als 300 TP verfügt, hebt sie sich ihre Schnelle Aktion auf, um ihren *Umhang der Schnellen Reflexe*[ABR V] zu aktivieren und einen gescheiterten Reflexwurf zu wiederholen oder um ihren Kraftschub zu aktivieren und rückwirkend das Ergebnis eines misslungenen Willens- oder Zähigkeitswurfes zu verbessern, sofern dies in der fraglichen Runde zuerst erforderlich wird. (Beachte, dass Schnelle Zauber Schnelle Aktionen verbrauchen, daher wirkt Alaznist keine Schnellen Zauber, wenn sie weniger als 300 TP besitzt.)

Runde 1: Alaznist wirkt *Zeitstopp* und wendet als Schnelle Aktion eine Anwendung ihrer Legendenkraft auf, um Arkane Kraft einzusetzen und den Zauber zu wirken, ohne ihn zu verbrauchen. Während der so gewonnenen 1W4+1 Runden

wirkt sie die folgenden Zauber: *Wahrer Blick* und schnelles *Standort vortäuschen* auf sich; *Projiziertes Ebenbild* und schnelle *Mächtige Unsichtbarkeit* auf sich; *Zerdrückende Hand* in die Nähe eines zauberwirkenden SC und schnelle *Spiegelbilder* auf sich; *Feuerschild* auf sich und schnelle *Energiewand* zum Aufsplitten der Gruppe (sollte sie die legendäre Version wirken, so richtet sie den Abstoßungseffekt so aus, dass die SC in die Lava gestoßen werden sollen); und letztendlich *Geballte Faust* in die Nähe eines Fernkämpfers unter den SC.

ALAZNIST

Runde 2: Alaznist wirkt maximierten *Kugelblitz* und maximiertes schnelles *Magisches Geschoss* auf die SC.

Runde 3: Alaznist wirkt *Meteoritenschwarm* und ein weiteres maximiertes schnelles *Magisches Geschoss* auf die SC.

Runde 4: Alaznist wirkt *Wort der Macht: Tod* auf jenen SC; der am stärksten verletzt wirkt, und schnellen *Blitz* auf die Gruppe.

Runde 5 und später: Sollte Alaznist am Gewinnen sein, lässt sie weiterhin Schadenszauber auf die Gruppe herabhageln. Sollte sie aber verlieren, wird sie verzweifelt und beginnt mit dem Einsatz von Alles-oder-Nichts-Zaubern wie *Person beherrschen*, *Tödliches Phantom* und *Finger des Todes*, um die gefährlichsten SC aus der Gleichung zu nehmen, ehe sie wieder auf Hervorrufungszauber mit Flächeneffekten zurückgreift.

Alaznist wird auf 150 TP oder weniger reduziert: Sollte Alaznist unter 151 TP reduziert werden, wirkt sie erneut *Zeitstopp* (und greift dabei auf Arkane Kraft zurück, sollte sie noch über Legendenkraft verfügen) und nutzt die erlangten Runden nach besten Kräften, um sich mittels Göttlicher Schriftrollen und Magischen Gegenstand benutzen, *Wunsch* oder *Begrenzter Wunsch* nach Möglichkeit zu erholen.

Alaznists Ranseur: Im Laufe des Kampfes wirkt *Alaznists Hasserfüllter Ranseur* jede Runde zu Beginn des Zuges der Runenherrscherin seine eigenen Zauber. Hauptsächlich schleudert er *Blitz* auf die SC, beschützt seine Trägerin aber auch mit *Schutz vor Energien*, sollte ein SC andere Energiearten als Feuer gegen Alaznist seit deren letztem Zug eingesetzt haben. Sollte Alaznist unter 301 TP reduziert werden, wirkt der Ranseur stattdessen *Schwere Wunden heilen* auf sie.

Der Iathavos trifft ein: In der Runde, nachdem Alaznist unter 251 TP reduziert wurde, oder in der 4. Kampfrunde, so dies zuerst eintritt, entsendet Yamasoth den Iathavos-Qlippoth ins Auge des Zornes. Der gewaltige Qlippoth bricht zu seinem Initiativewert aus dem Magmasee hervor und erscheint innerhalb der Reichweite zu Alaznist oder wenigstens eines SC (so möglich); dabei erleidet er 20W6 Punkte Feuerschaden, bespritzt aber zugleich jede Kreatur innerhalb seiner Reichweite mit Magma (10W6 Feuerschaden; REF, SG 20, keine Wirkung). Der Iathavos nimmt durch die Lava während der nächsten 1W3 Runden weiterhin 10W6 Punkte Feuerschaden, was am Ende den SC zugutekommen könnte. In seiner ersten Kampfrunde erhebt er sich in die Lüfte und aktiviert als Standard-Aktion seine Furchtbare Erscheinung. In der nächsten Runde wirkt er schnelle *Heilung* auf sich, um den unerwarteten Lavaschaden auszugleichen (beachte, dass er dabei einen Konzentrationswurf gegen die 10W6 Punkte anhaltenden Feuerschadens in dieser Runde ablegen muss), ferner wirkt er wie von Yamasoth befohlen auf Alaznist *Einkerkerung*. Bei Erfolg wird die Runenherrscherin in ihrem *Runenbrunnen* eingesperrt – siehe dann für alles Weitere den „Abschluss des Abenteuers“. Der Iathavos wendet sich dann den SC zu und kämpft bis zur Vernichtung. In seiner 3. Runde entfesselt der Iathavos Entropische Strahlen gegen alle Kreaturen innerhalb seiner Reichweite, beginnend mit Alaznist und ihren Verbündeten. Sollte er im Anschluss noch leben, führt er in jeder ungeraden Kampfrunde körperliche Angriffe aus und nutzt in jeder geraden Kampfrunde schadenverursachende Zauberähnliche Fähigkeiten. Falls Alaznist beim Erscheinen des Iathavos noch über einen *Wunsch* verfügt, versucht sie, mit diesem den Qlippoth in den Abyss zurück zu verbannen; hierzu muss sie seine Zauberresistenz durchdringen und muss er zudem bei seinem Rettungswurf scheitern, doch bei Erfolg muss der Iathavos für ein Jahr und einen Tag in den Abyss zurück. – Yamasoth entscheidet sich dann, dass sich gefälligst die SC um Alaznist kümmern sollen. Sollte der *Wunsch* dagegen scheitern, konzentriert die Runenherrscherin ihre Angriffe auf den Iathavos, bis dieser zerstört ist.

ABSCHLUSS DES ABENTEUERS

Der Kampf gegen Alaznist sollte intensiv, gefährlich und verheerend sein; dies ist der Endkampf der Kampagne und sollte sich einprägen. Sollte Runenherrscherin Alaznist vom Iathavos in ihrem *Runenbrunnen* eingekerkert werden (oder von einem SC mittels *Einkerkerung*), so ist sie zwar besiegt, könnte aber in der Zukunft wiederkehren (die SC könnten sie sogar mittels *Befreiung* aus dem *Runenbrunnen* befreien, damit sie den Iathavos beschäftigt oder um sie endgültig auszuschalten).

Egal wie die SC die Runenherrscherin am Ende besiegen, treten zwei Ereignisse zugleich ein: Ersten brechen die Fragmente der zornerfüllten Seelen, die sie im Laufe der Jahrtausende absorbiert hat, in einer blendenden Lichtexplosion aus ihr hervor – jede Kreatur im Auge des Zornes muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 25 ablegen; bei Misslingen erhält sie dauerhaft den Zustand Blind. Ferner werden alle noch lebenden (bzw. im Fall des Konstrukts noch existierenden) Verbündeten der Runenherrscherin von ihrem Zorn entweder getötet oder zerstört (sollte der Iathavos zugegen sein, wird er automatisch in den Abyss zurück verbannt). Jeder SC, welcher nicht erblindet ist, erkennt, dass Alaznist sich dem eigenen Tod widersetzt und zu einem Geist wird. Ehe sie aber in ihrer neuen untoten Gestalt irgendetwas tun kann, verzerrt sich rund um sie die Realität und wird sie von zahllosen Klauen, Mäulern, Tentakeln und anderen dämonischen

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Gliedmaßen gepackt, welche ihre Seele in Stücke reißen und sich mit ihrer kreischenden, körperlosen Beute in den Abyss zurückziehen. Alaznists zahlreiche Pakte und finsteren Bünde mit Dämonenherrschern und Qlippothfürsten verdammen ihre Seele in die Tiefen der Äußeren Klüfte – für die zornigste unter den Runenherrschern gibt es kein Nachleben, sondern nur Qualen. Sie wird nicht zurückkehren.

Die Lava im Auge des Zornes erhärtet rasch zu kühlem Stein. Für die SC gibt es hier nicht mehr viel zu erledigen, außer vielleicht bei ihren Gegnern nach Beute zu suchen. Sie können nun auf die Materielle Ebene zurückkehren – entweder durch den *Runenbrunnen* oder mittels eigener planarer Reisemethoden. Was die SC auf der Materiellen Ebene vorfinden, bleibt dir überlassen. Sie haben Großes geschafft. Die von Alaznist geschaffenen alternativen Realitäten konnten nicht Fuß fassen und von den SC abgesehen erinnert sich niemand an sie. Dennoch dürften das Vollbrachte und all die geretteten Leben ein guter Grund zum Feiern sein. Lass die SC mit ihren Freunden und Verbündeten zusammenfinden, letzte offene Handlungsfäden erledigen oder zu noch größeren und legendären Taten aufbrechen. Mit dem Sieg über Alaznist haben sie Unglaubliches vollbracht und damit jedes Recht zum Feiern!

Alternativ könnte die Kampagne auch auf finstere Weise enden – wenn die SC auf die Materielle Ebene zurückkehren, müssen sie feststellen, dass sie sich nicht in der Gegenwart, sondern der fernen Vergangenheit befinden! In diesem Fall haben ihre Veränderungen am Zeitstrom sie in die Zeit Thassilons und damit vor den Erdenfall geschleudert. Du kannst die Notizen im folgenden Artikel zur Fortsetzung der Kampagne nutzen, um sie dort neue Abenteuer finden zu lassen. Vielleicht erlangen die SC aber auch Legendenkraft, während sie sich einen Weg durch die Zeit zurück in die Zukunft erkämpfen. Oder vielleicht verändern sie die Geschichte und nehmen sich die Runenherrscher gleich noch einmal auf dem Höhepunkt ihrer Macht vor!

ANHANG: ARTEFAKTE UND MAGIE

In diesem letzten Abenteuer spielen viele magische Artefakte und mächtige Gegenstände eine Rolle. Die völlig neuen werden in diesem Anhang vorgestellt, andere werden dagegen nur zusammengefasst, weil sie oft nur begrenzte Auftritte haben und eher auf bestimmte Aufgaben beschränkte Handlungselemente sind. Letztere werden in einem Kurzformat mit Quellenverweis vorgestellt.

Abyssaler Runenstein (Gewöhnliches Artefakt; ZS 20; vorliegender Band, S. 105): Dieser handtellergroße *Runenstein* erlaubt seinem Träger, einen vorbereiten Zauber durch eine Version von *Bindender Ruf* gleichen Grades zu ersetzen. Im 6. Kapitel ist es aber sein Hauptnutzen, die Passage durch den *Animafokus* zu ermöglichen, ohne Feuerschaden zu nehmen.

Animafokus (Mächtiges Artefakt; ZS 20; *Das Erwachen der Runenherrscher*, S. 420): Dieses mächtige Artefakt erhält die Verbindung zwischen dem *Runenbrunnen des Zornes* im Auge des Zornes und der Materiellen Ebene aufrecht. Es befindet sich in Bereich **E10** und erscheint als Becken mit silberner Flüssigkeit. Es dient als Tor und gestattet Kreaturen die Reise ins Auge des Zornes und zurück, wobei aber jeder außer Alaznist 20W6 Punkte Feuerschaden erleidet (REF; SG 20, halbiert). Sobald der *Runenbrunnen des Zornes* zerstört wurde, kann auch der *Animafokus* zerstört werden (Härte 20; 800 TP; Gegenstand zerschmettern, SG 50).

PARADOXPUNKTE

Außer die SC konnten die temporalen Wunden jeweils sehr schnell heilen oder haben Alaznists Verteidigungsmaßnahmen in ihrem Reich im Hohlberg sorgsam beseitigt, verfügt Alaznist immer noch über einen gewissen Einfluss auf die Zeit dank ihres Kontaktes zum *Äonenzepter*. Dieser verschafft ihr eine Anzahl an Paradoxpunkten, mit denen sie beim Endkampf die Geschehnisse manipulieren kann. Sie kann 1 Paradoxpunkt aufwenden, um eines der folgenden Ergebnisse zu erzielen (dies ist ihr auch außerhalb ihres Zuges möglich und zählt nicht als Schnelle Aktion). Alaznist kann dies in einer Runde beliebig oft tun, allerdings kostet sie jeder weitere Einsatz dieser Fähigkeit pro Runde kumulativ +1 Paradoxpunkt. Sollte sie in einer Runde drei Mal auf Paradoxpunkte zurückgreifen, muss sie also insgesamt 6 Punkte (1+2+3) aufwenden.

Eigenes Pech abwenden: Alaznist kann sofort einen gescheiterten Angriffs- oder Rettungswurf wiederholen.

Tödlichen Angriff überleben: Alaznist kann einen Angriff oder Effekt ungeschehen machen, welcher sie töten würde.

Verbündeten schützen: Alaznist kann augenblicklich bei einem ihrer Verbündeten im Auge des Zornes einen der folgenden Zustände beenden: sämtlichen Attributsentzug, sämtlichen Attributsschaden, alle Negativen Stufen, Betäubt, Benommen, Blind, Entkräftet, Erschöpft, Geblendet, unter einer Krankheit leidend, Kränkelnd, Schwachsinnig, Taub, unter Übelkeit leidend, Vergiftet, Verwirrt oder Wahnsinnig.

Äonenzepter (Mächtiges Artefakt; ZS 25; *Almanach der Artefakte*): Das *Äonenzepter* dient in diesem Abenteuerpfad mehr als Handlungselement statt als Mittel der direkten Einflussnahme auf Begegnungen. Es kommt nicht direkt ins Spiel, solltest du es dennoch verwenden wollen, findest du seine Spielwerte im genannten Almanach

Glas von Stethelos (Mächtiges Artefakt; ZS 30): Dieses große Stundenglas erlaubt der Hüterin von Stethelos, sich durch die Zeit zurück zu projizieren, um mit den SC zu interagieren; möglicherweise besitzt es noch andere Kräfte, die aber nicht in dieser Kampagne in Erscheinung treten. Sollte der unwahrscheinliche Fall eintreten, dass das Glas den SC in die Hände fällt, bist du völlig frei, was es noch kann – aber vielleicht verschwindet es auch einfach in eine alternative Zeitlinie, sollte es der Hüterin abgenommen werden.

Ionenstein (Smaragdener Ellipsoid) (Gewöhnliches Artefakt; ZS 12; *Das Erwachen der Runenherrscher, S.* 421–422): Dieser *Ionenstein* gräbt sich bei Aktivierung harmlos ins Fleisch und verleiht seinem Träger 5 Bonustrefferpunkte (Alaznist trägt insgesamt 20 Steine in einer Reihe entlang ihrer Wirbelsäule). Diese Bonustrefferpunkte sind kumulativ und es gibt keine Obergrenze.

Runenbrunnenamulett (Gewöhnliches Artefakt; ZS 20; *Das Erwachen der Runenherrscher, S.* 424): Dieses Amulett verleiht seinem Träger einen Verbesserungsbonus von +5 auf seine Natürliche Rüstung und stimmt ihn auf den assoziierten *Runenbrunnen* ein. Solange dieser *Runenbrunnen* funktioniert, altert der Träger nicht, benötigt weder Nahrung noch Wasser, erhält eine Bewegungsrate für Fliegen von 18 m (perfekt) und Schnelle Heilung 10.

Sihedronring (35.000 GM Magischer Ring; ZS 9; *Das Erwachen der Runenherrscher, S. 427*): Ein *Sihedronring* verleiht einen Ablenkungsbonus von +3 auf die RK und einen Resistenzbonus von +3 auf alle Rettungswürfe. Ferner verleiht er dem Träger einen ständigen *Elementen trotzen*-Effekt. Der Träger kann nach Belieben das Aussehen seiner Kleidung oder Rüstung verändern, ohne dass sich etwas an ihren Eigenschaften verändert, das Gewicht eingeschlossen.

Sihedronfoliant (Gewöhnliches Artefakt; ZS 16; *Das Erwachen der Runenherrscher, S. 427*): Ein *Sihedronfoliant* enthält eine unbegrenzte Anzahl an Seiten, auf denen Zauberkundige Zauber niederschreiben können. Ein Magier, der Zauber aus einem *Sihedronfolianten* vorbereitet, behandelt hinsichtlich der Anzahl seiner Bonuszauber seinen effektiven Intelligenzwert als um 6 Punkte höher.

ALAZNISTES HASSERFÜLLTER RANSEUR		MÄCHTIGES ARTEFAKT
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 20	**GEWICHT** 12 Pfd.
AURA Starke Hervorrufungsmagie [Böse]		
GESINNUNG CB	**SINNE** Dunkelsicht 36 m, Gehör	
INTELLIGENZ 17	**WEISHEIT** 10	**CHARISMA** 17	**EGO** 24
SPRACHEN Sprachen, Sprachen lesen, Telepathie (Abyssisch, Azlanti, Thassilonisch)		
KOMMUNIKATION Sprache, Sprachen lesen, Telepathie		
SCHWACHE Kräfte *Elementen trotzen* 3/Tag, *Nahrung und Wasser erschaffen* 3/Tag, *Schwere Wunden heilen* 3/Tag		

Alaznists Hasserfüllter Ranseur ist ein *Scharfer Zauberspeicher-Adamantranseur der Blutung +3*, auf dessen Klinge ein verkohlter menschlicher Schädel aufgespießt ist; dieser soll den Runenherrscher Alderpasch repräsentieren und behindert den Einsatz der Waffe in keiner Weise. Der Ranseur verleiht seinem Träger einen Glücksbonus von +2 auf Angriffs-, Rettungs-, Attributs- und Fertigkeitswürfe. Bei einem Kritischen Treffer fügt er dem höchsten mentalen Attributswert (IN, WE oder CH) des Zieles 1W4 Punkte Attributsschaden zu. Die Waffe verkündet jedem Träger, der nicht der rechtmäßige Herrscher Bakrakhans ist, Tod, Zerstörung und Rache, ist es doch ihr Zweck, jeden außer ihrem Träger zu besiegen. Der Ranseur kann jeweils drei Mal am Tag auf seinen Träger *Schutz vor Energien* und *Schwere Wunden heilen* wirken. Er kann ferner drei Mal am Tag *Blitz* wirken.

ZERSTÖRUNG

Alaznists Hasserfüllter Ranseur kann zerstört werden, wenn er unter die zermalmenden Füße des Olifanten von Jandelay geschleudert wird, während gegenwärtig kein Lebewesen den Titel des Runenherrschers des Zornes beansprucht.

ROBE VON XIN-BAKRAKHAN		PREIS 198.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Körper	**ZS** 16	**GEWICHT** 1 Pfd.
AURA Starke Bann- und Beschwörungsmagie		

Die traditionelle Robe der Runenherrscher des Zornes war als die *Robe von Xin-Bakrakhan* bekannt. Sie wurde aus den edelsten blutroten Seidenstoffen gewoben und ist mit Goldornamenten besetzt, dennoch kann man sich darin überraschend leicht bewegen. Die Rune unterstützt zauberwirkende Träger. Sie verleiht einen Schildbonus von +5 auf RK und Zauberresistenz 24, erhält der Träger einen Bonus von +1 auf seine effektive Zauberstufe beim Wirken von Zaubern. Zwei Taschen der Robe funktionieren als *Praktische Rucksäcke*. Der Träger der Robe ist gegen *Gefühle besänftigen* immun und kann alle Fähigkeiten und Fertigkeiten einsetzen, welche Geduld oder Konzentration erfordern, während er unter der Wirkung von *Wut* oder ähnlichen Effekten steht.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN KOSTEN 99.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gefühle besänftigen*, *Geheime Truhe*, *Schild*, *Schutz vor Zaubern*

RUNENBRUNNEN DES ZORNES		MÄCHTIGES ARTEFAKT
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 20	**GEWICHT** 900 Pfd.
AURA Starke Nekromantie		

Alaznists *Runenbrunnen des Zornes* befindet sich im Auge des Zornes, einer Halbebene verborgen im obersten Winkel des Hohlberges, von wo aus die Runenherrscherin einst regierte. Der *Runenbrunnen* absorbiert Fragmente zorniger Seelen und hat so Alaznist bereits ermöglich zu erwachen. Er schafft ferner ein Portal zwischen dem Auge des Zornes und Alaznists Reich im Hohlberg und verleiht der Runenherrscherin die Fähigkeit, nach Belieben den Hohlberg und die Steilkluftinsel auszuspähen. Auch ermöglicht er ihr, jedem von ihr Erwählten dauerhaft (bis auf Widerruf) im Auge des Zornes Immunität gegen Feuer zu verleihen. Der *Runenbrunnen* durchmisst 3 m und ist 3 m tief; die feurige Flüssigkeit in ihm wird wie Magma behandelt hinsichtlich der Auswirkungen auf Kreaturen und Gegenstände, die damit Kontakt haben. Alaznist kann am Tag Materialkomponenten im Wert von bis zu 50.000 GM aus ihm extrahieren (meistens Edelsteine für Zauber wie *Wunsch* oder *Energiekäfig*); diese Materialkomponenten verwehen, sollten sie nicht binnen 24 Stunden genutzt werden.

ZERSTÖRUNG

Der *Runenbrunnen des Zornes* ist mit Alaznist verbunden und kann nicht zerstört werden, solange sie lebt. Sollte sie getötet werden, so kühlt sich das flüssige Feuer im Becken sofort ab und wird zu gewöhnlichem Wasser, was den *Runenbrunnen* zerstört. Er kann aber immer noch als Portal nach Bereich **E10** in Alaznists Reich im Hohlberg genutzt werden, solange der *Animafokus* dort funktioniert.

SCHILLERNDES GEWAND		MÄCHTIGES ARTEFAKT
AUSRÜSTUNGSPLATZ Körper	**ZS** 20	**GEWICHT** 1 Pfd.
AURA Starke Bann- und Beschwörungsmagie		

Sorschens *Schillerndes Gewand* ist die traditionelle Robe der Runenherrscherin der Lust. Sie ist aus edelster Seide gewoben und mit Edelsteinen akzentuiert, aber überraschend leicht und behindert den Träger nicht. Sie funktioniert wie eine *Robe der Schillernden Farben* mit den folgenden zusätzlichen Fähigkeiten: Der Träger wirkt Zauber mit einem Bonus von +1 auf seine effektive Zauberstufe und erhält einen Ablenkungsbonus von +5 auf seine RK, einen Resistenzbonus von +5 auf Rettungswürfe und Zauberresistenz 30. Vier Taschen des Gewandes

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

funktionieren wie *Praktische Rucksäcke*. Der Träger ist gegen geistesbeeinflussende Effekte immun, außer er will betroffen werden. Das Gewand verleiht ihm einen Verbesserungsbonus von +6 auf alle Attributswerte (der Bonus auf Intelligenz verleiht ferner Fertigkeitsränge in Entfesselungskunst, Fliegen, und Magischen Gegenstand benutzen).

ZERSTÖRUNG

Das *Schillernde Gewand* wird zerstört, sollte es im Wasser eines zerstörten *Runenbrunnens der Lust* eingetaucht werden.

SORSCHENS KURVIGE GUISARME			MÄCHTIGES ARTEFAKT
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 20		**GEWICHT** 10 Pfd.
AURA Starke Hervorrufungsmagie [Böse]			
GESINNUNG NB	**SINNE** Dunkelsicht 36 m, Gehör		
INTELLIGENZ 18	**WEISHEIT** 14	**CHARISMA** 20	**EGO** 37
SPRACHEN Magie lesen, Sprache, Sprachen lesen, Telepathie (Abyssisch, Aklo, Azlanti, Thassilonisch)			
KOMMUNIKATION Sprache, Sprachen lesen, Telepathie			
SCHWACHE Kräfte *Elementen trotzen* 3/Tag, *Nahrung und Wasser erschaffen* 3/Tag, *Schwere Wunden heilen* 3/Tag			

Sorschens Kurvige Guisarme ist eine *Scharfe Zauberspeicher-Mithralguisarme der Schnelligkeit +5*. Sie besitzt zwar an jedem Ende eine Klinge, ist technisch gesehen aber keine Doppelwaffe – wenn ihre Eigenschaft *Schnelligkeit* für einen zusätzlichen Angriff genutzt wird, erfolgt dieser mit der zweiten Klinge. Als Schnelle Aktion kann die Guisarme sich in einen *Stecken der Verzauberung* verwandeln. Hat dieser alle Ladungen verbraucht, verwandelt er sich in die Guisarme zurück. Die Glefe wurde erschaffen, um Nichtzauberwirker zu besiegen, und verleiht ihrem Träger einen Glücksbonus von +2 auf Angriffs-, Rettungs-, Attributs- und Fertigkeitswürfe. Sie kann drei Mal am Tag auf ihren Träger *Spiegelbilder*, drei Mal am Tag *Einflüsterung* und ein Mal am Tag *Monster bezaubern* wirken.

Aufgrund Sorschens veränderter Gesinnung steht ihre intelligente Waffe zunehmend im Konflikt mit der Runenherrscherin. Ob sie sich letztendlich ihrer Trägerin anpasst oder versucht, sie wieder zum Bösen hin zu beeinflussen, weiß nur die Zeit (und der SL).

ZERSTÖRUNG

Sorschens Kurvige Guisarme kann zerstört werden, wenn sie unter die zermalmenden Füße des Olifanten von Jandelay geschleudert wird, während gegenwärtig kein Lebewesen den Titel des Runenherrschers der Lust beansprucht. (Beachte: Wenn Sorschen zur Herrscherin von Neu-Thassilon aufsteigt, gibt sie ihre Rolle als Runenherrscherin der Lust auf, so dass die Voraussetzungen für die Zerstörung theoretisch gegeben wären.)

FORTSETZUNG DER KAMPAGNE

„Mein Leben währt schon länger als das der meisten und in dieser Zeit habe ich viele Dinge getan, die ich bedaure. Meine Hoffnung besteht darin, noch lange genug am Leben zu bleiben, um einige dieser Fehler, für die ich verantwortlich bin, korrigieren zu können. Allerdings ist mir klar, dass es diesbezüglich nur wenig Hoffnung gibt. Meine Zeitgenossen, die übrigen Runenherrscher des alten Thassilon, stiegen vor mir auf; sie klammerten sich stur an die alten Wege und zahlten den Preis dafür. Inzwischen sind die meisten von ihnen tot. Ich habe mir fest vorgenommen aus ihren Fehlern zu lernen. Dank der Führung der Geläuterten Königin und dem Beispiel, dass die Helden dieses Landes gegeben haben, verspreche ich dieses: Ich werden eine neue Nation beherrschen, in der Individualität die größte Ressource darstellt. Wir werden Flüchtlinge und Künstler von überall her willkommen heißen und eine Gesellschaft erschaffen, die Xins Hinterlassenschaft alle Ehre machen wird. Willkommen, meine Brüder und Schwestern, in Neu-Thassilon.“

Königin Sorschen; Herrscherin von Neu-Thassilon

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Die Ereignisse, die in Das Erwachen der Runenherrscher geschehen, können katastrophale Auswirkungen auf die gesamte Region der Inneren See haben. Sollte es den SC nicht gelingen, Alaznist zu schlagen, wird sie in den kommenden Jahren ihre Herrschaft über ganz Varisia ausdehnen. Dieses neue Thassilon könnte am Ende sogar einen Großteil von Nidal, den Ländern der Lindwurmkönige, Belkzen und Irrisen mit einschließen, vielleicht sogar Gebiete, die noch weiter entfernt liegen. Sollte dies geschehen, muss sich eine neue Gruppe von Helden gegen dieses Imperium erheben.

Doch selbst wenn es den SC gelingen sollte, Alaznist zu schlagen, wird die Region rund um die Innere See trotzdem dramatische Veränderungen erfahren. In diesem Fall umfasst das Neu-Thassilon, welches dann entsteht, eine viel kleinere Region, die dann von einem Runenherrscher regiert wird. Dieser mag gewillt sein, friedlich – wenn auch nicht wahrhaftig wohlwollend – mit seinen angrenzenden Nachbarn zusammenzuarbeiten.

Neu-Thassilon

Eine Zukunft könnte so aussehen, dass die SC fünf der sieben Runenherrscher besiegen, darunter auch Alaznist. Einzig Runenherrscherin Sorschen und Runenherrscherin Belimarius überleben. Aus ihren Anstrengungen heraus wird Neu-Thassilon geboren. Dieses Reich ist in zwei Regionen eingeteilt – Edasseril und Eurythnia.

Edasseril mag zwar die kleinere Region sein, doch es ist die weitaus aggressivere. Zunächst dehnt sich Belimarius Reich nicht weiter als bis zur Peridotinsel aus. Doch nachdem sie ihre Armeen wieder aufgebaut hat, erweitert sie ihre Besitztümer schließlich bis zum Mieraniwald und zudem erhebt sie Anspruch auf zwei relativ unbewohnte Inseln der Eisenbandinseln, nämlich Geweihfels und Flintland. Auch vereinnahmt sie die verhältnismäßig dünn besiedelten und herrenlosen Inseln, die sich von Chadoths Zahn und Blutglanz bis hoch in den Südwesten zur Insel Thoska erstrecken. Die wenigen Elfen, die im Mieraniwald leben, stellen sich gegen diese Expansion Edasserils; selbiges gilt auch für die Weiße Estrid und ihre Verbündeten. Diese sind sogar noch wilder in ihrem Widerstand, so dass Flintland rasch zu einem heiß umkämpften Ort wird. Außerdem rekrutiert Belimarius Riesen, Troglodyten und andere Bewohner dieser Inseln für ihre Armeen. Dann bewegt sie ihre Kräfte weiter auf dem Festland bis hin zu einer Region, die man unter dem Namen Nieland kennt.

Die größere der beiden Regionen, Eurythnia, ist zunächst spärlicher bevölkert als Edasseril. Sie wird von Runenherrscherin Sorschen regiert, die ihre Machtbasis von ihrer alten Heimat unter Korvosa in die Stadt Xin-Schalast verlegt. Diese Region umfasst die Kodarberge sowie einen Großteil der nördlichen und südlichen Ausläufer des Gebirges. Im Westen erstreckt sich ihr Reich bis hin zur Küste, wo es an Edasseril angrenzt. Sorschen gibt ihrem neuen Reich den Namen ihrer alten Nation. Zwar entscheidet sie sich dafür, Xin-Schalast zur neuen Hauptstadt zu machen, doch irgendwann wird sie die Stadt vielleicht umbenennen (allerdings behält sie den Namen zunächst bei, womöglich aus nostalgischen Gründen oder um sich an die Fehler zu erinnern, die die vorherigen Herrscher machten). Unter Sorschens Herrschaft sind die Nielande das erste Gebiet, das ein immenses Wachstum erfährt. Salzwall wird schnell zu einem blühenden Hafen. Auch fördert Sorschen das Reisen über Land und den Handel zwischen Varisia und dem Süden, sowie den Ländern der Lindwurmkönigreiche und dem Norden. In Belimarius sieht Sorschen ein instabiles Element. Sie weiß, dass es nur eine Frage der Zeit ist, bis sie etwas gegen die andere Runenherrscherin unternehmen muss. Noch verzichtet sie darauf, dies öffentlich kund zu tun. Anstatt zu versuchen, das Schicksal ihrer Rivalin zu kontrollieren, erlaubt sie es Belimarius ihren eigenen Untergang zu erschaffen.

In Eurythnia ist die Kirche von Nocticula als die Geläuterte Königin stark, wenn sie auch noch nicht die Position einer Staatsreligion innehat. Allerdings ermutigt ihre Politik der offenen Arme die Akzeptanz von Künstlern und Flüchtlingen, was wiederum gut zu Sorschens neuen Ich passt. Die meisten Kleriker der Geläuterten Königin sind chaotisch-neutraler Gesinnung, allerdings gibt es auch chaotisch-gute Anhänger in ihrem Klerus. Kleriker, die chaotisch-böser Gesinnung sind, werden in ihren Reihen hingegen nicht geduldet. Ein Kleriker der Nocticula erhält Zugang zu den Domänen des Chaos, der Dunkelheit, des Handwerks, der Leere[MHB VI] und der Reisen sowie zu den Unterdomänen der Erforschung[EXP], der Isolation[GvG], des Mondes[GvG], der Nacht[EXP], der Schwelgerei[GvG] sowie der Launenhaftigkeit[GvG]. Das heilige Symbol der Göttin ist ein Mond mit einem Paar Lippen im Zentrum sowie einer siebenzackigen Krone dahinter. Nocticulas bevorzugte Waffe ist der Dolch.

Alt-Thassilon

In Die Rückkehr der Runenherrscher haben die SC nicht nur eine Fülle an Informationen über das alte Thassilon in der Stadt Xin-Edasseril sichergestellt, sondern sie haben zudem eine – wenn auch gefährliche – Methode entdeckt, wie man in die Vergangenheit reist. Es könnte sein, dass die SC nach ihrem Endkampf mit Alaznist entdecken müssen, dass sie in der fernen Vergangenheit gefangen sind.

Die Karte von Alt-Thassilon, die in diesem Artikel aufgeführt wird, zeigt die Grenzen dieser Nation sowie diverse bedeutende Örtlichkeiten. Zeitlich befinden wir uns in den Jahren vor dem Erdenfall, etwa -5300 AR, während der Herrschaft der letzten sieben Runenherrscher. Sollte man noch weiter in die Vergangenheit reisen, so verändert sich der Grenzverlauf der Nationen beständig, während signifikante Monumente noch erbaut werden müssen. Das apokalyptische Ereignis, das man als den Erdenfall kennt, wird das Gesicht dieser Welt grundlegend verändern. Ein Großteil des Westens und des südlichen Thassilon werden aufgrund dieses Ereignisses im Meer versinken.

Viele Gegenden, die auf der Karte verzeichnet sind, weisen auf Orte hin, die in früheren Abenteuern oder Produkten aufgeführt wurden. Doch bei den meisten handelt es sich um ganz neue Orte, die bisher nur namentlich erwähnt wurden, wenn überhaupt. Einige der aufgeführten

THASSILON
CYRUSIAN
Xin-Edasseril
(Crystilan)
EDASSERIL
Tempel des
Pfauengeistes
GASTASCH
MIERANI
TEMPORALE WUNDE D6
Xin-Bakrakhan
(Hohlberg)
Ruinen von Malistok
TEMPORALE WUNDE D5
TEMPORALE WUNDE D4
SCHALAST
BAKRAKHAN
HARUKA
XIN
TEMPORALE WUNDE
D1–D2
TEMPORALE WUNDE D7
EURYTHNIA
TEMPORALE WUNDE D3
N
W
O
S
0
60
120
Meter

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die [illegible]te der [illegible]schen
Anhang 3: [illegible]uale der [illegible]herrscher
Anhang 4: [illegible]ssilonische [illegible]rtefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Örtlichkeiten könnten eines Tages im Zuge neuer Produkte vollkommen erforscht werden, andere könnten bereits in früheren Abenteuern und Zusatzprodukten vorgekommen sein. Natürlich kannst du die Orte, die auf dieser Karte aufgeführt sind, auch als verlorengegangene Stätten nutzen, die nur darauf warten, von heutigen Abenteurern erforscht zu werden. Nutze diese Örtlichkeiten und binde sie ganz nach deinem Belieben in deine Kampagne ein.

Bedenke, dass die SC keine Gelegenheit haben, irgendetwas zu erforschen, wenn sie während des letzten Teils des Abenteuerpfades in die Vergangenheit reisen. Auf der Karte sind die Orte verzeichnet, an denen sich die sieben Temporalen Wunden befinden, zu welchen die SC in die Vergangenheit reisen müssen, um diese zu korrigieren. Zudem trägt jede Temporale Wunde eine entsprechende Markierung, so dass man sie den Beschreibungen **D1** bis **D7** zuordnen kann (siehe Teil 3 auf S. 323 ff).

Die Runenherrscher von Morgen

Da Neu-Thassilon zu Beginn von Wachstumsschmerzen und internen Konflikten geplagt wird, verbreiten sich bald Gerüchte über eine neue Tradition der Magie, die innerhalb des neuen Landes rasch an Zulauf gewinnt. Auch wenn Sorschen die alten Wege immer stärker ablehnt, so entwickeln arkane Zauberkundige in Edasseril bald eine neue Methode der Magie, die auf der Energie basiert, die in uralten Glyphen und Siegeln vorhanden ist. Diese Zauberkundigen bezeichnen sich als Runenherrscher, sie nehmen den nicht zeitgemäßen Titel an, der einst von denen getragen wurde, die das alte Thassilon beherrschten. Diese neuen Runenherrscher wollen gar nicht über die Nation herrschen, sondern Magie auf eine Weise nutzbar machen, in der alte Traditionen mit neuen Techniken verbunden werden.

Da Neu-Thassilon innere Konflikte zwischen dem Osten und dem Westen durchleidet, befinden sich diese aufsteigenden Runenherrscher trotzdem bald mitten im Streit. Unter ihnen entstehen Fraktionen, die sowohl in Anzahl als auch an Macht rasch gewinnen. Sie trachten danach die Traditionen des Alten nachzuahmen und nehmen daher immer schneller die üblen Wege der legendären Runenherrscher an. Manche von ihnen schwören Belimarius die Treue. Andere hingegen stellen sich gegen Sorschen und unterminieren ihre Bemühungen die traditionellen thassilonischen Werte zu verdammen. Der Großteil dieser bösen Runenherrscher hält sich jedoch für die rechtmäßigen Herrscher und etabliert daher bald Kabale von Lehrlingen, Gefolgsleuten und Sklaven, um die eigene Macht und den eigenen Ruhm zu stärken. Die stärkste aufsteigende Anführerin dieser Gruppe ist eine Frau namens Aethusa. Zuweilen wird sie auch als die Dreimal geborene Königin genannt, da sie von sich selbst behauptet, die wiedergeborene Seele von nicht nur einem sondern sogar zwei vorangegangenen Runenherrschern zu sein, die beide den Namen Aethusa getragen haben sollen. Aethusa hat Beschwörungen anstelle von Verwandlung oder Nekromantie zu ihrer Spezialisierung erkoren. Diese Schulen wurden von den vorangegangenen Aethusas praktiziert, so dass dies ihrer Natur und ihren Zielen noch mehr Mysteriöses verleiht.

In Opposition zu diesen „klassischen“ Runenherrschern gibt es allerdings auch noch diejenigen, die zwar Wert in dem uralten Wissen und der Weisheit der Gründer und Herrscher von Thassilon sehen, die jedoch erkannt haben, dass der Gebrauch dieses Wissens zu selbstsüchtigen oder grausamen Zwecken im Endeffekt zum Untergang der Herrschaft der Runenherrscher geführt hat. Wie Sorschen sind diese Runenherrscher weniger an persönlicher Macht interessiert, sondern mehr mit der Erforschung der Runenmagie selbst beschäftigt. Ihre Fähigkeit miteinander und mit Abenteurern sowie anderen Organisationen zu kooperieren könnte ihnen auf lange Sicht einen Vorteil gegen ihre üblen Gegner verleihen.

Audrahni

Trotz des langen Lebens, das ihre Volkszugehörigkeit gewährt, hat sich Audrahni den Toten gewidmet. Nach einer Glaubenskrise streifte die Verlassene Elfe durch Varisia, in der Hoffnung ihren Glauben wiederzufinden und in den Augen ihrer Göttin zu Läuterung zu finden.

AUDRAHNI **HG 4**

EP 1.200

Elfische Ex-Klerikerin der Aschava 5

CG Mittelgroße Humanoide (Elf)

INI +9; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +4

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 14 (+4 Rüstung)

TP 36 (5W8+10)

REF +1, **WIL** +6, **ZÄH** +5; +2 gegen Verzauberungen

Immunitäten Schlaf

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Klingenschal +1*, +7 (1W6+4)

TAKTIK

Im Kampf Audrahni gibt ihr Bestes, um Kämpfe zu vermeiden, wenn nötig holt sie aber ihren Klingenschal heraus um defensiv zu kämpfen und sich zurückzuziehen. Dabei versucht sie soweit wie möglich, Gegner zu entwaffnen um ihre eigene Sicherheit zu gewährleisten. Trotz dieser Vorsichtsmaßnahmen lässt sie jene, mit denen sie Freundschaft geschlossen hat, nicht im Stich und kämpft an deren Seite, und wenn es sein muss, auch bis zum Tod. Sie rät jedoch zum Rückzug, bevor der Tod unausweichlich wird.

Moral Wenn sie Schaden erleidet oder gefährlich bedroht wird, gibt Audrahni ihr Bestes, um zu entkommen.

SPIELWERTE

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

GAB +3; **KMB** +5 (Entwaffnen +7); **KMV** 15 (17 gegen Entwaffnen)

Talente Blind kämpfen, Defensive Kampfweise, Verbessertes Entwaffnen, Waffenfokus (Klingenschal)

Fertigkeiten Auftreten (Tanzen) +3, Wahrnehmung +4, Wissen (Arkanes) +7, Wissen (Geschichte, Religion) +10, Zauberkunde +10 (+12 zum Identifizieren von magischen Gegenständen)

Sprachen Celestisch, Elfisch, Gemeinsprache, Varisisch

Kampfausrüstung *Zauberstab: Leichte Wunden Heilen* (12 Ladungen), Heiliges Wasser (6x); **Sonstige Ausrüstung** Mithralkettenhemd, *Klingenschal*[WBIS] *+1*, 23 GM

Audrahni wurde fast 30 Jahre bevor Alcaydian Indros den Zornspann „entdeckte“ geboren, und sie und ihre Familie besuchten diesen Ort oft, der später Magnimar wurde. Bei einem solchen, besonders schicksalhaften Besuch, geriet ihre Familie auf dem Rückweg vom Zornspann in einen Hinterhalt und wurde von einem Kriegstrupp von Boggards getötet. Audrahni selbst konnte fliehen und entkam. Daraufhin lebte sie in der Wildnis und war die nächsten Jahre auf sich allein gestellt, bis sie eines Tages auf die Pilger aus Korvosa traf. Audrahni war es leid, alleine zu leben und die Betriebsamkeit der Pilger und deren Sinn für Bestimmung faszinierte sie. Sie verliebte sich in die Menschen, stellte aber in paar Jahrzehnte später fest, dass die Leute, die sie liebgewonnen hatte, nur so lange in ihrem Leben blieben, wie ein geliebter Hund oder eine Katze im Leben eines Menschen.

Obwohl sie immer melancholischer wurde, sowie ihre Freunde nach und nach wegstarben, hing Audrahni sehr an ihrem Leben unter den vielen unterschiedlichen und betriebsamen Menschen in Magnimar. Sie besuchten in ihrer Zeit in Magnimars zahllose Begräbnisse, und dieser ständige Kontakt zum Kreis des Lebens führte sie schließlich dazu, sich einem Mysterienkult anzuschließen, der Aschava verehrt, die Himmlische Herrscherin der einsamen Geister, des Mondlichts und der Tänzer. Für Audrahni war die Aufnahme in den Mysterienkult ein wahrer Segen. Sie hatte viel Zeit ihres Lebens in Magnimar verbracht und war dabei mit den Geistern und Spuken der Region vertraut geworden. Nun glaubte sie, mit ihrem langen Leben, anderen mit kürzerer Lebenszeit den Weg ins Jenseits erleichtern und die Pein ihrer Angehörigen dabei lindern zu können.

So wie sich ihre Fähigkeiten verbesserten, wuchs auch ihr Einfluss im Kult, doch als sie sich entschloss, sich der Errichtung eines Monumentes in Magnimar für die Heilige Sazzleru, eine der größten Heldinnen des Kultes, zu widmen, setzte sie unabsichtlich eine Reihe von Ereignissen in Bewegung, die sie bis heute verfolgen. Nachdem sie Dutzende von möglichen Bildhauern befragt hatte, suchte sich sie einen talentierten Verlassenen Elfen namens Ilsynor aus. Was sie jedoch nicht wusste, war, dass Ilsynor Mitglied eines finsteren Norgorberkultes war, der sich die Brüder der Sieben nannte. Als sie die Wahrheit herausfand, wandte sich Audrahni an die Gerichte von Magnimar, um dort ihre Verdächtigungen mitzuteilen und Beweise vorzulegen. Unter den Richtern, mit denen sie sprach, befand sich aber auch Richter Eisendorn, der Anführer der Brüder der Sieben höchstpersönlich. Dieser behinderte nicht nur Audrahnis Versuche, Ilsynor festnehmen zu lassen, sondern versuchte auch, die gesamten Aschavakultanhänger zum Schweigen zu bringen. Meuchelmörder der Bruderschaft ermordeten alle von ihnen, nur Audrahni konnte dem entkommen, da die Meuchler mit ihren Freunden zu sehr beschäftigt waren. Verbitterung darüber, dass Aschava ihre Freunde nicht beschützt hatte, Enttäuschung über die Justiz von Magnimar und Trauer über den Tod ihrer Gefährten überwältigen Audrahni und brachten sie dazu, noch in der gleichen Nacht Vergeltung zu üben. Sie sorgte dafür, dass das teilweise fertige Gerüst einstürzte, welches Ilsynors

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Arbeiter aufgebaut hatten, um das Monument für die Heilige Sazzleru zu errichten. Der Einsturz überraschte Ilsynor im Schlaf und begrub ihn unter dem Schutt, der so zu seinem Grab wurde – allerdings zu einem ungesegneten Grab, und so war dies eine blasphemische Tat im Widerspruch zu den Lehren von Audrahnis Gottheit.

Audrahni blieb nicht mehr lange in Magnimar. Sie wusste, das Richter Eisendorn schnell herausfinden würde, dass sie den Tod eines seiner bevorzugten Kultanhänger veranlasst hatte, und selbst wenn er es nicht herausfand, würde sie doch sicher verhaftet werden, allein weil sie den Einsturz des Gerüstes verursacht hatte. Sie verließ die Stadt und reiste über die Küstenstraße nach Norden, erpicht darauf, mit ihrem verloren Glauben und ihrer Depression alleine zu sein.

Während der nächsten Dutzend Jahre, teilte sie ihre Zeit auf dazwischen, in der Wildnis zu leben und sich in Dörfern im Westen Varisias wie Sandspitze, Galduria oder Wolfsohr unters Volk zu mischen. Sie gab zwar ihr Bestes, dort kleinere gute Taten zu verrichten und jenen, denen sie auf ihren Reisen begegnete, zu helfen, doch es gelang ihr nicht, ihren Glauben wirklich wiederzufinden. Selbst als sie davon erfuhr, dass eine Gruppe von Helden Richter Eisendorn enttarnt und die Brüder der Sieben ausgelöscht hatten, war dies nur ein schwacher Trost für sie – die Nachricht kam zu spät, um ihren Glauben wiederherzustellen oder ihre Freunde zu retten.

Mit der Zeit führten Audrahnis Reisen sie nach Rodericksbucht, wo sie das letzte Jahr verbracht und sich mit Desil Marpha, dem örtlichen Pharasmapriester angefreundet hat. Desil spürte eine bedürftige Seele und brachte die Elfin in einem kleinen, im Besitz der Kirche befindlichen Haus gleich neben dem Friedhof unter, und im Gegenzug willigte Audrahni ein, als Friedhofswärterin auszuhelfen. Während des letzten Jahres hat Audrahni gemerkt, dass ihr das Leben in der ruhigen Kleinstadt gefällt, und dass dies gemeinsam mit ihrer wachsende Freundschaft mit Desil langsam den Glauben an die Menschheit wieder zurückgeben können.

Audrahni war nicht zugegen, als die Gehörnten Reißzähne und der Orden der Pracht mitten in der Stadt aufeinander stießen – als das *Schwert des Hochmuts* kurz erwachte und sein *Unheimliches Schicksal* auf die Beteiligten losließ und sie so tötete – aber sie war eine der Ersten vor Ort nachdem sich der Staub gelegt hatte. Die Stadtwache hatte sie und Desil herbei gerufen und beauftragte die beiden damit, die Angelegenheit zu untersuchen und herauszufinden, was diese übernatürlichen Morde ausgelöst hatte. Das Ereignis hat in Audrahni alte Ängste geweckt, und sie fürchtet nun, dass die Banden geheime Verbindungen zu gefährlicheren Kulten haben könnten. Fürs Erste ist sie aber ratlos, wie sie vorgehen soll.

Viele sehen Elfen als ein Ideal von Anmut, doch Audrahnis hochgewachsene Gestalt ragt eher bedrohlich und ungelenk auf. Die Eleganz anderer Elfen fehlt ihr völlig, und sie neigt dazu, ihre Schultern zu beugen und den Kopf zu senken. Auch wenn sie an der Verlorenen Küste aufgewachsen ist, genießt sie die Kälte und Feuchtigkeit nicht und trägt das ganze Jahr über mehrere Schichten von Kleidung. Kampf mag sie zwar nicht, aber sie trägt den Klingenschal, den sie von ihrem ersten Mentor geschenkt bekam, stets bei sich, wenn sie unterwegs ist, irgendwo um den Körper gewickelt – als ein Element ihres ehemaligen Glaubens und Erinnerungsstück an die viel zu kurzen, glücklichen Zeiten in Magnimar.

ROLLE IN DER KAMPAGNE

Die kürzlich aufgetretene Gewalt in der Stadt hat Audrahnis Depression wieder hervorgebracht, nachdem sie sich an das entspannte Leben in Rodericksbucht gewöhnt hatte. Nun sorgt sie sich, dass bösartige Mächte ihr vielleicht von Magnimar in ihr neues Heim gefolgt sein könnten. Wenn sie bemerkt, dass die SC aktiv daran arbeiten, die Dinge zum Besseren zu richten, füllt sie das mit neuer Hoffnung, und sie spricht die SC an, um ihnen zu helfen, und um selbst Hilfe zu erlangen.

Audrahni stellt die erste signifikante Verbündete der SC in Die Rückkehr der Runenherrscher dar, aber sie ist auch ein befremdlicher und düsterer Charakter, und manche SC hadert vielleicht damit, sich mit ihr anzufreunden. Audrahni selbst zögert, die SC zu viel über ihren Mord and Ilsynor und andere Elemente ihrer beschämenden Vergangenheit wissen zu lassen – selbst wenn die SC die Schwere ihrer spirituellen Depression nicht verstehen.

Audrahni weiß, dass sie allein dem Geist des Edlen Roderick nicht helfen kann und hofft, dass die SC ihr beistehen können.

Audrahni dient auch als ein NSC, der die SC beraten kann, wie sie vorgehen können, wenn sie *Baraket* entdecken und herausfinden, dass Alaznist – und möglicherweise auch Xanderghul – erwacht ist und Pläne für Varisia schmiedet. Am Ende von Kapitel I ist es Audrahni, die die SC zum Sihedronrat nach Magnimar schickt, und wenn sie die SC in Kapitel II dorthin begleitet, hat sie vielleicht die Gelegenheit, Erlösung zu finden, wenn sie dort gemeinsam mit den SC auf Ilsynors Würgeschatten treffen.

CORSTELA ROSTRATA

Diese autodidaktische varisische Gelehrte ist davon überzeugt, dass ihr Volk eines Tages wieder Bedeutung erlangen wird und sein Land für sich beanspruchen wird. Ihre fehlgeleitete Vorstellung, das frühe Thassilon sei ein Paradies gewesen, ist jedoch völlig falsch.

CORSTELA ROSTRATA **HG 5**

EP 1.600

Menschliche Arkanistin[ABR VI] Mittleren Alters 6

RB Mittelgroße Humanoide (Mensch)

INI +3; **Sinne** Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 18 (+3 GE, +4 Rüstung, +4 Schild)

TP 41 (6W6+18)

REF +6, **WIL** +8, **ZÄH** +4

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Leichter Horacalcumstreitkolben +8 (1W6–2) oder *Baraket* +4/+4 (2W6/18–20)

Besondere Angriffe Arkanes Reservoir (3/12), Arkanistentricks (Arkaner Schritt, Gegenzauber, Zaubereffekt stören), Zauberplatz umwandeln

Vorbereitete Arkanistenzauber (ZS 6; Konzentration +10)

3. (3) – *Sphäre der Unsichtbarkeit*
2. (5) – *Katzenhafte Anmut*, *Spiegelbilder*
1. (5) – *Magierrüstung*, *Schild*, *Sprühende Farben* (SG 15), *Verschwinden*[EXP] (SG 15)
0. (beliebig oft) – *Botschaft*, *Geisterhaftes Geräusch* (SG 14), *Magie entdecken*, *Magierhand*, *Säurespritzer*, *Tanzende Lichter*, *Zaubertrick*

TAKTIK

Vor dem Kampf Sobald Corstela Gefahr im Pfauenhaus vermutet, wirkt sie *Magierrüstung*, und kurz bevor sie sich Feinden entgegenstellt, wirkt sie *Schild* und *Katzenhafte Anmut*.

Im Kampf Corstela umgibt sich mit allen fähigen Mitgliedern des Ordens der Pracht, die zur Verfügung stehen (vorzugsweise Studenten, welche ihre Hinterhältigen Angriffe effektiv einsetzen können) und wirkt zu Beginn eines Kampfes *Sphäre der Unsichtbarkeit*. In der folgenden Runde wirkt sie *Spiegelbilder* und greift die SC dann mit *Sprühenden Farben* an, bevor sie ihren *Zauberstab: Schockgriff* gegen jene einsetzt, die von dem Zauber nicht betroffenen sind.

Moral Corstela hat kein Verlangen nach dem Tod, aber sie ist vom Hochmut überwältigt und glaubt, dass sie an der Schwelle zu wahrer Größe steht. Daher kämpft sie mit besonderem Einsatz und hofft, dass ihr Orden sie und ihre Villa verteidigen kann. Wird sie auf weniger als 8 TP reduziert, versucht sie mit ihrem Arkanistentrick Arkaner Schritt zu entkommen.

SPIELWERTE

ST 7, **GE** 16, **KO** 12, **IN** 18, **WE** 11, **CH** 15

GAB +3; **KMB** +1; **KMV** 14

Talente Abhärtung, Eiserner Wille, Waffenfinesse, Zusätzliches Reservoir[ABR VI]

Fertigkeiten Bluffen +8, Magischen Gegenstand benutzen +6, Motiv erkennen +3, Wahrnehmung +5, Wissen (Arkanes) +10, Wissen (Geschichte) +13, Wissen (Lokales) +10, Wissen (Die Ebenen) +10, Zauberkunde +13

Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache, Hallit, Schoanti, Thassilonisch, Varisisch

Kampfausrüstung *Zauberstab: Schockgriff* (43 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** Leichter Horacalcumstreitkolben, *Resistenzumhang +1*, Zauberbuch (enthält alle bekannten Zauber plus 4 weitere Zauber des 1., 2. und 3. Grades deiner Wahl), Beutel für Materialkomponenten, 95 GM

Corstela Rostrata ist eine brillante Gelehrte, aber ihr übermächtiger Stolz könnte leicht ihr Untergang sein. Sie wurde in Rätselhafen geboren und wuchs im Schatten jenes thassilonischen Monuments auf, das man das Enigma-Tor nennt. Von klein an wusste sie, dass es in Varisia viele derartige antike und mysteriöse Stätten gibt, und schon als Kind war sie fest entschlossen, so viele davon zu besuchen wie möglich. Tief in ihrem Inneren wusste sie, dass diese erhabenen Monumente mit den Ursprüngen ihres Volkes verbunden waren, und sie sehnte sich nach einer engeren Verbindung zu ihrer Heimat und ihren Vorfahren.

Als Jugendliche lernte Corstela hingebungsvoll von der Geschichte Varisias. In jener Zeit, vor der Wiederentdeckung von Xin-Schalast, waren Informationen über Thassilon schwer zu finden, und was es gab, war durch die Mythen und Legenden über Tausende von Jahre verworren und konfus. Corstela war frustriert über die widersprüchlichen Berichte und den Mangel and richtigen, gelehrten Studien über die Monumente der Region, und so machte sie sich auf den Weg, so viele der antiken Ruinen aufzusuchen, wie sie konnte. Sie hoffte zwar mehr über die antiken Varisischen Wanderer herauszufinden, und wie sie ins Bild des alten Thassilon passten, aber oft sah sie sich gezwungen, vor tödlichen Kreaturen, die an vielen dieser Orte hausen, Reißaus zu nehmen.

Doch in Gesprächen mit Ältesten des Volkes der Varisischen Wanderer begegnete ihr ein eine verstörende Legende, eine Erzählung von eine Gruppe ihrer Ahnen, die sich in ihrer Verzweiflung tief im Zeitalter des Zorns der Dämonenverehrung zugewandt hatten. Diese antiken Varisischen Wanderer gerieten unter die Herrschaft eines mächtigen Dämonen namens Uvaglor, der sie unterwarf und misshandelte. Die verzweifelten Varisischen Wanderer riefen Lamaschtu um Hilfe an, fielen aber nur weiter der Verderbnis anheim. Schlussendlich konnten sie nur durch die Taten einer mächtigen Priesterin der Aschava namens Sazzleru gerettet werden.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Von dieser bruchstückhaften Geschichte inspiriert suchte Corstela nach Mitgliedern der Priesterschaft Aschavas, und diese Suche führte sie schließlich nach Magnimar und zu der elfischen Klerikerin Audrahni. Corstela fand heraus, dass die Elfin im Bezug auf die Heilige Sazzleru eine der kenntnisreichsten Gelehrten war, doch Audrahni vertraute Corstela nicht und teilte nur das Grundwissen mit der Varisischen Wanderin. Corstela war frustriert von der Weigerung Audrahnis, mit ihr zusammenzuarbeiten und fuhr damit fort, die dämonischen Verbindungen der Varisischen Wanderer nach dem Erdenfall zu untersuchen. Im Zuge dieser Ermittlungen und in Kombination mit ihrem Drang nach mehr Macht begann Corstela selbst zu lernen, wie man mit Dämonen umgeht. Auf diese Weise kam sie schließlich mit einem Cambion in Kontakt, den sie nun als ihren Hochmutgebundenen Assistenten bezeichnet – eine Wissensquelle, die viele ihrer Fragen beantworten konnte. Als sie nach Rodericksbucht zog und das Pfauenhaus baute, brachte sie den Cambion mit dorthin.

Mit der Entdeckung von Stätten wie der Therabibliothek unter Jorgenfaust und der verlorenen Stadt Xin-Schalast wurde es leichter, Wissen über Thassilon beizukommen, und so erlangte Corstela eine steigende Zahl von Berichten und Beschreibungen von versierten Abenteurern, doch was sie dort lesen musste, entsetze sie. Ihre Illusionen über die Runenfürsten wurden zerstört, als sie davon erfuhr, dass die Thassilonier, die vermeintlich besser und progressiver als die Azlanti waren, in der Hochzeit ihres Reiches Corstelas Volk unterjocht hatten. Corstela glaubt, dass es den Varisischen Wanderern möglich ist, aus dieser Vergangenheit zu lernen und sie zu überwinden, das, was einst Thassilon war, in Besitz zu nehmen, und jene Macht zu erlangen, die auf dem Rücken ihres Volkes erbaut wurde.

Einige Berichte, die sie las, enthüllten ihr, dass es unweit von Rodericksbucht thassilonische Ruinen geben könnte. Corstela hat allerdings nie erkannt, dass die Stadt selbst um die Ruinen einer von Alaznists Höllensturmnadeln herum gebaut ist, aber sie hat Gerüchte gehört, dass im Flegelwald im Süden eine weitere Ruine verborgen sein soll. Insbesondere faszinierten sie Andeutungen, dass der Gründer der Stadt, der Edle Roderick selbst, eine solche Stätte erkundet haben soll. Nach dieser Entdeckung machte sich Corstela auf, und suchte sein lange verlassenes Heim, Rodericks Wrack, auf, um zu sehen ob sie dort weitere Informationen finden könnte. Da das Haus ein beliebter Treffpunkt für missratene Jugendliche war, machte sie sich wenig Hoffnungen, darin etwas von Wert finden zu können, und so war sie umso erstaunter, dort einen Schatz zu finden, der ihre kühnsten Träume überstieg: eine unsichtbare Klinge, die in einen juwelenbesetztes Heft eingelassen war. Sie erinnerte sich an ein Buch, in dem die Rede war von den Sündenschwertern, mächtigen Waffen, die von den Streitern der Runenherrscher geführt worden waren, und ihr war klar, dass dies *Baraket* sein musste, das *Schwert des Hochmuts*. Obwohl sie keine Übung darin hatte, mit einer solchen Waffe umzugehen, fand sie, dass sich das magische Schwert leicht und mühelos führen ließ, aber der wahre Grund dafür, dass sie die Waffe bewunderte, war ihre historische Bedeutsamkeit.

Corstela ist eine ernsthafte Frau Ende Dreißig, mit glatten, schulterlangen schwarzen Haaren. Ihre grünen Augen stechen gegen ihre gebräunte Haut hervor, und sie lächelt nur selten, und wenn, dann nur in voller Absicht. Sie trägt traditionelle varisische Kleidung, in die sie historische Verzierungen eingeflochten hat, die sie dem obskuren Wissen entnimmt, das sie im Lauf ihrer Reisen erworben hat.

ROLLE IN DER KAMPAGNE

Corstela ist zwar hochmütig und von sich selbst eingenommen, aber sie ist in diesem Abenteuer weniger ein Gegner als ein Verbündeter. Ihr Stolz, der besonders durch *Baraket* angetrieben ist, hat sie dazu gebracht, Dinge aufzudecken, für die sie nicht bereit war, und Entscheidungen zu treffen, die für die Bürger von Rodericksbucht zunehmend schreckliche Auswirkungen haben. Die SC können natürlich beschließen, Corstela in einem klassischen Kampf auf Leben und Tod zu stellen, aber sie ist nicht völlig verloren. Aufgeschlossene Abenteurer könnten auf eine weniger tödliche Weise an ihren Stolz appellieren, und es nicht zu spät, Corstela auf einen weniger zerstörerischen Weg zu führen.

Mozamer

Diese Sündenbrut stammt aus einem Runenbrunnen des Zorns im Hohlberg. Seine Hingabe teilt er zwischen der Runenherrscherin Alaznist und dem Qlippothfürsten Yamasoth auf. Er hofft darauf, eine Armee aufstellen zu können, um Bakrakhan in beider Namen wieder in Anspruch nehmen zu können.

MOZAMER **HG 8**

EP 4.800

Zornbrut[MHB II]-Kleriker des Yamasoth 5/Schurke 3

NB Mittelgroße Aberration

INI +5; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn, Sündengeruchssinn; Wahrnehmung +18

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 21 (+1 GE, +3 Natürliche Rüstung, +8 Rüstung)

TP 98 (11W8+49)

REF +6, **WIL** +12, **ZÄH** +9

Verteidigungsfähigkeiten Fallengespür +1; **Immunitäten** Geistesbeeinflussende Effekte; **ZR** 13

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m (9 m in Rüstung)

Nahkampf *Hellebarde +2*, +13/+8 (1W10+6/x3), Biss +5 (1W6+1) oder Biss +10 (1W6+3), 2 Klauen +10 (1W4+3)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +2W6 plus 2 Blutung, Negative Energie Fokussieren 5/Tag (SG 16, 3W6), Sündiger Biss

Zauberähnliche Domänenfähigkeiten (ZS 5; Konzentration +9)

Beliebig oft – Ausbessern

7/Tag – Handwerkertrick (1W6+2, überwindet SR und Härte 5), Hauch des Bösen (2 Runden)

Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 5; Konzentration +9)

3. – *Gebet*, *Schutzkreis gegen Gutes*[D], *Schwere Wunden heilen*

2. – *Bärenstärke*, *Stille* (SG 16), *Waffe des Glaubens*, *Waffengesinnung*[D] (nur böse)

1. – *Befehl*[D] (SG 15), *Göttliche Gunst*, *Leichte Wunden heilen* (2x), *Schild des Glaubens*

0. (beliebig oft) – *Ausbessern*, *Ausbluten* (SG 14), *Göttliche Führung*, *Magie entdecken*

D Domänenzauber; **Domänen** Böses, Mühe[EXP]

TAKTIK

Im Kampf Mozamer gibt nichts um die Fleischbruten, die an seiner Seite kämpfen und benutzt sie so gut es geht, um taktische Vorteile zu erlangen. Er lässt sie die SC beschäftigen, so dass er *Bärenstärke*, *Schild des Glaubens* und *Schutzkreis gegen Gutes* wirken kann – in dieser Reihenfolge. (Wenn es möglich ist, wirkt er diese drei Zauber bereits vor dem Kampf.) Wenn er damit fertig ist, kämpft er mit seiner Hellebarde und seinem Biss und bewahrt seine Zauber für Gelegenheiten auf, in denen es taktisch klug ist, sie einzusetzen. Wenn er alleine Gegnern gegenübersteht, setzt er großzügig seine Fähigkeit Energie zu fokussieren gegen seine Gegner ein.

Moral Mozamer kämpft bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 17, **GE** 12, **KO** 16, **IN** 10, **WE** 18, **CH** 14

GAB +7; **KMB** +10; **KMV** 21

Talente Abhärtung, Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative, Verbesserte Natürliche Rüstung, Verbessertes Fokussieren, Waffenfokus (Hellebarde)

Fertigkeiten Einschüchtern +8, Heimlichkeit +11, Motiv erkennen +8, Sprachenkunde +5, Überlebenskunst +10, Wahrnehmung +18, Wissen (Arkanes) +4, Wissen (Geschichte) +4, Wissen (Die Ebenen) +4, Wissen (Religion) +4, Zauberkunde +14

Sprachen Aklo, Thassilonisch, Varisisch

Sonstige Fähigkeiten Fallen finden +1, Schurkentricks (Blutende Wunde +2), **Kampfausrüstung** *Perle der Macht* (2. Grad); **Sonstige Ausrüstung** *Kettenpanzer +2*, *Hellebarde +2*, Eisernes unheiliges Symbol des Yamasoth, Beutel für Materialkomponenten

Wie viele seiner Sündenbrutbrüder hat Mozamer bereits ein langes Leben in den weitläufigen Verliesen im Hohlberg hinter sich. Bei der Erforschung eines Bereichs des Holbergs, den seine Art aus furchterfüllter Tradition lange gemieden hat, fand er einen kleinen Schrein für Yamasoth und einen kuriosen Torbogen, der wie ein magisches Fenster erschien, das zu einem anderen Ort führt. Durch das Fenster konnte Mozamer in ein anderes Verlies blicken. Dort spürte er große Macht, und nachdem er einige Wochen damit verbracht hatte, das Fenster zu studieren und davor zu meditieren, wurde ihm klar, was er dort beobachtete: eine Steuerungszentrale, die sich unter einer der legendären Höllensturmnadeln der Runenherrscherin Alaznist befand!

Verblüfft davon begann Mozamer Pläne zu schmieden, wie er die Macht einer Höllensturmnadel ausnutzen könnte, aber es frustrierte ihn, dies nur durch das magische Fester sehen zu können. Er begann damit, andere Bereiche des Hohlberges zu erforschen und entdeckte dabei etwas Erstaunliches: das Fenster, das er gefunden hatte, war ursprünglich Teil eines Netzwerks von verbundenen Portalen, die es ermöglichten, schnell zwischen allen Höllensturmnadeln zu reisen. Im Laufe einiger Jahre studierte Mozamer die Magie dieses gestörten Netzwerks. Er verstand aber nicht, weshalb die Portale nicht mehr funktionierten (eine Folge der Tatsache, dass sämtliche Höllensturmnadeln längst zerstört waren – was Mozamer zu der Zeit nicht wusste), aber er spürte, das er kurz davorstand, den Schaden zu reparieren.

Gegen jede Wahrscheinlichkeit gelang Mozamers Unternehmen tatsächlich, und das Portal erwachte aus seinem äonenlangen Schlaf. Er schlug alle Bedenken in den Wind, sprang hindurch in die Unternadel, und erinnerte sich dann zu spät daran, dass er das Portal nur in eine Richtung aktiviert hatte. So konnte er nicht zum

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Hohlberg zurückkehren, und auch seine Werkzeuge, die er benötigt hatte, um das Portal zu reparieren, waren nun außerhalb seiner Reichweite, so wie es die Unternadel so lange gewesen war.

In der Hoffnung, das Beste aus der Situation zu machen, erforschte Mozamer die Unternadel und kroch schließlich im Schutz der Nacht aus den Tiefen in den Lagerraum des Gasthofes Am Bach, durch eine geheime Tür, die nicht einmal der Besitzerin bekannt war. In diesem Lagerraum traf Mozamer auf Jana, die Anführerin der neu gegründeten Bande der Gehörnten Reißzähne. Jana war betrunken und berauscht vom Schinderblatt und nahm daher das plötzliche Auftauchen einer Aberration aus dem Keller gelassen hin. Mozamer schätzte die Menschenfrau ab und fragte sich, ob er sie töten oder einfach ignorieren sollte, doch dann bemerkte er eine Tätowierung auf ihrer Brust unterhalb des Schlüsselbeins – ein vertrautes Zeichen, das thassilonische Symbol des Zorns.

Mozamer war fasziniert, dass ein Mensch dieses Symbol trug. Er flüsterte der berauschten Frau in Thassilonisch zu, erhielt aber keine Antwort. Daraufhin versuchte er es mit Aklo, aber er sah nur Janas übertrieben verwirrten Blick, und so räusperte er sich und versuchte es mit der einzigen anderen Sprache die er noch kannte – Varisisch – und Jana konnte ihn verstehen.

„Mir scheint, hier ist ein ruhiger Ort für die Nacht. Möchtest du noch etwas trinken?“ fragte er, öffnete den Keller und bedeutete Jana, ihm zu folgen.

Er führte sie hinunter in den Bereich der antiken thassilonischen Anlage, wo einst ein Botschafter daheim gewesen war. In diesem magisch erhaltenen Salon befragte er Jana nach Einzelheiten über die Stadt an der Oberfläche und den aktuellen Zustand der Welt. Dass er erfahren musste, dass die Höllensturmnadel, die er gesehen hatte, zerstört war, erfüllte Mozamer mit Frustration, und so richtete er seine Vorhaben neu aus und plante Jana mit in seinen großen Plan ein. Er fragte sie über ihre Bande aus, wie viele Gehörnte Reißzähne ihr folgten, und wer sich alles ihm entgegenstellen könnte, wenn er bei seiner Übernahme der Stadt zu aggressiv vorgehen würde. Er merkte schnell, dass er Janas schwelenden Zorn zu einem für seinen Plan nützlichen Werkzeug formen konnte. Unter seiner Führung würde Jana alle, die sich ihr widersetzten, zerschmettern und die Stadt übernehmen – so hoffte er zumindest.

Mozamer ist mehr ein Ränkeschmied als ein Soldat, aber er ist gewalttätig und streng gegenüber seinen Untergebenen. Er hat aber tiefes Vertrauen in seine Stellvertreter und erlaubt ihnen, ihre Pflichten nach eigenen Gutdünken zu verrichten. Allerdings ist er nicht ganz glücklich mit den Untergebenen, die er gesammelt hat. Größtenteils arbeitet er mit Schlägern und Fleischbruten, aber nimmt, was zur Verfügung steht, bis er eine größere Armee für Alaznist aufstellen und einen Weg zurück durch das Portal zum Hohlberg finden kann.

ROLLE IN DER KAMPAGNE

Mozamers Ankunft in Rodericksbucht war zwar nicht der Auslöser für den Ärger in der Stadt, hat aber die schwelende Glut angefacht. Seine Übernahme der Gehörnten Reißzähne hat die Bande von einer Ansammlung Kleinkrimineller und Drogenabhängiger in eine brutale Streitkraft gewandelt, die nun mit Aggression vorgeht statt wie zuvor mit respektloser Feinseligkeit.

Mozamer kann den SC Alaznists Erwachen indirekt bestätigen, wenn er versucht, sie für seine angeblich wachsende Armee zu rekrutieren, mit der er ganz Varisia übernehmen und ein neues Thassilon herbeiführen will. Sollten die SC wahrhaft schreckliche Personen sein, verbünden sie sich vielleicht mit der Sündenbrut – eine solche Unternehmung ginge allerdings über den Umfang dieses Abenteuers hinaus.

Maga Szuul

Maga Szuuls bösartiger und schlechter Charakter ist nicht zu übersehen. Mit verdorbenem Wesen und grausamen Begierden hat er sich den Lehren des Qlippothfürsten Yamasoth ergeben und strebt danach, den Einfluss der Verwandelnden Plage in ganz Varisia zu verbreiten.

MAGA SZUUL **HG 7**

EP 3.200

Menschlicher Alchemist[EXP] 8

CB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +6; **Sinne** Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 18 (+2 GE, +3 Natürliche Rüstung, +5 Rüstung)

TP 79 (8W8+40)

REF +8, **WIL** +5, **ZÄH** +9; +6 gegen Gift

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m (6 m in Rüstung)

Nahkampf *Sichel +1*, +7/+2 (1W6+1), Biss +1 (1W8), Klaue +1 (1W6), Tentakel +1 (1W4 plus Ergreifen)

Fernkampf Bombe Berührungsangriff +9 (4W4+4 Feuer)

Besondere Angriffe Bombe 12/Tag (4W4+4 Feuer, SG 18)

Vorbereitete Alchemisten-Extrakte (ZS 8; Konzentration +12)

3. — *Hast*, *Schwere Wunden heilen* (2x)
2. — *Energien widerstehen*, *Rindenhaut*, *Schwarm ausspeien*[EXP], *Spinnenklettern*, *Unsichtbarkeit*
1. — *Leichte Wunden heilen* (4x), *Person vergrößern*

TAKTIK

Vor dem Kampf Bevor der Kampf beginnt, nimmt Maga Szuul sein Mutagen zu sich, und nimmt so eine trollartige Erscheinung an.

Im Kampf Maga Szuul beginnt den Kampf damit dass er seinen Extrakt *Unsichtbarkeit* trinkt. In den darauffolgenden Runden trinkt er seine Extrakte *Rindenhaut*, *Energien widerstehen*, *Person vergrößern* und *Hast*. Er zieht es vor, aus Entfernung mit Bomben, seinem *Schwärmenden Wespennest* oder *Schwarm ausspeien* anzugreifen. Er benutzt seine Bomben auch als Atemwaffe, um so Gelegenheitsangriffe zu vermeiden. Wenn er auf weniger als 25 TP reduziert wird, trinkt er Extrakte, um sich zu heilen, aber – sofern es ihm möglich ist – zuvor noch seinen zweiten Extrakt *Unsichtbarkeit*, damit er sich in relativer Sicherheit heilen kann.

Moral Wird Maga Szuul auf weniger als 15 TP reduziert, versucht er sein Bestes, um sich in Sicherheit zu bringen.

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 14, **KO** 16, **IN** 19, **WE** 13, **CH** 6

GAB +6; **KMB** +8 (Ringkampf +12); **KMV** 18

Talente Abhärtung, Eiserner Wille, Flinke Manöver, Improvisierter Fernkampf, Trank brauen, Verbesserte Initiative, Zusätzliche Entdeckung[EXP]

Fertigkeiten Fingerfertigkeit +10, Fliegen +6, Handwerk (Alchemie) +15, Heilkunde +8, Magischen Gegenstand benutzen +9, Überlebenskunst +12, Wahrnehmung +12, Wissen (Arkanes, Natur) +15, Zauberkunde +15

Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache, Infernalisch, Thassilonisch, Varisisch

Besondere Eigenschaften Alchemie (Alchemistische Gegenstände herstellen +8), Entdeckungen (Bestienmutagen, Odemwaffenbombe[ABR II], Präzisionsbombe [4 Felder], Schwingen[ABR], Tentakel[ABR]), Gift einsetzen, Mutagen (+4/–2, +2 Natürliche Rüstung, 80 Minuten), Schnelle Alchemie

Kampfausrüstung *Schwärmendes Wespennest*[ARK], *Trank: Mittelschwere Wunden heilen* (2x), Mutagen; **Sonstige Ausrüstung** *Kettenhemd +1*, *Sichel +1*, *Amulett der Natürlichen Rüstung +1*, Alchemistenausrüstung, Formelbuch (enthält alle vorbereiteten Extrakte plus 1W4 weiter Extrakte deiner Wahl pro Stufe), Pergament aus Dämonenfell mit Anweisungen von Leptonia (diese weisen auf die Operationsbasis des Kultes im Gecko-Pfeiler des Zornspannes in Magnimar hin sowie auf das Ziel des Kultes, einen Virus mit dem Namen „Verwandelnde Plage" herzustellen), 99 PM, 4 GM

Maga Szuul wurde im Verschlag in Kaer Maga geboren, doch die Einzelheiten seiner Abstammung haben ihn nie interessiert. In seiner Jugend faszinierten ihn die berüchtigten Trollauguren seiner Heimatstadt, und er schloss sich diesen Kreaturen immer wieder an, wenn sie ihre Dienste anboten, welche darin bestehen, sich den Leib aufzuschlitzen und für Geld aus den eigenen Eingeweiden die Zukunft zu lesen. Die Trolle begannen damit, den Jungen Maga Szuul zu nennen: „Maga" nach der Stadt, die ihn hervorgebracht hat, und „Szuul" nach dem Ritualmesser, welches die Auguren einsetzen, um sich aufzuschlitzen.

Szuul begann, die monströse Gestalt seiner Trollverbündeten zu bewundern. Er war ohnehin nie ein besonders anmutiger Geselle, und so suchte er – mit Augen und Ohren auf den Straßen von Kaer Maga – nach Wegen, sein inneres Monster zu finden. Es dauerte nicht lange, bis er auf Alchemie stieß, und – wichtiger – auf die Werke einer bestimmten Alchemistin, die sich besonders auf Verstümmelung und Verderbnis spezialisiert hatte. Dabei handelte es sich um eine besonders gewissenlose und verderbte Frau namens Auxaba Driel. Diese war von Szuuls Ersuchen, „ihn zu einem Monster zu machen" besonders fasziniert. Sie nahm den grausamen aber intelligenten Jungen als eine Art Lehrling an, und es zeigte sich, dass er keine Skrupel hatte, die oft widerwärtigen oder illegalen Substanzen zu beschaffen, die sie für ihre Experimente benötigte. Tatsächlich bereite es ihm sogar große Freude, diese Arbeiten zu erledigen, ganz gleich welche Unannehmlichkeiten sie auch erforderten. Was Auxaba bei ihren vorherigen Lehrlingen als Strafe benutze,

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

wurde für Szuul zu einer Belohnung: Transformationen, die seine Erscheinung veränderten. So gab sie ihm beispielsweise einen Rattenschwanz oder überzog seinen Mund mit schuppigem Fleisch. Szuul ging einige Jahre bei Auxaba in die Lehre und nahm ihr Wissen begierig auf, bis er schließlich alt genug war und beschloss, dass die alte Frau ihm nichts mehr beibringen konnte. Und so schlitze er ihr eines Nachts im Schlaf mit jener Sichel, die ihm lang zuvor ein Trollaugur geschenkt hatte, die Kehle auf und füllte ihr Blut in Vorratsbehälter, um es später bei eigenen Experimenten verwenden zu können.

Das Schicksal sorgte dafür, dass Szuul schließlich die Aufmerksamkeit eines Kultes des Yamasoth erregte. Agenten dieses schrecklichem Qlippothfürsten waren lange schon aktiv in den Schatten von Kaer Maga, und Auxaba war ihre wichtigste Quelle für seltene Elixiere und unschöne Tinkturen. Ihr Tod ärgerte die Agenten zwar, aber sie sahen Potenzial im Eifer und Talent ihres Mörders. Die Anführerin des Kultes, eine Halb-Dunkelefin namens Leptonia suchte Szuul auf und stellte ihn vor die Wahl, entweder dem Kult beizutreten oder zu sterben. Es war aber gar keine solche Aufforderung nötig – Maga Szuul war wie geschaffen für diesen Kult und wurde schnell zu einem enthusiastischen, gnadenlosen Anhänger Yamasoths. Die Hingabe zu dem Kult fügte sich perfekt in seine alchemistischen Studien ein, und so stieg er schnell in der Hierarchie des Kultes auf. Weniger als ein Jahr nach seinem Mord an Auxaba schickte man ihn auf Missionen überall in Varisia im Dienste des Willen des Qlippothfürsten, und er mordete, stahl und versetzte jene in Angst und Schrecken, die sich den finsteren Zielen Yamasoths entgegenstellten.

Maga Szuul folgte gehorsam, als Leptonia verkündete, dass der Kult weiter nach Westen ziehen würde – es hielt ihn ohnehin wenig in seiner Geburtsstadt. Auf der Reise nach Magnimar unterhielt Leptonia ihre Gefolgschaft mit Beschreibungen von Visionen, die ihr im Traum erschienen waren – davon, wie die Gabe Yamasoths sich in den Ländern der Menschen verbreitet, und wie sich sein Königreich des Neuen Fleisches in diese Welt ausdehnt. In Magnimar fand der Kult ein neues Hauptquartier in einem der Pfeiler des legendären Zornspanns, und dort erkannte Maga Szuul, dass die Quelle von Leptonias Visionen ein mächtiger Qlippoth war, der sterbliche Mittelsmänner suchte, die ihm dienen sollten.

Leptonia zögerte nicht, dem Qlippoth ihren Kult anzubieten, und auch Maga Szuul war begierig, dem nachzukommen. Mit Stolz nahm er seine erste Mission an: zur Steilkluftinsel zu reisen und dort einen sogenannten „Abyssalen Runenstein“ aus der Prüfung des Zorns, eines Bereiches innerhalb des Hohlberges, zu beschaffen. Über Leptonia erklärte der Qlippoth Maga Szuul, wie er ein Portal im Hohlberg so ausrichten konnte, um Zugang zur Prüfung des Zorns zu erlangen. Die Aufgabe, den Runenstein zu beschaffen, wenn er erst einmal vor Ort sei, obliege Maga Szuul allerdings ganz allein.

Er hofft, an dieser Aufgabe nicht zu scheitern.

ROLLE IN DER KAMPAGNE

Maga Szuul ist der Schlüssel dabei, wenn die SC die schrecklichen Machenschaften der Verwandelnden Plage aufdecken wollen. Szuul ist zwar nicht so leichtsinnig ergeben wie seine Leibwächter, aber wenn er es schaffen sollte, den SC zu entkommen, sollte es nur eine Frage der zeit sein, bis sie wieder auf ihn treffen. Hinweise auf seine Herrin Leptonia und deren Pläne sollten die SC früher oder später dazu bringen, den Gecko-Pfeiler des Zornspanns zu untersuchen, wo der Kult sein Hauptquartier in Magnimar eingerichtet hat. Auf die Kultanführerin werden sie allerdings erst dann treffen, wenn sie im nächsten Kapitel nach Rätselhafen reisen.

SURSCHA ANTEFALL

Surscha hat die letzten Jahre damit verbracht, die Gewässer des Varisischen Golfs zu befahren. Dabei transportiert sie Passagiere und bezwingt gleichermaßen hungrige Bestien der See, gelegentlich auftauchende Piraten oder räuberische Konkurrenten mit bewundernswertem Mut und Gerissenheit.

SURSCHA ANTEFALL **HG 5**

EP 1.600

Halbelfische Draufgängerin[ABR VI] 6

CG Mittelgroße Humanoide (Elf, Mensch)

INI +6; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 15 (+1 Ausweichen, +3 GE, +4 Rüstung, +1 Schild)

TP 49 (6W10+12)

REF +9, **WIL** +1, **ZÄH** +3; +2 gegen Verzauberung

Immunitäten Schlaf; **Verteidigungsfähigkeiten** Behände +1, Schützendes Charisma 4/Tag

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Katana +1*, +13/+8 (1W8+12/15–20)

Fernkampf Wurfaxt [Meisterarbeit] +11 (1W6)

Besondere Angriffe Draufgängertricks (Aufspringen, Bedrohliche Waffenkunst, Draufgängerinitiative, Elanvolles Ausweichen, Genauer Stich, Heldentat, Opportune Parade und Riposte), Draufgängerwaffentraining +1, Elan (2 Punkte)

TAKTIK

Im Kampf Surscha kämpft mit einem Grinsen im Gesicht, bleibt dabei in Bewegung und tänzelt von einem Gegner zum nächsten. Sie bleibt nicht auf der Stelle stehen, sondern provoziert begierig Gelegenheitsangriffe, um mit ihrer Fähigkeit Opportune Parade und Riposte zusätzliche Angriffe zu bekommen. Auf diese Weise zieht sie auch Gelegenheitsangriffe von ihren Verbündeten ab, die sich so besser durch das Kampfgebiet bewegen können um Gegner in die Zange zu nehmen.

Moral Surscha ist ihrer Mannschaft treu ergeben und kämpft bis zum Tod um sie zu verteidigen. Wenn ihr Schiff Gefahr laufen sollte zu sinken, wird sie sicherstellen, dass ihre Mannschaft es vollständig verlassen hat, bevor sie es selbst aufgibt.

SPIELWERTE

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

GAB +6; **KMB** +6; **KMV** 21

Talente Fertigkeitsfokus (Beruf [Seefahrer]), Hiebwaffenfinesse[ABR VI], Kampfreflexe, Umgang mit exotischen Waffen (Katana), Waffenfokus (Katana)

Fertigkeiten Akrobatik +10, Beruf (Seefahrer) +11, Diplomatie +8, Klettern +3, Motiv erkennen +5, Schwimmen +3, Wahrnehmung +10

Sprachen Elfisch, Gemeinsprache, Varisisch

Besondere Eigenschaften Draufgängerfinesse, Elfenblut

Kampfausrüstung *Trank: Beistand*, *Trank: Leichte Wunden heilen* (2x); **Sonstige Ausrüstung** *Beschlagene Lederrüstung +1*, Tartsche [Meisterarbeit], *Katana +1*[ABR II], Wurfaxt [Meisterarbeit], Fernglas, Sonnenzepter, 260 GM

Montico Antefall stammte aus einer langen Linie von Seefahrern, die den Varisischen Golf ihre Heimat nennen, doch er war der erste seiner Familie, der den Rang eines Kapitäns erreichte und ein Schiff sein eigen nennen konnte: einen Zweimaster, den er nach seiner halbelfischen Frau Surty nannte. Surty selbst war zwar keine Matrosin, fuhr aber dennoch mit ihrem Ehemann zur See und war auf dem Schiff zuhause. Ihre einzige Tochter nannten sie Surscha, nach Surtys elfischer Urgroßmutter.

Surscha wuchs auf der Surty auf, die Passagiere und Güter von einem Hafen zum anderen transportierte, entlang einer Handelsroute von Rodericksbucht nach Korvosa im Süden. Gelegentlich segelte die Surty auch weiter nach Süden, wenn sich außergewöhnliche Möglichkeiten ergaben. Bei solch einer Gelegenheit transportierte die Surty eines Tages eine Gruppe von Abenteurern, die dafür ein beträchtliche Summe bezahlt hatten, zur rahadoumischen Hafenstadt Azir. Während die Surty im Hafen darauf wartete, dass die Kundschafter zurückkehrten, erkrankte Surschas Mutter, die das tropische Klima nicht gewöhnt war, an einem akuten Fieber. In der gottlosen Stadt fand sich kein Kleriker, und so erlag sie schnell der heimtückischen Krankheit. Montico und seine zu der Zeit dreijährige Tochter waren untröstlich. Schließlich transportierten sie sie die Abenteurer zurück zu ihrer Basis in Magnimar und bestatteten Surty zur See, 30 km westlich des Windliedklosters. Montico schwor sich daraufhin, nie wieder varisische Gewässer zu verlassen.

Während Surscha heranwuchs, bestand nie ein Zweifel daran, dass sie in die Fußstapfen ihres Vaters treten würde, zeigte sie doch die gleiche unerschütterliche Verbundenheit zur See wie dieser. An ihrem 21. Geburtstag überreichte ihr Vater ihr eine maßgeschneiderte beschlagene Lederrüstung, meerschaumgrün gebeizt und mit tanzenden Fischen geprägt. Ein Jahr später fand ein tianesischer Händler Gefallen an Surscha. Sie wies zwar seinen Heiratsantrag freundlich zurück, nahm aber sein Geschenk an – ein magisches Katana, das in seiner fernen Heimat geschmiedet worden war. Surscha begann den Umgang mit dieser vorzüglichen Waffe zu erlernen und trug sie fortan in einer Lederscheide auf dem Rücken, passend zu der von ihrem Vater hergestellten Rüstung.

Während der nächsten zehn Jahre führten Vater und Tochter gemeinsam ein glückliches Leben, mit einer treu ergebenen Mannschaft, auf die sie sich verlassen konnten und Kunden, die immer wieder zu ihnen kamen, um von ihren schnellen und verlässlichen Diensten Gebrauch zu machen. Doch als sie vor ein paar Jahren von einer der

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

selteneren Fahrten zu der im Norden gelegenen elfischen Ansiedlung Arsmeril zurückkehrten, geriet die Surty in einen plötzlich aufziehenden Sturm, und als eine einzelne Welle über das Schiff wusch, war die Mannschaft nur geradeso in der Lage, es zu retten. Erst als sie den Sturm überstanden hatte, wurde ihnen die traurige Wahrheit bewusst: Montico Antefall war über Bord gespült worden. Seine Leiche wurde nie gefunden.

Surscha erbte das Kommando über das Schiff ihres Vaters und die Mannschaft blieb an Bord, um ihr loyal zu folgen. Eine Weile war ihr Gebaren von Traurigkeit geprägt, sowie sie mit dem Verlust sowohl ihrer Mutter als nun auch ihres Vaters kämpfte. Doch dann, ein Jahr nach dem Tod ihres Vaters, buchte eine schöne Meeresdruidin namens Tyali Frühling eine Passage, anscheinend ohne ein bestimmtes Ziel.

Während die Surty von Hafen zu Hafen segelte, verständigte sich Tyali mit den Bewohnern der Tiefen, führte heilige Rituale durch und stand auch bei Sturm auf Deck und weidete sich dabei an der Herrlichkeit der See. Surscha war hingerissen.

Die Liebesaffäre der beiden war so stürmisch wie die Wasser des Varisischen Golfs.Die Mannschaft jedoch sorgte sich darüber, dass Surscha gut bezahlte Aufträge ablehnte um stattdessen Tyalis mysteriösen Eskapaden nachzugehen – sie reiste zu abgelegenen Inseln, segelte geradewegs in stürmische Winde hinein oder ließ das Schiff auf offener See treiben, währen die aquatische Druidin tagelang unter Wasser verweilte. Ihr Bootsmann, ein liebenswürdiger Halb-Ork namens Eddi „Ellenbogen“ stellte Surscha schließlich zur Rede – die Mannschaft würde sie verlassen, wenn sie weiterhin jeder einzelnen von Tyalis gefährlichen Launen folgte. Sie müsse sich entscheiden, entweder Kapitän auf einem Handelsschiff zu sein, oder der persönliche Chauffeur einer unberechenbaren Druidin. Das verärgerte Surscha und sie widersetzte sich dem Ultimatum zunächst, doch als Tyali kurz darauf ihrerseits von Surscha verlangte, nach Süden zu segeln, zu den Fesselinseln, um sich dort einer in dem gefährlichen Archipel ansässigen Truppe von Meeresdruiden anzuschließen, war ihre Entscheidung klar. Als sie den Hafen von Magnimar erreichten, trennten sich die Wege von Surscha und Tyali, sehr zu Erleichterung der gesamten Mannschaft.

Das Leben auf der Surty kehrte daraufhin zur Normalität zurück, und wieder transportierte sie Passagiere und beförderte Güter entlang des Golfs. Surscha selbst jedoch wurde immer niedergeschlagener. Als das Schiff in Rodericksbucht haltmachte, ging der besorgte Bootsmann auf die Suche nach priesterlichem Beistand, um Surscha zu trösten und zu beraten. Er fand die Aschava-Priesterin Audrahni, der es gelang, Surschas Liebeskummer zu lindern und sie zur Verehrung der Himmlischen Herrscherin Aschava zu führen. Seitdem sind Jahre vergangen, und auch wenn Surscha sich immer wieder dabei ertappt, auf den Docks in den Häfen, in denen sie anlegt, nach der herumziehenden Druidin zu schauen, ist sie wieder zu ihrem lebhaften Wesen zurückgekehrt, wird von ihrer Mannschaft geliebt und entlang des ganzen Golfs von Händlern und Kapitänen respektiert.

Inzwischen hat sie ihr Schiff in *Tyalis Laune* umbenannt, gleichermaßen um ihre verlorene Liebe zu ehren als auch um sich selbst an ihre Verantwortung als Kapitän eines Schiffs zu erinnern.

ROLLE IN DER KAMPAGNE

Surscha ist eine leidenschaftliche und treue Verbündete – hat man ihre Freundschaft einmal gewonnen, so kann man sich ihrer gewiss sein. Zu Beginn wird sie einfach den Bedürfnissen der SC folgen, zum Teil aufgrund ihrer Freundschaft mit Audrahni, aber im weiteren Verlauf wird sie dazu kommen, den SC zu vertrauen, wenn diese Ihr Schiff und ihrer Mannschaft retten, indem sie entweder die Bestien in den Kisten besiegen oder ihr helfen, das Schiff sicher durch den Sturm zu bringen.

Surschas Rolle über dieses Kapitel hinaus ist im Rahmen der Kampagne nicht festgelegt, aber die SC können sicherlich in Zukunft davon profitieren, mit ihr verbündet oder befreundet zu sein. Insbesondere müssen sie in Kapitel III durch ganz Varisia reisen, und da könnten Surscha und die *Tyalis Laune* bereitstehen, sie nach Magnimar, Rätselhafen, Korvosa und sogar zur aufgetauchten Insel Xin zu bringen. Darüber hinaus hat Surscha während ihrer zahlreichen Besuche der Docks aller am Meer gelegenen Städte in Varisia und der entlang der schiffbaren Flüsse gelegenen Ortschaften zahllose Beziehungen dort geknüpft, die für die SC eine wertvolle Ressource darstellen können, wenn sie Kontakte in den drei genannten Küstenstädten benötigen.

VIRALANI BARVISAI

Viralani liebt es das Stadtgespräch zu sein oder auf einem Fest im Mittelpunkt zu stehen. Sie hat den Großteil ihres Lebens damit verbracht, sich einen Ruf als Schauspielerin und Sängerin aufzubauen. Vor kurzem hat sie jedoch eine neue Berufung gefunden – den Kult des Pfauengeistes

VIRALANI BARVISAI **HG 6**

EP 2.400
Menschliche Expertin 2/Mesmeristin[ABR VII] 5
CN Mittelgroße Humanoide (Mensch)
INI +6; **Sinne** Wahrnehmung +9

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 15 (+2 GE, +5 Rüstung)
TP 31 (7W8)
REF +6, **WIL** +12, **ZÄH** +1
Schwächen Verflucht

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Dolch [Meisterarbeit] +4 (1W4-1/19–20)
Besondere Angriffe Geisteskraft (+1), Hypnotisierender Blick (–2), Hypnotische Tricks 6/Tag (Illusionäres Spiegelbild, Psychosomatischer Kraftschub, Schattensplitter [WIL SG 17]), Mannigfaltige Tricks (2 Tricks), Mutiger Blick (Mutlosigkeit), Schmerzhafter Blick (+2 oder +1W6+2)
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 5; Konzentration +9)
Nur einmal — Viridianflucht
Bekannte Mesmeristenzauber (ZS 5; Konzentration +9)
2. (3/Tag) — *Brabbeln*[ABR VII] (SG 17), *Einflüsterung* (SG 17), *Person festhalten* (SG 17)
1. (5/Tag) — *Befehl* (SG 16), *Blick bannen*[ABR II](SG 16), *Person bezaubern* (SG 16), *Selbstverkleidung*
0. (beliebig oft) — *Ahnungsloser Verbündeter* (SG 15), *Erschöpfende Berührung* (SG 14), *Geisterhaftes Geräusch* (SG 14), *Licht, Magie entdecken, Magie lesen*

TAKTIK

Im Kampf Viralani benutzt ihre Magie um Kämpfen soweit möglich aus dem Weg zu gehen. Sie versteckt sich hinter Verbündeten und benutzt ihre Fähigkeiten um Zauberkundige beim Wirken von Zaubern zu stören, oder Fernkämpfer und jeden der im Kampf besonders mobil erscheint zu bekämpfen.
Moral Wenn sie auf weniger al 6 TP reduziert wird, benutzt Viralani Viridianflucht um nach Magnimar zu entkommen. Wenn sie diese Fähigkeit schon verbraucht hart, ergibt sie sich der Gnade der SC – siehe Bereich **C9** auf Seite 97; dort findest du, was die SC dafür von ihr in Erfahrung bringen können.

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 14, **KO** 10, **IN** 12, **WE** 13, **CH** 18
GAB +4; **KMB** +3; **KMV** 15
Talente Hypnotische Einschüchterung[ABR VII], Im Kampf zaubern, Verbesserte Initiative, Weitreichender Blick[ABR VII], Zauberfokus (Verzauberung)
Fertigkeiten Auftreten (Gesang, Schauspielkunst) +14, Bluffen +14, Einschüchtern +14, Fingerfertigkeit +9, Heimlichkeit +9, Magischen Gegenstand benutzen +14, Motiv erkennen +10, Sprachenkunde +6, Verkleiden +12, Wahrnehmung +9
Sprachen Elfisch, Gemeinsprache, Halblingisch, Varisisch
Besondere Eigenschaften Heilende Berührung 7/Tag (schwache), Vollendeter Lügner +2
Kampfausrüstung *Trank: Leichte Wunden heilen* (2x), *Trank: Mittelschwere Wunden heilen, Trank: Pracht des Adlers*; **Sonstige Ausrüstung** *Leder-Lamellarrüstung +1*[ABR II], Dolch [Meisterarbeit], *Federfallring*, 1.500 GM in Schmuck und edler Kleidung, 8 PM, 8 G

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Verflucht (Su) Immer wenn Viralani auf eine Bühne tritt – wie beispielsweise in einem Theater – erleiden alle ihre charismabasierenden Würfe einem Malus von –15. Der Fluch betrifft allerdings keine informellen Zusammenkünfte, z.B. wenn sie am Lagerfeuer ein Lied singt. Dieser Fluch ist besonders schwierig aufzuheben: um diese Schwäche zu eliminieren, muss zunächst *Buße* gewirkt werden und daraufhin *Fluch brechen* (gegen SG 25). Viralani muss aber auch ihr Ehebrechen aufrichtig bereuen und Verantwortung übernehmen für das Leid, welches sie verursacht hat. Dies ist vermutlich der schwierigste Teil ihrer Läuterung.
Viridianflucht (Su) Viralani wurde einem antiken Ritual mit dem Namen Viridiantranszendenz unterzogen. Dies verleiht ihr die Fähigkeit, genau einmal als schnelle Aktion *Rückruf* zu nutzen. Wenn sie diese Fähigkeit auslöst, verschwindet sie in einem Wölkchen aus blau-grünem Rauch und taucht dann im Pfauengeist-Unterschlupf in Magnimar wieder auf.

Viralani Barvisai wurde als Tochter eines Schusters in der varisischen Ortschaft Trillerhügel geboren. Wann immer sie Gelegenheit dazu hatte, ging sie ihren Vorlieben nach: Singen, Tanzen und Schauspielerei – nichts liebte sie mehr als die Aufmerksamkeit, die ihr dies einbrachte. Schon bald bezahlten sie Händler dafür, in ihren Geschäften aufzutreten, um so Kundschaft anzuziehen. Es dauerte nicht lang, und Viralani verdiente mit ihren Auftritten mehr als ihr Vater mit dem Reparieren von Schuhen. Der Vater begann, Viralani ihren wachsenden Ruhm zu missgönnen und seine Tochter zu schelten und zu schlagen, auch wenn er das Geld, das sie so verdiente, fröhlich einstrich. Als eines Tages eine reisende Theatertruppe den Ort besuchte, brauchte die charmante Anführerin kaum Überredungskunst, um Viralani zu überzeugen, sich ihnen anzuschließen und Trillerhügel zu hinter sich zu lassen.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Bald schon stellte die Anführerin der Truppe, Auliska Bauden, Viralani in jedem Ort, den sie besuchten, groß heraus. Nach einem Auftritt im Kendall-Amphitheater in Korvosa suchte ein Impresario aus Cheliax namens Sirthis Vosi Viralani hinter den Kulissen auf. Er überzeugt sie, Baudens Truppe zu verlassen, um sie „anspruchsvollerem Publikum in Egorian, Absalom und Oppara“ vorzustellen. Vosi hielt seine Versprechen, und binnen zwei Jahren wurde Viralani zur Hauptattraktion in Städten von Corentyn bis Oppara.

So wie Viralanis Ruhm wuchs, stieg auch ihre Selbsteinschätzung. Die Lehren ihrer Kindheit, als Neid und Eifersucht ihr Leben unerträglich gemacht hatten, vergaß sie, und sie begann anderen Künstlern mit Geringschätzung zu begegnen. Der Umgang mit ihr wurde schwierig, und sie wurde gegenüber Regisseuren und Dirigenten stur und unnachgiebig. Jeder Vertrag mit ihr war überladen mit immer abenteuerlicheren Anforderungen und Ansprüchen. Sie lebte jede ihrer Launen und Begierden aus, verschliss rücksichtslos mit Leib und Seele zahllose Liebhaber und hinterließ gebrochene Herzen und Heime. Trotz ihres Benehmens sorgte ihr Ruhm weiterhin für volle Hallen, wo immer sie auftrat. Ihr zahlreichen Verehrer überschütteten sie mit Geschenken, darunter auch eine Halblingssklavin namens Corla, die zu ihrer brennendsten Bewunderin wurde, als Viralani sie theatralisch vor einem vollen Haus in Westkrone in die Freiheit entließ, nur wenige Minuten nachdem sie ihr „geschenkt“ wurde. All dies änderte sich aber plötzlich, als sie endlich in Egorian auftrat.

In der chelischen Hauptstadt spielte sie kurz darauf die Hauptrolle dem beim Thrune -Regime sehr beliebten Melodram *Luculla stürmt der Höllen Tore*. Dort erregte sie die Aufmerksamkeit eines Mannes namens Regemus Thrune, eines entfernten Vetters der Königin, und zwischen den beiden entbrannte eine leidenschaftliche Liebesaffäre. Eines Nachts aber erwischte Chara, die Frau des Mannes, die Beiden in flagranti im Bett. Chara durchbohrte ihren Mann mit einem Rapier und während dieser verblutete, verfluchte sie die Schauspielerin: sollte sie je wieder auf eine Bühne treten, so solle jeder Auftritt nur Hohn und Spott erregen statt der erwünschten begeisterten Bewunderung.

Der Fluch ergriff Viralani, und seitdem sind alle ihre Versuche gescheitert, ihn zu brechen. Mit ihrem verschwenderischen Wesen glitt das Vermögen, welches sie angesammelt hatte, durch ihre Finger und schon bald musste sie sich dazu herablassen, in Gasthöfen und an Straßenecken aufzutreten, bescheidenen Orten, an denen die schädliche Wirkung ihres Fluchs nicht zum Tragen kam. Nach einem Jahr dieses wenig ruhmreichen Lebens nahm Hira Doss Kontakt zu ihr auf – die Anführerin des Pfauengeist-Kultes aus Magnimar. Diese hatte Visionen erhalten, die die Rückkehr ihrer Gottheit in die Welt vorhersagten. Hira sah den verwundeten Stolz in Viralani und schlug daraus Kapital, indem sie erkannte, dass deren Talente als Mesmeristin für den Kult von Nutzen sein könnten. Sie versprach Viralani, dass die Macht ihres wiedergeborenen Gottes sie von ihrem Fluch reinwaschen würde, wenn sie sich nur dem Pfauengeist hingeben und dabei helfen würde, diesen Glauben wiederherzustellen. Viralani klammerte sich an diese Hoffnung, eines Tages wieder vom Publikum überall in Avistan geliebt zu werden, und gab sich dem Kult hin. In Begleitung ihrer sklavisch ergebenen Halblingsmagd und stets in das Kostüm ihrer letzten großen Rolle gekleidet hat sich Viralani der Verehrung des Pfauengeistes vollends verschrieben, auch wenn sie das wahre Wesen der antiken Organisation, der sie beigetreten ist, nicht kennt.

CLEGG ZINKER

Clegg Zinker zählt einst zu den souveränen und bekanntesten Verbrecherfürsten von Rätselhafen; die letzten Jahren haben ihm jedoch übel mitgespielt, Dennoch hält er seine Fassade von verbissener Selbstsicherheit aufrecht, auch wenn er in Wahrheit nur wenige Schritte von der Mittellosigkeit entfernt ist

CLEGG ZINKER **HG 9**

EP 6.400

Menschlicher Experte 2/Kämpfer 1/Schurke 7 Mittleren Alters
CN Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +0; **Sinne** Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 17 (+1 Natürliche Rüstung, +6 Rüstung)

TP 76 (10 TW; 9W8+1W10+30)

REF +5, **WIL** +4, **ZÄH** +8

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallengespür +2, Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Hacke +1*, +12/+7 (2W4+5/x4)

Fernkampf Wurfaxt [Meisterarbeit] +9/+4 (1W6+3)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +4W6

TAKTIK

Im Kampf Wenn er kämpfen muss, zieht Zinker es vor, Verbündete in der Nähe zu haben, die Angriffe auf sich ziehen, wie z.B. seine geliebten Axtschnäbel, seinen Leibwächter Herrn Magenta oder sogar einen SC. Er versucht gern, seine Gegner zu demoralisieren, indem er sie mit Schimpfwörtern und Flüchen anschreit, bevor er sie mit seinen alchemistischen Waffen und Wurfäxten im Fernkampf angreift. Im Nahkampf bevorzugt er es, defensiv zu kämpfen.

Moral Trotz seiner Absprache mit der Kirche Besmaras möchte Clegg nicht sterben. Wenn er unter 30 TP reduziert wird, ergreift er die Flucht, vorzugsweise indem er seinen *Trank: Gasförmige Gestalt* zu sich nimmt. Er achtet jedoch darauf, nicht als feige zu erscheinen, und so neigt er dazu, sich aus einem Kampf heraus zu arrangieren, indem er seine Untergebenen zwischen sich und seinen Feinden positioniert, bevor er einen strategischen Rückzug antritt.

SPIELWERTE

ST 17, **GE** 11, **KO** 15, **IN** 11, **WE** 9, **CH** 15

GAB +7; **KMB** +10; **KMV** 20

Talente Abhärtung, Beredsamkeit, Einschüchternde Kraft, Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Kernschuss, Schnelle Waffenbereitschaft, Waffenfokus (Hacke, Wurfaxt)

Fertigkeiten Akrobatik +12, Bluffen +15, Diplomatie +11, Einschüchtern +8, Mit Tieren umgehen +15, Motiv erkennen +12, Schwimmen +12, Sprachkunde +11, Wahrnehmung +12, Wissen (Lokales) +13

Sprachen Elfisch, Gemeinsprache, Goblinisch, Halblingisch, Zwergisch

Sonstige Fähigkeiten Fallen finden +3, Schurkentricks (Einschüchternde Kraft[EXP], Kampfkniff, Waffentraining)

Kampfausrüstung Alchemistenfeuer (12x), Säure (2x), *Trank: Gasförmige Gestalt*; **Sonstige Ausrüstung** *Kettenhemd der Unscheinbarkeit +2*, *Hacke*[ABR II] *+1*, Wurfäxte [Meisterarbeit] (3x), *Amulett der Natürlichen Rüstung +2*, Generalschlüssel zu den Schlössern in seiner Mietskaserne

Rätselhafen ist eine Stadt, die vom Verbrechen beherrscht wird, und die „Herrscher" dieser Stadt sind ihre Verbrecherfürsten. Der Einfluss dieser Fürsten steigt und sinkt individuell mit der Zeit, und im Fall von Clegg Zinker ist seine Macht zuletzt eindeutig nur gesunken. Cleggs Abstieg begann vor wenigen Jahren, als ein Stern auf die Insel Teufelsbogen direkt südlich von Rätselhafen stürzte. Clegg hoffte, die Insel als Erster zu erreichen und das Sternmetallerz für sich beanspruchen zu können, doch er geriet unter den Einfluss einer dunkelelfischen Priesterin und kam beinahe ums Leben. Der Verlust des Geldes und der Güter, die er in dieses Unternehmen investiert hatte, verblasst aber im Vergleich zu dem Verlust seines Selbstvertrauens. Seitdem ist die Lage für Clegg nur schlechter geworden, denn Rätselhafen ist kein guter Ort für jemanden in einer Machtposition, um Schwäche zu zeigen.

Während seine Besitztümer dahinschwanden, überlebte Clegg diverse Mordanschläge, die von seinen Rivalen verübt wurde, denen er aber nie wirklich die Schuld zuweisen konnte. Seitdem ist er zunehmend paranoid geworden. Überzeugt, dass sein Tod bevorsteht, hat er damit begonnen, Vorkehrungen für diesen Fall zu treffen. So heimlich wie möglich hat er die meisten seiner verbliebenen Besitztümer in Bargeld umgesetzt und dieses verwendet, um sich drei *Schriftrollen: Wahre Auferstehung* zu sichern, sowie eine Abmachung mit einigen örtlichen Klerikern der Göttin Besmara, dass er im Falle seines gewaltsamen Todes mit einer dieser Schriftrollen ins Leben zurückgeholt wird. Die zusätzlichen Schriftrollen hat Clegg angeschafft, um sich gegen mehrfachen Tod zu versichern, aber auch um Problemen bei der Aktivierung dieser mächtigen Zauber vorzubeugen. Diese teuere Sicherheitsmaßnahme hat aber unglücklicherweise Cleggs Finanzen so sehr beschädigt, dass er sich gezwungen sieht, seine Kontrolle über Zinkers Arena zur Auktion zu bringen.

Clegg hat zwar sein Bestes getan, seine Situation und den Kauf der Schriftrollen soweit wie möglich geheim zu halten, aber dennoch hat es sich herumgesprochen und die anderen Verbrecherfürsten flüstern und tratschen. Von einer dieser Quellen hat Leptonia von Zinkers Schriftrollen erfahren, und sein Machtverlust ist hinreichend

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

sichtbar, dass sie zuversichtlich genug ist, sich mit ihren Kultanhängern die Schriftrollen aus seinem Heim ohne große Gefahr sichern zu können – insbesondere, wenn sie zu einem Zeitpunkt zuschlagen können, von dem sie wissen, dass er sich nicht in seiner Mietskaserne befindet und den Schatz nicht verteidigen kann.

Zinker tut sein Bestes, in der Öffentlichkeit ein Bild des Selbstvertrauen zu zeigen, doch abseits der Öffentlichkeit ist er fürchterlich nervös, seine Augen zucken von einer Seite zur anderen und Schweißperlen stehen auf seiner Oberlippe. Seine ängstliche Miene bildet einen Kontrast zu seiner großen und kräftigen körperlichen Gestalt mit ihren breiten Schultern, bebenden Muskeln und seinem kurz geschnittenen grauen Haar. Erst kürzlich hat er die Schwelle zum Mittleren Alter überschritten und die neuen Schmerzen in seinen Gelenken und die Gewissheit, die Hälfte seines Lebens bereits hinter sich zu haben, machen sein Leben finster und freudlos.

Cleggs traditionelle Rolle als Verbrecherfürst in Rätselhafen gab ihm die Kontrolle über alle körperliche Arbeit in Rätselhafen und somit gewaltigen Einfluss auf die arbeitende Klasse der Stadt. Nun aber flüstern viele, dass seine Zeit vorüber sei. Wenn Clegg dieses Abenteuer überleben sollte, ist seine Zukunft dennoch alles andere als gewiss. Clegg ist zäh und gewissenlos, besteht aber darauf, dass das Leben ihn so gemacht hat. Denn was hat Ehrlichkeit und harte Arbeit seinem guten alten Vater gebracht außer einem frühen Grab?! Er wollte dem Gedenken an seinen Vater immer Ehre erweisen (und es ihm vielleicht auch zeigen), indem er auf großem Fuße lebte und erfolgreich war, und bisher haben sein Vermächtnis und sein Ruf für Zähigkeit seine Feinde auf Distanz gehalten.

Cleggs wohl ungewöhnlichster Wesenszug ist seine Faszination von flugunfähigen Vögeln. Er hielt sich lange eine Menagerie dieser Tiere in seiner Arena. Heute ist von seiner Sammlung jedoch nur noch ein einzelnes Axtschnabelpärchen übrig geblieben, das er in einem Stall in seiner Mietskaserne untergebracht hat. Clegg hat diese Vögel selbst ausgebildet, sodass sie nicht nur in der Lage sind, sich zu verteidigen, sondern auch auf einige Befehle hören: Angreifen, Bei Fuß Gehen, Bringen, Kommen, Verteidigen und Wachen. Er behandelt diese Vögel wie geliebte Haustiere, füttert sie stets mit Leckereien und nennt sie mit Kosenamen (besonders gern nennt er sie Schnäbelchen oder Plattkopp). Ganz allgemein gerät er gern untypischerweise über die Vögel ins Schwärmen.

ROLLE IN DER KAMPAGNE

Cleggs Zukunft liegt hauptsächlich in den Händen der SC. Wenn diese es schaffen, sein Heim und seine Investitionen zu beschützen, öffnet dieses kleine Bisschen Barmherzigkeit von Menschen, die eigentlich Fremde waren, ihm die Augen und bringt ihm auch sein Selbstvertrauen zurück. Clegg spielt im weiteren Verlauf des Abenteuerpfades keine bestimmte Rolle, aber in den folgenden Monaten baut er langsam sein Selbstvertrauen wieder auf und beginnt damit, ein vertrauteres Verhältnis zu den Arbeitern von Rätselhafen auszubilden. Die anderen Verbrecherfürsten zweifeln zwar weiterhin an seinen Führungsfähigkeiten, müssen aber zugeben, dass Cleggs zunehmende Beliebtheit ihn wieder ins Spiel bringt. Die SC werden im letzten Kapitel des Abenteuerpfade kurz nach Rätselhafen zurückkehren - wenn du willst, kann Clegg dann einen Kurzauftritt haben, bei dem er sich bei den SC noch einmal für deren Hilfe bedankt und sie zu einem Bankett in einer Mietskaserne einlädt, die gerade wieder neues Leben und neues Hoffnung entwickelt, und in der bereits wieder exzentrische oder merkwürdige Bewohner eifrig versuchen, sich mit ihrem Vermieter gut zu stellen.

Solltest du bereits ein Abenteuer in Rätselhafen gespielt haben, ist es möglich, dass Clegg Zinker bereits tot ist, oder anderweitig verhindert, in diesem Abenteuer als Ziel von Leptonias Plan aufzutreten. In einem solchen Fall solltest du Clegg durch einer ebenso denkwürdigen NSC, der dein Abenteuer überlebt hat, und an den sich deine Spieler erinnern werden, ersetzen. Mögliche Kandidaten könnten Saul Vancascerkin oder die Kryptomagierin Samaritha Beldusk sein. Alternativ kann natürlich auch ein NSC, den du dir ausdenkst, die Rolle übernehmen – vielleicht hatte Clegg einen jüngeren Bruder bzw. eine jüngere Schwester, der oder die nun seinen Mietskaserne geerbt hat (und natürlich auch seine Schulden).

ERIGANTUS

Eine bleiche Grausamkeit umgibt diesen zerbrechlichen, aber eleganten Mann. Der finstere Stolz, der von seiner Haltung ausgeht, wird allerdings völlig zerstört, wenn man einen Blick in seine Augen wirft – denn diese sind tot, leer und bar jedweder Hoffnung oder Freude.

ERIGANTUS **HG 12**

EP 19.200

Halb-Vampirischer Magier (Nekromant) 13

NB Mittelgroßer Humanoider (Halb-Vampir)

INI +3; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Lebensblick (6 m, 13 Runden/Tag); Wahrnehmung +16

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 15 (+1 Ablenkung, +1 Ausweichen, +3 GE, +4 Rüstung)

TP 89 (13W6+41)

REF +7, **WIL** +9, **ZÄH** +4; +2 gegen geistesbeeinflussende Effekte und Krankheiten

Resistenzen Untote Resistenz; **Verteidigungsfähigkeiten** Verbundenheit mit Negativer Energie

Schwächen Lichtempfindlichkeit

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Kriegsmesser der Blutung +2*, +12/+7 (1W4+2/19–20 plus 1 Blutung)

Zauberähnliche Halb-Vampir-Fähigkeiten (ZS 1; Konzentration +1)

3/Tag – Untote Entdecken

Zauberähnliche Fähigkeiten der Arkanen Schule (ZS 13; Konzentration +17)

7/Tag – Grabeshauch

Vorbereitete Magierzauber (ZS 13; Konzentration +17)

7. – *Finger des Todes* (SG 21), *Zugreifende Hand*

6. – *Eingebildete Verwesung*[ABR IX] (SG 20), *Gliedmaße verdorren lassen*[ABR IX] (SG 20), *Mächtiges Magie bannen*

5. – *Ersticken*[EXP] (2x, SG 19), *Kältekegel* (SG 19), *Wellen der Erschöpfung*

4. – *Dimensionstür*, *Entkräftung*, *Furcht* (SG 18), *Schwarze Tentakel*, *Tödliches Phantom* (2x, SG 18)

3. – *Entkräftender Strahl* (SG 17), *Feuerball* (2x, SG 17), *Magie bannen* (2x), *Vampirgriff*

2. – *Falsches Leben*, *Säurepfeil* (2x), *Spiegelbilder*, *Unsichtbarkeit* (2x)

1. – *Alarm*, *Magierrüstung*, *Magisches Geschoss*, *Schild*, *Schmieren* (SG 15), *Schwächestrahl* (SG 15)

0. (beliebig oft) – *Ausbluten* (SG 14), *Licht*, *Säurespritzer*, *Zaubertrick*

Eingeschränkte Schulen Verwandlung, Verzauberung

TAKTIK

Vor dem Kampf Erigantus wirkt *Falsches Leben* und *Magierrüstung*.

Im Kampf Erigantus beginnt den Kampf damit, *Unsichtbarkeit* zu wirken, gefolgt von *Schild* und *Spiegelbilder*. Er ist vorsichtig und wirkt zuerst einen Zauber und bewegt sich dann fort, wobei er Heimlichkeit einsetzt, um zu verhindern, dass Gegner seine Position einfach bestimmen können. Wenn seine Verteidigungszauber in Position sind, beginnt er damit, seine mächtigsten Zauber auf ausgewählte Ziele zu wirken – *Finger des Todes* gegen einen Heiler, *Zugreifende Hand* gegen einen arkanen Zauberkundigen oder einen Schurken – gefolgt von seinen Bereichszaubern gegen die übrigen Gegner.

Moral Erigantus kämpft bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 16, **KO** 11, **IN** 18, **WE** 12, **CH** 10

GAB +6; **KMB** +6; **KMV** 21

Talente Abhärtung, Arkaner Schlag, Ausweichen, Im Kampf zaubern, Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Schriftrolle anfertigen, Umgangs mit Kriegswaffen (Kriegsmesser), Untote vertreiben, Waffenfinesse, Waffenfokus (Kriegsmesser), Zauberstab herstellen

Fertigkeiten Bluffen +2, Heimlichkeit +16, Wissen (Arkanes) +20, Wissen (Geschichte) +12, Wissen (Lokales) +12, Wissen (Religion) +20, Sprachenkunde +10, Wahrnehmung +16, Zauberkunde +20

Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache, Elfisch, Finsterländisch, Infernalisch, Nekril, Thassilonisch, Varisisch

Sonstige Fähigkeiten Arkane Verbindung (*Kampfmesser der Blutung +2*), Lebenskraftentzug widerstehen, Macht über Untote

Kampfausrüstung *Zauberstab: Ansteckung* (15 Ladungen), *Zauberstab: Magie bannen* (ZS 10, 20 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** *Kampfmesser der Blutung +2*, *Schutzring +1*, *Zauberbuch der Knochen*, Zauberbuch, 84 PM, 4 GM, 8 SM, 3 KM

Erigantus war ein schwächlicher Junge, den eine bodenständige Familie aus Finismur adoptierte, nachdem er aus der schrecklichen Situation an der Grenze zu Ustalav gerettet worden war, an welcher seine leiblichen Eltern beteiligt gewesen waren. Lange Zeit bewunderte er das aktive Leben seines Bruders Ilaar und dessen Lust für Abenteuer. Nachdem ihre Eltern bei einem Orküberfall getötet worden waren, zog Ilaar weiter nach Vigil, um dort die Ritter von Ozem zu bitten, sich ihnen anschließen zu dürfen, und nahm seinen jüngeren Stiefbruder mit. Erigantus war zwar von den Rüstungen der Ritter beeindruckt, aber ihre Weigerung, Ilaar in ihren Orden aufzunehmen, verringerte seine Wertschätzung für Vigil. Nach dieser Zurückweisung erging es ihnen nicht besser – ihre Mittel waren begrenzt, das Glück stand nicht auf ihrer Seite und ihre Entscheidungen waren nicht die besten, und so führte das Schicksal die Brüder binnen 9 Monaten nach ihrer Ankunft in Vigil in die Mittellosigkeit. Als der Frühling kam, fiel Ilaar auf eine Gruppe Krimineller herein, die ihn als Sündenbock für ihre Verbrechen

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

ausnutzten. Erigantus blieb nichts übrig, als zusehen zu müssen, wie die Ritter von Ozem Ilaar verhafteten, in Ketten legten, eines Verbrechens für schuldig befanden, das er nicht begangen hatte, und schließlich zum Tod durch den Strang verurteilten.

Noch in der Nacht, in der sein Bruder hingerichtet wurde, floh Erigantus aus Vigil und fand schließlich seinen Weg zurück nach Ustalav. Es war kein Zufall, dass er dort Agenten des Wispernden Pfades aufsuchte, um sich deren Sache anzuschließen, denn er wünschte sich nichts mehr als Tod und Verderben für Vigil. Mit dem Wispernden Pfad, so spürte Erigantus, hatte er endlich Verbündete gefunden, die ihn bei seinem Vorhaben unterstützen konnten.

Der Halb-Vampir stieg schnell auf in der Hierarchie des Wispernden Pfades. Als es an der Zeit war, eine Expedition nach Varisia in den Westen zu führen, um Gerüchten nachzugehen, dass eines der Siegel, die den Wispernden Tyrannen gefangen halten, sich in diesem Grenzland befinden könnte, war Erigantus die richtige Wahl. Begierig, Vigil dem Untergang einen Schritt näher bringen zu können, begann er diese Gerüchte zu untersuchen und folgte ihnen schließlich nach Kaer Maga zur Bruderschaft des Siegels.

Dort fand er zwar heraus, dass das Siegel, welches er suchte, genau jenes war, dass die Bruderschaft behütete, es fehlte ihm aber das Wissen darüber, wie es zerstört werden könnte. Als aber eine Frau namens Leptonia, eine gelegentliche Geliebte aus seiner Zeit in Kaer Maga, ihn von Magnimar aus kontaktierte und ein erstaunliches Angebot machte, spürte er, wie sich die Teile des Puzzles plötzlich zusammenfügten. Leptonia versprach Erigantus im Gegenzug für seine Unterstützung dabei, ihren Unterschlupf in Magnimar zu verstärken, ein erstaunliches Geschenk: das *Zauberbuch der Knochen* des Runenherrschers Zutha.

Erigantus verbrachte Monate damit, Leptonia zu unterstützen, und als seine Arbeit getan war, hielt sie tatsächlich Wort. Binnen einer Woche nach seiner Rückkehr nach Kaer Maga fand Erigantus endlich den Ausweg aus seinem Dilemma, denn auf den Seiten des *Zauberbuchs der Knochen* machte er eine Entdeckung: Er fand einen Weg, das von der Bruderschaft behütete Siegel zu zerstören. Erigantus führte mit seinen Handlangern einen verheerenden Angriff auf den Siegelschrein, schlachtete die Bruderschaft ab und begann das Ritual, das er im *Zauberbuch der Knochen* entdeckt hatte. Mit der Dämmerung verblieb nur noch ein aktives Siegel auf Golarion, das den Wispernden Tyrannen gefangen hielt…

Ungünstigerweise für den Wispernden Pfad war jedoch die Methode, die Erigantus benutzt hatte, um das Siegel aus dem Siegelschrein zu zerstören, nicht für das letzte verbleibende Siegel geeignet. Die restlichen Agenten des Wispernden Pfades kehrten nach Osten zurück, aber Erigantus und zwei weitere Agenten – beide in Kaer Maga heimisch – blieben zurück. Erigantus setzte sich daran, das *Zauberbuch der Knochen* eingehender zu studieren, und die Hartnäckigkeit des Nekromanten zeigt nun nach und nach ihre Wirkung. Zuthas Einfluss wächst in den Seiten des Buches und es ist nur noch eine Frage der Zeit, bis der untote Runenherrscher aus seinen Seiten hervorsteigt.

ROLLE IN DER KAMPAGNE

Erigantus' intensive Verbindung zu Nekromantie, Untod und dem Wispernden Pfad machen ihn zu einem idealen Kandidaten dafür, aus dem Jenseits zurückzukehren, um seine Rache zu nehmen. Wenn die SC ihn in Kapitel 3 töten, könnte er potentiell als Wiedergänger zurückkehren, um die SC irgendwann in den beiden darauffolgenden Kapiteln aufzuspüren. In diesem Fall solltest du seine Spielwerte so weit anpassen, dass er eine Herausforderung für die SC ist, wenn er sie schließlich findet. Er könnte z.B. einige oder alle seiner Klassenstufen als Nekromant behalten.

SORSCHENS SIMULAKRUM

Diese mysteriöse Frau trägt Gestalt und Gesicht der Runenherrscherin Sorschen, doch trotz ihrer beträchtlichen Macht ist sie nur ein körperlicher Schatten, ein magisches Abbild der wahren Gestalt der Runenherrscherin.

SORSCHENS BLUTSIMULAKRUM **HG 11**

EP 11.800
Menschliche Magierin (Verzauberer) 10
CN Mittelgroße Humanoide (Mensch)
INI +3; **Sinne** Wahrnehmung +10
Aura Verzweiflung (9 m, 10 Runden/Tag)

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 17, auf dem Falschen Fuß 19 (+3 Ablenkung, +1 Ausweichen, +3 GE, +2 Natürliche Rüstung, +4 Rüstung)
TP 107 (10W6+70)
REF +6, **WIL** +9, **ZÄH** +6
Immunitäten Blutung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Waffenloser Schlag +4 (1W3–1 Nichttödlich)
Zauberähnliche Fähigkeiten der Arkanen Schule (ZS 10; Konzentration +15)
8/Tag – Hauch der Benommenheit
Vorbereitete Magierzauber (ZS 10; Konzentration +15)
5. – *Gedankennebel* (SG 21), *Person beherrschen* (2x, SG 21), *Traum*, *Verständigung*
4. – *Dimensionstür* (3x), *Monster bezaubern* (2x, SG 20), *Tödliches Phantom* (SG 19)
3. – *Blitz* (SG 18), *Feuerball* (SG 18), *Mördergrube*[EXP] (SG 18), *Unauffindbarkeit*, *Vernarrtheit*[ABR] (2x, SG 19)
2. – *Grube erschaffen*[EXP] (SG 17), *Hauch des Stumpfsinns* (2x), *Irreführung*, *Sengender Strahl*, *Spiegelbilder*, *Spinnennetz* (SG 17)
1. – *Blick bannen*[ABR II] (SG 17), *Magierrüstung*, *Magisches Geschoss* (2x), *Person bezaubern* (2x, SG 17) *Schild*, *Schmieren* (SG 16), *Unauffälliger Diener*
0. (beliebig oft) – *Arkanes Siegel*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Zaubertrick*
Thassilonspezialisierung Verzauberungsmagie; **Verbotene Schulen** Nekromantie, Verwandlungsmagie

TAKTIK

Vor dem Kampf Sorschen wirkt *Unauffindbarkeit*, *Unauffälliger Diener* und *Magierrüstung* auf sich, bevor sie sich mit den SC trifft.
Im Kampf Sorschens erste Aktion im Kampf ist es, ihren *Unsichtbarkeitsring* zu aktivieren, um einem Konflikt soweit wie möglich aus dem Weg zu gehen. Wenn sie direkt konfrontiert wird, wirkt sie *Person beherrschen* und *Monster bezaubern*, um sich vorübergehende Leibwächter zu sichern, bevor sie sich unsichtbar macht, damit sie dann in Sicherheit *Spiegelbilder* wirken und sich in einer vorteilhaftere Position bewegen kann.
Moral Das Simulakrum verliert das Interesse an einem Kampf, wenn es auf 50 oder weniger TP fällt. Dann wirkt es *Dimensionstür*, um in den versteckten Unterschlupf tief unter Korvosa zurückzukehren, wo die echte Sorschen es reparieren kann.

SPIELWERTE

ST 9, **GE** 17, **KO** 17, **IN** 21, **WE** 10, **CH** 20
GAB +5; **KMB** +4; **KMV** 21
Talente Abhärtung, Ausweichen, Defensive Kampfweise, Eiserne Wille, Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Materialkomponentenlos zaubern, Schriftrolle anfertigen, Wundersamen Gegenstand herstellen, Zauberfokus (Verzauberung)
Fertigkeiten Bluffen +23, Diplomatie +23, Einschüchtern +19, Motiv erkennen +10, Verkleiden +11, Wahrnehmung +10, Wissen (Arkanes) +18, Wissen (Adel, Die Ebenen, Lokales, Religion) +9, Zauberkunde +18
Sprachen Abyssisch, Azlanti, Gemeinsprache, Schoanti, Thassilonisch, Varisisch
Sonstige Fähigkeiten Arkane Verbindung (*Schutzring +3*), Außergewöhnliche Werte, Bezauberndes Lächeln, Blutsimulakrum, Kraft der Ewigen Morgenröte
Kampfausrüstung *Tränke: Teilweise Genesung (8x), Unsichtbarkeitsring*; **Sonstige Ausrüstung** *Amulett der natürlichen Rüstung +2*, *Praktischer Rucksack*, *Schutzring +3*, *Tanz der Sieben Schleier*, 12 PM, 42 GM, 29 SM, 18 KM

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Außergewöhnliche Werte (AF) Sorschens Spielwerte wurden mit 25 Punkte bestimmt statt der üblichen 15. Außerdem verfügt sie über deutlich mehr Ausrüstung als üblicherweise ein SC ihrer Stufe. Diese Verbesserungen erhöhen ihren HG um 1
Blutsimulakrum (ÜF) Erkenntniszauber, die versuchen die wahre Sorschen ausfindig zu machen oder auf irgendeine Art als Ziel auszuwählen, werden auf dieses Simulakrum umgelenkt. Der Urheber des Erkenntniszaubers kann diese Umlenkung mit einem Fertigkeitswurf für Zauberkunde gegen SG 40 erkennen, aber selbst dann ist es unmöglich festzustellen, woher diese Umlenkung stammt. Dieser Effekt betrifft auch Zauber mit großer Reichweite, wie *Albtraum*, *Aufforderung*, *Traum* oder *Verständigung*, nicht aber geistige Kommunikation wie z. B. Telepathie.
Kraft der Ewigen Morgenröte (ÜF) Sorschens Trefferpunkte werden anhand ihres Charismamodifikators bestimmt anstelle ihres Konstitutionsmodifikators. Weiterhin ist sie immun gegen Blutungseffekte.

Als Karzougs Runenbrunnen im Jahr 4702 AK erwachte, gehörte die Runenherrscherin Sorschen zu denjenigen Runenherrschern, die dies bemerkten. Sie war nicht getrieben, möglichst schnell in die Welt zurückzukehren,

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

sondern nahm sich Zeit - und in dieser Zeit hatte sie einige Erleuchtungen. Sie erkannte, dass die Herrschaftsform des untergegangenen Thassilons alt und überholt war und nicht mehr realisierbar. Auch war sie der Fleischeslust überdrüssig geworden und beiläufige Grausamkeit amüsierte sie nicht mehr. Die Welt hatte sich in den vergangenen Jahrtausenden verändert und war zu einem besseren Ort geworden, und Sorschen wollte nicht von ihr abgehängt werden.

Einen weiteren Einfluss auf Sorschen hatten auch die Veränderungen einer Wesenheit, die sie schon zu ihrer Zeit als Herrscherin im alten Thassilon stets bewundert und respektiert hatte und mit der sie auch mehrfach über magische Visionen gesprochen hatte – der Dämonenherrscherin Nocticula. Sorschen selbst war zwar kaum religiös, doch Nocticulas Aufstieg aus dem Abyss inspirierte sie. Dem Sinneswandel der Dämonenherrscherin zu Ehren entließ sie eine Kabale von Vampiren aus ihren Diensten, die ihr vor dem Erdenfall gedient und geduldig über die Jahrhunderte auf ihre Wiederkehr gewartet hatten, um ihren Dienst fortsetzen zu können. Der Verlust dieser mächtigen Untergebenen war für Sorschen mehr als akzeptabel, denn sie wusste, dass es ihre Feinde nur erzürnen und zu Vergeltungsschlägen führen würde, wenn sie sich weiter mit Vampiren abgäbe. Sorschen gab also die Seelen ihrer vampirischen Armee frei, sodass sie endlich gerichtet werden konnten, und machte so einen weiteren Schritt fort von den Sünden ihrer Vergangenheit.

Als sie dann die Entscheidung traf, in die Welt zurückzukehren, tat sie dies im Stillen. Ihr wichtigster Schritt bisher blieb weitgehend unbemerkt – sie transportierte das *Becken der Ewigen Morgenröte* aus einer verborgenen Ruine in der Moddermarsch in ihre persönliche Halbebene, das Auge des Verlangens. Sie benutzte das *Becken der Ewigen Morgenröte*, um Duplikate ihrer selbst zu erstellen – Blutsimulakra, die ihre Feinde weiter verwirren sollten. Sie hielt aber auch ein Auge auf die Geschehnisse in der Welt und wusste, dass Alaznists Handlungen eine neue Generation von Streitern für Golarion hervorbringen würde. Sorschen wurde nicht enttäuscht. Durch den Rat ihrer extraplanaren Verbündeten wie Nocticula, durch mächtige Erkenntnismagie und durch ihre eigene gewaltige Intelligenz wurde sie auf die SC aufmerksam und lud sie ein, mit ihr in Korvosa zu sprechen.

Natürlich überlässt Sorschen diese Aufgabe ihrem Blutsimulakrum. Während dieses ihren Unterschlupf verlässt, um sich mit den SC zu treffen und sie auf den Pfad zu führen, ihre gemeinsamen Feinde zu besiegen, bleibt Sorschen selbst tief unter Korvosa zurück, um weiter alte und neue arkane Texte zu studieren, um die Magie neu zu erlernen und auf eine neue Weise zu meistern. So bereitet sie sich gleichzeitig auf eine Konfrontationen mit der Runenherrscherin Alaznist vor – ein Kampf, von dem Sorschen hofft, dass ihre neuesten Stellvertreter, die neuesten Helden des Landes, ihn für sie führen (und gewinnen).

TANZ DER SIEBEN SCHLEIER

PREIS 27.000 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Kopf oder Hals | **ZS** 9 | **GEWICHT** —

AURA Durchschnittliche Illusion- und Verwandlungsmagie

Dieser Schal ist aus feiner, beinahe durchsichtiger Seide von tief dunkelroter Farbe gefertigt. Wird er als Schleier um den Kopf oder als Schal um den Hals getragen, verleiht der *Tanz der Sieben Schleier* seinem Träger eine andere Gestalt, wie der Zauber *Selbstverkleiden*. Der Träger kann nach Belieben *Schweben* wirken und erhält einen Kompetenzbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen und Diplomatie, sowie einen Verbesserungsbonus von +2 auf Intelligenz und Charisma.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 13.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Federfall*, *Pracht des Adlers*, *Selbstverkleiden*, *Schläue des Fuchses*, *Schweben*

ZUTHAS FRAGMENT

Dieses Fragment des Runenherrschers Zutha ist ein fauliges Zerrbild aus aufgedunsenem Fleisch und reinem Zorn. Von ihm geht ein unverkennbares Potenzial für Nekromantie aus, doch dies ist nur ein flüchtiger Blick auf die alptraumhafte Realität dessen, zu dem der Runenherrscher der Völlerei zu seiner besten Zeit fähig war.

ZUTHAS FRAGMENT **HG 14**

EP 11.800

Menschlicher Magier-Leichnam (Nekromant) 10

CB Mittelgroßer Untoter (Verbesserter Humanoider, Mensch)

INI +7; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Lebensblick (6 m, 13 Runden/Tag); Wahrnehmung +29

Aura Furcht (18 m, SG 24)

VERTEIDIGUNG

RK 28, Berührung 19, auf dem Falschen Fuß 25 (+5 Ablenkung, +3 GE, +5 Natürliche Rüstung, +4 Rüstung, +1 Verständnis)

TP 193 (13W6+145)

REF +10, **WIL** +16, **ZÄH** +15

Immunitäten wie Untote, Elektrizität, Kälte, Verwandlung; **SR** 15/Magie und Wuchtschaden; **Verteidigungsfähigkeiten** *Notfall*, Resistenz gegen Fokussieren

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Leitende Sense +1*, +11/+6 (2W4+7/x4 plus Lähmende Berührung) oder Berührung +10 (1W8+6 Negative Energie plus Lähmende Berührung)

Besondere Angriffe Lähmende Berührung (SG 24)

Zauberähnliche Fähigkeiten der Arkanen Schule (ZS 13; Konzentration +20)

10/Tag – Grabeshauch (6 Runden)

Vorbereitete Magierzauber (ZS 13; Konzentration +20)

7. – *Finger des Todes* (2x, SG 26), schnelles *Standort vortäuschen*, *Zugreifende Hand*
6. – *Auflösung* (SG 23), schnelles *Blind- oder Taubheit verursachen* (SG 21), *Gliedmaße verdorren lassen* (2x, SG 25), schnelle *Spiegelbilder*
5. – *Ersticken*[EXP] (2x, SG 24), *Kältekegel* (SG 22), verstärkter *Feuerball* (SG 20), *Telekinese* (SG 22), schnelles *Verschwinden*[EXP] (SG 18)
4. – *Entkräftung* (3x), *Schwarze Tentakel*, verstärkter *Sengender Strahl*, *Tödliches Phantom* (2x, SG 21)
3. – *Entkräftender Strahl* (2x, SG 22), *Feuerball* (2x, SG 20), *Fliegen*, *Vampirgriff* (2x), *Verlangsamen* (SG 20)
2. – *Blind- oder Taubheit verursachen* (2x, SG 21), *Falsches Leben*, *Grube erschaffen*[EXP] (SG 19), *Sengender Strahl* (2x), *Spiegelbilder*, *Spinnennetz* (SG 19)
1. – *Kalte Hand* (SG 20), *Magierrüstung*, *Magisches Geschoss* (3x), *Schwächestrahl* (2x, SG 20), *Verschwinden*[EXP] (SG 18)
0. *(beliebig oft)* – *Ausbluten* (SG 19), *Erschöpfende Berührung*, *Kältestrahl*, *Magierhand*

Thassilonspezialisierung Nekromantie; **Verbotene Schulen** Bann- und Verzauberungsmagie

TAKTIK

Vor dem Kampf Wenn sich Zuthas Fragment manifestiert, werden einige seiner vorbereiteten Zauber – diejenigen, die er üblicherweise wirkt, wenn er sich auf einen Kampf vorbereitet – automatisch auf ihn gewirkt. Dies benötigt keine Aktion, verbraucht aber die Zauber aus seiner Liste, als hätte er sie normal gewirkt. Die folgenden Zauber werden auf diese Weise gewirkt: *Falsches Leben*, *Fliegen* und *Magierrüstung*.

Im Kampf Zuthas Fragment verfügt über das vollständige Wissen über die Kampftaktiken und die Zauberkünste des Runenherrschers, weiß aber über den Trüben Tempel hinaus nichts von der Welt. Das erlaubt es ihm zwar, die SC effektiv zu bekämpfen, verhindert aber, dass er aus einem Kampf flieht, um sich anderswo in der Welt neu aufzustellen – dies könnte er allerdings auch gar nicht, denn seine Manifestation hält nur 1 Minute.

Seine erste Aktion im Kampf ist es, in die Luft zu fliegen, um Abstand von seinen Gegnern zu nehmen. Danach wirkt er schnelle *Auflösung* und dann *Finger des Todes* auf den Ritualleiter des Runenerweckungsrituals. In der zweiten Runde wirkt er schnelle *Spiegelbilder* und einen weiteren *Finger des Todes* auf den Charakter, der in der vorherigen Runde die größte Bedrohung dargestellt hat. In Runde 3 wirkt er dann schnelles *Blind- oder Taubheit verursachen* auf einen Fernkämpfer, gefolgt von *Auflösung*. In den folgenden Runden verlässt er sich zum Schutz auf Entfernung und seine Unsichtbarkeit, und greift nur dann auf Angriffe mit seiner *Leitenden Sense +1* zurück, wenn er einem einzelnen Gegner gegenübersteht oder darauf hofft, einen besonders lästigen Feind lähmen zu können.

Moral Zuthas Fragment kämpft bis zu seiner Zerstörung, oder bis es nach Ablauf der Dauer von 1 Minute des Runenerweckungsrituals dahinschwindet.

SPIELWERTE

ST 19, **GE** 16, **KO** —, **IN** 24, **WE** 20, **CH** 26

GAB +6; **KMB** +10; **KMV** 29

Talente Abhärtung, Defensive Kampfweise, Im Kampf zaubern, Mächtiger Zauberfokus (Nekromantie), Materialkomponentenlos zaubern, Schnell zaubern, Schriftrolle anfertigen, Umgang mit Kriegswaffen (Sense), Untote vertreiben, Verbesserte Initiative, Zauber verstärken, Zauberfokus (Nekromantie)

Fertigkeiten Einschüchtern +24, Fliegen +19, Heimlichkeit +11, Magischen Gegenstand benutzen +21, Motiv erkennen +29, Wahrnehmung +29, Wissen (Adel) +23, Wissen (Arkanes) +23, Wissen (Die Ebenen) +23, Wissen (Religion) +23, Zauberkunde +23

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Diener der Runenherrscher
Anhang 3: Die Magie der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Sprachen Abyssisch, Aklo, Azlanti, Drakonisch, Riesisch, Schoanti, Varisisch
Sonstige Fähigkeiten Arkane Verbindung (*Leitende Sense +1*), Macht über Untote, Schattenhafte Überreste, Verbesserte Attributswerte
Ausrüstung Schattenausrüstung

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Notfall (ZF) Zuthas Fragment erhält die Auswirkungen des Zaubers *Notfall*, wenn es sich durch das Runenerweckungsritual manifestiert. Dieser *Notfall*-Zauber bewirkt, dass sich eine *Mächtige Unsichtbarkeit* auf Zutha aktiviert, sobald er Schaden nimmt. Sowohl der *Notfall* als auch die *Mächtige Unsichtbarkeit* werden auf ZS 20 gewirkt.

Schattenausrüstung (AF) Wenn das Runenerweckungsritual vollendet wird, wird Zuthas Fragment mit schattenhaften Abbildern seiner bevorzugten magischen Gegenstände ausgerüstet: seine Sense und seine Ringe. In dieser Gestalt funktioniert Zuthas Sense wie eine *Leitende*[ARK] *Sense +1*, die auch für seine Arkane Verbindung genutzt wird. Seine Ringe geben ihm einen Ablenkungsbonus von +5 auf die Rüstungsklasse, einen Verständnisbonus von +1 auf die Rüstungsklasse, einen Resistenzbonus von +3 auf Rettungswürfe und einen Verbesserungsbonus von +2 auf seinen Charismawert. Diese Effekte sind Teil seiner Existenz – sollte er die Sense oder einen der Ringe verlieren, verwandelt sich der Gegenstand in einen Schatten, verschwindet am Ende der Runde und erscheint sofort wieder bei Zutha.

Verbesserte Attributswerte (AF) Wie auch die anderen Runenherrscher hat Zutha *Wunsch*zauber benutzt, um seine Attributswerte zu steigern. Auch das Fragment profitiert von einer abgeschwächten Auswirkung dieser Effekte und erhält Innewohnende Boni von +4 jeweils auf Stärke, Geschicklichkeit, Intelligenz, Weisheit und Charisma.

Schattenhafte Überreste (ÜF) Zuthas Fragment verfügt nicht über die Standardfähigkeit Wiederkehr eines Leichnams. Wenn es zerstört wird, zerfallen Zutha und seine Schattenausrüstung zu einem Häufchen Verderbnis, dass sich binnen weniger Minuten in Schatten auflöst und völlig verschwindet. Während dieser Zeit spüren alle lebenden Kreaturen innerhalb von 90 m von den Überresten des Runenherrschers die rohe nekromantische Kraft, die auf eine metaphysische Weise ihrer Seelen liebkost. Alle Kreaturen innerhalb des Wirkungsbereiches dieses Effekts erhalten einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Angriffe von Untoten. Dieser Bonus hält solange, bis die Kreatur durch einen Todeseffekt getötet wird. Tritt dies ein, verliert die Kreatur den Bonus, aber der Effekt, der sie ansonsten getötet hätte, wird aufgehoben. Eine Kreatur, die von den Schattenhaften Überresten verbessert wird, weiß instinktiv um die Auswirkungen dieses Effekts und versteht, wie dieser Schutz funktioniert. Achte darauf, dass das Fragment und seine Schattenausrüstung auch verschwinden, wenn seine Existenz dadurch endet, dass die Dauer von 1 Minute des Runenerweckungsritual abläuft, aber in diesem Fall erhalten Kreaturen in der Nähe diese nekromantische Kraft nicht.

Dieses Fragment Zuthas ist ein fettleibiges Abbild der Macht des Runenherrschers, mit welcher die in die Seiten seines Seelengefäßes erfüllt sind. Das Fragment stellt zwar nur ein Bruchteil der ehemaligen Macht des Runenherrschers dar, ist aber dennoch ein tödlicher Gegner. Das Fragment ist widerwärtig anzusehen: Von seinem Körper fallen stetig Maden und faulige Fleischbröckchen herunter. Seine Stimme ist eine Ode an die Völlerei, seine Worte sind würgende Schlucke, die in jeder Silbe Hunger tragen. Sein giftiger Atem stinkt nach all den fauligen Speisen, die Zutha je zu sich genommen hat, und auch wenn er sich nur mit torkelnden Schritten fortbewegt, ist dieses Torkeln berechnet und wirkt beinahe anmutig.

Sollte es dem Fragment gelingen, die SC vollständig zu überwältigen, verbringt es die verbleibende Zeit des Runenerweckungsrituals damit, ihre Leichen zu fressen.

NINURON

Der Zeitdrache Ninuron wurde aus seiner Heimat verbannt, zudem wurden alle seine Erinnerungen aus seinem Verstand gelöscht. Nun ist er zum Schwarzen Turm von Jorgenfaust gereist aus Gründen, die er selbst nicht versteht.

NINURON **HG 14**

EP 38.400

Junger Erwachsener Zeitdrache[MHB IV]

N Riesiger Drache

INI +10; **Sinne** Drachensinne, Im Dunklen Sehen, *Magie entdecken*; Wahrnehmung +23

Aura Fremdartige Ausstrahlung (45 m; SG 21)

VERTEIDIGUNG

RK 29, Berührung 9, auf dem Falschen Fuß 28 (+1 GE, –2 Größe, +16 Natürliche Rüstung, +4 Rüstung)

TP 212 (17W12+102)

REF +11, **WIL** +13, **ZÄH** +16

Immunitäten Kälte, Lähmung, Schlaf, Wankend; **SR** 5/Magie; **ZR** 25

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m, Fliegen 60 m (schlecht)

Nahkampf Biss +25 (2W8+13), 2 Klauen +25 (2W6+9/19–20), Schwanzschlag +22 (2W6+13), 2 Flügel +22 (1W8+4)

Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 3 m (4,50 m mit Biss)

Besondere Angriffe Erdrücken (Kleine Kreaturen, SG 24, 2W8+13), Odemwaffe (15 m-Kegel, 10W10 Elektrizität; REF, SG 24, halbiert)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 17; Konzentration +20)

Immer – *Magie entdecken*

Beliebig oft – *Geteilte Erinnerung*[ABR] (SG 16)

Bekannte Hexenmeisterzauber (ZS 5; Konzentration +8)

2. (5/Tag) – *Glitzerstaub* (SG 15), *Unsichtbarkeit*

1. (7/Tag) – *Identifizieren*, *Magierrüstung*, *Magisches Geschoss*, *Unauffälliger Diener*

0. (beliebig oft) – *Arkanes Siegel*, *Ausbessern*, *Botschaft*, *Geisterhaftes Geräusch* (SG 13), *Magie lesen*, *Magierhand*

TAKTIK

Vor dem Kampf Ninuron wirkt *Magierrüstung* auf sich.

Im Kampf Ninuron beginnt im Kampf damit, *Glitzerstaub* auf die Gruppe zu wirken, um deren Taktiken zu stören. Danach erhebt er sich in die Luft und setzt in der zweiten Runde seine Odemwaffe ein. Dann landet er und greift im Nahkampf an. Sobald er auf 125 oder weniger TP fällt, wirkt er *Unsichtbarkeit* auf sich, um sich zurückzuziehen, und erhebt sich erneut in die Luft, von wo aus er seine Fernkampfzauber abwechselnd mit seiner Odemwaffe einsetzt. Wenn es zu irgendeinem Zeitpunkt scheint, dass Ninuron die Gruppe auslöschen könnte, gibt er nach und bieten den SC an, sich seinen Forderungen zu unterwerfen. In diesem Fall bittet er die SC nicht um ihre Hilfe bei der Erkundung der Therabibliothek – er erwartet dies von denen, die er im Kampf besiegt hat. Selbst in seinen zornigsten Momenten will der Drache die SC nicht abschlachten, denn er hofft, dass sie ihm beistehen können. Er vermeidet es, seine Atemwaffe gegen Ziele einzusetzen, von denen es scheint, dass sie einen solchen Angriff nicht überstehen könnten, und er greift auch niemanden an, der sich mit letzter Kraft noch aufrecht hält. Beurteile den Kampf entsprechend und sei bereit dafür, dass Ninuron den SC Gnade erweist anstelle sie zu töten, wenn die Zeit kommt.

Moral Ninuron kämpft, bis er unter 75 TP reduziert wird. Dann bittet er um Waffenruhe und bietet jedem SC die Wahl eines Schatzes aus seinem Hort (siehe Seite 177), wenn sie ihn am Leben lassen und unterstützen.

SPIELWERTE

ST 28, **GE** 13, **KO** 22, **IN** 17, **WE** 16, **CH** 17

GAB +17; **KMB** +28; **KMV** 39 (43 gegen Zu-Fall-Bringen)

Talente Doppelschlag, Fertigkeitsfokus (Wissen [Geschichte]), Heftiger Angriff, Mehrfachangriff, Rundumschlag, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Klaue), Waffenfokus (Biss, Klaue)

Fertigkeiten Diplomatie +23, Fliegen +13, Wahrnehmung +23, Wissen (Arkanes, Die Ebenen, Geographie, Religion) +23, Wissen (Geschichte) +29, Zauberkunde +26

Sprachen Aklo, Drakonisch, Gemeinsprache, Sylvanisch

Sonstige Fähigkeiten Keine Atmung, Schicksalsfäden lesen, Sternenflug, Unsterblich, Verbannt

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Verbannt (Ex) Ninuron wurde aus der Dimension der Zeit verbannt. Er kann diese Dimension nicht mehr betreten, ebenso wenig wie Bereiche, die besonders durchdrungen sind von der Energie dieser Dimension (wie z.B. Die Therabibliothek unter Jorgenfaust). Solange seine Verbannung anhält, bleibt er unsterblich und altert nicht – manche könnten dies als einen Vorteil ansehen, doch für einen Drachen, dessen Macht nur mit dem Alter steigt, ist es eine Qual. In Kapitel 4 gibt es nichts, das diesen Effekt für den Zeitdrachen aufheben könnte, aber abhängig von den Handlungen der SC in Kapitel 6 könnten sie Ninuron vielleicht von seinem seltsamen Schicksal erlösen.

Ninuron wurde geboren, wuchs auf und studierte in Stethelos, jener mysteriösen und legendären Stadt im Herzen der Dimension der Zeit. Er verbrachte Zeitalter damit, die Geschichte zahlloser Welten der Materiellen Ebene zu studieren. Während dieser Zeit wurde er ganz versessen auf das Konzept alternativer Zeitlinien. Die Zeitdrachen sind zwar die selbsternannten Hüter der natürlichen Ordnung der Zeit, doch Ninuron konnte es nicht lassen, über die Macht nachzudenken, die man gewinnen konnte, wenn man diese Ordnung manipulieren

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

würde. Er entwickelte Theorien über die unauffälligsten Möglichkeiten, Zeitlinien zu verändern, und untersuchte die Wissenschaft von Zeitwellen und Paradoxa, die dadurch entstehen würden. Schließlich – wie die meisten Wissenschaftler, die von einem Thema besessen sind – setzte er seine Theorien in die Praxis um.

Es ist möglich, dass Ninurons erstes Experiment im Kern zum Scheitern verurteilt war. Es ist möglich, dass jemand sich in die Unternehmung eingemischt hat, sei es zufällig oder absichtlich. Es ist möglich, dass die Kräfte des Universums, oder gar Kräfte von außerhalb des Universums, einschritten, um Ninuron für seine Anmaßungen zu bestrafen. Was auch immer wirklich passierte, ist für immer verloren, denn das Experiment resultierte darin, dass Ninuron aus der Dimension der Zeit ausgestoßen wurde. Es katapultierte ihn zurück in der Zeit und versetzte ihn auf die Materielle Ebene und seine Alterskategorie wurde von einem sehr mächtigen Drachen auf die eines Jungen Erwachsenen Drachen reduziert. Dieser Vorgang löschte auch seine Erinnerungen an den Vorfall und sogar an einen Großteil seiner persönlichen Geschichte aus seinem Verstand, und somit wurden auch die genauen Details seines Experimentes und seiner Untersuchungen aus der Zeit ausgelöscht.

Ninurons Verstand ist gebrochen und seit vielen Jahren zieht er nun durch die Materielle Ebene. Immer wieder tauchen Fragmente seiner Erinnerung in seinen Träumen auf. Ninuron glaubt inzwischen, dass diese Träume Bruchstücke verschiedener möglicher Versionen der Zukunft sind. Diese Träume wurden schließlich immer häufiger und intensiver, und Ninuron hat erkannt, dass sie ihn zu einem bestimmen Ort mitten in Varisia ziehen, ein Ort, an dem die Zeit selbst aus der Verankerung gerissen und beschädigt zu sein scheint. Von seinen Träumen und diesen Zeitwellen geleiten ist Ninuron vor Kurzem bei den Ruinen von Jorgenfaust angekommen, wo er nun die Ankunft der SC erwartet, sodass er sich ihnen entgegenstellen kann.

ROLLE IN DER KAMPAGNE

Ninuron erkennt die Charaktere und spürt ihre Bedeutung für das Schicksal der Geschichte. Er ist sich aber nicht sicher, ob sie Helden oder Widersacher sind und muss ihre Loyalität erst auAusrüstungsplatzen, bevor er ihnen vertraut.

Gegen Ende des Abenteuerpfades werden die SC nach Stethelos gelangen, um Risse im Raum-Zeit-Kontinuum zu reparieren. In dem Kapitel werden sie vielleicht erneut auf Ninuron stoßen, dann aber auf der Höhe seiner Macht. Diese viel ältere Version Ninurons ist um einiges arroganter und gefährlicher, aber seine Erinnerung daran, wie die SC in Kapitel 4 mit ihm umgegangen sind, wird sicher beeinflussen, wie er sich bei einer erneuten Begegnung ihnen gegenüber verhält. Was die SC in Kapitel 4 anstellen, bestimmt, ob sie später auf einen tödlichen Gegner treffen oder die Hilfe eines mächtige Verbündeten in einem Reich gewinnen können, wo Sterbliche nichts zu suchen haben...

RUNENHERRSCHER XANDERGHUL

Xanderghul, der Runenherrscher des Hochmutes im untergegangenen Reich Thassilon, wurde von seiner Rivalin Alaznist getötet, aber im Großen Tempel des Pfauengeistes wiedergeboren, wenn auch in einer stark geschwächten Form.

XANDERGHUL **HG 17**

EP 102.400

Reinblütiger Azlanti-Schattenmensch-Magier (Illusionist) 15

RB Mittelgroßer Externar (Mensch, Verbesserter Humanoider)

INI +7; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, *Arkaner Blick*, *Unsichtbares sehen*; Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

RK 31, Berührung 21, auf dem Falschen Fuß 24 (+3 Ablenkung, +7 GE, +3 Natürliche Rüstung, +7 Rüstung, +1 Verständnis)

TP 220 (15W6+165)

REF +15, **WIL** +16, **ZÄH** +17; +6 gegen geistesbeeinflussende Effekte

Resistenzen Elektrizität 15, Kälte 15; **SR** 10/Magie; **Verteidigungsfähigkeiten** Mit Schatten verschmelzen, Notfall, Verankert; **ZR** 24

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Zauberspeichernder Luzerner Hammer des Grundsatzes +3*, +14/+9 (1W12+9 plus 2W6 gegen chaotische Ziele)

Angriffsfläche 1,50 m; **Reichweite** 1,50 m (3 m mit Luzerner Hammer)

Zauberähnliche Fähigkeiten der Arkanen Schule (ZS 15; Konzentration +24)

Beliebig oft – Unsichtbarkeitsfeld (15 Runden/Tag)

12/Tag – Blendstrahl

Vorbereitete Magierzauber (ZS 15; Konzentration +24)

8. – *Aufforderung* (SG 27), *Gedankenleere*, schnelle *Mächtige Unsichtbarkeit* (SG 25), *Schillerndes Muster* (2x)
7. – *Des Magiers Schwert*, *Projiziertes Ebenbild* (2x, SG 28), *Regenbogenspiel* (2x, SG 26), schnelles *Standort vortäuschen*
6. – *Ablenkung* (2x, SG 27), *Mächtiges Magie bannen*, *Massen-Einflüsterung* (SG 25), schnelle *Spiegelbilder* (2x), *Vorbestimmtes Trugbild* (SG 27)
5. – *Äußerlichkeiten* (SG 26), *Energiewand*, *Fortschicken* (SG 24), schnelles *Magisches Geschoss* (2x), *Monster festhalten* (SG 24), *Schattenhervorrufung* (2x, SG 26)
4. – *Illusionswand* (SG 25), *Monster bezaubern* (SG 23), *Schattenbeschwörung*, *Mächtige Unsichtbarkeit* (2x), *Verwirrung* (SG 23), *Verstand auslöschen*[ABR VII] (3x, SG 23)
3. – *Blitz* (2x, SG 22), *Einflüsterung* (2x, SG 22), *Feuerball* (2x, SG 22), *Illusionsschrift* (SG 24), *Mächtiges Trugbild* (2x, SG 24), *Magie bannen*, *Unauffindbarkeit*, *Vampirgriff* (2x)
2. – *Einfaches Trugbild* (2x, SG 23), *Energien widerstehen*, *Hauch des Stumpfsinns* (2x), *Unsichtbarkeit* (3x), *Verschwimmen*
1. – *Magisches Geschoss* (4x), *Schwächestrahl* (SG 20), *Schild*, *Selbstverkleiden*, *Stilles Trugbild* (2x, SG 22)
0. (beliebig oft) – *Arkanes Siegel*, *Magie lesen*, *Tanzende Lichter*, *Zaubertrick*

Thassilonspezialisierung Illusionsmagie; **Verbotene Schulen** Beschwörungs- und Verwandlungsmagie

TAKTIK

Vor dem Kampf Xanderghul wirkt *Gedankenleere* und *Unauffindbarkeit*.

Im Kampf Soweit möglich, vermeidet Xanderghul den Nahkampf und stellt sich den SC mittels eines *Projizierten Abbilds*, wenn er kann. Ansonsten wirkt er schnelle *Mächtige Unsichtbarkeit* und *Des Magiers Schwert* in der ersten Runde, schnelles *Standort vortäuschen* und *Regenbogenspiel* in der zweiten, und schnelle *Spiegelbilder* und erneut *Regenbogenspiel* in der dritten Kampfrunde. In den folgenden Runden wirkt er schnelle *Magische Geschosse* zusammen mit seinen anderen Kampfzaubern.

Moral Solange der *Pfauenschrein* in Bereich **03** des Tempels aktiv bleibt, kämpft Xanderghul furchtlos bis zum Tod. Ist der Schrein jedoch zerstört, erkennt Xanderghul die Sinnlosigkeit, sich zu wehren, und sein Stolz gibt schließlich nach, wenn er auf 20 oder weniger TP fällt. Dann verspricht er den SC, ihnen zu helfen, wenn sie ihn verschonen.

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 24, **KO** 28, **IN** 29, **WE** 15, **CH** 25

GAB +7; **KMB** +11; **KMV** 32

Talente Abhärtung, Eiserner Wille, Konstrukt herstellen, Mächtiger Zauberfokus (Illusion), Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Materialkomponentenlos zaubern, Schnell zaubern, Schriftrolle anfertigen, Täuscher, Umgang mit Kriegswaffen (Luzerner Hammer), Wundersamen Gegenstand herstellen, Zauberfokus (Illusion), Zauberstab herstellen

Fertigkeiten Akrobatik +22, Bluffen +26, Einschüchtern +17, Fliegen +20, Handwerk (Alchemie) +27, Handwerk (Kleidung, Tätowierung, Waffen) +12, Magischen Gegenstand benutzen +22, Motiv erkennen +12, Verkleiden +21, Wissen (Arkanes) +27, Wissen (Die Ebenen, Geschichte, Religion) +22, Wahrnehmung +12, Zauberkunde +27

Sprachen Aboleth, Azlanti, Drakonisch, Infernalisch, Nekril, Riesisch, Schoanti, Thassilonisch, Varisisch

Sonstige Fähigkeiten Arkane Verbindung (*Zauberspeichernder Luzerner Hammer des Grundsatzes +3*), Ausgedehnte Illusionen (7 Runden), Außergewöhnliche Werte, Dauerhafte Zauber, Runenverbindung, Schattenausrüstung, Vergöttlicht

Schattenausrüstung *Zauberspeichernder Luzerner Hammer*[ARK] *des Grundsatzes +3* (enthält derzeit *Hauch des Stumpfsinns*), *Amulett der natürlichen Rüstung +3*, *Gürtel der Großen Konstitution +6*, *Ionenstein (Mattrosa Prisma)*, *Ionenstein (Tiefrote Kugel)*, *Kristallkugel*, *Magierring III*, *Praktischer Rucksack*, *Resistenzumhang +3*, *Rüstungsarmschienen +7*, *Schutzring +3*, *Sihedronfoliant*,

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Stirnreif der Geistigen Stärke +4 (IN, CH, gewährt Fertigkeitsränge in Akrobatik und Magischen Gegenstand benutzen)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Außergewöhnliche Werte (Ex) Xanderghuls Spielwerte wurden mit 25 Punkte bestimmt, und er verfügt über Innewohnende Boni von jeweils +5 auf alle sechs Attributswerte. Dadurch erhöht sich sein HG auf 17.

Dauerhafte Zauber (ZF) Xanderghul hat die folgenden Zauber dauerhaft auf sich liegen: *Arkaner Blick*, *Unsichtbares sehen* und *Zungen*.

Notfall (ZF) Wenn ein auf Xanderghul liegender Zauber *Standort vortäuschen* abläuft, wird ein neuer Zauber *Standort vortäuschen* auf ihn gewirkt.

Runenverbindung (AF) Xanderghuls Verstand ist mit einer Rune verbunden, die es ihm erlaubt, sich mit seinem Handlanger Tuirziaz zu verständigen. Wird diese Rune zerstört (siehe Bereich **M10**), erhält Xanderghul eine dauerhafte Negative Stufe. Solange er diese Negative Stufe hat, erhält er auf Konzentrationswürfe zusätzlich einen Malus von –8.

Schattenausrüstung (ÜF) Xanderghul führt schattenhafte Duplikate seiner bevorzugten Besitztümer mit sich, inklusive des *Sihedronfolianten*. Diese Gegenstände funktionieren in jeder Hinsicht normal, mit der Ausnahme, dass sie zusammen mit Xanderghuls Körper verschwinden, wenn er getötet wird. Den *Sihedronfolianten* verwendet Xanderghul auch als Zauberbuch, und er enthält alle seine vorbereiteten Zauber sowie alle Magierzauber (außer solchen aus den Schulen der Beschwörungs- und Verwandlungsmagie) aus dem *Grundregelwerk*. Wenn du willst, kann er darüber hinaus auch weitere Zauber enthalten. Der *Sihedronfoliant* ermöglicht es Xanderghul, Zauber vorzubereiten, als sei sein Intelligenzwert um 6 Punkte höher.

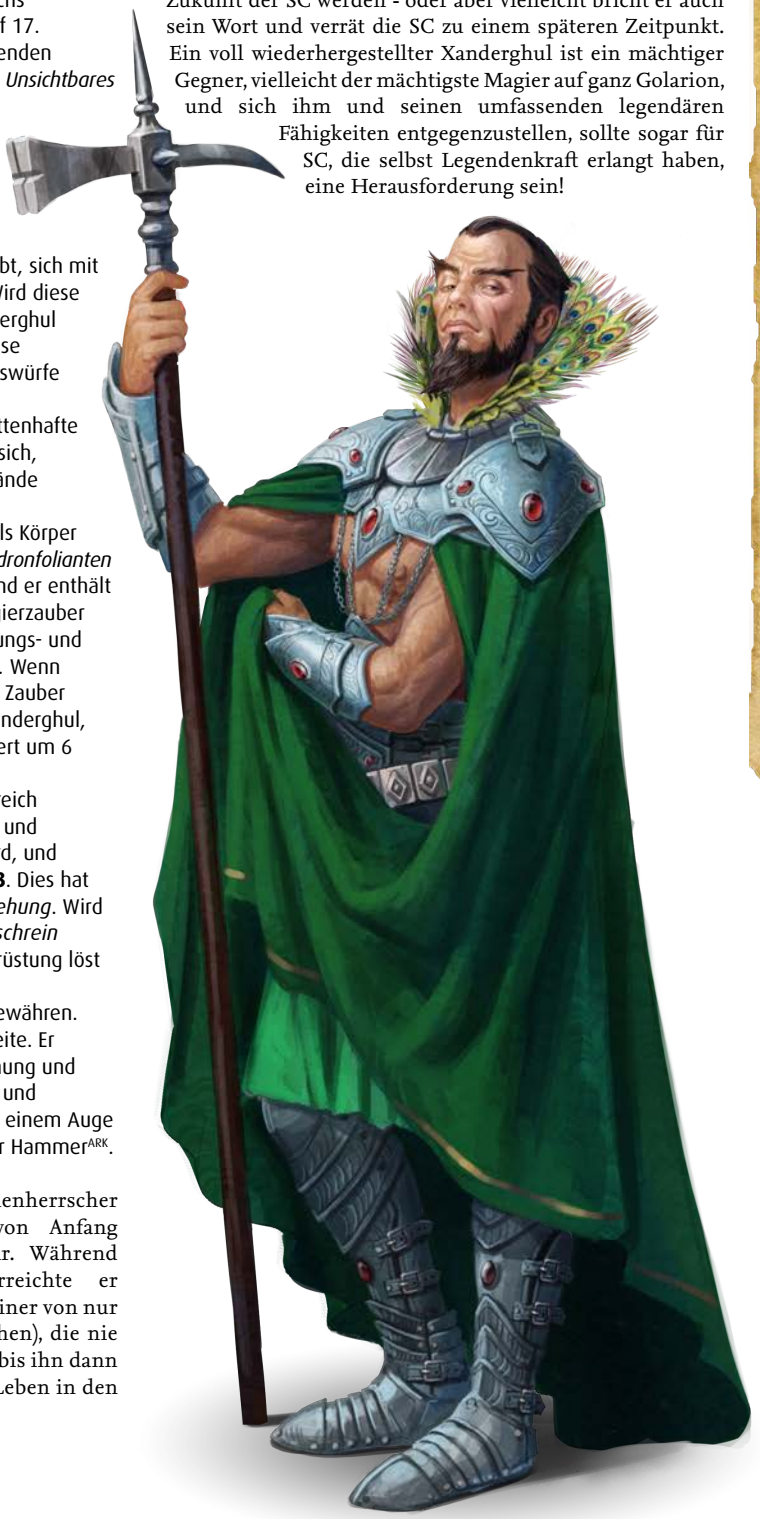
Verankert (AF) Solange der *Pfauenschrein* in Bereich **03** aktiv ist, verschwinden Xanderghuls Körper und seine Schattenausrüstung, wenn er getötet wird, und erscheinen nach 1 Minute wieder in Bereich **03**. Dies hat die Auswirkung wie der Zauber *Wahre Auferstehung*. Wird Xanderghul aber getötet, während der *Pfauenschrein* deaktiviert ist, stirbt er, und seine Schattenausrüstung löst sich in Nichts auf.

Vergöttlicht Xanderghul kann göttliche Zauber gewähren. Dies erfordert keinerlei Handlung von seiner Seite. Er gewährt Zugang zu dem Domänen Böses, Ordnung und Tricks, sowie zu den Unterdomänen Täuschung und Tyrannei. Sein Symbol ist eine Pfauenfeder mit einem Auge darauf. Seine Bevorzugte Waffe ist der Luzerner Hammer[ARK].

Xanderghul wurde als einer der sieben Runenherrscher auserwählt, eine Rolle, von der ihm von Anfang an klar war, dass er für sie geboren war. Während der Jahrhunderte seiner Herrschaft erreichte er Unsterblichkeit und Göttlichkeit und wurde einer von nur zwei Runenherrschern (die andere war Sorschen), die nie die Kontrolle über ihr Reich verloren haben – bis ihn dann vor kurzem Alaznist ermordet und zu einem Leben in den Eingeweiden seines Tempels verdammt hat.

ROLLE IN DER KAMPAGNE

Wenn die SC Xanderghul in Kapitel 4 töten, endet seine Rolle in dieser Kampagne dort. Verschonen sie sein Leben jedoch, fällt es dir zu, zu entscheiden, welche Rolle er weiterhin spielen soll. Er könnte endlich den Wert der Bescheidenheit erkennen und zu einem mächtigen Verbündeten in der Zukunft der SC werden - oder aber vielleicht bricht er auch sein Wort und verrät die SC zu einem späteren Zeitpunkt. Ein voll wiederhergestellter Xanderghul ist ein mächtiger Gegner, vielleicht der mächtigste Magier auf ganz Golarion, und sich ihm und seinen umfassenden legendären Fähigkeiten entgegenzustellen, sollte sogar für SC, die selbst Legendenkraft erlangt haben, eine Herausforderung sein!



ZUREA SALVUS

Einst war Zurea Salvus eine Klerikerin Mahathallahs, doch die Aussicht auf Reichtum und Macht zog sie zum Pfauengeist hin. Nun ist sie die Hohepriesterin des Tempels und herrscht arrogant über die Anhänger des Kultes. Sie hält sich für die Krönung der Menschheit.

ZUREA SALVUS **HG 12**

EP 19.200

Menschliche Klerikerin des Pfauengeistes 13

RB Mittelgroße Humanoide (Mensch)

INI +5; **Sinne** Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

RK 29, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 27 (+4 Ablenkung, +1 Ausweichen, +1 GE, +4 Natürliche Rüstung, +9 Rüstung)

TP 140 (13W8+78)

REF +9, **WIL** +15, **ZÄH** +14

Verteidigungsfähigkeiten Bollwerk 25%

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m (6 m in Rüstung)

Nahkampf *Luzerner Hammer +3*, +13/+8 (1W12+3)

Angriffsfläche 1,50 m; **Reichweite** 1,50 m (3 m mit Luzerner Hammer)

Zauberähnliche Klerikerfähigkeiten (ZS 13; Konzentration +18)

Beliebig oft – Meisterhafte Illusion (13 Runden/Tag)

8/Tag – Hauch der Ordnung, Nachahmungstäter (13 Runden)

Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 13; Konzentration +18)

7. – *Abschirmung*[D], *Zerstörung* (SG 22)
6. – schnelle *Ausdauer des Ochsen*, *Heilung*, *Monster Festhalten*[D] (SG 21)
5. – *Chaotisches bannen*[D], *Flammenschlag* (SG 20), *Mächtiger Befehl* (SG 20), schneller *Schild des Glaubens*, *Wahrer Blick*
4. – *Immunität gegen Zauber*, *Kritische Wunden heilen*, *Luftweg*, *Mächtige Magische Waffe*, *Vergiften* (SG 19), *Verwirrung*[D] (SG 19)
3. – *Ansteckung* (SG 18), *Fluch*[D] (SG 18), *Kreischende Flammen*[ABR IX] (2x, SG 18), *Magisches Schutzgewand*, *Unsichtbarkeit aufheben*
2. – *Beistand*, *Fesseln* (SG 17), *Geräuschexplosion* (SG 17), *Person festhalten* (SG 17), *Stille* (SG 17), *Unsichtbarkeit*[D]
1. – *Befehl* (SG 16), *Entropieschild*, *Gutes entdecken*, *Heiligtum*, *Selbstverkleiden*[D], *Unheil* (SG 16), *Verfluchen* (SG 16)
0. (beliebig oft) – *Ausbluten* (SG 15), *Göttliche Führung*, *Licht*, *Magie entdecken*

D Domänenzauber; **Domänen** Ordnung (Unterdomäne Tyrannei), Tricks

TAKTIK

Vor dem Kampf Zurea wirkt jeden Tag *Mächtige Magische Waffe* auf ihren Luzerner Hammer und *Mächtiges Schutzgewand* auf ihren Kettenpanzer. Dabei benutzt sie den Altar des Pfauengeistes in Bereich **K5**, um die Wirkungsdauer der beiden Zauber zu verlängern. Weiterhin wirkt sie jeden Tag *Abschirmung*, um Bereich **K5** eine exotische Erscheinung zu geben (siehe Seite 203 für Einzelheiten). Ein paar Runden vor Beginn eines Kampfes wirkt sie schnelle *Ausdauer des Ochsen* und schnellen *Schild des Glaubens*. Falls der Kampf beginnt, bevor sie diese Vorkehrungen treffen kann, sind diese beiden Zauber unter den ersten, die sie im Kampf wirkt. Sollte sie mit den Taktiken der SC vertraut sein (z.B. durch Berichte von Kultanhängern, die den SC in vorherigen Kapiteln entkommen konnten) benutzt sie den Altar erneut, um *Immunität gegen Zauber* zu verlängern und sucht sich Zauber aus, welche die SC gern einsetzen.

Im Kampf In der ersten Kampfrunde wirkt Zurea *Heiligtum* und überlässt es ihren Gefolgsleuten, sich den SC zu stellen, während sie sich die Zeit nimmt, *Wahrer Blick* und *Luftweg* auf sich zu wirken, bevor sie in die Luft hinaufsteigt, um außerhalb der Nahkampfreichweite zu bleiben. Dann setzt sie ihre Fernkampfzauber gegen die SC ein, wobei sie mit *Zerstörung* beginnt, gefolgt von *Kreischende Flammen*. Gegen Zauberwirker setzt sie *Stille* ein, *Verwirrung* gegen Nahkämpfer und *Mächtiger Befehl* oder *Monster festhalten*, um Gegner zu stören, die effektiv zusammenarbeiten. Wird sie auf 40 TP reduziert, wirkt sie *Unsichtbarkeit* und verbringt dann einige Runden damit, in Bewegung zu bleiben und Heilzauber auf sich zu wirken, bevor sie dann Berührungszauber wie *Fluch* oder *Vergiften* wirkt und sich unsichtbar zu einem Gegner bewegt, um den Zauber als besonders dramatische Rückkehr in den Kampf abzuliefern.

Moral Wenn der Kampf erst einmal begonnen hat, kämpft Zurea bis zum Tod, und sie befiehlt ihren Untergebenen, das gleiche zu tun.

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 13, **KO** 18, **IN** 8, **WE** 20, **CH** 14

GAB +9; **KMB** +9; **KMV** 25

Talente Abhärtung, Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe, Gezieltes Fokussieren, Schnell Zaubern, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Luzerner Hammer), Wundersamen Gegenstand herstellen,

Fertigkeiten Wahrnehmung +12, Wissen (Religion) +9, Zauberkunde +14

Sprachen Gemeinsprache

Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen* (4x); **Sonstige Ausrüstung** *Kettenpanzer des Leichten Bollwerks +1*, *Luzerner Hammer*[ARK] *+1*, *Amulett der Natürlichen Rüstung +4*, *Resistenzumhang +2*, *Stirnreif der Erwachten Weisheit +2*, Salbe für *Wahrer Blick* (2x, Wert je 250 GM), 1.185 GM

Zurea Salvus wurde von ihren Tanten, einem Trio älterer Damen, die gemeinsam ein Bestattungsinstitut für Korvosas Oberklasse führten, in den Kult der Mahathallah indoktriniert. Als sie die Nachricht erreichte, dass ihre Mutter, eine Graue Jungfer, bei einer Mission in den

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Aschlanden ums Leben gekommen war, wirkte Zurea nicht betroffen, doch im Inneren war sie niedergeschmettert. In den darauffolgenden Jahren verfiel Zurea dem Drogenkonsum und verbrachte einen Großteil ihrer Zeit im Vollrausch oder zumindest in einem euphorisierten Schleier. Dies trug nur dazu bei, ihre Selbstherrlichkeit anzutreiben, denn trotz ihrer Gelage war sie imstande, ein relativ normales Leben zu führen. Sicher, so dachte sie, ist nur jemand in der Lage, der so begabt und erleuchtet ist wie sie selbst, trotz ihrer extremen Konsums derart zu aufzublühen.

Etwas früher in diesem Jahr spürte Zurea während eines Rausches, dass eine Präsenz nach ihr rief. Ein Flüstern wies sie darauf hin, dass ihre Familie ihre außergewöhnliche Begabung nicht zu schätzen wusste, und dass sie sich zwar mit dem Institut ihrer Tanten zufriedengeben könnte, in Wahrheit aber für Größeres bestimmt sei. Die Stimme deutete auch an, dass sogar Mahathallah Zureas wahre Größe nicht erkennen könne, und dass ihre Hingabe vielleicht an anderer Stelle mehr Gegenliebe und Anerkennung finden könnte. Zurea stimmte zu und daraufhin erhielt sie eine Vision einer Pfauenfeder mit einem großen, geöffneten Auge darauf und das Wissen um ein Ritual, welches ihr Verlangen erfüllen würde. Zurea führte das Ritual durch, sobald es ihr möglich war, und wurde zu einem wunderbaren Tempel in den Bergen transportiert. Dort wurde sie von Kultanhängern begrüßt, auf deren Roben die gleiche Pfauenfeder zu sehen war, die sie in ihrem Delirium gesehen hatte. Sie nannten sich Ergebene des Pfauengeistes, einer Gottheit, von der Zurea noch nie zuvor gehört hatte. Doch dies sollte sich nun schnell ändern.

Zurea konvertierte problemlos und ohne irgendwelche Skrupel oder Gewissensbisse zur Verehrung des Pfauengeistes und ihr Leben änderte sich dramatisch. Nach einer kurzen Zeit des Entzuges fand sie schnell heraus, dass sie eine der Wenigen war, welche die Macht ihres neuen Gottes fokussieren konnten. Dies nahm sie als ein weiteres Zeichen ihrer Überlegenheit und begann damit, sich ihren Weg durch die Hierarchie des Tempels zu erkämpfen, bis sie schließlich zur Hohepriesterin gesalbt wurde. Nun führt sie den Tempel wie eine selbsternannte Königin und verlangt beinahe genau so viel Lobpreisung und Hingabe wie der Pfauengeist selbst.

ROLLE IN DER KAMPAGNE

Als Hohepriesterin des Großen Tempels des Pfauengeistes herrscht Zurea mit eiserner Faust über die Anhänger des Kultes. Es ist ihr allerdings nicht bekannt, dass der auferstandene Runenherrscher, die Quelle ihrer Visionen, sich in den tieferliegenden Verliesen aufhält. Der Pfauengeist hat sie damit beauftragt, die unteren Ebenen des Tempels zu sichern. Diese Aufgabe nimmt sie ernst, auch wenn das Konzept des Versagens ihr nicht wirklich bekannt ist.

Sollte Zurea auf irgendeine Weise überleben, versucht sie zu fliehen und zu ihrem Leben in Korvosa zurückzukehren. Höchstwahrscheinlich kehrt sie auch zur Verehrung Mahathallahs zurück, besonders nachdem der Pfauengeist ihr keine Zauber mehr gewähren kann, wenn die SC Xanderghul besiegt haben. Sie trägt es den SC nach, dass diese sie beinahe getötet haben, und könnte als Gegner auftreten, wenn die SC wieder nach Korvosa kommen sollten. Wenn es zu einem erneuten Aufeinandertreffen kommt, hat Zurea auch die Unterstützung ihrer drei Tanten, bei denen es sich um Klerikerinnen der Mahathallah und um Illusionistinnen handelt, die beinahe so mächtig sind wie Zurea selbst.

RUNENHERRSCHERIN BELIMARIUS

Diese Runenherrscherin des Neides ist eine würdevolle ältere Frau mit perfekt liegendem grauem Haar und einem verächtlichen Blick auf dem arrogant verzogenen Gesicht. Sie trägt eine prächtige, schmuckbehangene Robe, die wie für eine Königin gemacht ist.

BELIMARIUS **HG 20**

EP 307.200

Menschliche (Reinblütige Azlanti) Magierin (Bannmagierin 18

RB Mittelgroße Humanoide (Mensch)

INI +7; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, *Arkaner Blick*, Wahrnehmung +24

Aura Schutz (+4 Ablenkung, 3 m, 11 Runden, 14/Tag)

VERTEIDIGUNG

RK 36, Berührung 22, auf dem Falschen Fuß 29 (+4 Ablenkung, +7 GE, +5 Natürlich, +5 Rüstung, +4 Schild, +1 Verständnis)

TP 245 (18W6+180); Schnelle Heilung 10

REF +13, **WIL** +17, **ZÄH** +14; +8 gegen geistesbeeinflussende Effekte

Immunitäten Krankheit, Wahnsinneffekte; **Resistenzen** Feuer 10, Kälte 10, **SR** 10/Adamant (150 Punkte); **Verteidigungsfähigkeiten** Energieabsorption (54/Tag), Resistenz, Unsterblich; **ZR** 20

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m (perfekt)

Nahkampf *Belimarius' Gehässige Hellebarde* +18/+13 (1W10+12/19–20/×3)

Vorbereitete Magierzauber (ZS 18; Konzentration +29)

9. — *Einkerkerung* (2x, SG 32), *Regenbogensphäre* (SG 32), *Wort der Macht: Tod*, *Wunsch*, *Zeitstopp*
8. — *Aufforderung* (SG 29), *Gedankenleere*, *Irrgarten*, *Regenbogenwand* (2x, SG 31), *Temporäre Stasis* (SG 29), *Wort der Macht: Betäubung*
7. — *Ablenkung*[EXP], schnelle *Einflüsterung* (2x, SG 24), *Massen-Person festhalten* (SG 28), *Schwerkraft umkehren*, *Zauber zurückwerfen* (2x)
6. — *Abstoßung* (SG 29), *Auflösung* (2x, SG 27), *Kugel der Unverwundbarkeit*, *Mächtiges Magie bannen* (2x), schnelles *Spiegelbilder* (2x), *Wahrer Blick*
5. — *Habgierige Aura*[WBIS], *Monster festhalten* (2x, SG 26), *Person beherrschen* (2x, SG 26), schneller *Schild* (2x), *Schwachsinn* (2x, SG 26)
4. — *Dimensionstür* (2x), *Mächtige Unsichtbarkeit* (2x), *Säuregrube*[EXP] (SG 25), *Schwächere Kugel der Unverwundbarkeit* (2x), *Tödliches Phantom* (SG 25), *Verwirrung* (SG 25)
3. —*Einflüsterung* (2x, SG 24), *Hast*, *Magie bannen* (3x), *Unauffindbarkeit*, *Verlangsamen* (2x, SG 24)
2. — *Energien widerstehen* (2x), *Glitzerstaub* (2x, SG 23), *Grube erschaffen*[EXP] (2x, SG 23), *Spinnennetz* (2x, SG 23), *Unsichtbarkeit* (2x)
1. — *Person bezaubern* (2x, SG 22), *Person verkleinern* (2x, SG 22), *Rascher Rückzug*, *Schmieren* (2x), *Schutz vor Chaotischem*, *Schutz vor Gutem* (2x)
0. (Beliebig oft) — *Botschaft*, *Magie entdecken*, *Säurespritzer*, *Zaubertrick*

Thassilonische Spezialisierung Bannmagie; **Verbotene Schulen** Hervorrufungsmagie, Nekromantie

TAKTIK

Vor dem Kampf Belimarius nutzt ihren Zauberstab, um vor dem Kampf auf sich *Steinhaut* zu wirken. Sie wirkt jeden Tag *Gedankenleere* und *Unauffindbarkeit* auf sich und nutzt ihr *Mächtiges Zauberzepter (Zauber ausdehnen)* beim Wirken von *Unauffindbarkeit*.

Im Kampf Belimarius wirkt schneller *Schild* und nutzt ihr *Mächtige Zauberzepter (Zauber ausdehnen)*, während sie in der ersten Kampfrunde *Zeitstopp* wirkt, Während der so gewonnenen Runden wirkt sie die folgenden Zauber in der genannten Reihenfolge: *Mächtige Unsichtbarkeit* und schnelle *Spiegelbilder*, *Ablenkung*, *Zauber zurückwerfen*, *Wahrer Blick*, und *Abstoßung*. Sollte sie über noch weitere Runden verfügen, nutzt sie diese, um *Regenbogenwände*, *Schwerkraft umkehren* und magische Gruben aufzustellen. Sowie der normale Zeitstrom wieder für sie gilt, wirkt sie jene Zauber, für die sie keine Zeit hatte. In den ersten Kampfrunden nutzt sie schnelle *Einflüsterung* und dann Zauber, um die Gruppe zu trennen - *Einkerkerung*, *Temporäre Stasis* und *Irrgarten* sind hierbei ihre Favoriten. Belimarius will die SC möglichst lebend fangen, um mit ihrer Hilfe aus Crystilan zu entkommen. Sie hat aber kein Problem damit, ein paar zu töten, um die Kooperation der übrigen zu erlangen.

Moral Belimarius erkennt, wenn sie besiegt wird. Sollte sie unter 50 TP reduziert werden, versucht sie, sich zu ergeben und mit ihren Gegnern etwas auszuhandeln.

SPIELWERTE

ST 24, **GE** 24, **KO** 26, **IN** 32, **WE** 22, **CH** 20

GAB +9; **KMV** +16 (Entreißen +20); **KMV** 38 (40 gegen Entreißen)

Talente Abhärtung, Defensive Kampfweise, Im Kampf zaubern, Konstrukt herstellen, Mächtiger Zauberfokus (Bannmagie), Mächtiges Entreißen[EXP], Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Schnell zaubern, Schnelles Entreißen[ABR II], Schriftrolle anfertigen, Umgang mit Kriegswaffe (Hellebarde), Verbessertes Entreißen[EXP], Wundersamen Gegenstand herstellen, Zauberfokus (Bannmagie)

Fertigkeiten Bluffen +23, Diplomatie +23, Einschüchtern +23, Fingerfertigkeit +25, Fliegen +36, Magischen Gegenstand benutzen +23, Motiv erkennen +24, Wahrnehmung +24, Wissen (Adel, Arkanes, Die Ebenen, Geschichte, Lokales) +32, Zauberkunde +32

Sprachen Aklo, Azlanti, Drakonisch, Elfisch, Infernalisch, Riesisch, Schoantisch, Thassilonisch, Varisisch; *Zungen*

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
...empel ...istes
...ie Stadt ...s der Zeit
...6: Neu- ...silon
...g der ...mpagne
...1: NSC- ...rie
...g 2: Die ...hte der ...rrscher
...hang ...Die ...ale der ...nen- ...herrsc...
Anh...4: Thass...che Arte- ...kte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Besondere Eigenschaften Arkane Verbindung (*Gehässige Hellebarde*), Außergewöhnliche Spielwerte, Innewohnende Boni, Permanente Zauber

Kampfausrüstung *Mächtiges Metamagisches Zauberzepter (Zauber ausdehnen), Telekinesering, Aufhebungszepter, Zauberstab: Steinhaut* (ZS 15, 11 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** *Belimarius' Gehässige Hellebarde**, *Gürtel des Perfekten Körpers +4, Ionenstein (Mattrosa Prisma), Ionenstein (Lavendelfarbener und grüner Ellipsoid)* (kann bis zu 34 weitere Zaubergrade absorbieren), *Stirnreif der Enormen Intelligenz +6, Schutzring +4, Robe von Xin-Edasseril**, *Runenbrunnenamulett**, *Sihedronfoliant**, Diamanten für *Wunsch* (Wert 25.000 GM), Edelsteinstaub für *Temporäre Stasis* (Wert 10.000 GM), Rubinstaub für *Energiekäfig* (Wert 4.500 GM), *Wahrer Blick*-Salbe (Wert 750 GM), Zauberkomponentenbeutel

* Siehe Seite 280.

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Außergewöhnliche Spielwerte (AF) Belimarius' Attributswerte wurden auf 25 Punktebasis erschaffen statt mit den üblichen 15 Punkten. Zudem verfügt sie über viel mehr Ausrüstung als ein NSC ihrer Stufe normalerweise mit sich führt. Diese Modifikationen erhöhen ihren HG auf 20.

Innewohnende Boni (AF) Belimarius hat mehrere *Wünsche* genutzt, um einen innewohnenden Bonus von +5 auf Intelligenz und von +4 auf alle anderen Attributswerte zu erhalten.

Permanente Zauber Belimarius hat *Arkaner Blick, Dunkelsicht* und *Zungen* permanent auf sich gewirkt.

Unsterblich (AF) Belimarius ist unsterblich und immun gegen die negativen Effekte von Alterung, Krankheit und Wahnsinn. Sie erlangt die Altersboni auf mentale Attributswerte durch ihr fortgeschrittenes Alter, aber keine Mali auf ihre körperlichen Attributswerte.

Belimarius ist herrisch, sadistisch und ungeduldig. Zugleich war sie generationenlang die effektivste Herrscherin, die ihr Reich jemals gesehen hatte. Unter ihrer ruchlosen und blutigen Führung wurde Edasseril reich – die Vorratskammern quollen über, der Handel gedieh, Wissen und magische Künste erreichten unbekannte Höhen und die Lebensqualität der Bürger verbesserte sich. Die Hauptstadt, welche einst ein Provinznest im legendären Reich Thassilon gewesen war, lockte langsam reiche Besucher und sogar Pilger an, welche sich der Bannmagie widmen wollten, nachdem Belimarius den Sitz der Macht an die Ostgrenze von Edasseril transferiert hatte.

ROLLE IN DER KAMPAGNE

Belimarius weiß, wie sie das Siegel brechen könnte, das ihre Hauptstadt aus dem Zeitstrom ausschließt. Sie will aber erst handeln, wenn sie wieder die volle Kontrolle über die Stadt hat. Hierzu ist die Runenherrscherin zu allem bereit, auch zur Zusammenarbeit mit den SC. Sollte Belimarius ein besseres Angebot gemacht werden, könnte sie möglicherweise sogar die Stadt ihren Bewohnern überlassen – dies würde aber gewaltige überzeugende Beinarbeit erfordern. Sollte Belimarius Verrat wittern, zerstört sie die fraglichen Personen und Parteien, ehe diese überhaupt ahnen können, was auf sie zukommen.

HOHE GEBIETERIN LYRAESIA

Diese großgewachsene, herrische Frau trägt ein blassblaues Kleid, das bestens zu ihrer Hautfarbe passt. Der Stoff und ihre Haut sind von unterschiedlich langen Eiszapfen durchbohrt, die an grausame Dolche erinnern. Um den Hals trägt sie ein Medaillon aus gekreuzten Dornen.

LYRASIA **HG 16**

EP 76.800

Libitinarius-Kytonin-Mönch 6 (siehe Seite 454)

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

INI +11; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +34

VERTEIDIGUNG

RK 36, Berührung 25, auf dem Falschen Fuß 29 (+7 GE, +1 Mönch, +11 Natürlich, +7 WE)

TP 231 (22 TW; 16W10+6W8+116); Regeneration 5 (gute Waffen und Zauber, silberne Waffen)

REF +25, **WIL** +20, **ZÄH** +23; +2 gegen Verzauberungen

Immunitäten Furcht, Kälte, Krankheit, Schmerz; **SR** 10/Gutes oder Silber; **Verteidigungsfähigkeiten** Eisiges Scheusal, Entrinnen; **ZR** 24

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m

Nahkampf *Adamantsai des Eisinfernos +2*, +30/+25/+20/+15 (1W4+10/19–20), Klaue +23 (2W6+4 plus 2W6 Kälte), 2 Ketten +23 (1W8+4)

Fernkampf 4 Eiszapfen +27 (1W8+8/×3 plus 2W6 Kälte)

Besondere Angriffe Betäubender Schlag (10/Tag, SG 20), Irritierender Blick (9 m, SG 21), Perfekte Starre, Schlaghagel

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 13; Konzentration +18)

Beliebig oft — *Ebenenwechsel* (nur von der Materiellen Ebene zur Schatteneben, nur selbst)

3/Tag — *Dimensionstür*, *Eissturm*, *Kältekegel* (SG 20)

1/Tag — *Polarstrahl*

TAKTIK

Im Kampf Lyraesia geht davon aus, dass die SC vor Kälte geschützt sind, daher konzentriert sie sich auf Nahkampfangriffe oder schleudert Eiszapfen, sollten die SC Abstand halten. Ein Mal pro Runde führt sie ein Kampfmanöver für Entwaffnen gegen einen SC aus. Ihre Betäubenden Schläge richtet sie gegen Heiler, deren Kunst die von Schmerzen abhängige Kytonin anwidern.

Moral Die Hohe Gebieterin lebt seit Jahrtausenden. Das Konzept des Todes und seine Mysterien interessieren sie zwar, allerdings will sie die letzten Antworten noch lange nicht erhalten. Sollte sie unter 100 TP reduziert werden, erkennt sie in den SC ernsthafte Gegner und bittet um einen Waffenstillstand. Dabei schmeichelt sie und bezeichnet die SC als große Kämpfer, doch in Wahrheit will sie nur Atem schöpfen, ehe sie mittels *Dimensionstür* in Sicherheit an einen Ort wechselt, von dem aus sie immer noch mit ihnen reden kann. Sollten die SC weiterhin angreifen, nutzt sie *Dimensionstür* erneut; dieses Mal reist sie in die oberen Ebenen des Palastes, um sich zu erholen und Inkariax zu berichten. Sie benötigt 2W4 Tage, um den Weißen Tod davon zu überzeugen, dass die SC es wert sind, dass er sich selbst mit ihnen befasst. Sollten sich die SC dann noch im Reich der Gefrorenen Tränen aufhalten, bekommen sie es mit dem Demagogen selbst zu tun – siehe auch Seite 456; auf Seite 241 findest zu Hinweise für diese gefährliche Situation. Sollten die SC gesprächsbereit sein, dankt Lyraesia ihnen für ihre Weisheit und fragt sie nach ihren Absichten. Sollte sie erfahren, dass die SC eigentlich nur auf der Durchreise sind und im Palast ein Ritual zum Überwechseln in Belimarius' Reich abhalten wollen, ist sie recht fasziniert. Sie übergibt den SC zwar nicht ihren Anhänger, erklärt sich aber bereit, ihnen bei einem Angriff auf die Dame Wollnox zu helfen, damit sie sich den Anhänger der Trollin stattdessen holen können. Wenn die SC sich an den Waffenstillstand halten, gestattet sie ihnen, das Diadem des Weißen Todes zu betreten und nach Xin-Edasseril zu reisen. Sie warnt sie aber, dass der Waffenstillstand mit ihrer Abreise ende – sollten die SC jemals ins Reich der Gefrorenen Tränen zurückkehren, werde Inkariax persönlich sie ohne jede Gnade empfangen. Sie gestattet den SC, den der Dame Wollnox abgenommenen *Talisman der Ersten Tränen* zu behalten.

SPIELWERTE

ST 27, **GE** 25, **KO** 20, **IN** 17, **WE** 24, **CH** 21

GAB +20; **KMV** +30 (Entwaffnen +32); **KMV** 53 (55 gegen Entwaffnen)

Talente Betäubender Schlag Defensive Kampfweise, Gorgonenfaust, Kampfreflexe, Kernschuss, Kritscher Treffer (Blind), Kritischer-Treffer-Fokus, Präzisionsschuss, Skorpionstil, Tödliche Zielgenauigkeit, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Sai), Verbesserter Waffenloser Schlag, Verbessertes Entwaffnen, Wachsamkeit

Fertigkeiten Akrobatik +30, Bluffen +28, Einschüchtern +28, Heimlichkeit +30, Motiv erkennen +32, Überlebenskunst +26, Wahrnehmung +34, Wissen (Die Ebenen) +22, Wissen (Lokales) +22, Wissen (Religion) +26

Sprachen Gemeinsprache, Infernalisch, Schattensprache

Besondere Eigenschaften Hochsprung, *Ki*-Vorrat (10 Punkte, magisch), Manövertraining, Schnelle Bewegung, Sturz abbremsen 9 m

Kampfausrüstung *Siebenmeilenstiefel*; **Sonstige Ausrüstung** *Adamantsai des Eisinfernos +2*, *Resistenzumhang +3*, *Talisman der Ersten Tränen*

Die Hohe Gebieterin Lyraesia haust auf der Schattenebene im Reich der Gefrorenen Tränen, dem Land des Kytondemagonen Inkariax. Da der Demagoge zurückgezogen existiert, zählt die Hohe Gebieterin zu den

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

wenigen hochrangigen Einwohnern seines Reiches mit unbegrenztem Zugang zu seinem Palast, dem Diadem des Weißen Todes.

Zwar ist Lyraesia die schwächste Angehörige des Hofstaates, wohl aber das ranghöchste Mitglied des Klerus außerhalb des Palastes. Sie beansprucht das Östliche Tränengewölbe für sich, eine der am besten verteidigten und positioniertesten Kammern im ganzen Reich. Oft hält sie hier Hof, um Streitigkeiten zu schlichten und den Bitten ihrer Untergebenen zu lauschen. Zuweilen nutzt sie das Östliche Tränengewölbe auch für wichtige Riten zu Ehren Inkariax' und um neugeborene Libitiarii einzuweisen.

Die Hohe Gebieterin ist daran gewöhnt, dass ihr Wort außerhalb des Palastes Gesetz ist. Sie gewährt niemandem, an ihrer Position auch nur kratzen. Wer es schafft, bei ihr eine Audienz zu erlangen, muss erkennen, dass die Hohe Gebieterin lieber schmerzhaft straft, als für Gerechtigkeit zu sorgen. Problematische Individuen hält sie gern fest, um mit ihnen deren Freunden körperlichen und emotionalen Schaden zuzufügen – oder um sie bei den nächsten Riten des Durchbohrens zu foltern.

Wer mit dem Reich der Gefrorenen Tränen vertraut ist, sagt, dass die Hohe Gebieterin Lyraesia von Beginn an hier gelebt habe und dass Inkariax persönlich sie aus dem Seelenmaterial seiner liebsten sechs kytonischen Diener geformt hätte. Seit Jahrtausenden dient sie dem Demagogen treu und ist dank ihrer Kompetenz in der Rangordnung aufgestiegen. Sie leitet brutal die eher kurzsichtig planenden Libitinarii an und sorgt ruchlos dafür, dass ihre Zahlen wachsen. Zudem ist sie eine geübte Kriegerin und erfreut sich daran, mit bloßen Händen Schmerz und Leid zu bringen, wen sie nicht die übernatürlichen Eiszapfen einsetzt, die aus ihrem Leib wachsen. Der Weiße Tod vertraut ihr absolut und hat ihr mit einem *Talisman der Ersten Tränen* einen Schlüssel zum Palast anvertraut (siehe auch Seite 239)

Dennoch ist die Hohe Gebieterin unzufrieden. Sie kocht vor Hass auf die Jotundtrollin Wollnox, die als einzige andere Bewohnerin des Reiches einen Palastschlüssel besitzt. In Lyrasias Augen ist Wollnox vielleicht eine Expertin für Sammelgegenstände, hat ansonsten aber nichts getan, um eine derart prestigeträchtige Position zu verdienen. Sie wartet nur auf den Tag, an dem Inkariax ihr befiehlt, die Trollin niederzustrecken.

Ebenso findet Lyraesia keinen Wert in Inkariax' Jahrtausende währenden Bemühungen, mit Doloras einen Bund zu schließen. Sicherlich respektiert sie die Königin der Nacht, glaubt aber nicht, dass diese ihre Macht mit dem Demagogen teilen würde. Ihrer Ansicht nach sollte Inkariax auf eigene Faust losschlagen, statt sich derart zu bemühen, Doloras Aufmerksamkeit zu erringen. Die Hohe Gebieterin weiß, solche Blasphemie gegenüber Inkariax aber nicht auszusprechen, daher drängt sie ihn in aller Stille, sein Potential zu nutzen, während sie sich um sein Reich kümmert und über die Idee lacht, dass es jemals zu einer Allianz kommen könnte. Irgendwann wird Lyraesia keine Geduld mehr mit ihrem Herrn und seinem mangelndem Streben nach mehr Macht haben. Abenteurer, die dies erkennen und sie zu einer Verbündeten machten könnten, wären vielleicht imstande, dies auszunutzen.

Hoher Gebieter Solethex Sarn

Dieser ausgezehrte Mann trägt eine graue Robe mit einer blutroten Schärpe und geht bedrohlich gebückt. Seinem grausamen Blick nach ist er ein Sadist durch und durch.

SOLETHEX SARN **HG 18**

EP 153.600

Menschlicher (Reinblütiger Azlanti) Mystiker[EXP] 19

RB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +3; **Sinne** Wahrnehmung +24

VERTEIDIGUNG

RK 26, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 22 (+2 Ablenkung, +1 Ausweichen, +3 GE, +4 Natürlich, +6 Rüstung)

TP 184 (19W8+95)

REF +11, **WIL** +15, **ZÄH** +9

Verteidigungsfähigkeiten Notfall; **ZR** 13

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m (6 m in Rüstung)

Nahkampf *Kukri der Bannexplosion +2*, +12/+7/+2 (1W4+2/18–20)

Fernkampf *Schwere Armbrust +2*, +19 (1W10+2/19–20)

Zauberähnliche Mystikerfähigkeiten (ZS 19; Konzentration +26)

3/Tag — Zeitvarianz[ABR]

Bekannte Mystikerzauber (ZS 19; Konzentration +26)

9. (4/Tag) — *Implosion* (SG 24), *Winde der Vergeltung*[EXP], *Zeitstopp*
8. (6/Tag) — *Antimagisches Feld*, *Blitzgewitter*[EXP] (SG 23), *Feuersturm* (SG 23), *Massen-Kritische Wunden heilen*, *Temporäre Stasis* (SG 23)
7. (6/Tag) —*Ätherischer Ausflug*, *Auflösung* (SG 22), *Blitzendes Vorzeichen*[ABR II], *Blasphemie* (SG 22), *Massen-Schwere Wunden heilen*, *Schwerkraft umkehren*
6. (6/Tag) — *Eisschlag*[ABR] (SG 21), *Mächtige Magie bannen*, *Massen-Mittelschwere Wunden heilen*, *Massen-Mittelschwere Wunden verursachen* (SG 21), *Notfall*
5. (7/Tag) — *Dauerhaftigkeit*, *Ebenenwechsel* (SG 20), *Flammenschlag* (SG 20), *Lebensatem*, *Massen-Leichte Wunden heilen*, *Telekinese* (SG 20), *Zauberresistenz*
4. (7/Tag) — *Bewegungsfreiheit*, *Dreigestalt*[EXP], *Kritische Wunden heilen*, *Todesschutz*, *Unheilige Plage* (SG 19), *Zungen*
3. (7/Tag) — *Fluch* (SG 18), *Gleißendes Licht*, *Magie bannen*, *Magisches Schutzgewand*, *Sand der Zeit*[ABR], *Schwere Wunden heilen*
2. (7/Tag) — *Anderen schützen*, *Dunkelheil*, *Einfaches Trugbild* (SG 17), *Faszinieren* (SG 17), *Mittelschwere Wunden heilen*, *Sanfte Ruhe* (SG 17), *Schweben*, *Unheiliges Eiswaffe*[ABR VI], *Zone der Wahrheit* (SG 17)
1. (8/Tag) — *Befehl* (SG 16), *Furcht bannen*, *Gedächtnislücke*[EXP] (SG 16), *Kränkelnder Strahl*[ABR] (SG 16), *Leichte Wunden heilen*, *Unheil* (SG 16), *Verfluchen* (SG 16)
0. (Beliebig oft) — *Ausbessern*, *Ausbluten* (SG 15), *Geisterhaftes Geräusch* (SG 15), *Gift entdecken*, *Göttliche Führung*, *Licht*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Magierhand*, *Nahrung und Wasser reinigen* (SG 15), *Stabilisieren*

Mysterium Zeit

TAKTIK

Im Kampf Solethex nutzt seine Offenbarung Temporäre Schnelligkeit, um zu versuchen, die höchste Initiative zu erwürfeln und stets in der Überraschungsrunde zu handeln und *Zeitstopp* wirken zu können. Während der so gewonnenen Runden wirkt er *Zauberresistenz*, *Bewegungsfreiheit*, *Magisches Schutzgewand* und *Todesschutz* in dieser Reihenfolge und trinkt dann seinen *Trank: Fliegen*. Er nutzt nach Kräften seine Offenbarungen und zeitbezogenen Zauber, um unfaire Vorteile zu erlangen, z.B. um mittels Plötzliche Vorahnung seine RK und seine Zauber zu stärken, welche Angriffswürfe erfordern, und mittels Wiederholung Schläge zu landen, welche das Blatt wenden könnten. Er hält Gegner gern auf Trab und nutzt Zeitsprung und Temporäres Flackern, um sie über seine Position im Unklaren zu lassen. Er wirkt Schadenszauber wie *Feuersturm*, *Auflösung* und *Massen-Mittelschwere Wunden verursachen*, um seine Gegner zu schwächen. Hat er diese Optionen verbraucht, geht er in den Nahkampf und konzentriert sich darauf, die Stärkungs- und Verteidigungszauber seiner Gegner zu bannen, ehe er mit seinem Kukri massiven Schaden verursacht.

Moral Der Hohe Gebieter Solethex Sarn kämpft selbst dann bis zum Tod, wenn er im Grunde chancenlos ist.

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 16, **KO** 17, **IN** 15, **WE** 14, **CH** 20

GAB +14; **KMV** +14; **KMV** 30

Talente Abhärtung, Abprallender Zauber[EXP], Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Gestenlos zaubern, Im Kampf zaubern, Schnell zaubern, Verblüffende Konzentration[ABR], Zaubereffekte maximieren, Zusätzliche Offenbarung[EXP]

Fertigkeiten Bluffen +24, Einschüchtern +24, Heilkunde +13, Magischen Gegenstand benutzen +22, Motiv erkennen +24, Wahrnehmung +24, Wissen (Arkanes) +13, Wissen (Die Ebenen) +16, Wissen (Religion) +13, Zauberkunde +13

Sprachen Riesisch, Thassilonisch

Besondere Eigenschaften Mystikerfluch (Heimgesucht), Offenbarungen (Plötzliche Vorahnung[ABR], Temporäre Schnelligkeit[ABR], Temporärer Blick[ABR], Temporäres Flackern[ABR], Wiederholung[ABR], Zeitsprung[ABR], Zeitvarianz[ABR])

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen, Trank: Fliegen*; **Sonstige Ausrüstung** *Beschlagene Lederrüstung der Zauberresistenz (13) +3, Kukri der Bannexplosion +2, Schwere Armbrust +2* mit 40 Armbrustbolzen, *Amulett der Natürlichen Rüstung +4, Gürtel der Unglaublichen Geschicklichkeit +4, Schutzring +2*, 113 GM

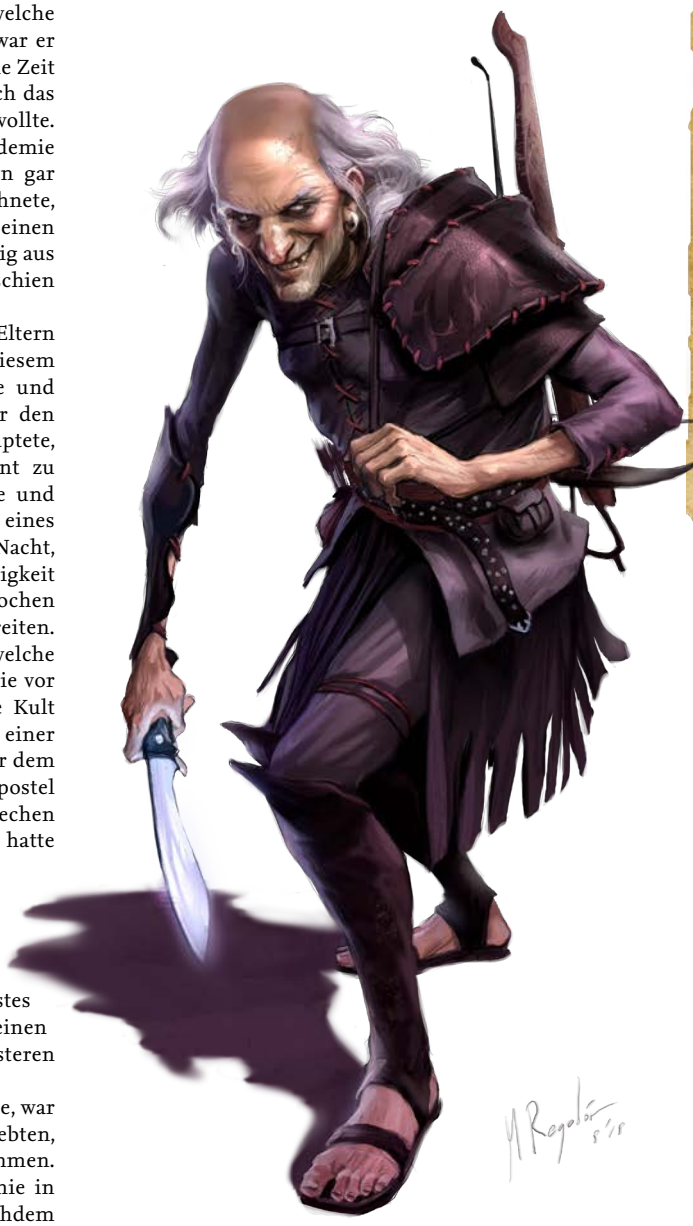
BESONDERE FÄHIGKEITEN

Notfall Sollte Solethex Sarn unter 0 TP reduziert werden, wird *Lebensatem* auf ihn gewirkt.

Solethex Sarn wurde als Kind wohlhabender und fürsorglicher Eltern in die bekannte Sarnfamilie von Xin-Edasseril geboren, welche zu den prestigeträchtigsten Familien von Zauberkundigen in der Hauptstadt zählten. Trotz der Vorteile seiner Abstammung hatte Solethex aber kein Händchen für die Bannmagie, für welche seine Familie eigentlich berühmt war. Stattdessen war er besessen von den Geistern und wie sie sich durch die Zeit bewegten und diese manipulierten, da er letztendlich das Gefüge der Zeit selbst seinem Willen unterwerfen wollte. Da er sich weigerte, als Student an die Hohe Akademie der Bannmagie zu gehen und die dortigen Lehren gar als pathetische Ablenkungen für Trottel bezeichnete, verlor er trotz der Beziehungen seiner Eltern seinen Studienplatz dort. Nicht nur dies, er verschwand völlig aus der Erinnerung seiner Lehrer und Mitschüler und schien einfach und endgültig fort.

Erst nach den rätselhaften Unfalltoden seiner Eltern erschien Solethex wieder auf der Bildfläche. Zu diesem Zeitpunkt herrschte Belimarius schon recht lange und kursierten in ihrem inneren Zirkel Gerüchte über den bevorstehenden Weltuntergang. Solethex behauptete, die Hölle bereist und dort das Geheimnis erlernt zu haben, wie man den Strom der Zeit interpretierte und beeinflusste. Seine Lehrer seien die Kytonen eines Kultes der Doloras gewesen, einer Königin der Nacht, deren Einflusssphäre Isolation, Leidenschaftslosigkeit und Schmerz umfasste, denen er dafür versprochen hätte, dem Kult in Xin-Edasseril den Weg zu bereiten. Solethex sammelte viele Anhänger hinter sich, welche glaubten der Mystiker und seine Königin könnten sie vor der drohenden Katastrophe erretten. Dieser junge Kult nannte sich die Apostel der Schmerzen, war aber nur einer von vielen kleinen, seltsamen Kulten in der Stadt vor dem Erdenfall. Als die Katastrophe eintrat, erlitten die Apostel allerdings als einzige keine Verluste durch das Aufbrechen des Zeitgefüges rund um die Stadt. Möglicherweise hatte Solethex einfach Glück gehabt, vielleicht hatte er aber auch subtil genug die Zeit beeinflusst, um seine Gruppe vor Chronogeistern und temporalen Ereignissen zu schützen. Natürlich schrieb es sich der egoistische Mystiker auf die Fahnen und gab mit seinem Können und seinen Taten an. Als nächstes ernannte er sich selbst zum Hohen Gebieter, um seinen hohen Rang in der unheiligen Kirche seiner finsteren Schutzherrin kundzutun.

Als Xin-Edasseril aus der Zeitschleife befreit wurde, war es nur eine Frage von Wochen, bis die Apostel anstrebten, einen Teil der Stadt unter ihre Kontrolle zu bekommen. Für Solethex kam nur die legendäre Hohe Akademie in Frage, jene Schule, die ihn ausgeschlossen hatte, nachdem er aus eigener Kraft seine Fähigkeiten entdeckt hatte. Während Macht und Größe seines Kultes wuchsen, hatte Solethex Zeit für Studien und Experimente. Dabei entdeckte er, dass die Position des Reiches der Gefrorenen Tränen mit der des aus dem Zeitstrom ausgeschlossenen Xin-Edasserils korrespondierte. Also machte er sich daran, eine Möglichkeit zu erforschen, die Stadt auf die Schattenebene zu bringen und so Inkariax – und folglich auch Doloras – neue Diener und Opfer zu bringen. Er hält seinen Erfolg für sicher und hofft sogar, zum Lohn von Inkariax oder Doloras in die Ränge der Demagogen erhoben zu werden.



RUNENHERRSCHERIN ALAZNIST

Die Runenherrscherin des untergegangenen Bakrakhans hat ihren Runenbrunnen des Zornes verlassen und sogar damit begonnen, einen mörderischen Plan zu Rückeroberung ihres Reiches in Gang zu setzen.

RUNENHERRSCHERIN ALAZNIST **HG 24**

EP 1.228.800

Menschliche Magierin (Thaumaturgin) 20/Legende (Erzmagierin)[ABR V] 4

CB Mittelgroße Humanoide (Mensch)

INI +12; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, *Arkaner Blick*, *Unsichtbares sehen*; Wahrnehmung +27

VERTEIDIGUNG

RK 42, Berührung 25, auf dem Falschen Fuß 32 (+5 Ablenkung, +2 Ausweichen, +8 GE, +5 Natürlich, +7 Rüstung, +5 Schild)

TP 504 (20W6+432); Schnelle Heilung 10

ZÄH +26, **REF** +22, **WIL** +26

Immunitäten Feuer, Krankheit, *Schwachsinn*, Verwirrung; **Verteidigungsfähigkeiten** Entrinnen, *Notfall*, Schwer zu töten; **ZR** 24

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m (perfekt)

Nahkampf *Alaznists Hasserfüllter Ranseur* +20/+15 (2W4+10/19–20/×3 plus 1 Blutung)

Angriffsfläche 1,50 m; **Reichweite** 1,50 m (3 m mit Ranseur)

Besondere Angriffe Legendenkraft (11/Tag, Kraftschub +1W8), Magische Bresche, Starke Zauber (+10 Schaden)

Zauberähnliche Fähigkeiten der Arkanen Schule (ZS 20; Konzentration +33)

Beliebig oft — Elementarwand (20 Runden/Tag)

16/Tag — Energiegeschoss (1W4+10)

Vorbereitete Magierzauber (ZS 21; Konzentration +34)

9. — maximiertes *Blitze herbeirufen*[L] (SG 31), schnelle *Energiewand*[L], *Meteoritenschwarm*[L] (2x, SG 34), *Wunsch*, *Wort der Macht: Tod*, *Zeitstopp*, *Zerdrückende Hand*
8. — verstärkter maximierter *Feuerball*[L] (2x, SG 28), *Geballte Faust*, schnelle *Mächtige Unsichtbarkeit*, maximiertes schnelles *Magisches Geschoss*, *Polarstrahl* (2x), *Verdorren* (SG 31), *Wort der Macht: Betäubung*
7. — *Begrenzter Wunsch*, schneller *Blitz* (2x, SG 28), *Energiekäfig* (SG 32), *Finger des Todes* (SG 30), *Projiziertes Ebenbild* (SG 30), *Spätzündender Feuerball* (2x, SG 32), schnelles *Standort vortäuschen*
6. — *Auflösung* (2x, SG 29), *Fleisch zu Stein* (SG 29), *Kugelblitz*[L] (3x, SG 31), schnelles *Spiegelbilder* (2x), *Wahrer Blick*
5. — *Behindernde Hand*, *Energiewand*[L] (2x), *Kältekegel* (SG 30), *Person beherrschen* (SG 28), *Schwachsinn* (SG 28), *Telekinese* (SG 28), *Traum*, *Verständigung*
4. — *Eissturm* (2x), *Eiswand* (SG 29), *Feuerschild*, *Feuerwand* (2x), *Monster bezaubern* (SG 27), *Tödliches Phantom* (SG 27), *Unverwüstliche Sphäre* (2x, SG 29)
3. — *Blitz* (3x, SG 28), *Entkräftender Strahl* (SG 26), *Feuerball*[L] (3, SG 28), *Hast*, *Vampirgriff*, *Verlangsamen* (SG 26)
2. — *Blind- oder Taubheit verursachen* (3x, SG 25), *Feuerwerk* (SG 25), *Flammenkugel* (SG 27), *Geisterhand*, *Sengender Strahl* (2x), *Unsichtbarkeit*, *Windstoß* (SG 27)
1. — *Brennende Hände* (2x, SG 26), *Magisches Geschoss* (3x), *Person bezaubern* (SG 24), *Person verkleinern* (SG 24), *Schockgriff*, *Schwächestrahl* (SG 24), *Selbstverkleidung*
0. (Beliebig oft) — *Ausbluten* (SG 23), *Magie lesen*, *Magierhand*, *Zaubertrick*

Thassilonische Spezialisierung Hervorrufung; **Verbotene Schulen** Bann- und Beschwörungsmagie; **L** Legendäre Zauberversion

TAKTIK

Im Kampf Siehe Seite 346.

Moral Alaznist kämpft bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 20, **GE** 26, **KO** 36, **IN** 36, **WE** 24, **CH** 32

GAB +10; **KMV** +17; **KMV** 40

Talente Abhärtung, Ausweichen, Durchschlagende Zauber, Fleischformer[ABR IX], Konstrukt herstellen, Legendäre Abhärtung[ABR V], Legendäres Ausweichen[ABR V], Mächtiges Zauberfokus (Hervorrufungsmagie), Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Rune stechen, Schnell zaubern, Schriftrolle anfertigen, Umgang mit Kriegswaffe (Ranseur), Wundersamen Gegenstand herstellen, Zauber verstärken, Zaubereffekt maximieren, Zauberfokus (Hervorrufungsmagie), Zauberzepter herstellen

Fertigkeiten Bluffen +21, Einschüchtern +31, Fliegen +39, Handwerk (Alchemie) +36, Handwerk (Fallen) +19, Handwerk (Mechanismen) +19, Handwerk (Rüstung) +19, Handwerk (Waffen) +19, Heilkunde +27, Magischen Gegenstand benutzen +31, Motiv erkennen +27, Sprachenkunde +26, Wahrnehmung +27, Wissen (Adel, Arkanes, Baukunst, Die Ebenen, Lokales und Religion) +36, Zauberkunde +36

Sprachen Abolethisch, Abysssich, Aklo, Aqual, Aural, Azlanti, Celestisch, Drakonisch, Elfisch, Finsterländisch, Goblinisch, Ignal, Infernalisch, Nekril, Proteanisch, Riesisch, Schoantisch, Sylvanisch, Terral, Thassilonisch, Varisisch; *Zungen*

Besondere Eigenschaften Anhaltende Energierüstung, Arkane Kraft, Arkane Verbindung (*Alaznists Hasserfüllter Ranseur*), Außergewöhnliche Spielwerte, Erholung, Innewohnende Boni, Legendäre Zauber, Permanente Zauber, Unglaubliche Initiative, Unheiliger Pakt, Unsterblich

Kampfausrüstung *Schriftrolle: Heilung* (3x), *Schriftrolle: Vollständige Genesung* (3x); **Ausrüstung** *Alaznists Hasserfüllter Ranseur**, *Gürtel des Perfekten Körpers +6*, *Umhang der Schnellen Reflexe +5/+6*[ABR V], *Ionenstein*

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der [illegible]
[illegible] 3: Die Runen-

*(Smaragdfarbener Ellipsoid)** (20x), *Stirnreif der Geistigen Überlegenheit +6*, *Ring des Entrinnens*, *Schutzring +5*, *Runenbrunnenamulett**, *Sihedronfoliant**, Diamant für *Wunsch* (Wert 25.000 GM), Diamant für *Begrenzter Wunsch* (Wert 1.500 GM), Rubinstaub für *Energiekäfig* (Wert 500 GM), *Wahrer Blick-Salbe* (Wert 250 GM)

* Siehe Seiten 347.

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Außergewöhnliche Spielwerte (AF) Alaznists Attributswerte wurden auf 25 Punktebasis erschaffen statt mit den üblichen 15 Punkten. Zudem verfügt sie über viel mehr Ausrüstung als ein NSC ihrer Stufe normalerweise mit sich führt. Diese Modifikationen erhöhen ihren HG um 2.

Innewohnende Boni (AF) Alaznist hat mehrere *Wünsche* genutzt, um einen innewohnenden Bonus von +5 auf Intelligenz und Charisma und von +4 auf alle anderen Attributswerte zu erhalten.

Notfall (ZF) Sollte Alaznist Schaden erleiden, während sich nicht unter *Standort vortäuschen* steht, wird augenblicklich *Standort vortäuschen* auf sie gewirkt.

Permanente Zauber (ZF) Alaznist hat die folgenden Zauber permanent auf sich gewirkt: *Arkaner Blick*, *Dunkelsicht*, *Unsichtbares sehen* und *Zungen*.

Talente (AF) Rune stechen ermöglicht Alaznist, mächtige magische Runen zu stechen. Sie hat dieses Können bei der Erschaffung ihres *Runenbrunnen* und anderen historischen Geschehnissen genutzt. Fleischformen ermöglicht ihr, Fleischverschmelzungen herzustellen und Fleischgeformte Kreaturen zu erschaffen. Beide Talente spielen in keine direkte Rolle in der Kampagne.

Unheiliger Pakt (Su) Alaznist trägt ein Brandzeichen in Form der Rune des Zornes auf der Hüfte – dieses Zeichen würde ihr von der Lilitudämonin Ariaschrael verliehen, die zudem mit der Runenherrscherin einen Unheiligen Pakt geschlossen hat; dieser Pakt verleiht Alaznist einen Unheiligen Bonus von +4 auf Konstitution.

Unsterblich (AF) Pakte mit den Mächten Abyss ermöglichen Alaznist, weit älter zu werden als normale Menschen. Sie erlangt den Bonus von +3 auf Intelligenz, Weisheit und Charisma, da sie eigentlich älter als Ehrwürdig ist, besitzt aber die Jugend einer jungen Frau und erleidet keine Mali auf ihre körperlichen Attributswerte. Sie ist gegen Krankheit und alle Arten von Wahnsinn immun (Verwirrungseffekt und *Schwachsinn* eingeschlossen).

Alaznist hat 10.000 Jahre voller Zorn gebrannt, ohne ein Ventil für ihre Wut zu besitzen, während sie auf die Gelegenheit gewartet hat, ihren Grimm über die Welt zu entfesseln. Im Rahmen dieses Abenteuerpfades gilt es, ihrem Plan Einhalt zu gebieten, die Geschichte zu verändern, um den Norden Avistans zu erobern. Sollte Alaznist nicht gestoppt werden, wird Varisia in Blut ertrinken und alsbald der Krieg in die Nachbarlande getragen werden, da Varisias alte Grenzen für sie kein Grund zum Anhalten sind.

Beachte, dass die hier präsentierte Version von Alaznist sie nicht auf dem Höhepunkt ihrer Macht zeigt, da die SC die temporalen Wunden heilen konnten. Solltest du ihre ultimative Version verwenden wollen, so steigere sie auf Legendengrad 10 als Erzmagierin und verleihe ihr die Schablone für Verbesserte Kreaturen.

RUNENHERRSCHERIN SORSCHEN

Die Herrscherin des untergegangenen Eurythnia ist ihrer Exzesse müde und möchte Neu-Thassilon nicht als Tyrannin regieren, sondern ohne Kriege und Blutvergießen.

RUNENHERRSCHERIN SORSCHEN HG 27

EP 3.276.800

Menschliche (Reinblütige Azlanti) Magiern (Verzauberin) 20/Legende (Trickster)[ABR 5] 10

CN Mittelgroße Humanoide (Mensch)

INI +17; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, *Arkaner Blick*, *Unsichtbares sehen*; Wahrnehmung +27

Aura Legendäre Präsenz (9 m, SG 35), Verzweiflung (9 m, 20 Runden/Tag)

VERTEIDIGUNG

RK 42, Berührung 24, auf dem Falschen Fuß 33 (+5 Ablenkung, +2 Ausweichen, +7 GE, +5 Natürlich, +13 Rüstung,)

TP 592 (20W6+520); Schnelle Heilung 10

REF +20, **WIL** +28, **ZÄH** +19

Immunitäten Blutung, geistesbeeinflussende Effekte, Krankheit, *Schwachsinn*, Verwirrung; **Verteidigungsfähigkeiten** Legendäre Rettungswürfe, *Notfall*, Schwer zu töten, Unaufhaltsam; **ZR** 30

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m (perfekt)

Nahkampf *Sorschens Kurvige Guisarme* +19/+19/+14 (2W4+8/19–20/×3)

Angriffsfläche 1,50 m; **Reichweite** 1,50 m (3 m mit guisarme)

Besondere Angriffe Legendenkraft (23/Tag, Kraftschub +1W12), Machtvoller Wille

Zauberähnliche Fähigkeiten der Arkanen Schule (ZS 20; Konzentration +35)

18/Tag — Hauch der Benommenheit

Vorbereitete Magierzauber (ZS 21; Konzentration +36)

9. — *Einkerkerung* (SG 34), *Monster beherrschen* (2x, SG 38), schnelles *Person beherrschen*[L] (SG 34), schnelles *Teleportieren*, *Überwältigende Ehrfurcht*[ABR] (SG 38), ansteckender *Wahnsinn* (SG 36), *Wort der Macht: Tod*[L], *Wunsch*
8. — *Aufforderung* (SG 37), *Gedankenleere*, *Irrgarten*, *Massen-Monster bezaubern* (SG 37), *Seelenfalle*, *Unwiderstehlicher Tanz*[L] (2x, SG 37), schnelle *Verwirrung*[L] (SG 33), *Wort der Macht: Betäubung*[L]
7. — *Begrenzter Wunsch*, *Energiekäfig* (SG 32), schnelles *Magie bannen*[L], *Massen-Person festhalten* (SG 36), ansteckendes *Person beherrschen*[L] (SG 34), ansteckender *Schwachsinn* (SG 34), *Wellen der Ekstase*[ABR] (2x, SG 36), *Wort der Macht: Blind*[L]
6. — schnelles *Glitzerstaub* (2x, SG 27), *Kräftige Hand*, *Mächtige Magie bannen*, *Massen-Einflüsterung* (2x, SG 35), *Unbewusste Absicht*[AP RH] (SG 35), schnelles *Unsichtbarkeit*, *Verstand tauschen*[ABR VII] (SG 35), *Wahrer Blick*
5. — ansteckende *Einflüsterung*[L] (2x, SG 32), *Gedankennebel* (SG 34), *Kältekegel* (SG 30), *Monster festhalten* (SG 34), *Person beherrschen*[L] (2x, SG 34), schneller *Schild*, *Traum*, *Verständigung*
4. — *Dimensionstür* (2x), *Feuerwand*, *Kugel der Unverwundbarkeit*, *Monster bezaubern* (2x, SG 33), *Schwarze Tentakel*, *Schwächeres Geas* (SG 33), *Schwächeres Verstand auslöschen*[ABR VII] (3, SG 33), *Steinhaut*[L], *Tödliches Phantom*[L] (2x, SG 29)
3. — *Blitz* (SG 28), *Feuerball* (SG 28), *Mördergrube*[EXP] (SG 28), ansteckendes *Person bezaubern* (2x, SG 30), *Person festhalten* (SG 32), *Romantische Anziehungskraft*[ABR VIII] (SG 32), *Unauffindbarkeit*, *Vernarrtheit*[ABR] (2x, SG 32),
2. — *Grube erschaffen*[EXP] (2x, SG 27), *Irreführung*, *Sengender Strahl* (4x), *Spiegelbilder*, *Spinnennetz* (SG 27), *Verlangen*[ABR] (2x, SG 31)
1. — *Blick bannen*[ABR II] (SG 30), *Magisches Geschoss* (5x), *Person bezaubern* (2x, SG 30), *Schmieren* (SG 26), *Selbstverkleidung*, *Unauffälliger Diener*
0. (Beliebig oft) — *Arkanes Siegel*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Zaubertrick*

Thassilonische Spezialisierung Verzauberungsmagie; **Verbotene Schulen** Nekromantie, Verwandlungsmagie; **L** Legendäre Zauberversion

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 24, **KO** 22, **IN** 40, **WE** 24, **CH** 40

GAB +10; **KMV** +14; **KMV** 36

Talente Abhärtung, Ansteckender Zauber[ABR IX], Ausweichen, Defensive Kampfweise, Durchschlagende Zauber, Eiserner Wille, Konstrukt herstellen, Legendäre Abhärtung[ABR V], Legendäre Durchschlagende Zauber[ABR V], Legendärer Eiserner Wille[ABR V], Legendärer Zauberfokus (Verzauberungsmagie)[ABR V], Legendäres Ausweichen[ABR V], Mächtiger Zauberfokus (Verzauberungsmagie), Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Materialkomponentenlos zaubern, Rune stechen, Schnell zaubern, Schriftrolle anfertigen, Umgang mit Kriegswaffe (Guisarme), Wundersamen Gegenstand herstellen, Zauberfokus (Verzauberungsmagie)

Fertigkeiten Bluffen +41, Diplomatie +41, Einschüchtern +41, Entfesselungskunst +27, Fliegen +38, Handwerk (Kleidung, Skulpturen, Tätowierungen, Waffen) +26, Magischen Gegenstand benutzen +35, Motiv erkennen +27, Verkleiden +35, Wahrnehmung +27, Wissen (Adel, Arkanes, Baukunst, Die Ebenen, Lokales und Religion) +38, Zauberkunde +38

Sprachen Abolethisch, Abyssisch, Aklo, Azlanti, Celestisch, Drakonisch, Elfisch, Infernalisch, Riesisch, Schoantisch, Sylvanisch, Thassilonisch, Varisisch; *Zungen*

Besondere Eigenschaften Anhaltende Energierüstung, Arkane Verbindung (*Sorschens Kurvige Guisarme*), Außergewöhnliche

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Spielwerte, Bedrohliches Flüstern, Bezauberndes Lächeln, Erholung, Innewohnende Boni, Kraft der Ewigen Morgenröte, Legendäre Präsenz (SG 35), Legendäre Zauber, Legendärer Held, Meistertrickster, Mit anderem Pfad befassen, Perfektes Nachahmen, Permanente Zauber, Sich unsichtbar machen, Stürmender Angriff, Subtile Magie, Unentdeckt bleiben, Unglaubliche Initiative, Unsterblich

Kampfausrüstung *Ring der Drei Wünsche*; **Sonstige Ausrüstung** *Sorschens Kurvige Guisarme**, *Gürtel des Perfekten Körpers +6*, *Ionensteine (Smaragdene Ellipsoide)** (24), *Stirnreif der Geistigen Überlegenheit +6*, *Magierring IV*, *Runenbrunnenamulett**, *Sihedronfoliant**, Diamanten für *Wunsch* (2, Wert je 25.000 GM), Diamanten für *Begrenzter Wunsch* (5, Wert je 1.500 GM), Schwarze Saphire für *Seelenfalle* (3, Wert je 20.000 GM), Rubinstaub für *Energiekäfig* (Wert 1.000 GM), *Wahrer Blick*-Salbe (3 Anwendungen, Wert je 250 GM); beachte, dass Sorschen eine Menge an Ausrüstung zur Verfügung steht und dies nur das Minimum dessen darstellt, das sie am Leib mit sich führt.

*Siehe Seiten 349

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Außergewöhnliche Spielwerte (AF) Sorschens Attributswerte wurden auf 25 Punktebasis erschaffen statt mit den üblichen 15 Punkten. Zudem verfügt sie über viel mehr Ausrüstung als ein NSC ihrer Stufe normalerweise mit sich führt. Diese Modifikationen erhöhen ihren HG um 2.

Innewohnende Boni (AF) Sorschen hat mehrere *Wünsche* genutzt, um einen innewohnenden Bonus von +5 auf alle Attributswerte zu erhalten.

Kraft der Ewigen Morgenröte (AF) Sorschen berechnet ihre Bonus-TP über den Charismamodifikator anstelle des Konstitutionsmodifikators. Sie ist zudem immun gegen Blutungseffekte.

Notfall (ZF) Sollte Sorschen unter 100 TP reduziert werden, bringt *Teleportieren* sie in Sicherheit.

Permanente Zauber (ZF) Sorschen hat die folgenden Zauber permanent auf sich gewirkt: *Arkaner Blick*, *Dunkelsicht*, *Unsichtbares sehen* und *Zungen*.

Talente (AF) Rune stechen ermöglicht Sorschen, mächtige magische Runen zu stechen. Sie hat dieses Können bei der Erschaffung ihres *Runenbrunnen* und anderen historischen Geschehnissen genutzt.

Unsterblich (AF) Der lange Kontakt zum Becken der *Ewigen Morgenröte* ermöglicht Sorschen, weitaus länger zu leben als andere Menschen. Sofern sie nicht gewaltsam zu Tode kommt, ist sie unsterblich. Sie erhält den Bonus von +3 auf Intelligenz, Weisheit und Charisma, da sie eigentlich älter als Ehrwürdig ist, besitzt aber die Jugend einer jungen Frau und erleidet keine Mali auf ihre körperlichen Attributswerte. Sie ist gegen Krankheit und alle Arten von Wahnsinn immun (Verwirrungseffekt und *Schwachsinn* eingeschlossen). Sie besitzt ferner die grundlegende Legendenfähigkeit Unsterblich.

Die Runenherrscherin Sorschen blickt auf ein Leben im Überfluss zurück, in dem sie die Schwachen beherrscht und sich der Grausamkeit hingegeben hat. Während ihres langen Exils im Auge des Verlangens wurde ihr aber klar, dass sie sich und ihre Methoden ändern muss, wenn sie überleben will, um über Neu-Thassilon zu herrschen.

Da Sorschen in dieser Kampagne nicht als Gegner vorgesehen ist, gibt es keinen Taktikeintrag.

Nach der Kampagne wird sie die Kontrolle über die junge Nation Neu-Thassilon übernehmen. Sie macht sie zu einer Zuflucht, in der alle Arten von Verbannten willkommen sind. Mit der Zeit wendet sie sich gänzlich von ihrem eigenen Vermächtnis und dem der Runenherrscher ab, indem sie auf einen Magier der Universalen Schule umschult. Zugleich wächst ihr Glauben an die Erlöserkönigin Nocticula und wird sie golarionweit zu einer starken Verbündeten von verbannten Künstlern und Magiern, was ihr neue Verbündete und Feinde einbringt.

ZINLUN

Die Antworten auf die Fragen, woher der Runenherrscher Karzoug stammte, wie er zur Macht kam und warum er sich grausamen Exzessen widmete, könnte wohl der Sklavenhändler Zinlun geben, mit dem sich Karzoug unterbewusst oftmals beschäftigt hat. Mittlerweile ist Zinlun ein mächtiger erwachter Halb-Leichnam und wartet auf die unvermeidbare Wiedervereinigung mit seinem früheren Sklaven.

ZINLUN **HG 20**

EP 307.200

Menschlicher Erwachter Halb-Leichnam[MHB III]-Magier (Wandler) 18

CB Sehr kleiner Untoter (Mensch, Verbesserter Humanoider)

INI +12; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, *Wahrer Blick*; Wahrnehmung +38

VERTEIDIGUNG

RK 35, Berührung 31, auf dem Falschen Fuß 26 (+1 Ausweichen, +8 GE, +2 Größe, +4 Natürlich, +10 Unheilig)

TP 296 (18W6+231)

REF +26, **WIL** +30, **ZÄH** +26

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

Schwäche Empfindlichkeit gegenüber *Henkers-/ Hinrichtungswaffen*

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 9 m (perfekt)

Besondere Angriffe Seele verschlingen (SG 29)

Zauberähnliche Halb-Leichnam-Fähigkeiten (ZS 20; Konzentration +30)

Immer — *Wahrer Blick*

Beliebig oft — *Mächtiger Fluch* (SG 26), *Telekinese* (SG 25), *Wehgeschrei der Todesfee* (Ausdehnung mit 6 m Radius um den Halb-Leichnam; SG 29)

Zauberähnliche Fähigkeiten der Arkanen Schule (ZS 18; Konzentration +28)

13/Tag — Telekinetische Faust (1W4+9 Wucht)

Vorbereitete Magierzauber (ZS 18; Konzentration +28)

9. — *Magische Auftrennung* (SG 29), *Wehgeschrei der Todesfee* (2x, SG 29), *Zeitstopp* (2x)
8. — schneller gestenloser *Feuerball* (4, SG 23), gestenloses *Schwerkraft umkehren* (2x)
7. — gestenloses *Auflösung* (2x, SG 26), *Gegenstand teleportieren* (SG 27), *Widerhallendes Wort*[ABR] (3x, SG 27)
6. — gestenlose *Böswillige Verwandlung* (2x, SG 25), schnelles gestenloses *Magisches Geschoss* (4x), gestenlose *Telekinese* (2x, SG 25)
5. — gestenlose *Entkräftung* (4), *Kontakt zu anderen Ebenen*, gestenloses *Massen-Person verkleinern* (SG 24), gestenloser *Versteinernder Hauch*[EXP] (2x, SG 24)
4. — ausgedehntes gestenloses *Falsches Leben*, gestenloser *Feuerball* (2x, SG 23), gestenloses *Magie bannen* (2x), gestenloser *Vampirgriff*, gestenloses *Verlangsamen* (2x, SG 23)
3. — gestenloses *Glitzerstaub* (4x, SG 22), gestenlose *Pracht des Adlers* (2x), gestenloses *Raum verzerren*[ABR II] (2x, SG 22)
2. — gestenloses *Magisches Geschoss* (7x), gestenloses *Person verkleinern* (2x, SG 21)
1. — *Erhöhte Aufmerksamkeit*[ABR VI], *Lichtblitze*[EXP] (3x, SG 21), gestenlose *Magierhand* (2x), *Zielsicherer Schlag* (3x)
0. (Beliebig oft) — *Aufblitzen* (SG 20)

Thassilonische Spezialisierung Verwandlungsmagie; **Verbotene Schulen** Illusions- und Verzauberungsmagie

TAKTIK

Vor dem Kampf Zinlun wirkt ausgedehntes gestenloses *Falsches Leben*.

Im Kampf In der ersten Kampfrunde wirkt Zinlun *Zeitstopp* und nutzt die gewonnen Zeit für *Schwerkraft umkehren*, *Glitzerstaub*, *Pracht des Adlers* und um sich in eine vorteilhaftere Position zu bewegen. Nach Ende des *Zeitstopps* greift er die Gruppe in ungeraden Runden mit offensiven Flächenzauber an, während er in geraden Runden Seele verschlingen einsetzt. Sollte er unter 100 TP reduziert werden, wirkt er erneut *Zeitstopp*, um Zauber zu wirken und sich neu zu positionieren.

Moral Zinlun kämpft bis zur Zerstörung.

SPIELWERTE

ST 6, **GE** 26, **KO** —, **IN** 31, **WE** 29, **CH** 30

GAB +9; **KMV** +7; **KMV** 26

Talente Abhärtung, Ausweichen, Beweglichkeit, Blitzschnelle Reflexe, Gestenlos zaubern, Im Kampf zaubern, Konstrukt herstellen, Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Materialkomponentenlos zaubern, Schnell zaubern, Schriftrolle anfertigen, Verbesserte Initiative, Wundersamen Gegenstand herstellen, Zauber ausdehnen, Zauberstecken herstellen, Zauberzepter herstellen

Fertigkeiten Bluffen +28, Einschüchtern +31, Fliegen +33, Heimlichkeit +37, Magischen Gegenstand benutzen +28, Motiv erkennen +38, Wahrnehmung +38, Wissen (Adel) +31, Wissen (Arkanes) +31, Wissen (Baukunst) +31, Wissen (Die Ebenen) +31, Wissen (Lokales) +31, Zauberkunde +31

Sprachen Abyssisch, Aklo, Azlanti, Drakonisch, Infernalisch, Riesisch, Schoantisch, Thassilonisch, Varisisch

Besondere Eigenschaften Arkane Verbindung (*Ionenstein (Smaragdkeil)*), Körperliche Verbesserung (+4 GE), Verbesserte Attributswerte

Ausrüstung *Ionenstein (Smaragdkeil)* (siehe nächste Seite), Zauberbücher

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Verbesserte Attributswerte Zinlun war bereits ein alter Mann, als er zu einem untoten Magier wurde. Er behält die Altersboni auf Intelligenz, Weisheit und Charisma. Er hat ferner mittels *Wünschen* einen innewohnenden Bonus von +5 auf seine mentalen Attribute und auf Geschicklichkeit erlangt.

Der Magier Zinlun ist zwar nie der formelle Herr der thassilonischen Stadt Malistok gewesen, war aber der mächtigste Sklavenhändler vor Ort und herrschte im Grunde hinter den Kulissen. Als Karzoug in die Sklaverei geboren wurde, war Zinlun bereits zu einem Leichnam geworden, einem untoten Magier.

Mal kann nicht beschreiben, welche Grausamkeiten Zinlun seinem jungen Sklaven zuteilwerden ließ, welcher seinen Meister letztendlich soweit manipulieren konnte, dass er ihn in einem Anfall von Gereiztheit an einen als Kannibalen bekannten Magier verkaufte. Allerdings gelang es Karzoug, seinen neuen Meister zu ermorden und sich mit dessen Adamantzähnen als Lehrling beim Beschwörer Thurbel einzukaufen. Sein Weg führte ihn letztendlich auf den Thron des Runenherrschers der Gier und zur Macht über die Provinz Schalast.

Während Karzoug die Leiter zur Macht emporkletterte, wurde Zinlun zunehmend nervöser und misstrauischer, wusste er doch, welchen Hass Karzoug für ihn verspürte. Daher überraschte es ihn auch nicht wirklich, als Karzoug seinen Zorn über Malistok entfesselte und sich bemühte, jeden Hinweis auf die Existenz der Stadt auszulöschen. Zinlun war da aber bereits längst in ein Versteck im Großen Jenseits geflohen, um Karzougs Herrschaftszeit auszusitzen.

Der Erdenfall schließlich beendete nicht nur Karzougs Herrschaft – als Zinlun nach Golarion zurückkehrte, war Thassilon verheert und zerstört. Der Leichnam errichtete sich eine Gruft im Gestein tief unter dem einstigen Malistok. Jahrhundertelang plagte er von dieser Operationsbasis aus jene, die im Umland lebten, verbrachte aber immer mehr Zeit zurückgezogen und wurde immer besessener von seinen Überlegungen hinsichtlich Karzoug. Aus Körpermaterial, dass er vor langer Zeit seinem einstigen Sklaven entnommen und über all die Jahrhunderte hinweg magisch konserviert hatte, erschuf er Klon um Klon des gefallenen Runenherrschers in der Hoffnung, auf diese Weise seine Seele einzufangen – doch da Karzoug gar nicht gestorben war, misslangen all diese Versuche. Der Leichnam erging sich immer mehr in seiner Besessenheit. Er suchte nach Wegen, die Klone mit Leben zu erfüllen, um sie sodann auf immer furchtbarere und inhumanere Weise zu foltern und zu morden. Doch selbst diese obsessive Paranoia erlag schließlich nach Jahrtausenden der Zeit - Zinlun ergab sich in die letzte Transformation und wurde zu einem Halb-Leichnam.

Als Karzoug im Auge der Gier erwachte, zog es Zinluns umherstreifenden Geist zu seinen körperlichen Überresten zurück. Als nunmehr Erwachter Halb-Leichnam wartet Zinlun in seiner Gruft auf die Ankunft seines einstigen Sklaven, gleichsam von Furcht und Besessenheit erfüllt.

In der Kampagne spielt Zinlun lediglich den Part eines nicht zu läuternden Gegners, den die SC besiegen und als Trumpf bei den Verhandlungen mit Karzougs Seele nutzen sollen. Je mehr die Gruppe aber über Karzougs einstigen Meister in Erfahrung bringen kann, umso stärker sind sie bei der Verhandlung mit dem verstorbenen Runenherrscher der Gier im Vorteil.

IONENSTEIN (SMARAGDKEIL)		**PREIS** 32.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 12	**GEWICHT** —
AURA Starke Verwandlungsmagie		

Dieser *Ionenstein* ist etwas größer als die meisten anderen. Er verleiht einen Verbesserungsbonus von +2 auf Charisma, Intelligenz und Weisheit; die durch den Intelligenzbonus generierten Fertigkeitsränge sind Magischen Gegenstand benutzen zugeordnet. Zinlun trägt seinen *Ionenstein (Smaragdkeil)* in einem Riss in seinem Schädel und kann ihn als Arkane Verbindung nutzen. Bei anderen Kreaturen funktioniert er wie ein normaler *Ionenstein*, der neben dem Kopf des Benutzers schwebt.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** 16.000 GM
Wundersamen Gegenstand herstellen, Hersteller muss wenigstens die 12. Stufe erreicht haben	

DIE GESCHICHTE DER RUNENHERRSCHER

In der allerersten Abenteuerpfad-Kampagne wollten wir als Hauptwidersacher kein abscheuliches Monster oder einen eine Schneise der Verwüstung hinterlassenden Gott in den Mittelpunkt stellen, sondern einen menschlichen Magier. Das Ergebnis war Runenherrscher Karzoug aus einer uralten Nation, die Teil eines lange untergegangenen Imperiums namens Thassilon war. Beim Entwickeln seiner Hintergrundgeschichte enthüllten wir allerdings zusätzliche Informationen über die Runenherrscher, die die anderen Nationen Thassilons regierten. Seit dem Abenteuerpfad „Das Erwachen der Runenherrscher“ haben wir euch mit Informationshäppchen gequält und ein paar davon im Verlauf anderer Handlungsstränge näher ausgeführt. All das führte uns hierher - zum letzten Teil einer Kampagnen-Trilogie, in der ihr die Chance erhaltet, mehr als je zuvor über Thassilon und seine Runenherrscher zu erfahren – „Die Rückkehr der Runenherrscher“.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Als die Runenherrscher vom bevorstehenden Erdenfall erfuhren, suchte jeder für sich nach Mitteln, das Ende der Welt zu überdauern. Dieser Artikel untersucht jene Mittel, die die Runenherrscher wählten, um dem Erdenfall zu entkommen, enthüllt die Methoden ihrer Rückkehr und liefert eine erschöpfende Zeitleiste der Ereignisse von der Gründung Thassilons bis hin zur Gegenwart.

Alaznist

Alaznist war eine der drei Runenherrscher, die die mit der Macht eines *Runenbrunnen* eine geschützte Halbebene erschuf (in ihrem Fall das Auge der Wut), um dem Erdenfall zu entkommen. Sie erwachte erstmals aus ihrem Schlummer, als Karzougs *Runenbrunnen* im Jahre 4702 AK zum Leben erwachte. Allerdings fehlte Alaznist der notwendige externe Fokus, um ihren *Runenbrunnen* mit Energie zu füllen und ihn zu verlassen. Sie war daher drauf angewiesen, auf regionalen Zorn der Umgebung zurückzugreifen, was ihren *Runenbrunnen* nur langsam auffüllte. Den letzten Energiestoß erhielt der Brunnen, als ihr Kastellan, ein mit der Verteidigung des Hohlbergs (vgl. *ALM Gewölbe*, S. 14 ff.) betrauter Dämon, von Abenteurern getötet wurde. Mit dieser letzten Infusion trat sie 4716 AK schließlich aus dem Auge der Wut hervor.

Alaznist nahm sich ein Jahr Zeit, um die Welt zu erforschen, in der sie sich wiederfand. In dieser Zeit erfuhr sie von den gescheiterten Versuchen Karzougs, Krune und Zuthas, in die Welt zurückzukehren. Sie hegte den Verdacht, dass Sorschen erwacht war und wusste, dass Belimarius gefangen war. Ihre Hauptsorge bestand jedoch darin, dass Xanderghul, ihr größter Rivale und Feind nach dem Tode Karzougs, ebenfalls bald erwachen würde.

Alaznist reiste zu den Ruinen Xin-Cyrusians mit der Absicht, Xanderghul zu ermorden, bevor dies geschehen sollte. Sie benötigte mehrere Monate für die Erforschung der Ruinen, nur um einen Dämpfer durch die Entdeckung zu erhalten, dass Xanderghul zu einem Zufluchtsort jenseits von Raum und Zeit geflohen war. In der Hoffnung, eine unbewachte Route in Xanderghuls in der Zeit eingefrorenes Bollwerk zu finden, sammelte sie alles Wissen, das sie seinen überdauernden Notizen über Zeitmanipulation entnehmen konnte. Dabei erfuhr sie, dass Xanderghul mit der Zeit immer mehr von der Idee besessen war, den Verbleib eines mächtigen Artefakts namens *Äonenzepter* (vgl. *ALM Artefakte*, S. 14 f.) zu erfahren. Mithilfe dieses Artefakts hatte Xanderghul gehofft, dem Erdenfall zu entkommen, indem er einfach in der Zeit vorwärts reiste und seine mächtigsten Verbündeten mit ihm in ein künftiges Golarion führte. Xanderghul ging ironischerweise die Zeit aus, so dass er gezwungen war, seinen Zufluchtsort aufzusuchen, bevor er das verlorene Artefakt bergen konnte.

Alaznist verwendete Xanderghuls Noitzen und Recherchen, um binnen weniger Monate seine Arbeit zu vollenden und den Lageort des Artefakts zu ermitteln. Ein paar Wochen vor Beginn dieser Kampagne hat Alaznist das *Äonenzepter* geborgen. Sie verwendete es, um Xanderghuls Zufluchtsort zu öffnen, woraufhin der Runenherrscher des Hochmuts aus seinem Schlummer erwachte. Doch unterlag er sogleich Alaznists Magie und starb (es war während der wenigen Augenblicke vor Xanderghuls Ermordung, als das *Schwert des Hochmuts* in Rodericksbucht kurz aufloderte). In der falschen Annahme, dass Xanderghul tot und aus dem Weg geräumt sei, benutzte Alaznist sodann das *Äonenzepter*, um Zeitportale zu öffnen und siebenmal zurück in das antike Thassilon zu reisen. Dort manipulierte sie Ereignisse und sammelte Legendenkräfte. Des Weiteren wurde der Olifant von Jendelay durch ihre Manipulation in der Zeit vorausgeschickt, um das moderen Varisia zu bedrohen. Sie stieß weitere Ereignisse an die sicherstellen sollten, dass das nördliche Avistan alleinig von ihr als das Reich Neu-Thassilon regiert werden würde.

Diese Pläne wurden vereitelt, als die Helden früherer Abenteuerpfade (die in dieser Kampagne als Sihedron-Helden bezeichnet werden, vgl. AP „Der Zerbrochene Stern“) mit dem als *Sihedron* bekannten Artefakt bewaffnet ihre Zeitmanipulation störten. Dies gelang ihnen mithilfe zeitgeschützter Magie, die sie aus Runenherrscher Belimarius' Gefängnis Crystilan erbeutet hatten. Alaznist verwendete das *Äonenzepter*, um die Helden aus der Realität zu stoßen und in Crystilan einzusperren, aber dabei schoss das *Äonenzepter* aus Alaznists Griff, hinweg in die Zukunft.

Die Region der Inneren See befindet sich nun in großer Gefahr: Während sich Alaznist von ihrem Kampf mit den Sihedron-Helden erholt, fängt sie an, sich mit den mächtigen in Xin-Cyrusian gefundenen Mitteln zu beschäftigen und bereitet die Gründung Neu-Thassilons vor. Obwohl sie das *Äonenzepter* nicht mehr besitzt, hält der Schaden, den sie der Zeitachse zufügte an, und wird sich in naher Zukunft zu verheerenden Ereignissen entwickeln. Sobald der Olifant von Jandelay eintrifft (ein Ereignis, das gegen Ende des 6. Kapitels des aktuellen Abenteuerpfads eintreten wird), plant sie, ihr Spiel gegen die Welt zu eröffnen. Nur mit einer Reise durch die Zeit können die SC den von Alaznist verursachten Zeitschaden rückgängig machen und ihr auf diese Weise viel von ihrer gestohlenen Legendenkraft nehmen; anderenfalls werden sie keine Chance haben, die Runenherrscherin in der Endbegegnung dieser Kampagne zu besiegen.

Belimarius

Nachdem es Belimarius misslungen war, einen *Runenbrunnen* zu erschaffen, wandte sie sich hilfesuchend an Karzoug. Er schien nur allzu hilfsbereit zu sein, betrog Belimarius jedoch letztendlich, indem er ihr falsche Ratschläge erteilte. Als sie ihren fehlerhaften *Runenbrunnen* bei dem Versuch aktivierte, das Auge des Neides zu erzeugen, zerstörte sich der *Runenbrunnen* stattdessen selbst und sperrte Belimarius samt vieler ihrer verlässlichsten und mächtigsten Verbündeten im Herzen ihrer Stadt Xin-Edasseril, in einer Kuppel außerhalb der Zeit ein. Die in dieser Kuppel Gefangenen durchleben die letzte Woche vor dem Erdenfall immer wieder und sind auf ewig in einer Zeitschleife gefangen. Sie altern nicht, aber ebenso wenig behalten sie etwas von dem Wissen darüber, was sie in jener letzten, erschütternden, immer wiederkehrenden Woche lernten.

Das in der Zeit gefangene Herz von Xin-Edasseril existiert heute als eine Kuppel aus Kristall, die eine mysteriöse Stadt umhüllt - moderne Varisier nennen den Ort Crystilan. Jahrtausendelang haben die Bewohner der Stadt außerhalb der Zeit durchgehalten, aber erst im aktuellen Jahr wurde die Zeitschleife in Crystilan unterbrochen. Als Alaznist das *Äonenzepter* benutzte, um ihre Feinde in Crystilan festzusetzen, zerbrach die Energie des Artefakts diesen ständigen Wiederholungszyklus. Aber in dem Maße, in dem die Wahrheit der Situation Crystilans Gefangenen dämmerte, ließ Belimarius' Kontrolle über die Stadt nach. Sie verbringt den gesamten Abenteuerpfad

REGIERUNGSZEITEN DER RUNENHERRSCHER

GIER
1: Kaladurnae –6480 AK bis –6448 AK (männlich, 32 Jahre)
2: Fethryr –6448 AK bis –6318 AK (weiblich, 130 Jahre)
3: Gimmel –6318 AK bis –6192 AK (männlich, 126 Jahre)
4: Ligniya –6192 AK bis –6040 AK (weiblich, 152 Jahre)
5: Mazmiranna –6040 AK bis –5997 AK (weiblich, 43 Jahre)
6: Aethusa –5997 AK bis –5862 AK (weiblich, 135 Jahre)
7: Haphrama –5862 AK bis –5759 AK (männlich, 103 Jahre)
8: Karzoug –5759 AK bis –5293 AK (männlich, 466 Jahre)

VÖLLEREI
1: Kaliphesta –6480 AK bis –6258 AK (weiblich, 222 Jahre)
2: Atharend –6258 AK bis –6150 AK (männlich, 108 Jahre)
3: Aethusa –6150 AK bis –5822 AK (weiblich, 328 Jahre)
4: Goparlis –5822 AK bis –5642 AK (männlich, 180 Jahre)
5: Zutha –5642 AK bis –5293 AK (männlich, 349 Jahre)

TRÄGHEIT
1: Xirie –6480 AK bis –6150 AK (weiblich, 330 Jahre)
2: Ilthyrius –6150 AK bis –6105 AK (männlich, 45 Jahre)
3: Akeradni –6105 AK bis –6008 AK (weiblich, 97 Jahre)
4: Zalelet –6008 AK bis –5847 AK (weiblich, 161 Jahre)
5: Krenlith –5847 AK bis –5752 AK (männlich, 95 Jahre)
6: Ivarinna –5752 AK bis –5525 AK (weiblich, 227 Jahre)
7: Krune –5525 AK bis –5293 AK (männlich, 232 Jahre)

ZORN
1: Alderpasch –6480 AK bis –6266 AK (männlich, 214 Jahre)
2: Angothane –6266 AK bis –6150 AK (männlich, 116 Jahre)
3: Xiren –6150 AK bis –5905 AK (weiblich, 245 Jahre)
4: Thybidos –5905 AK bis –5779 AK (männlich, 126 Jahre)
5: Alaznist –5779 AK bis –5293 AK (weiblich, 486 Jahre)

NEID
1: Naaft –6480 AK bis –6442 AK (weiblich, 38 Jahre)
2: Tannaris –6442 AK bis –6360 AK (männlich, 82 Jahre)
3: Ivamura –6360 AK bis –6301 AK (weiblich, 59 Jahre)
4: Jurah –6301 AK bis –6150 AK (männlich, 151 Jahre)
5: Chalsardra –6150 AK bis –5966 AK (weiblich, 184 Jahre)
6: Esedrea –5966 AK bis –5796 AK (weiblich, 170 Jahre)
7: Zarve –5796 AK bis –5696 AK (männlich, 100 Jahre)
8: Desamelia –5696 AK bis –5489 AK (weiblich, 207 Jahre)
9: Phirandi –5489 AK bis –5402 AK (männlich, 87 Jahre)
10: Belimarius –5402 AK bis –5293 AK (weiblich, 109 Jahre)

HOCHMUT
1: Xanderghul –6480 AK bis –5293 AK (männlich, 1187 Jahre)

WOLLUST
1: Sorschen –6480 AK bis –5293 AK (weiblich, 1187 Jahre)

gefangen in der in der Zeit verlorenen Stadt, bis die SC dort ankommen, um die Sihedron-Helden zu retten, das *Sihedron* einzufordern und zu lernen, wie Alaznist besiegt werden kann. Ob die SC kämpfen und Belimarius besiegen, ob sie sie retten oder sie in der Stadt gefangen zurücklassen, bleibt ihnen überlassen.

Karzoug
Wie seine Rivalin Alaznist verwendete Karzoug einen *Runenbrunnen*, um eine Halbebene, das Auge der Gier, zu erschaffen, damit er Thassilons Untergang entkommen könne. Jahrtausende später löste ein ehrgeiziger Steinriesen-Magier namens Mokmurian im Jahr 4702 AK versehentlich Karzougs *Runenbrunnen* aus und erweckte den Runenherrscher darin. Dies sandte kleine Wellen zu den anderen *Runenbrunnen* und ließ deren Runenherrscher, die sie zur Flucht vor dem Erdenfall genutzt hatten, sich im Schlaf rühren, ohne jedoch aufzuwachen.

Die Geschichte von Karzougs Aufstieg und Fall wird im Abenteuerpfad „Das Erwachen der Runenherrscher“ erzählt. „Die Rückkehr der Runenherrscher“ unterstellt, dass er tot ist und dass sich seine Seele nun im Beinacker aufhält. Pharasma weiß, dass es Karzoug vorherbestimmt ist, den Helden von Nutzen zu sein und hat sein Urteil daher vorläufig aufgeschoben. Aber dieses aufgeschobene Urteil gewährt seiner Seele keinen zusätzlichen Schutz und die Seele eines Runenherrschers ist ein großer Schatz. In Kapitel 6 des vorliegenden Abenteuerpfades müssen die SC Karzougs Seele retten, um ihn zu verhören. Sie müssen lernen, wie das Enigma-Tor zu benutzen ist, um in die Dimension der Zeit zu reisen und von dort aus den von Alaznist verursachten Zeitschaden rückgängig zu machen.

Krune
Krune hatte zum Überleben des Erdenfalles den Plan, seinen Körper und seine Seele in einem Edelstein einzufangen, aus dem ihn später der Kult von Lissala befreien würde, sobald die Auswirkungen der Apokalpyse vorbei waren - ein Plan, der in sich zusammenfiel, als der Kult von Lissala durch den Erdenfall nahezu ausgelöscht wurde.

Im Jahre 4713 AK hatte sich der Kult von Lissala ausreichend für einen Befreiungsversuch von Krune erholt – allerdings wurde Krune sogleich von einer Gruppe der Gesellschaft der Kundschafter besiegt und getötet. Im dritten Kapitel des Abenteuerpfades hindern die SC hoffentlich den Kult von Yamasoth, Runenherrscher Krune wiederauferstehen zu lassen, um seinem Geist mächtige Beschwörungsgeheimnisse zu entlocken.

Sorschen
Es war Sorschen, die nach dem Studium und dem Nachbau eines mysteriösen Artefakts, das als *Becken der Ewigen Morgenröte* bekannt ist, den ersten der *Runenbrunnen* erschuf. Sie teilte diese Entdeckung während einer Ära, bevor die Runenherrscher in Zank und Dauerstreit verfielen, mit ihnen - eine Entscheidung, die sie noch bedauern würde. Sorschen erschuf schließlich das Auge des Verlangens, um sich vor dem Erdenfall in Sicherheit zu bringen.

Sie regte sich erstmals 4702 AK, als Karzougs *Runenbrunnen* aktiviert wurde. Aber erst, als Königin Ileosa

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

von Korvosa das *Becken der Ewigen Morgenröte* entdeckte, verließ Sorschen das Auge des Verlangens. Sorschen war während ihrer langen Phase der Reflexion immer unzufriedener und geradezu erschöpft von dem Gezanke zwischen den anderen Runenherrschern. Diese lange Zeitphase vergrößerte auch ihre Vorsicht und milderte ihre Grausamkeit. Nachdem sie aus der Ferne beobachtet hatte, wie drei der anderen erwachten Runenherrscher (Karzoug, Krune und Zutha) besiegt wurden, verfestigte sich ihre Überzeugung: Sie würde leise in Erscheinung treten, anstatt explosionsartig die Szene mit einer Armee von Riesen zu betreten, einen Kult zu gründen oder mit dem Fluss der Zeit zu experimentieren. Die Runenherrscherin der Wollust verbrachte Jahre mit Warten, Zuschauen und Beobachten. Als sie bemerkte, dass Alaznist mit der Zeit herumspielte, wusste sie allerdings, dass sie handeln musste. Sie verlagerte das *Becken der Ewigen Morgenröte* aus der Versunkenen Königin (auch als Strahlende Herrin bekannt) in das Auge des Verlangens. Sodann erschuf sie Blutsimulakra ihrer selbst, die ihr als Augen und Ohren in der Welt dienen sollten. Auf diese Weise wählte sie Methoden, Alaznist entgegenzutreten, ohne sich übermäßigem Risiko auszusetzen.

Sorschens Ziel ist es, Neu-Thassilon zu regieren - aber so, dass es friedlich in einer neuen Welt existieren kann und nicht Krieg mit allen Nachbarn herausfordert. Im dritten Kapitel begegnen die SC einem von Sorschens Blutsimulakra und können, wenn sie die dekadente Kreatur amüsieren, einen wertvollen Verbündeten gewinnen und sicher stellen, dass Neu-Thassilons langfristiger Fingerabdruck auf die Innere See nicht ein zerstörerischer ist.

Xanderghul

Obwohl Xanderghul einen *Runenbrunnen* erschuf, verhinderte sein Hochmut, dass er dem Erdenfall entkam. Denn dazu hätte er sich auf etwas verlassen müssen, das von jemand anderem erfunden und genutzt worden war. Stattdessen nutzte er seine Legendenkräfte, um seine eigene Halbebene als Zuflucht zu erschaffen. Anschließend machte er sich auf die Suche nach dem *Äonenzepter*, einem sagenhaften Artefakt, mit dem er hoffte, gemeinsam mit seinen Armeen in die Zukunft reisen zu können und so den Erdenfall vollständig zu vermeiden. Ironischerweise ging ihm die Zeit aus und er war gezwungen, sich zu Beginn des Erdenfalls in sein Heiligtum zurückzuziehen. Statt sich auf Diener zu verlassen, um ihn zu wecken, konzipierte Xanderghul sein Heiligtum so, dass es ihn lediglich 100 Jahre lang in einen Schlummer versetzte. Er rechnete sich aus, dass dies genug Zeit für ein Nachlassen der Folgen der Apokalypse sei. Was er nicht voraussah war, dass eine signifikante Anzahl von Belimarius' Dienern in der Welt gefangen zurückbleiben würden, als ihr eigener *Runenbrunnen* eine Fehlfunktion erlitt. Als diese neidischen Anhänger den Erdenfall überlebten und feststellten, dass sie Runenherrscherin Belimarius nicht befreien konnten, zogen sie zum nächstgelegenen Herrschaftsgebiet eines Runenherrschers: Xanderghuls Cyrusian. Dort lösten sie bei dem Versuch, Xandeghuls *Runenbrunnen* auszuschlachten und ihn für die Reparatur von Belimarius eigenem zweck zu entfremden, eine vernichtende Falle aus. Diese tötete sie alle und zerstörte den Zeitschalter, den Xanderghul für sein eigenes Erwachen gesetzt hatte. Als Ergebnis seines eigenen Hochmuts hatte der mächtigste der Runenherrscher sich selbst dem Untergang geweiht. Ohne Verbindung zwischen seinem Heiligtum und seinem *Runenbrunnen* regte sich Xanderghul nicht, als Karzougs *Runenbrunnen* aktiviert wurde. Dies gab Alaznist die Gelegenheit, die sie brauchte, um Xanderghul in seinem Schlummer zu überfallen. Er erwachte rasch, als es ihr endlich gelang, in sein Heiligtum einzudringen, aber er lebte nur lange genug, um ermordet zu werden.

Als Alaznist Xanderghul tötete, betrat sein Geist nicht den Fluss der Seelen. Stattdessen wurde mächtige Illusionsmagie aktiviert und Xanderghul wurde im Körper eines Simulakrums im inneren Heiligtum des Tempels des Pfauengeistes wiedergeboren. Dass Xanderghul und der Pfauengeist ein und derselbe sind, ist ein Geheimnis, dass er bis heute für sich behalten konnte - und dieses Geheimnis rettete ihn vor dem Tod durch Alaznists Hände.

Dennoch hatte ihm Alaznist eine gewaltige Niederlage zugefügt. In diesem Abenteuerpfad bleibt Xanderghul tief hinter den mächtigen Verteidigungen des Tempels des Pfauengeistes verborgen und lässt seinen Willen durch den schnell wiedererwachenden Kult des Pfauengeistes walten. Es ist das Schicksal der SC, dass sie dem Kult währen der ersten Abenteuer immer wieder gegenüberstehen und sie werden schließlich im vierten Kapitel von „Die Rückkehr der Runenherrscher" den Ursprung des Kultes aufspüren. Dort haben die SC die Chance, nicht nur Alaznists Vorhaben zu beenden und den Runenherrscher des Hochmuts zu besiegen, sondern auch viel über Alaznists Pläne zu lernen.

Zutha

Zutha hatte den geringsten Bedarf für eine Methode, dem Tod zu entkommen, da er schon lange vor dem Erdenfall ein Leichnam geworden war. Solange sein Seelengefäß (ein Artefakt namens das *Fraßbuch*) sicher war, würde sich Zutha von jedem drohenden Unheil erholen. Um sicher zu stellen, dass das Buch überdauern würde, spaltete er es in drei geringere Werke und vertraute diese seinen mächtigsten Günstlingen mit der Anweisung an, die Teilbände wieder zusammenzusetzen, sobald die Gefahr des Erdenfalls vorüber sei. Allerdings erwies sich der Erdenfall als zerstörerischer, als es Zutha voraussehen konnte und seine Anhänger wurden vernichtet. Jahrhundertelang blieben die drei Teile des *Fraßbuches* getrennt. Das Buch wurde schließlich 4715 AK von Varian Jeggare zusammengesetzt, aber seine Gefährten befreiten ihn von Zuthas Einfluss. Varian und seinen Gefährten gelang es anschließend, den wiederauferstandenen Zutha zu besiegen, bevor er seinen Leichnam-Körper wieder richtig zusammensetzen konnte.

Im dritten Kapitel erfahren die SC von einem Blutsimulakrum Sorschens, dass es eine Möglichkeit gibt, Zuthas Seelengefäß zu zerstören und so seine Rückkehr für immer zu verhindern, aber dass dies den Besuch des einstigen Herzens von Thassilon, der Stadt Xin erfordert. Die Stadt hat sich wieder aus den Wellen erhoben (als Ergebnis des Höhepunktes des Abenteuerpfads Der Zerbrochene Stern) und ist so besser zugänglich als in der Vergangenheit. Sollten die SC einen der drei Teile von Zuthas Seelengefäß in Kaer Maga bergen, können sie den Teilband nach Xin bringen und Zutha zwingen, sich für kurze Zeit als Verlorener Leichnam zu zeigen. Sollten die SC Zutha schnell töten, wird sein Seelengefäß mitzerstört und ein weiterer Runenherrscher wird zur ewigen Ruhe gelegt.

ZEITLEISTE: RÜCKKEHR DER RUNENHERRSCHER

Im Folgenden werden die Schlüsselereignisse aufgelistet, die zum Beginn von „Die Rückkehr der Runenherrscher“ führen:

Jahr	Ereignis
–6533 AK	Xin und seine Anhänger werden aus AKlant verbannt.
–6530 AK	Xin und seine Anhänger erreichen Avistan.
–6501 AK	Xin entwickelt die thassilonische Runenmagie, um eine Entsprechung der sieben Herrschaftstugenden zu erreichen.
–6498 AK	Xin erschafft den Sihedron als Symbol seiner Meisterschaft über Runenmagie und über Thassilon (vgl. *ALM VR*, S. 54 ff.)
–6480 AK	Xin ernennt die ersten Runenherrscher, um sich um den schleppenden Tagesgeschäftsteil des Herrschens zu kümmern.
–6479 AK	Runenherrscherin Sorschen entdeckt das *Becken der Ewigen Morgenröte*.
–6478 AK	Runenherrscher Kaladurnae entdeckt das fremdartige sechseckige Gebäude, das als Kaer Maga bekannt ist.
–6475 AK	Runenherrscherin Naaft benennt ihr Land in Edasseril um, wofür sie den Namen des lieblichsten Mierani-Elfen verwendet.
–6470 AK	Runenherrscher Kaladurnae fängt an, Kaer Maga als Gefängniskolonie zu nutzen.
–6466 AK	Xanderghul wird eine Legende[ABR V].
–6453 AK	Sorschen wird eine Legende (vgl. *ABR 5*).
–6452 AK	Runenherrscherin Sorschen baut das *Becken der Ewigen Morgenröte* nach und erschafft den ersten *Runenbrunnen*.
–6448 AK	Xanderghul erlangt heimlich eine göttliche Quelle und etabliert den Kult des Pfauengeistes.
–6421 AK	Die Runenherrscher erschaffen die ersten Runenriesen[MHB II] und verwenden sie, um die Herrschaft über Thassilons Riesen zu erlangen.
–6420 AK	Die Runenherrscher senden einen Runenriesen[MHB II], um Xin umzubringen, der zurückschlägt, indem er den Vergeltungsschlag des Sihedron verwendet, um den Runenriesen sowie große Teile des Palasts zu zerstören. Die Runenherrscher reißen die Herrschaft über Thassilon an sich.
–6410 AK	Beunruhigt über die Unruhe in Thassilon und die Machtergreifung der Runenherrscher reisen azlantische Diplomaten nach Thassilon und versuchen, ein Abkommen zu schmieden. Sie werden bedroht und von den Runenherrschern davongejagt.
–6401 AK	Runenherrscher Xanderghul vervollständigt mithilfe der anderen sechs Runenherrscher den Großen Tempel des Pfauengeistes in den Kodarbergen. Verehrer aus allen Nationen Thassilons sind willkommen. Xanderghul etabliert den Theraorden als religiöses und akademisches Herz sowie den Orden der Grünen Feder als militaristischen Arm des Ordens. Während all dem verbirgt er die Tatsache, dass er selbst der Pfauengeist ist.
–6360 AK	Runenherrscher Tannaris und sein Sohn kämpfen bis auf den Tod; alles was bleibt ist das *Schwert des Neids* (vgl. *ALM A*, S. 53).
–6355 AK	Die *Runenschmiede* wird errichtet.
–6347 AK	Sorschen erschafft *Ascheia, Schwert der Wollust.*
–6344 AK	Xanderghul vervollständigt *Baraket, Schwert des Hochmuts*.
–6335 AK	Runenherrscherin Xirie beginnt mit dem Bau von Sech Nevali im östlichen Haruka. Es soll der prächtigste aller Tempel zu Ehren des Pfauengeistes werden.
–6328 AK	Xanderghul gewinnt den Lindwurm Fafnerb als Berater.
–6310 AK	Runenherrscher Alderpasch erschafft den ersten Qualriesen (*ALM Versunken Reiche*, S. 60).
–6308 AK	Runenherrscher Xanderghul erbaut seinen *Runenbrunnen*.
–6301 AK	Die Spannungen zwsichen Azlant und Thassilon erreichen schließlich mit einer Invasion Thassilons durch azlantische Armeen ihren Höhepunkt. Der Konflikt hält einige Monate an, nachdem Azlant Verwüstungen in Edasseril anrichtet hat und es Azlant gelingt, die dortige Regentin Runenherrscherin Ivarmura gefangen zu nehmen und hinzurichten. Diese öffentliche Bezwingung und Hinrichtung rüttelt die anderen Runenherrscher wach, aber erst später in diesem Jahr beschwört Runenherrscher Gimmel den Olifanten von Jandelay, um die azlantische Armee zu zerstören. Der Olifant verwüstet auch Thassilon und vernichtet einige thassilonische Legionen, bevor er dahin zurückkehrt, woher er kam.
–6267 AK	Alderpasch bittet Baphomet um Hilfe dabei, eine Legende[ABR V] zu werden), um mit Sorschen und Xanderghul Schritt zu halten. Er verspricht Sorschen als Opfergabe.
–6266 AK	Alderpasch verrät Sorschen an Baphomet, aber der Plan geht nach hinten los und Baphomet kerkert Alderpasch im Elfenbein-Labyrinth im Abyss ein (siehe auch Kapitel 5 des Abenteuerpfades Der Zorn der Gerechten).
–6236 AK	Alderpasch wird ein Leichnam[MHB], bleibt jedoch Baphomets Gefangener im Elfenbein-Labyrinth.
–6196 AK	Das Geheimnis, Blei in Gold zu verwandeln, wird von Magiern der Schule der Verwandlung in Schalast entdeckt.
–6158 AK	Wandler in der Runenschmiede erschaffen einen goldenen Streiter namens Chellan.
–6155 AK	Ganze 180 Jahre nach dem Beginn der Bauarbeiten wird der Tempel von Sech Nevali fertiggestellt. Für einige kurze Jahre wird das sogenannte Hängende Kloster das kühnste und bekannteste Gebäude zu Ehren des Pfauengeistes. Erzürnt darüber, dass der größte Tempel des Pfauengeistes nicht in seinem Reich liegt und er ihn nicht erbaute, beginnt Xanderghul ein sogar noch größeres Bauprojekt: Die Festung der Grünen Feder.
–6153 AK	Chellans magische Energie schwindet und die Statue wird inaktiv; ihre Kräfte verbleiben im *Schwert der Gier*.
–6152 AK	Die Festung der Grünen Feder wird fertiggestellt.
–6150 AK	Die Feindschaft der sieben Runenherrscher wächst sich zu einem gewalttätigen Schisma aus, das fast in einem Bürgerkrieg endet.
–6143 AK	Der brutale Schoanti Garvok wird als erster vom *Schwert des Zorns* in der Arena von Xin-Bakrakhan zu Asche verwandelt. Daraufhin zerstört die Explosion des Schwertes die Umgebung.
–6120 AK	Das *Schwert der Trägheit* wird in der Runenschmiede hergestellt. Runenherrscher Illthyrius ist enttäuscht und ermordet die Erschaffer.
–6060 AK	Runenherrscherin Sorschen beauftragt die Erschaffung des später als Liebfrauenlicht bekannten Leuchtturmes als Demonstration ihrer Macht und ihres Reichtums.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

–5836 AK	Karzoug wird in der Stadt Malistok während der Regentschaft von Runenherrscher Haphrama geboren.
–5824 AK	Die bezauberte Azata-Prinzessein Baraket wird von Agenten des Himmlischen Herrschers Chadali ermordet; ihre Essenz durchdringt das *Schwert des Hochmuts*.
–5809 AK	Karzoug entkommt aus der Sklaverei seines Meisters Zinlun und wird Lehrling des Dämonenbinders Thurbel.
–8502 AK	Karzoug hintergeht Thrubel und benutzt gestohlene Magie, um sich eine Lehrlingsstelle bei Runenherrscher Haphrama zu sichern.
–5786 AK	Alaznist festigt die Allianz mit dem Qlippothfürst Yamasoth[BdV] und erlangt so das Wissen über Fleischformen[ABR IX].
–5784 AK	Alaznist erschafft die erste Riffklaue[MHB II].
–5782 AK	Alaznist erschafft die erste Sündenbrut[MHB II]; das Wissen über Fleischformen verbreitet sich bald zu den anderen Runenherrschern.
–5779 AK	Alaznist reist ins Elfenbein-Labyrinth, um sich mit Alderpasch auf ihrer Mission, neue Runenherrscherin des Zorns zu werden, zu beraten; die Verhandlungen verlaufen schlecht und der Leichnam greift sie an. Sie zerstört ihn jedoch und beansprucht seinen Schädel als Trophäe, bevor sie nach Thassilon zurückkehrt, um ihre Pläne erfolgreich zum Abschluss zu bringen. Alderpasch bildet sich aus seinem Seelengefäß in seinem Gefängnis wieder, verärgerter denn je, aber immer noch eingekerkert.
–5759 AK	Mithilfe von Verbündeten aus Leng stürzt Karzoug Runenherrscher Haphrama und wird Runenherrscher der Gier.
–5758 AK	Karzoug macht die Stadt Malistok in dem Versuch dem Erdboden gleich, jeden Nachweis seiner demütigenden Herkunft als Sklave aus der Geschichte auszutilgen. Er zerstört den Schlupfwinkel seines ersten und verhasstesten Meisters, dem Leichnam Zinlun, scheitert aber darin, Zinlun selbst zu vernichten. Er trägt kilometerweit Steine ab, um neue Monumente zu errichten; die Storvaltiefen sind das Resultat.
–5720 AK	Alaznist errichtet den ersten von mehreren Höllensturmnadeln entlang der Raspel. An ihrem Standort wird einmal die Ortschaft Sandspitze entstehen.
–5701 AK	Ungarato, ein rothaariger Barbar und Herrscher über Drachen, greift einen Gesandten von Nekromanten auf dem Weg zur Runenschmiede an und stiehlt dabei das *Schwert der Völlerei* für sich.
–5658 AK	Ungarato stirbt, steht jedoch als Grabesritter[MHB III] wieder auf; er führt weiter das *Schwert der Völlerei*.
–5642 AK	Runenherrscher Goparlis ist abgelenkt durch die fehlgeschlagenen Versuche, das *Schwert der Völlerei* wiederzuerlangen. Er wird von Zutha betrogen, der daraufhin neuer Runenherrscher der Völlerei wird.
–5620 AK	Karzoug errichtet das Enigma-Tor.
–5530 AK	Krune wird Lissalas letzter Hohepriester.
–5525 AK	Krune wird Runenherrscher der Trägheit.
–5418 AK	Zutha erschafft das *Fraßbuch*.
–5410 AK	Runenherrscherin Alaznist erbaut ihren *Runenbrunnen*.
–5402 AK	Belimarius sperrt den Runenherrscher des Neids Phirandi in einem transparenten Sarg der Kraft ein und ersetzt ihn; Phirandi wird als Trophäe in Xin-Edasseril ausgestellt.
–5353 AK	Karzoug etabliert Schulddorn als eine Art von „Botschaft“ zwischen Schalast und Leng.
–5319 AK	Runenherrscher Karzoug stiehlt die *Scherbe der Völlerei*.
–5294 AK	Alaznist wird eine Legende[ABR V].
–5293 AK	Erdenfall. Thassilon wird zerstört.
–5180 AK	Karzougs alter Erzfeind Zinlun kehrt nach Golarion zurück, nachdem er viele Jahre mit Reisen durch die Ebenen verbracht hat. Er findet Thassilon zerstört und seine Stadt Malistok verschwunden vor. Er richtet ein neues Laboratorium in überfluteten Räumen unterhalb der Storvaltiefen ein, verfällt in eine jahrhunderteanhaltende Phase der Besessenheit über Karzoug und verwandelt sich schließlich in einen Halb-Leichnam[MHB III].
–4109 AK	Ein Priester Lissalas namens Mesmalatu und seine Verbündeten von Leng reparieren die Brücke zwischen Leng und der Materiellen Ebene bei Schulddorn.
880 AK	Der Wisperende Tyrann reist zum Zenotaph und erlangt Legendenkräfte[ABR V], indem er Zuthas sterbliche Überreste schändet.
4662 AK	Lissalische Vampire gründen in Palinsbucht die Schmauser, um den Glauben an ihre vergessene Gottheit wiederzubeleben.
4702 AK	Die Blaue Drachin Cadrilkasta entdeckt die *Scherbe des Zorns* in Belkzen; sie führt sie auf der Suche nach einer weiteren Scherbe zu den Ruinen von Schulddorn. Mokmurian erweckt Karzoug in Xin-Schalast.
4703 AK	Cadrilkasta beginnt mit Ausgrabungen bei Schulddorn.
4707 AK	Karzoug wird von Helden besiegt.
4708 AK	Königin Ileoas Versuche mit dem *Becken der Ewigen Morgenröte* beschleunigen Sorschens Erwachen unter Schloss Korvosa.
4712 AK	Natayla Vancaskerikin entdeckt die *Scherbe des Hochmuts* im Krähenpfeiler des Zornspanns in Magnimar und löst damit die Queste nach dem Zerbrochenen Stern aus. Der Runengemeißelte Schlüssel wird an den Höchstbieter versteigert, der ihn später im selben Jahr dazu verwendet, eine falsche Krune-Krypta aufzuschließen.
4713 AK	Helden setzen den *Zerbrochenen Stern* zusammen; die Insel Xin steigt aus dem Meer auf und ein Tsunami trifft Magnimar; Kundschafter enthüllen den geheimen Standort und die Mittel, um Runenherrscher Krunes Heiligtum zu betreten und besiegen ihn anschließend bei seiner Flucht aus seiner *Seelenfalle*.
4715 AK	Runenherrscher Zutha erwacht beinahe, als sein Seelengefäß, das *Fraßbuch*, für einen Augenblick zusammengesetzt wird. Seine Rückkehr wird von den Helden Radovan, Varian Jeggare, Eando Kline und anderen unterbunden. Das *Fraßbuch* wird wieder zerlegt.
4716 AK	Alaznist taucht aus dem Auge des Zornes auf. Sorschen verlagert *Das Becken der Ewigen Morgenröte* heimlich in das Auge des Verlangens, um ihre Macht zu festigen; sie erschafft Blutsimulacra, die sie als Agenten in die Welt hinausschickt.
4717 AK	Agenten des Wispernden Pfades dringen in den Siegelschrein unterhalb von Kaer Maga ein, zerstören das Siegel darin und bergen einen Teil des *Fraßbuchs*.
4718 AK	Aktuelles Jahr. Der Abenteuerpfad „Die Rückkehr der Runenherrscher“ beginnt. Alaznist reist nach Xin-Cyrusian, um Xanderghul zu ermorden und entdeckt anschließend den Fundort des *Äonenzepters*.

DIE RITUALE DER RUNENHERRSCHER

Der Himmel verfinsterte sich vor Zorn, als der Sturm angerollt kam. Die Wolken verdichteten sich rasend schnell zu einer Form, die wir nur allzu gut kannten: Das hoch aufragende Antlitz unserer Herrscherin. Ich sah andere bei diesem Anblick fliehen, doch ich wusste, dass das vergeblich war. Ihr Ärger war offensichtlich und sie würde uns niemals entkommen lassen. Feuer und Blitz tilgten die Stadt aus, aber ihr Zorn war noch lange nicht verraucht. Der Boden tat sich auf und spuckte riesige Spinnen aus, deren Blicke tödlich waren. Und dann hörte ich ihr Gelächter - etwas, das mich bis ins Mark erschütterte. Wir hatten sie hintergangen, so wie sie es erwartet hatte. Das alles war schon lange ihr Plan gewesen. Wir waren dazu bestimmt zu scheitern und ihr neuestes Spielzeug zu werden. Ihr schreckliches Gelächter übertönte die Schreie draußen. Ich drückte meinen Mann an mich und weinte."

- Topardis, Seneschalin von Akritos
zum Zeitpunkt seiner Zerstörung

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Als einige der mächtigsten Magier, die Golarion jemals sah, erschufen die Runenherrscher von Thassilon nicht nur viele Zauber, die noch in allgemeiner Verwendung sind, sie entwickelten auch viele okkulte Rituale. Jeder Runenherrscher beherrschte eine bestimmte Schule der Magie; aber der Preis dieser Spezialisierung war, dass sie weniger gewandt in Zaubern gewisser eingeschränkter Schulen waren. Da sie zu arrogant waren, Grenzen ihrer Macht zu akzeptieren, entwickelten die Runenherrscher Rituale, um eben jene Grenzen zu umgehen, die die Magie geringeren Zauberkundigen auferlegte. Jeder Runenherrscher zog kleine Armeen von Lehrlingen und Dienern heran, die ihnen bei ihren Ritualen helfen sollten. So sollten Effekte von Angst einflößender und legendärer Macht erzeugt werden. Eine kleine Auswahl der Rituale, die von den Runenherrschern erfunden wurden, findest du unten aufgeführt, auch wenn zweifellos weitere Rituale in uralten Bibliotheken und bröckelnden Ruinen unentdeckt bleiben.

ANWENDUNG DER RITUALE

SC, die diese okkulten Rituale anwenden wollen, müssen sie zunächst aufspüren. Auch wenn die Effekte vieler dieser Rituale heute noch gesehen werden können, sind die Details der Rituale selbst viel schwieriger zu finden. Hoffnungsvolle Zauberkundige müssen oft Bruchstücke arkanen Wissens, welches über Monster verseuchte Ruinen verteilt, in uralten Gewölben oder Bibliotheken weggesperrt, oder von mächtigen Magiern als Wissenschnipsel in ihren Privatsammlungen gehütet wird, miteinander in Verbindung bringen. Der Erwerb eines solchen Rituals sollte ein eigenes Abenteuer darstellen. In den *Ausbauregeln VII: Okkultes* findest du auf S. 208-209 mehr Informationen darüber, wie okkulte Rituale angewendet werden.

Besessener Runenriese

Viele Gelehrte wissen, dass Runenherrscher die ersten Runenriesen[MHB II] erschufen, damit diese ihnen dabei halfen, andere von Thassilon versklavte Riesen zu beherrschen. Wenige erkennen, dass die Magie zur Erschaffung der Riesen auch als Kanal für die Magie der Runenherrscher dienen könnte. Thassilons Feinde berichten von Runenriesen, die mächtige Zauber wie *Auflösung* oder *Regenbogenspiel* aus ihren Runen abgaben - Zauber, die nicht von den Riesen, sondern ihren Meistern gewirkt wurden.

Wenn es einen Runenherrscher nach direkter Kontrolle über einen Runenriesen verlangte, um eine Schlacht aus der Ferne zu führen oder aufmüpfige Riesentruppen persönlich zu disziplinieren, dann konnte er dieses Ritual verwenden, um Geist und Körper eines Riesen vollständig zu kontrollieren. In diesem Zustand profitierte der Runenherrscher von der Größe, Stärke und Kontrolle über andere Riesen, behielt aber seine eigene mächtige Magie. Runenherrscher Zutha ergriff oft Besitz von seinen Runenriesen - viel öfter als sogar die paranoidesten seiner Gegner vermuteten - um seine Macht eigenhändig gegen seine Feinde zu entfachen. Einige von Zuthas lange verschollenen Notizen deuten eine anhaltende Frustration an: ein besonderer Runenriese, den er nie in Besitz nehmen konnte, trotz mehrfacher Versuche während vieler Jahre. Die Ursache lag darin, dass jemand anderes, bereits Besitz von dem Riesen ergriffen hatte, jemand mächtiges.

BESESSENER RUNENRIESE

Schule Nekromantie; **Grad** 6
Zeitaufwand 60 Minuten
Komponenten V, G, RT (bis zum Intelligenzmodifikator des Ritualleiters)
Fertigkeitswurf Wissen (Arkanes) SG 26, 3 Erfolge; Wissen (Lokales) SG 26, 3 Erfolge
Reichweite 150 km pro Charakterstufe des Ritualleiters;
Effekt Siehe Text
Wirkungsdauer 1 Stunde pro Charakterstufe des Ritualleiters (A)
Rettungswurf Keiner; **ZR** Nein
Rückstoß Der Ritualleiter erleidet 2W6 Punkte Schaden.
Fehlschlag Alle Ritualteilnehmer verlieren permanent 1 Stufe und erhalten den Zustand Entkräftet, bis der Stufenverlust rückgängig gemacht wird.

EFFEKT

Das Ritual erlaubt es dem Ritualleiter, vom Körper eines persönlich bekannten Runenriesen Besitz zu ergreifen, als ob er den Zauber *Besessenheit*[ABR VII] anwenden würde. Der Runenriese muss sich zum Zeitpunkt des Ritualabschlusses innerhalb von 150 km pro Charakterstufe des Ritualleiters befinden. Der Runenriese erhält keinen Rettungswurf gegen diesen Effekt. Anders als bei *Besessenheit* kann der Ritualleiter alle seine eigenen Fähigkeiten, als auch die des Runenriesen verwenden, während er von ihm Besitz ergreift. Außerdem kann der Ritualleiter entscheiden, ob er die eigenen oder den Grundangriffsbonus und die Rettungsboni des Runenriesen verwendet. Während der Runenriese besessen ist, erhält er 5 Bonus-Trefferpunkte pro Charakterstufe des Ritualleiters.

Dämonischen Nimrod anlocken

Runenherrscherin Alaznist rekrutierte gerne Dämonen, Qlippoth und andere abyssische Monster, aber ihre Spezialisierung auf Hervorrufungsmagie bedeutete, dass sie jegliche Fähigkeiten zur Beschwörungsmagie opfern musste. Um diese Einschränkung zu umgehen, machte Alaznist häufig Gebrauch von versklavten Zauberkundigen (besonders gerne führte sie gefangen genommene Beschwörer hinters Licht, so dass sie sich selbst den Wesen opferten, die sie beschworen), aber ebenso von Portalen in den Abyss (inklusive einiger aktiver Portale im Hohlberg). Für die Beschwörung gewisser Kreaturen verwendete Alaznist jedoch Rituale. Mit dem Ritual Dämonischen Nimrod anlocken konnte Alaznist einen neu erschaffenen Dämonischen Nimrod (*MHB*, S. 52) aus dem Abyss hervorlocken und ihn dazu zwingen, einen Dienst zu verrichten. Das war typischerweise das Aufspüren und die Entführung eines feindlichen Beschwörers, so dass sie weiterhin ihre Armeen mit Dämonen, Qlippoth und anderen Externaren verstärken konnte.

DÄMONISCHEN NIMROD ANLOCKEN

Schule Beschwörungsmagie (Herbeirufung) [Böse, Chaotisch]; **Grad** 8
Zeitaufwand 8 Stunden
Komponenten V, G, M (seltenes Räucherwerk und teure Leuchttinten, die zum Anfertigen eines Beschwörungsdiagramms verwendet werden, im Gesamtwert von 25.000 GM oder die Opferung einer intelligenten gut gesinnten Kreatur mit mindestens HG 15), RT (Anzahl bis zur Höhe des CH-Modifikator des Ritualleiters)

Fertigkeitswurf Handwerk (Rüstung, Mechanik oder Waffen) SG 28, 2 Erfolge; Wahrnehmung SG 28, 2 Erfolge; Wissen (Arkanes) SG 28, 2 Erfolge; Wissen (Die Ebenen), SG 28, 2 Erfolge
Reichweite 1,50 m
Effekt Ein beschworener Dämonischer Nimrod
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Keiner; **ZR** Nein
Rückstoß Alle Ritualteilnehmer erleiden 2W6 Schadenspunkte.
Fehlschlag Der Ritualleiter erhält den Zustand Entkräftet; ferner trifft der Dämonische Nimrod unkontrolliert ein und greift augenblicklich den Ritualleiter an. Der Dämonische Nimrod verschwindet zurück in den Abyss, sobald der Ritualleiter getötet wurde, oder nach 10 Minuten - was auch immer zuerst eintritt.

EFFEKT

Der Zauberkundige entzündet das seltene Räucherwerk und malt dann ein komplexes Beschwörungsdiagramm mit Leuchttinte auf den Boden. Dann muss er sich auf die Runen konzentrieren, um durch die Realität in den Abyss zu schauen, während er die Methoden rezitiert, durch die ein Dämonischer Nimrod aus abyssischer Rohessenz geformt werden kann. Wenn das Ritual gelingt, wird ein Dämonischer Nimrod an den Ort des Ritualleiters beschworen. Der Nimrod ist dem Ritualleiter gegenüber loyal, wird aber nur einen Auftrag erfüllen, bevor er zurück in den Abyss verschwindet. Sollte die Erfüllung des Auftrags mehr Jahre in Anspruch nehmen, als der Ritualleiter Stufen hat, verschwindet der Nimrod am Ende dieses Zeitraums, auch wenn der Auftrag noch nicht erfüllt wurde.

Qualriese erschaffen

Über die Jahre verschmähten viele die Herrschaft der Runenherrscher, darunter auch Riesenstämme. Während ein Runenherrscher einfach einen Runenriesen nutzen konnte, um die Herrschaft über einen Riesenstamm zu übernehmen, zog er es möglicher Weise vor, lieber ein Exempel an einem Riesenanführer oder einem besonders rebellischen Riesenhelden zu statuieren. In diesen Fällen konnte ein Runenherrscher mithilfe des Rituals einen starrköpfigen Riesen vollständig verunstalten und neu erstellen. Nebenbei wurde der Stamm des Riesen eingeschüchtert. Einige Runenherrscher verwendeten das Ritual stattdessen, um Riesendiener zu bestrafen, denen eine wichtige Aufgabe missglückt war, oder die das Missfallen des Runenherrschers erregt hatten.

Ursprünglich wurde der folterartige Prozess zur Erschaffung eines Qualriesen von Runenherrscher Alderpasch erfunden. Der Körper des Riesen wird ausgedehnt, bevor er auf links gedreht und verwandelt wird. Obwohl das Ritual in weniger als einer Stunde ausgeführt werden konnte, entschieden viele Runenherrscher, das Ritual um Stunden oder sogar Tage auszudehnen, um die entsetzliche Bestrafung zu verlängern. Runenherrscher Alderpasch mochte es besonders, das Ritual in tagelangen öffentlichen Ereignissen anzuwenden. Heutzutage werden Qualriesen nur selten gesehen, aber viele Riesenkulturen sprechen von ihnen voller Angst und Schrecken. Die Verbreitung des Wissens über dieses Ritual wird ganz sicher den Zorn jedes Riesenstammes auf sich ziehen, der davon erfährt.

QUALRIESE ERSCHAFFEN

Schule Verwandlungsmagie; **Grad** 5
Zeitaufwand V, G, RT (max. Intelligenzmodifikator des Ritualleiters)
Fertigkeitswurf Heilkunde SG 29, 2 Erfolge; Wissen (Arkanes) SG 29, 3 Erfolge
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/Charakterstufe des Ritualleiters)
Ziel Ein hilfloser, lebender Riese
Wirkungsdauer Augenblicklich; siehe Text
Rettungswurf ZÄH, keine Wirkung; **ZR** Nein
Rückstoß Der Ritualleiter erleidet 1W4 Punkte Konstitutionsschaden und erhält den Zustand Erschöpft.
Fehlschlag Alle Ritualteilnehmer verlieren permanent eine Stufe, erhalten den Zustand Entkräftet und können sich bis

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

zur Rückgängigmachung des Stufenverlustes auch nicht von ihrer Entkräftung erholen. Ferner ist das Ziel nicht länger hilflos und befreit sich automatisch von seinen physischen oder magischen Fesseln.

EFFEKT

Während der Ritualleiter verzerrte Runen in die Luft zeichnet, verbiegt und formt das Ritual erneut den Zielriesen mit arkaner Energie und ritzt Runen in das Fleisch des Riesen. Dieser quälende Prozess verursacht beim Riesen 1W6 Schadenspunkte pro Charakterstufe des Ritualleiters. Nach Abschluss des Rituals muss der Riese einen Zähigkeitswurf bestehen oder wird in einen Qualriesen verwandelt (siehe auch Kapitel 4). Wenn dem Riesen der Rettungswurf gelingt, erhält er während der nächsten Woche einen kumulativen Malus von -2 auf Zähigkeitswürfe gegen dieses Ritual.

Rohstoffe entreissen

Der Unterhalt eines so großen Reiches wie Thassilon erforderte eine riesige Menge an Rohstoffen sowohl für den Bau von Monumenten und Gebäuden, als auch für die Ausstattung und Ernährung von Armeen. Die Runenherrscher ersannen Rituale, um sperrige Rohstoffe wie Eisen, Gold und Silber direkt dem Boden zu entreißen und zur späteren Verwendung in ihre Schatzkammern zu transportieren. Viele der Runenherrscherzauber erforderten sehr spezielle Wertgegenstände wie z.B. Diamanten und so diente dieses Ritual auch dazu, diese seltenen Gegenstände dem Boden zu entziehen. Die meisten Runenherrscher lernten schnell, dass die Anwendung des Rituals letztlich oft in einem finanziellen Verlust resultierte. Das Ritual verlangt nicht nur nach einer teuren Materialkomponente - deren Wert nicht zurückgewonnen werden kann, sollte der Wirkungsbereich des Rituals weniger Rohstoffe als erwartet enthalten, auch das Identifizieren neuer rohstoffreicher Orte selbst war ein schwieriges und unzuverlässiges Unterfangen.

Wenig überraschend verwendete Runenherrscher Karzoug das Ritual am häufigsten und effektivsten, wobei er erfinderische Lösungen fand, um die Ausbeute des Rituals zu maximieren. Karzoug widmete erhebliche Ressourcen dafür, die Schatzkammern seiner Rivalen auszuspähen, so dass er ihren Reichtum davontransportieren konnte. Karzoug visierte auch gewöhnliche Rohstoffe auf eine Weise an, mit der er seine Rivalen in Verlegenheit brachte, oder sie sogar handlungsunfähig machte. Dazu gehörte das Entreißen von Salz aus Salzbergwerken, womit er Lebensmittelknappheiten verschärfte, oder das Wegtransportieren von Kalkstein unter dem Fundament einer feindlichen Festungsanlage. Für Karzoug bestand der größte Nutzen des Rituals darin, Rohstoffe wegzunehmen und nicht darin, sie zu horten.

ROHSTOFFE ENTREISSEN

Schule Beschwörungsmagie (Teleportation); **Grad** 7
Zeitaufwand V, G, M (eine Menge eines einzelnen, natürlich vorkommenden Minerals, Metalls oder Edelsteins im Wert von 500 GM), F (ein Adamantspaten im Wert von 5.000 GM), RT (maximal 20)
Fertigkeitswurf Überlebenskunde SG 42, 2 Erfolge; Wissen (Geographie) SG 42, 3 Erfolge; Wissen (Natur) SG 42, 2 Erfolge
Reichweite 15 km/Charakterstufe des Ritualleiters
Wirkungsbereich ein Würfel mit 3 m Kantenlänge pro Charakterstufe des Ritualleiters
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Keiner; **ZR** Nein
Rückstoß Der Ritualleiter verliert permanent 1 Stufe.
Fehlschlag Alle Ritualteilnehmer erleiden 6W6 Punkte Schaden und erhalten den Zustand Entkräftet. Der Ritualleiter wird das Ziel des Zaubers *Fleisch zu Stein* (SG = 16 + CH-Bonus des Ritualleiters). Jedoch wird der Ritualleiter nicht in Stein, sondern in den Rohstoff verwandelt, den er als Materialkomponente verwendet hat.

EFFEKT

Das Ritual teleportiert einen spezifischen Rohstoff aus dem Bereich des Rituals neben den Ritualleiter. Bei dem Rohstoff handelt es sich um denselben, aus dem die Materialkomponente besteht (z.B. führt die Verwendung von Gold im Wert von 500 GM dazu, dass das Ritual sämtliches Gold des Bereichs teleportiert). Der Ritualleiter muss mit dem Bereich vertraut sein und ihn sich klar vor Augen führen können. Es wird jedoch zum Zeitpunkt der Ritualdurchführung keine klare Sicht- oder Schusslinie zu dem Bereich benötigt. Die plötzliche Entfernung dieser Rohstoffe kann dazu führen, dass sich der Boden im ausgewählten Bereich verwirft oder einbricht.

Runenherrscher-Manifestation

Die zahllosen Untergebenen und Diener der Runenherrscher waren über Thassilon verstreut, um den Willen ihrer Meister wo immer notwendig durchzusetzen. In einigen Fällen erachteten es Runenherrscher als notwendig, einen Ort oder ein Individuum persönlich zu besuchen, um besondere Befehle zu erteilen, ihre Macht unter Beweis zu stellen oder rebellische Untertanen im Zaum zu halten. In diesen Fällen erlaubte dieses Ritual Runenherrschern, ihre Wünsche bekannt zu machen, ohne ihre Höfe oder Hauptstädte verlassen zu müssen. Über Runenherrscherin Sorschen weiß man, dass sie das Ritual der Runenherrscher-Manifestation besonders mochte. Sie verwendete es, um zu ihrem Volk zu sprechen und seine Anbetung zu empfangen. Sie hörte jedoch während der letzten Jahre ihrer Herrschaft auf, das Ritual zu verwenden, nachdem ein feindlicher Zauberkundiger entdeckt hatte, wie man sie durch die Manifestation hindurch aufspüren und direkt angreifen konnte.

RUNENHERRSCHER-MANIFESTATION

Schule Erkenntnismagie (Ausspähung); **Grad** 8
Zeitaufwand V, G, M (ein Becken voller Wasser), F (ein silberner Spiegel im Wert von 5.000 GM), RT (maximal 8)
Fertigkeitswurf Wissen (Arkanes) SG 28, 3 Erfolge; Wissen (Die Ebenen) SG 28, 2 Erfolge; Zauberkunde SG 28, 3 Erfolge
Reichweite Ritualleiter
Wirkungsdauer 1 Minute pro Charakterstufe des Ritualleiters (A)
Rettungswurf Keiner; **ZR** Nein
Rückstoß Der Ritualleiter erleidet 2W6 Punkte Schaden und erhält den Zustand Entkräftet.
Fehlschlag Alle Ritualteilnehmer verlieren zeitweise eine Stufe (SG = 16 + CH-Bonus des Ritualleiters, um den Stufenverlust nach dem ersten Tag aufzuheben). Ferner erleidet der Ritualleiter eine Woche lang einen Malus von -4auf den Versuch Ausspähungseffekten zu widerstehen.

EFFEKT

Das Ritual erlaubt es dem Ritualleiter, einen Bereich in jeder Entfernung wie mit dem Zauber *Ausspähung* zu beobachten. Allerdings ist der Sensor, der durch den Ausspähungseffekt erzeugt wird ein riesiges sichtbares Abbild des Ritualleiters in der Luft über dem Bereich (sogar dann, wenn der betrachtete Bereich in einem Gebäude oder unter der Erde liegt), das nicht gebannt werden kann. Das Abbild kann jede vom Ritualleiter gewünschte Form annehmen wie z.B. eine exakte Kopie des Gesichts oder eine schemenhafte Form aus Schatten oder Wolken. Das Abbild ist jedoch immer als der Ritualleiter erkennbar.

Der Ritualleiter kann zu jeder Kreatur im Bereich mit lauter Stimme sprechen, die aus dem Abbild hervordringt. Die folgenden Zauber funktionieren zuverlässig durch den Sensor: *Böses entdecken, Botschaft, Chaotisches entdecken, Gedanken wahrnehmen, Gutes entdecken, Magie entdecken, Magie lesen, Rechtschaffenes entdecken, Wahrer Blick* und *Zungen*. Jeder andere Zauber erfordert einen erfolgreichen Konzentrationswurf, um durch das Abbild zu funktionieren (SG = 20 + doppelter Zaubergrad). Bei einem gescheiterten Wurf ist der Zauber verloren.

Sündenbrut erschaffen

Obwohl die erste Sündenbrut[MHB II] von Runenherrscherin Alaznist im Jahre -5782 AK erschaffen wurde, war sie nicht in der Lage, die Verbreitung des Fleischformen-Rituals für ihre Erschaffung zu verhindern. Es dauerte nicht lange, bis die anderen Runenherrscher damit begannen, ihre eigenen Varianten dieser gefährlichen Soldaten herzustellen. Mit der Zeit ersetzten Methoden zum Ausbrüten der Sündenbrut in *Schwächeren Runenbrunnen* die Verwendung dieses Rituals, aber für jene ohne Zugang zu diesen Normalen Artefakten bleibt das Ritual Sündenbrut herstellen wertvolles Wissen.

SÜNDENBRUT ERSCHAFFEN

Schule Verwandlungsmagie; **Grad** 9
Zeitaufwand 90 Minuten
Komponenten V, G, M (mit Diamantstaub versetztes Wasser im Wert von 5.000 GM; einige frisch getötete Humanoide), F (ein Edelstein im Wert von mindestens 20.000 GM, der die Seele einer angemessen sündhaften Kreatur enthält), RT (mindestens 6, maximal 20)
Fertigkeitswurf Wissen (Arkanes) SG 35, 3 Erfolge; Wissen (Die Ebenen) SG 35, 2 Erfolge; Wissen (Religion) 35, 2 Erfolge; Zauberkunde SG 35, 2 Erfolge
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Charakterstufe des Ritualleiters)
Effekt 2 Sündenbruten pro Zauberkundigem
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Keiner; **ZR** Nein
Rückstoß Der Ritualleiter verliert permanent eine Stufe.
Fehlschlag Alle Ritualteilnehmer erleiden 2W4 Punkte Konstitutionsentzug, weil ihr Fleisch vom Becken eingesogen wird; dieses Fleisch verwandelt sich in eine Anzahl unkontrollierter gewalttätiger Fleischbruten[MHB IV] in Höhe der Ritualteilnehmerzahl.

EFFEKT

Für das Ritual ist es erforderlich, dass die Ritualteilnehmer ein Becken mit dem benötigten Wasser und Diamantstaub füllen. Dann fixieren sie eine Anzahl mittelgroßer, humanoider Leichen im Becken, die der Anzahl von Sündenbruten entspricht, die erzeugt werden sollen (zwei kleine Humanoide zählen als ein mittelgroßer Humanoider, ein großer Humanoider entspricht vier mittelgroßen). Die Leichen dürfen nicht länger als 8 Stunden tot sein. Mindestens sieben Ritualteilnehmer, von denen einer der Ritualleiter sein muss, stehen in gleichen Abständen um das Becken, um die Sündhaftigkeit der Seele der edelsteingebundenen Kreatur darin einzubringen. Bei einem erfolgreichen Abschluss des Rituals löst sich der Edelstein auf, die Leichen zerfließen zu Brei und eine Gruppe von Sündenbruten[MHB II], die am stärksten der Sünde der im Edelstein gefangenen Kreatur entspricht (Gier, Hochmut, Neid, Trägheit, Völlerei, Wollust, Zorn), bildet sich aus der schäumenden Masse. Auf diese Weise erzeugte Sündenbrut besitzt einen freien Willen, ist aber zu Beginn dem Ritualleiter gegenüber gut gesonnen.

Viridiantranszendenz

Die Schule der Beschwörung war eine von Runenherrscher Xanderghuls Eingeschränkten Schulen und durch die Art der thassilonischen Spezialisierung war es ihm unmöglich, Teleportationszauber zu wirken. Die Verwendung von *Begrenzter Wunsch* und *Wunsch* erlaubte es ihm, diese Beschränkung ein wenig zu umgehen, aber das war eine teure und unpraktische Lösung. Stattdessen erschuf er das okkulte Viridiantranszendenz-Ritual, so dass es ihm und denjenigen, die seine Geheimnisse erlernten, ermöglicht wurde, in den Großen Tempel des Pfauengeistes zu teleportieren oder aus einer gefährlichen Situation schnell wegteleoportieren zu können. Xanderghul behauptete, dass ihm die Geheimnisse des Rituals vom Pfauengeist selbst geschenkt wurden. Die Magier-Mönche gingen dazu über, die Viridiantranszendenz meistens dazu zu verwenden, Leute zu den Außenbezirken des Tempels zu bringen, um entweder lange Leben als Tempelsklaven zu führen oder viel kürzere als Tempelopfer. Xanderghul behielt Varianten des Zaubers für sich selbst, die die Teleportation zu anderen Orten oder häufigere *Rückruf*-Effekte erlaubten.

Obwohl hochrangige Mitglieder des Pfauengeist-Kultes die Viridiantranszendenz anderen Kultmitgliedern beibringen, existieren auch andere Methoden, das Ritual zu erlernen. In Kapitel 4 dieses Abenteuerpfads haben die SC die Gelegenheit, das Ritual zu erlernen, nachdem sie Recherchen über den Pfauengeist-Kult in der Therabibliothek angestellt haben. Die hochdetaillierten Aufzeichnungen dort erlauben es den SC, das Ritual zu erlernen, als ob es ihnen von einem auskunftsfreudigen Lehrer beigebracht worden wäre. Dies dauert 8 Tage und erfordert einen erfolgreichen Intelligenzwurf gegen SG 18. SC, die bereits einen Beschwörungszauber (Teleportation) kennen oder einen für den Tag vorbereitet haben, erhalten einen Bonus von +4 auf diesen Wurf.

Die Information über das Ritual der Viridiantranszedenz, die die SC in der Therabibliothek entdecken, verrät nicht die ganze Geschichte. Die Kultleiter des Pfauengeistes wissen, dass Xanderghul für den Fall, dass das Ritual in ungewollte Hände fiel, eine Gegenmaßnahme einbaute. Wenn das Ritual fehlerhaft gewirkt wird, werden der Ritualleiter und alle Ritualteilnehmer zu unterschiedlichen Orten auf dem Tempelgelände gesandt, wo die Wächter des Tempelkomplexes kurzen Prozess mit den Eindringlingen machen. Durch seinen Hochmut

konnte sich Xanderghul jedoch kein Szenario vorstellen, in dem seine Feinde in den Besitz des Rituals kamen und es erfolgreich anwenden konnten.

Das Ritual der Viridiantranszendenz wird weniger gezaubert als aufgeführt. Obwohl die Ritualteilnehmer mit einigen akademischen Studienfeldern wohlvertraut sein müssen, ist der wichtigste Bestandteil dieses Rituals, es so aufzuführen, dass es Zuschauern gefällt und sie unterhält. Die genaue Art des Auftritts ist unwichtig, auch wenn Kultanhänger des Pfauengeistes traditionell während der Aufführung des Rituals tanzen oder singen.

VIRIDIANTANSZENDENZ

Schule Beschwörungsmagie (Teleportation); **Grad** 8
Zeitaufwand V, G, M (eine Edelsteinlinse im Wert von mindestens 10.000 GM), RT (maximal 8)
Fertigkeitswurf Auftreten (beliebig), SG 30, 4 Erfolge; Wissen (Arkanes) SG 30, 2 Erfolge; Wissen (Die Ebenen), SG 30, 1 Erfolg; Wissen (Religion), SG 30, 1 Erfolg
Reichweite Berührung
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Keiner; **ZR** Nein
Rückstoß Der Ritualleiter erleidet 4W6 Punkte Schaden und erhält den Zustand Entkräftet. Jeder Ritualteilnehmer erleidet 2W6 Punkte Schaden.
Fehlschlag Die Ritualteilnehmer werden augenblicklich in Bereich **C3** der Prachtvollen Pforte zum Tempel des Pfauengeistes teleportiert (siehe Kapitel 4) und verlieren zeitweise eine Stufe (wenn nicht alle SC an der Durchführung des Rituals beteiligt sind, kann der Spielleiter nach eigenem Ermessen den Fehlschlag-Effekt dadurch ersetzen, dass jeder Ritualteilnehmer zeitweise 2 Stufen verliert (und auch nicht teleportiert wird), so dass die Gruppe nicht zwischen Bereich **C3** und wo auch immer auf Golarion das Ritual durchgeführt wurde, aufgeteilt wird)

EFFEKT

Der Ritualleiter zeichnet das Zeichen des Pfauengeistes - eine Pfauenfeder mit einem geöffneten Auge in der Mitte - auf den Boden, während die Ritualteilnehmer ihn in einem Kreis umringen. Die Ritualteilnehmer fassen sich an den Händen rund um den Ritualleiter, der die Lobpreisungen des Pfauengeistes abhalten muss (traditionell handelt es sich um Hymnen und Tänze, die sich auf die Dreieinigkeit von Geist, Körper und Seele konzentrieren). Die Ritualteilnehmer können einstimmen, müssen dabei aber in perfekter Harmonie sein.

Wenn die Gesänge ihren Höhepunkt erreichen und wenn den Ritualteilnehmern das Ritual gelingt, bricht ein Stoß blau-grüner Energie aus dem Ritualleiter hervor und hüllt die Ritualteilnehmer ein. Zu diesem Zeitpunkt hat der Ritualleiter zu entscheiden, ob er das erfolgreich durchgeführte Ritual dazu nutzen möchte, zum Tempel des Pfauengeistes zu reisen oder die Energien einem der Ritualteilnehmer einzuflößen und ihm die Viridianflucht zu gewähren.

Tempelsprung: Wenn der Ritualleiter diese Alternative auswählt, wird er mit allen Ritualteilnehmern wie durch den Zauber *Rückruf* in Bereich **B1** der Klausur des Himmelblauen Schmachtens teleportiert (siehe Kapitel 4). Charaktere, die in diesem Bereich keinen Platz finden, bleiben nach Wahl des Ritualleiters zurück. Eine Kreatur kann aus diesem Effekt so oft Nutzen ziehen, wie sie an einem erfolgreichen Ritual teilnimmt.

Viridianflucht: Der mit Energie versehene Ritualteilnehmer kann einmal den Zauber *Rückruf* als Schnelle Aktion verwenden. Sobald er diese Fähigkeit aktiviert, verschwindet er in einer Wolke grellen blau-grünen Rauchs und erscheint an jenem Ort wieder, an dem er mit dieser Energie versehen wurde. Die Viridianflucht kann einer Kreatur nur ein Mal im Leben gewährt werden.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: ...rium

THASSILONISCHE ARTEFAKTE

So wie alle mächtigen Imperien musste auch Thassilon zu Grund gehen. Doch obwohl der Erste Kaiser Xin und die mächtigen Magier, die einst die sieben Reiche von Thassilon erschufen, lange vergangen sind, lebt ihr Erbe in allem fort, das sie erbauten. Viele Artefakte von großer Macht – die meisten von ihnen unaussprechlich böse – bestehen fort, von denen einige in den Ruinen Thassilons begraben liegen, einige in den Schatzkammern mächtiger Könige verwahrt werden und einige absichtlich vor der Welt verborgen wurden. In den Händen einer Person, die ausreichend bösartig und ehrgeizig oder vielleicht voller guter Absichten, aber unwissend ist, könnten diese Relikte großen Schmerz und Leid auf der Welt entfesseln oder sogar die Rückkehr der Runenherrscher herbeiführen. Daher ist es die feierliche Pflicht der Weisen und Mächtigen, diese alten Artefakte aufzuspüren, zu studieren und vor denjenigen sicher zu bewahren, die ihre Macht missbrauchen würden.

- Auszug aus *Das Erbe der großen Imperien*

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

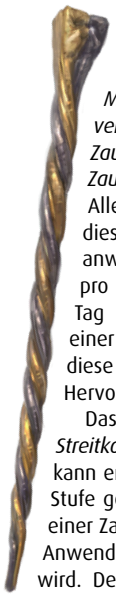
Kaiser Xin und seine Nachfolger, die Runenherrscher des antiken Thassilons, waren nicht nur mächtige Zauberkundige, sondern auch fachkundige Schöpfer von magischen Gegenständen und Artefakten. Diese Gegenstände verkörperten oft die persönlichen Tugenden - oder häufiger die Sünden - ihrer Erschaffer. Die meisten Relikte der Runenherrscher gingen während des Erdenfalls verloren, aber viele dieser machtvollen Gegenstände tauchten Jahrhunderte oder Jahrtausende später wieder auf. Im Folgenden werden einige der vielen Artefakte vorgestellt, die die Herrscher Thassilons einst verwendeten, um ihre riesigen Herrschaftsgebiete zu errichten, ihre Untertanen zu kontrollieren und ihre Gegner zu besiegen.

Wie bei allen Artefakten sind die Geheimnisse der Erschaffung dieser mächtigen Gegenstände Sterblichen vorenthalten. Jedes von ihnen ist in der Lage, das Schicksal von Nationen oder die Natur einer ganzen Kampagne zu verändern. Insbesondere spielt der *Sihedron* eine Schlüsselrolle im Abenteuerpfad *Die Rückkehr der Runenherrscher*.

ALAZNISTS ZEPTER

Das Zepter besteht aus zwei ineinander verschlungenen Stücken Metall. Das eine besteht aus Eisen, das andere aus Adamant. Beide sind wie zwei Schlangen umeinandergewunden. Jedes Stück endet in einer geballten Faust.

ALAZNISTS ZEPTER		MÄCHTIGES ARTEFAKT
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 20	**GEWICHT** 8 Pfd.
AURA Überwältigend (keine Schule)		



Neunmal am Tag kann der Besitzer von *Alaznists Zepter* einen Zauber, den er wirkt, so verstärken, ausdehnen oder maximieren, als ob er ein *Mächtiges Metamagisches Zauberzepter: Zauber verstärken, Mächtiges Metamagisches Zauberzepter: Zauber ausdehnen* oder *Mächtiges Metamagisches Zauberzepter: Zauber maximieren* einsetzen würde. Allerdings kann er gleichzeitig zwei oder alle drei dieser metamagischen Effekte auf denselben Zauber anwenden, wodurch zwei bzw. drei der Anwendungen pro Tag verbraucht werden. Jede Verwendung am Tag verringert den SG des Zaubers um 2 (bis zu einer maximalen Verringerung um 6). Allerdings gilt diese SG-Verringerung nicht für Zauber der Schule der Hervorrufungsmagie

Das Zepter funktioniert auch wie ein *Leichter Adamant-Streitkolben +5*. Wenn der Besitzer eine Kreatur trifft, kann er einen einzelnen gezielten Zauber der maximal 3. Stufe gegen die Kreatur wirken. Dies funktioniert wie bei einer Zauberspeichernden Waffe, indem eine der täglichen Anwendungen des Zepters als Schnelle Aktion verbraucht wird. Der so gewirkte Zauber kann nicht durch *Alaznists Zepter* verstärkt, ausgedehnt oder maximiert werden, aber sein SG wird nicht gesenkt, wenn eine Anwendung auf diese Weise verbraucht wird.

ZERSTÖRUNG

Wenn ein Zauberkundiger die metamagischen Eigenschaften des Zepters in drei aufeinanderfolgenden Runden verwendet, um drei Heilzauber des 9. Grades zu wirken und dann einen sorgfältig formulierten *Wunder-* oder *Wunsch*-Zauber wirkt, um das Artefakt zu zerstören, dann entrollt sich das Zepter in zwei getrennte nicht-magische Metallstäbe.

GESCHICHTE

Die zornerfüllte Runenherrscherin Alaznist war nicht besonders an der Erschaffung magischer Gegenstände interessiert. Gelehrte vermuten daher, dass der frisch entstandene Dämonenherrscher Yamasoth oder seine Untergebenen *Alaznists Zepter* in ihrem Auftrag erschufen, um ihre Meisterschaft der Hervorrufungsmagie zu steigern. Alaznist verwendete das Zepter in vielen gewalttätigen Auseinandersetzungen. Das schließt einige Kriege gegen Karzoug ein, den Runenherrscher der Gier und Herrscher von Schalast. Alaznist verlor das Zepter, als die Verheerungen des Erdenfalls ihr Reich Bakrakhan zerschmetterten. Das Zepter gehörte seitdem vielen machthungrigen Kriegsherren und Thaumaturgen, obwohl viele von ihnen nicht die heimtückische Natur des Artefakts verstanden. Das Artefakt wird von Alaznists sündhaften Zorn angetrieben, so dass es seine Träger allmählich in blutdürstige Kriegstreiber verwandelt. Innerhalb von Wochen nach dem Erwerb des Artefakts (oder ein paar Monaten, wenn er besonders gutmütig oder friedfertig ist) beginnt der Besitzer unter Erinnerungslücken und unkontrollierbaren Aggressionsschüben zu leiden, bis er sich schließlich aus ganzem Herzen Zorn und Gewalt hingibt und seine Gesinnung zu chaotisch böse wechselt.

Das Zepter ruht zurzeit im Schatzhort des Großen Wyrms Cinareid in den Kodarbergen. Der riesige Silberdrache verfällt immer öfter in Wutanfälle und Blutrauschattacken und ermordete dabei seine wenigen nahen Verbündeten. Er erinnert sich allerdings nicht an seine blutrünstigen Wutanfälle und glaubt daher, dass ein mächtiger Gegner die Schlinge immer enger um ihn zieht. Der Silberdrache leidet zunehmend unter Verfolgungswahn und Gewaltausbrüchen und könnte Besucher darum bitten, der Ursache dieses Rätsels auf den Grund zu gehen, nur um sich dann in blinder Wut gegen sie zu wenden.

DER KELCH VON LISSALA

Die Trinkschale dieses eleganten Goldkelches ähnelt sieben sich überlappenden gefiederten Flügeln, während der Stiel wie eine zusammengerollte Schlange geformt ist. In den Kelch sind grüne Edelsteine in Form spitzer Runen eingelassen.

LISSALAS KELCH		MÄCHTIGES ARTEFAKT
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 22	**GEWICHT** 4 Pfd.
AURA Überwältigende Verzauberungsmagie		

Dieser große goldene Kelch glitzert und funkelt verführerisch, sobald ein zu Verzauberungsmagie fähiges Wesen sich innerhalb von 9 m Entfernung von ihm befindet. Während man *Lissalas Kelch* in der Hand hält, erhöht sich die effektive Zauberstufe für Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten der Schule der Verzauberungsmagie eines Zauberkundigen um 4; dasselbe gilt für den SG des Rettungswurfes, um ihnen zu widerstehen. Wenn der Träger des Kelches einen Zauber der Verzauberungsmagie gegen Ziele mit Zauberresistenz wirkt, so kann er den Wurf auf die Zauberstufe zwei Mal durchführen und das bessere Ergebnis verwenden. Wenn eine Zielkreatur normalerweise immun gegen Verzauberungsmagie ist (z.B. geistlose und untote Kreaturen

bei einem geistesbeeinflussenden Zauber), so kann der Träger die Kreatur so beeinflussen, als ob sie nicht immun wäre, auch wenn in diesem Fall der Zauber seine normale Zauberstufe und ihren Zauber-SG verwendet.

Zusätzlich gewährt *Lissalas Kelch* seinem Träger einen Kompetenzbonus von +5 auf charismabasierte Würfe.

ZERSTÖRUNG

Wenn alle von Lissalas verbleibenden Anhängern umkommen oder ihrem Glauben abschwören, verformt sich *Lissalas Kelch* und verwandelt sich in ein wertloses Stück verkohlten Metalls.

Geschichte

Lissala, Schutzgöttin Thassilons, schenkte *Lissalas Kelch* ihren Anhängern, um ihnen bei der Verbreitung des Glaubens und dem Aufbau des Thassilonischen Imperiums zu helfen. Während der Regierungszeit der Runenherrscher blühten lissalische Kloster in jeder der sieben Provinzen auf, aber keines war so grandios wie der Große Tempel im westlichen Thassilon. Als der Erdenfall Golarion traf, versank der Tempel tief im Varisischen Golf und der Kelch mit ihm.

Ein Krakenältester namens Vanusch bewacht die versunkene Ruine von Lissalas Großen Tempel und verwendet den Kelch dazu, Seeleute in die Tiefe zu locken. Vanusch hortet in dem untergegangenen Tempel, wo er haust, Opfergaben, Relikte und uraltes Wissen. Das Monster glaubt, dass es möglich sei, den Glauben der vergessenen Göttin überall in der Inneren See wiederzubeleben. Es ist darauf aus, dies mit sich selbst als neuem Anführer zu tun.

DER SCHILD VON XIN-UNDOROS

Der Buckel dieses großen schwarzen Schildes ähnelt einem verformten Totenschädel aus angelaufenem Silber. Der Schild trägt viele Dellen und Kratzer von vergangenen Schlachten.

SCHILD VON XIN-UNDOROS		MÄCHTIGES ARTEFAKT
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 23	**GEWICHT** 20 Pfd.
AURA Überwältigende Bannmagie		

Der *Schild von Xin-Undoros* ist ein *Schwerer Stahlschild +5*, der seinem Träger die unnatürliche Stärke und Ausdauer eines Runenriesen verleiht, indem er ihm einen Verbesserungsbonus von +6 auf Konstitution und Stärke verleiht, solange der Schild geführt wird. Der Träger kann als Standard-Aktion seine Größe um bis zu zwei Größenkategorien bis maximal gigantisch erhöhen. Pro erhöhter Größenkategorie erhält der Träger einen Größenbonus von +2 auf Konstitution und Stärke sowie einen Malus von -2 auf Geschicklichkeit. Mit einer weiteren Standard-Aktion kann der Träger wieder auf seine normale Größe schrumpfen. Wenn er den Schild verliert, endet der Effekt ebenfalls.

Solange der Schild geführt wird, gewährt er seinem Träger außerdem Zauberresistenz 31. Der Träger kann eine Aktion vorbereiten, um zu versuchen, einen Zauber zurückzuwerfen: Wenn es einem Zauberkundigen nicht gelingt, die durch den Schild verliehene Zauberresistenz zu überwinden, kann der Träger des Schilds den Zauber wie mit *Zauber zurückwerfen* gegen den Zauberwirker reflektieren.

ZERSTÖRUNG

Wenn es einem Feind gelingt, den Träger des Schildes erfolgreich mit einem Zauber anzugreifen, der die Zauberresistenz des Schildes überwindet, und sodann innerhalb 1 Runde erfolgreich einen Kampfmanöverwurf für Gegenstand zerschmettern gegen den Schild durchführt, der ausreichend Schaden verursacht, um den Schild mit einem Schlag zu zerstören, dann explodiert dieser. Die Explosion des Schildes verursacht bei allen Kreaturen im Umkreis von 9 m 12W8 Punkte Schallschaden (kein Rettungswurf).

Geschichte

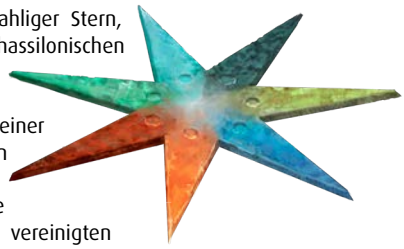
Der Erste Kaiser Xin wollte, dass sein Streiter Undoros mächtiger als jeder lebende oder tote Krieger war und erschuf *Schild von Undoros*, um die ohnehin formidable körperliche Kraft und Verteidigungsfähigkeiten des Kriegers zu erhöhen. Als Xin starb, diente ihm sein treuer Streiter als Grabesritter[MHB III] weiter, welcher Xins letzte Ruhestätte, die Smaragdkammern (siehe *Almanach der versunkenen Reiche*, S. 61), bewachte. Undoros nahm aus Verehrung für seinen Meister den Namen Xin-Undoros an und sein Schild wurde als *Schild von Xin-Undoros* bekannt. Ein wagemutiger Dieb stahl den Schild vor langer Zeit aus den Smaragdkammern, indem er ihn durch eine Kopie ersetzte. Xin-Undoros erkannte rasch, dass der Ersatz eine Fälschung war, aber zu diesem Zeitpunkt war der Dieb schon lange verschwunden.

Der gerissene orkische Kriegsfürst Nurgrasch hat den Schild vor Kurzem erworben. Nurgraschs Armee von Orks und anderen kriegerischen Kreaturen in Belkzens Boden zählt einige hundert Köpfe und je weiter sich die Neuigkeiten von seiner Macht verbreiten, sammeln sich täglich mehr von ihnen um sein Banner. Xin-Undoros hat noch nicht vom Wiederauftauchen seines Schildes erfahren, aber er könnte dazu bewegt werden, die Smaragdkammern zu verlassen, um ihn wiederzuerlangen.

DAS SIHEDRON

Dieser siebenstrahlige Stern hat einen Durchmesser von ungefähr 60 cm. Jeder seiner sieben Strahlen besteht aus einem Metall mit markantem Farbton, aber ihr Mittelpunkt wurde so kunstvoll gefertigt, dass es unmöglich ist, Fugen zu erkennen.

SIHEDRON		MÄCHTIGES ARTEFAKT
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 25	**GEWICHT** 7 Pfd.
AURA Überwältigend (alle Schulen)		



Das *Sihedron* ist ein siebenstrahliger Stern, der die große Macht der thassilonischen Magie symbolisiert. Xin erschuf das *Sihedron* allerdings als mehr als nur ein Symbol seiner Herrschaft über die Schulen der Magie, wie er für seine Nation definiert hatte. Es sollte vielmehr ein Kennzeichen der vereinigten Beschaffenheit der einzelnen Völker des Landes sein. Jeder der Strahlen des *Sihedrons* wurde aus einem

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

anderen Himmelsmetall gefertigt und symbolisierte so, dass Thassilon aus verschiedenen Völkern bestand - Azlanti, Varisiern, Schoanti, Riesen, Elfen und anderen. Xin ging allerdings weiter, als lediglich das *Sihedron* zu einem Symbol von Harmonie und Diversität zu machen. Er baute in es erhebliche Vorteile ein, wenn das Artefakt unter einer Anzahl Verbündeter geteilt wird. Die vom *Sihedron* gewährten Kräfte sind am größten, wenn es nicht von einem einzelnen Individuum verwendet wird, sondern von einer Gruppe, die zusammen in Richtung eines gemeinsamen Zieles arbeitet und deren Mitglieder sich genug gegenseitig vertrauen, um die Kontrolle über den mächtigen Gegenstand ohne Zögern, schnell und ohne Hintergedanken untereinander weiterzureichen.

Leider eigneten sich Xins Ideale für die Diversität Thassilons nicht. Schon während seiner andauernden Herrschaft ertappte er sich dabei, dass er immer paranoider wurde und immer weniger bereit war, die durch das *Sihedron* gewährten Kräfte zu teilen. Es ist eine sehr große Ironie Thassilons, dass der Gegenstand als mächtiges, gemeinsam genutztes Artefakt gedacht war, aber nie angemessen auf diese Weise verwendet wurde.

Das *Sihedron* selbst ist ein relativ schlicht aussehender Gegenstand. Die sieben verschiedenen Farbtöne der Metalle, aus denen er besteht, verleihen ihm etwas Farbe, aber dem Artefakt fehlen jegliche dekorativen Runen oder Inschriften, die so häufig auf anderen thassilonischen Artefakten zu finden sind. Sogar das Artefakt selbst, dessen Form an Lissalas heiliges Symbol und die thassilonischen Schulen der Magie erinnern sollte, erscheint ein wenig schlicht und lässt die ausgeprägten hakenartigen Formen entlang der Strahlen der Sihedronrune vermissen. Diese Haken werden in dem Gegenstand stattdessen durch sieben *Ionensteine* wiedergegeben, die in die Strahlen eingebettet wurden.

Zur Aktivierung des *Sihedrons* braucht eine Person nur die Mitte des Sterns an der Stelle zu berühren, an der sich alle sieben Strahlen treffen, und sich als Schnelle Aktion zu konzentrieren. Das *Sihedron* erhebt sich daraufhin augenblicklich in die Luft und schwebt wie ein Heiligenschein hinter den Kopf des Nutzers. Das Artefakt folgt dem Anwender, wohin dieser auch geht und teleportiert sich sogar mit ihm. Obwohl das *Sihedron* nicht in körperlichem Kontakt mit dem Nutzer ist, wird dieser dennoch in jeder Hinsicht so behandelt, als ob er den Gegenstand halten oder tragen würde. Sobald das *Sihedron* aktiviert wird, glüht er in einem warmen, gelben Licht, das Beleuchtung wie der Zauber *Tageslicht* gewährt. Er pflanzt Wissen über seine Kräfte und ihre Aktivierung im Verstand von jedem ein, der ihn auf diese Weise aktiviert.

Sobald das *Sihedron* aktiviert ist, beschützt er den Nutzer auf unterschiedliche Weisen. Erstens flößt es dem Nutzer ständig magische Energie ein und gewährt ihm so Schnelle Heilung 5. Zweitens verleiht es dem Nutzer die ständigen Effekte des Zaubers *Sechster Sinn* (was dem Nutzer einen Erkenntnisbonus von +2 für die RK sowie Reflexwürfe beschert und außerdem verhindert, dass er überrascht oder auf dem Falschen Fuß erwischt wird). Drittens kann das *Sihedron* seinen Träger bis zu einmal täglich im Augenblick seines Todes mit *Wahrer Auferstehung* wieder zum Leben erwecken - er muss diese Kraft nicht aktivieren, da das *Sihedron* dies automatisch tut, wenn der Nutzer getötet wird.

Wenn der Benutzer das *Sihedron* aktiviert, muss er einen der Sternenstrahlen als Aszendenten auswählen. Das *Sihedron* dreht sich daraufhin so, dass dieser Strahl senkrecht nach oben zeigt. Der Benutzer erhält augenblicklich eine zusätzliche Verteidigungsfähigkeit und eine weitere, beliebig oft einsetzbare zauberähnliche Fähigkeit (siehe unten). Jeder Strahl besitzt zwei entgegengesetzte Strahlen auf der Gegenseite des *Sihedron*. Der Benutzer kann den Aszendentenstrahl durch Konzentration als Standard-Aktion ändern, aber er kann nicht den Strahl auf einen der entgegengesetzten Strahlen ändern. Die von den *Sihedron*-Strahlen gewährten Effekte (sowie die jeweiligen beiden entgegengesetzten Strahlen) werden am Ende der Gegenstandbeschreibung aufgelistet.

Als Augenblickliche Aktion (aber nicht öfter als einmal pro Kampfrunde) kann der aktuelle Benutzer des *Sihedrons* das Artefakt augenblicklich an eine andere gewillte Kreatur im Umkreis von 36 m übertragen. Das *Sihedron* teleportiert sich vom aktuellen Benutzer weg und erscheint hinter dem Kopf der Zielkreatur. Dabei entlädt es einen Stoß starker Magie, die beide Kreaturen trifft und ihnen 1 Runde lang einen Erkenntnisbonus von +2 auf Rettungswürfe verleiht und beiden 2W8+10 TP heilt. Dieser Transfer findet so schnell statt, dass er rückwirkend den Bonus auf einen Rettungswurf gewähren kann, nachdem dieser bereits in derselben Runde ausgewürfelt wurde. Der Transfer muss allerdings erfolgt sein, bevor der SL das Ergebnis des Rettungswurf verkündet. Ebenso kann die gewährte Heilung in dem Augenblick erfolgen, bevor eine Kreatur Schaden beliebigen Ursprungs nimmt. Auf diese Weise könnte möglicherweise ein schwer verwundetes Ziel geheilt werden, bevor zusätzlicher Schaden dieses bewusstlos werden lässt oder sogar tötet. Wenn das *Sihedron* in dieser Weise einem neuen Ziel zugeordnet wird, kann dieses automatisch auswählen, welcher Strahl des *Sihedrons* Aszendent ist, auch wenn dieser Strahl entgegengesetzt zum davor gewählten Aszendentenstrahl ist.

Jeder der *Sihedron*-Strahlen enthält einen *Ionenstein*, der in eine kleine Kuhle eingebettet ist. Diese *Ionensteine* können nicht entfernt werden, solange der *Sihedron* zusammengesetzt ist. Sie helfen dabei, die folgenden zusätzlichen Fähigkeiten anzutreiben, wenn einer der Strahlen Aszendent ist:

Bescheidenheit: Gewährt einen Erkenntnisbonus von +8 auf Fertigkeitswürfe sowie *Mächtige Unsichtbarkeit* als Zauberähnliche Fähigkeit. Entgegengesetzte *Sihedron*-Strahlen: Eifer und Großzügigkeit.

Eifer: Gewährt einen Erkenntnisbonus von +8 auf Konzentrations- und Zauberstufen-Würfe sowie *Dimensionstür* als Zauberähnliche Fähigkeit. Entgegengesetzte *Sihedron*-Strahlen: Bescheidenheit und Güte.

Großzügigkeit: Gewährt einen Erkenntnisbonus von +4 auf Angriffswürfe sowie *Bestiengestalt II* als Zauberähnliche Fähigkeit. Entgegengesetzte *Sihedron*-Strahlen: Bescheidenheit und Liebe.

Güte: Gewährt einen Erkenntnisbonus von +4 auf Waffen-Schadenswürfe sowie *Eissturm* als Zauberähnliche Fähigkeit. Entgegengesetzte *Sihedron*-Strahlen: Eifer und Wohltätigkeit.

Liebe: Gewährt einen Erkenntnisbonus von +8 auf INI-Würfe sowie *Monster bezaubern* als Zauberähnliche Fähigkeit. Entgegengesetzte *Sihedron*-Strahlen: Großzügigkeit und Mäßigung.

Mäßigung: Gewährt Schnelle Heilung 10 (dies ersetzt die übliche Schnelle Heilung, die vom *Sihedron* gewährt wird) sowie *Furcht* als Zauberähnliche Fähigkeit. Entgegengesetzte *Sihedron*-Strahlen: Liebe und Wohltätigkeit.

Wohltätigkeit: Gewährt einen Erkenntnisbonus von +4 auf die RK sowie *Dimensionsanker* als Zauberähnliche Fähigkeit. Entgegengesetzte *Sihedron*-Strahlen: Güte und Mäßigung.

ZERSTÖRUNG

Das *Sihedron* muss unter einem Fuß des Olifanten von Jandelay zerquetscht werden, während es von einem Charakter benutzt wird, der absichtlich erlaubt, dass er (mit dem *Sihedron*) auf diese Weise zerstört wird.

Geschichte

Der Erste Kaiser Xin erschuf das *Sihedron*, aber er goss dabei so viel von seiner eigenen Macht in das Artefakt, dass er später gezwungen war, aus ihm Energie zu entziehen, um ein spezielles mechanisiertes Seelengefäß für seine Seele zu erschaffen. Die Runenherrscher nutzten diese Gelegenheit, um ihren ehemaligen Meister anzugreifen und entsandten einen Runenriesen-Assassinen, der ihn töten sollte. Doch selbst zerlegt enthielt das *Sihedron* phänomenale magische Kräfte. Als Xin angegriffen wurde, ließ er die Energie in einer Explosion entweichen, die einen großen Teil der Landschaft um seinen Palast einebnete und ihn, seinen Runenriesen-Assassinen sowie viele andere Wesen augenblicklich tötete, die unglücklicherweise der Explosion zu nahe waren. Xins Verzweiflungstat zerstörte das *Sihedron* allerdings nicht, sondern zerriss es in seine sieben Teile. Jüngst setzte eine Gruppe von Abenteurern das *Sihedron* wieder zusammen (vgl. die Ereignisse im Abenteuerpfad *Der Zerbrochene Stern*) und verwendete es, um Varisia vor uralten, wie auch modernen Bedrohungen zu schützen.

SORSCHENS SPIEGEL

Das silbrige Glas dieses ovalen Spiegels zeigt viele verlockende Anblicke. Sein dunkler Holzrahmen wurde mit vielen kleinen grünen Edelsteinen besetzt und in Form einer männlichen Gestalt auf der einen und einer weiblichen Gestalt auf der anderen Seite geschnitzt.

SORSCHENS SPIEGEL		MÄCHTIGES ARTEFAKT
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 25	**GEWICHT** 2 Pfd.
AURA Überwältigende Verzauberungsmagie		

Wann immer ein intelligentes Wesen in diesen hübschen Spiegel blickt, zeigt der Spiegel das Bild einer Person, Kreatur oder eines Gegenstandes, die für den Betrachter unwiderstehlich sind - meistens etwas, das der Betrachter als sinnlich erregend empfindet. Das jeweilige Bild unterscheidet sich von Person zu Person, sogar wenn mehrere Personen gleichzeitig in den Spiegel blicken. Der Effekt des Spiegels wirkt wie ein Blickangriff, der jeden betrifft, der die Spiegelfläche sieht. Der Besitzer des Spiegels kann diese als Standard-Aktion aktiv auf ein Ziel richten. Sofern einem Betrachter kein Willenswurf gegen SG 27 gelingt, erhält er den Zustand Fasziniert und starrt solange auf den Spiegel, wie er in Sicht bleibt und anschließend noch 2W4 weitere Minuten lang in die Richtung, in der er den Spiegel zuletzt gesehen hat. Anders als beim normalen Zustand Fasziniert wird der durch den Spiegel erzeugte Effekt nicht automatisch durch eine Bedrohung unterbrochen. Stattdessen erhält eine Kreatur mit dem Zustand Fasziniert einen neuen Rettungswurf bei jeder dieser Bedrohungen, wobei ihr ein Situationsbonus von +6 zusteht. Nach Ermessen des SL könnte ein wahrhaft unschuldiges Wesen oder ein Charakter, der weltlichen Vergnügen abgeschworen hat, immun gegen den Faszinationseffekt des Spiegels sein.

Während eine Kreatur unter dem Faszinationseffekt von *Sorschens Spiegel* steht, kann der Besitzer des Spiegels ein Befehlswort aussprechen, um sie für 30 Tage in seinen Dienst zu zwingen (wie *Monster beherrschen*, allerdings ohne Rettungswurf). Es gibt keine Höchstzahl solcher „Leibeigener", die der Spiegelbesitzer haben kann. Der Beherrschungseffekt endet für ein Opfer nach 30 Tagen, aber er verlängert sich automatisch um weitere 30 Tage ab dem Zeitpunkt, wenn das Opfer den Spiegel vor dem Ablaufen des Effekts erneut sieht.

ZERSTÖRUNG

Wenn ein intelligentes, aber völlig unschuldiges Wesen zunächst der Anziehung des Spiegels widersteht und ihn später versehentlich fallen lässt, zerbricht *Sorschens Spiegel* in tausend Stücke.

Geschichte

Die Runenherrscherin der Wollust und Herrscherin von Eurythnia, Sorschen, beauftragte den mächtigen Spiegel als Werkzeug, um gleichermaßen den Verstand ihrer Untertanen und den ihrer Feinde zu unterjochen. Wann immer sie mehr Arbeiter für eine bestimmte Aufgabe brauchte, ließ sie Sklaven oder Kriegsgefangene zusammentreiben und in ihren Thronsaal führen. Dort betörte der Spiegel die Opfer und machte sie bereit dafür, Sorschens Aufträge zu erfüllen. Als Sorschen sich in einer geheimen Kammer einsperrte, um sich vor dem Erdenfall zu schützen, lagerten ihre Diener *Sorschens Spiegel* in einer Schatzkammer zur sicheren Verwahrung. Der Verbleib des Artefakts ist allerdings unbekannt.

Sorschens Spiegel kann ganze Nationen in gehorsame Sklaven verwandeln, aber wer das verlorene Artefakt sucht, sollte Gerüchte beachten, gemäß denen der Spiegel einen eigenen bösartigen Verstand besitzt. Viele Besitzer sind in dem Glauben unabsichtlich der Magie des Spiegels verfallen, dass sie noch die Kontrolle besäßen, ohne zu erkennen, dass das Artefakt die Fäden zog. Nicht einmal Sorschen weiß, welche Ziele der Spiegel verfolgt, da er ursprünglich sehr subtil seine Intrigen spann. Nachdem das Artefakt allerdings so lange untätig war, ist es nun entschlossen, seine eigenen Ziele schneller anzugehen als die derjenigen, die es finden und seine Kräfte einzusetzen versuchen.

ZUTAS SPHÄRENBOOT

Diese Kugel aus Holz und Metall von etwa 7,5 cm Durchmesser ist mit Wellen, Gravuren eines Bootes, von Segeln und von Wolken bedeckt.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

ZUTAS SPHÄRENBOOT

MÄCHTIGES ARTEFAKT

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner | **ZS** 25 | **GEWICHT** 2 Pfd.

AURA Überwältigende Nekromantie und Verwandlungsmagie

Der Besitzer von *Zuthas Sphärenboot* kann ein leises Tickgeräusch hören und sehen, wie die eingravierten Wellen, das Boot und die Wolken sich langsam bewegen, als ob sie von einem Miniatur-Uhrwerk angetrieben würden. Wenn der Besitzer als Standard-Aktion ein Befehlswort ausspricht, entfaltet sich die Kugel schnell, wobei ihre vielen Teile sich biegen, drehen und wachsen, um innerhalb einer Runde ein Schiff von der Größe eines kleinen Herrenhauses zu bilden. Dies geschieht wie beim Zauber *Faltboot*. Während das Boot sich ausdehnt, zerstört es alle nicht-magischen Hindernisse mit einer Härte von weniger als 11. Wenn Hindernisse mit einer höheren Härte das Boot behindern, kehrt es zu seiner Kugelform zurück.

Das Boot hat die unten aufgeführten Spielwerte. Der Besitzer von *Zuthas Sphärenboot* kann das Boot durch Gedankenkraft steuern, wenn er an Bord ist. Wenn das Boot alle seine Trefferpunkte verliert, kehrt es zu seiner Kugelform zurück und kann danach 1 Monat lang nicht mehr entfaltet werden. Danach ist es mit seiner maximalen Trefferpunktezahl wiederhergestellt.

Ein zweites Befehlswort lässt das Boot sich wieder selbst zu seiner kleinen Kugelform zusammenfalten. Wenn das Boot wieder zu seiner Kugelform zurückgekehrt ist, ob nun durch Trefferpunkteschaden oder durch das ausgesprochene Befehlswort, dann wird alles im Inneren des Boots (einschließlich seiner Ladung und aller Kreaturen außer dem Besitzer) in einen außerdimensionalen Raum in Form des Bootes geschoben. Der Besitzer wird während des Schrumpfprozesses sicher hinausbefördert und befindet sich im selben Feld wie die kleine Kugel. Kreaturen, die im Inneren des Bootes gefangen sind, benötigen keine Nahrung oder Wasser und altern nicht. Das Boot verzehrt aber jeden Monat die Lebensenergie einer zufällig ausgewählten Kreatur, die sich in seinem Inneren befindet, und tötet diese augenblicklich.

ZERSTÖRUNG

Wenn *Zuthas Sphärenboot* in seiner Bootsform mit Asche gefüllt wird und dann mit dem Befehlswort zum Schrumpfen aufgefordert wird, explodiert es und verursacht 20W6 Punkte Hiebschaden bei Kreaturen, die sich innerhalb von 30 m Entfernung befinden. Es hinterlässt nur verrußtes Metall und Sägespäne.

Geschichte

Zuta erschuf sein *Sphärenboot*, um schnell Getreide und Vorräte an das einfache Volk in seinem Reich Gastasch zu verteilen. In Kriegszeiten trug das Boot Eliteeinheiten, die Zuthas Gegner überraschend und mit magischen Belagerungswaffen von vernichtender Kraft und übernatürlicher Genauigkeit angriffen. Wenn das Boot nicht benutzt wurde, trug Zutha es oft in einer Tasche am Körper. Er mochte es besonders, Gefangene oder politische Gegner in das Boot zu stecken, bevor er es schrumpfte, und zu schauen, welchen Gefangenen das Boot verschlingen würde. Nach dem Erdenfall war das *Sphärenboot* in Xin-Gastasch begraben. Ein Nekromant fand das Artefakt Jahrhunderte später und es hat seitdem eine Handvoll von Eigentümern gehabt.

Obwohl der Eigentümer von *Zuthas Sphärenboot* seine Kräfte für Heldentaten oder zugunsten hungernder oder leidender Bevölkerung nutzen kann, gibt die sündenhafte Magie, die Zutha für die Erschaffung des Artefakts verwendete, immer wieder denen mit einer Affinität für Nekromantie oder Völlerei Zeichen: Nekromanten, Anhänger von Kulten der Völlerei und besonders verfressene Kreaturen (wie z. B. Trolle) innerhalb von 150 km Entfernung vom Artefakt sind sich automatisch über seine ungefähre Lage bewusst, auch wenn sie nicht die Natur des Artefakts verstehen können.

Eigenschaften von Zuthas Sphärenboot

Verwende die folgenden Spielwerte für *Zuthas Sphärenboot* in seiner Schiffsform. Vollständige Regeln für die Verwendung von Fahrzeugen befinden sich in den *Ausbauregeln II: Kampf* ab S. 168.

ZUTHAS SPHÄRENBOOT

Kolossales Wasserfahrzeug
Felder 80 (6 m x 30 m)

VERTEIDIGUNG

RK 2; **Härte** 20
TP 1.200 (599)
Grund-Rettungswurf +0

ANGRIFF

Höchstgeschwindigkeit 150 m; **Beschleunigung** 30 m
KMB +8; **KMV** 18
Rammschaden 8W8

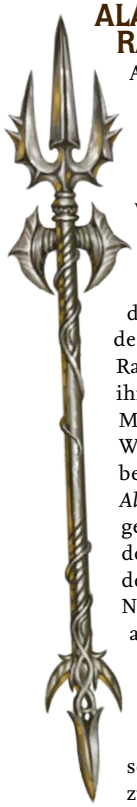
BESCHREIBUNG

Zuthas Sphärenboot kann 50 Tonnen Fracht oder 160 Soldaten tragen.
Antrieb Magisch
Fahrzeuglenkwurf Keiner (Magisch)
Front Der Schiffsbug
Steuerung Magischer Gegenstand
Platz des Fahrzeuglenkers Beliebiges Feld auf dem Schiff
Besatzung Keine
Decks 2
Waffen *Zuthas Sphärenboot* wurde nicht mit Waffen erschaffen, aber es kann bis zu 20 Große Direktbeschuss-Belagerungswaffen in je einer 10er-Batterie auf der Back- und Steuerbordseite aufnehmen. Alternativ können wie auf einem normalen Kriegsschiff 6 Riesige Direktbeschuss-Belagerungswaffen in 3er-Batterien auf Back- und Steuerbordseite installiert werden. Obwohl der Besitzer die Bewegung des Schiffes allein per Gedanke kontrolliert, werden zusätzliche Besatzungsmitglieder benötigt, um solche Belagerungswaffen auf dem Schiff zu bedienen.

WAFFEN DER SÜNDEN

In diesem Artikel werden die von Kaiser Xin erschaffenen Herrschaftswaffen der Runenherrscher (die *Alara'quin*) und die von den Streitern der Runenherrscher geführten *Sündenschwerter* (die *Alara'hai*; siehe auch *Almanach der Artefakte*) vorgestellt.
Runenherrscher Karzougs *Alara'quin, Karzougs Brennende Glefe*, und *Alara'hai, Chellan, das Schwert der Gier*, findest du in *Das Erwachen der Runenherrscher* auf den Seiten. 420 und S. 422.

ALAZNISTS HASSERFÜLLTER RANSEUR

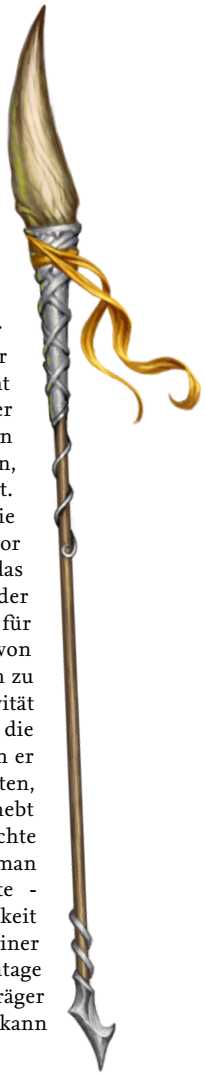


Als Kaiser Xin die sieben Stangenwaffen schmiedete, die *Alara'quin* genannt werden, beabsichtigte er, dass sie nur als Symbole der Meisterschaft der Runenherrscher über die Magie dienen sollten. Nach seiner Ermordung verwendeten die Runenherrscher sie aber auch als Symbole der Herrschaft. Eine davon, die ursprünglich als *Thaumaturgenranseur* bekannt war, erhielt bald den Namen *Hasserfüllter Ranseur*, denn die Waffe wurde von den Runenherrschern des Zornes getragen. Jene, welche Hiebe von dem Ranseur einstecken mussten, trugen für den Rest ihres Lebens erbärmliche Narben - Leben, die oft in Minuten gemessen wurden, da der Ranseur blutende Wunden hinterließ und eine Tendenz hatte, bei Gegnern kritische Treffer zu verursachen. *Alaznists Hasserfüllter Ranseur* wird heute so genannt, weil die Runenherrscherin ihn fast doppelt so lange trug wie die langlebigsten der anderen Runenherrschern des Zorns. Nach einem Besuch im Gefängnis des abgesetzten Runenherrschers Alderpasch in Baphomets Reich im Abyss verwendete sie die Waffe, um Alderpaschs Schädel zu durchbohren (eine Wunde, die er nur dank seiner Fähigkeit als Leichnam „überlebte", seinen Körper nach seiner Zerstörung neu zu bilden). Seitdem wird dem Ranseur nachgesagt, zusätzliche Kräfte gewonnen zu haben, die es ihm ermöglichen, Geist und Verstand so tief wie Fleisch zu verwunden.

GARVOK, SCHWERT DES ZORNS

Garvok war der erste Träger des *Schwerts des Zorns* und der erste, der von der Klinge zu Asche verbrannt wurde. Vorher fehlten dem Schwertes fokussierter Verstand und Wille, doch durch die Aufnahme von Garvoks Fleisch und Verstand erwachte das *Schwert des Zorns*. Rinnsale des Bluts des Schoanti-Gladiators glänzen noch immer auf der Klinge und glühen wie Stränge geschmolzenen Eisens. Seitdem das *Schwert des Zorns* Garvoks Namen und Persönlichkeit absorbiert und für sich in Anspruch genommen hat, ist es durch zahlreiche Hände gewandert. Es hat sich jedoch nie dazu entschieden, die Persönlichkeiten dieser nachfolgenden Träger zu absorbieren. Von allen *Sieben Sündenschwertern* sah Garvok die meisten Eigentümer – obwohl „Opfer" in diesem Fall wohl der angemessenere Begriff ist. Denn das *Schwert des Zorns* führt seinen Träger unveränderlich zur feurigen Vernichtung oder zum blutigen Verderben. *Garvoks* aktueller Aufenthaltsort ist unbekannt, auch wenn der Kult des Pfauengeistes hofft, sich die Kontrolle über Alaznists Waffe bald zu sichern - und sei es nur, um ein Relikt eines Feindes in der Hoffnung zu beanspruchen und zu vermeiden, dass es gegen den Glauben eingesetzt wird. Allerdings hat der Kult keine Ahnung, wo er mit der Suche nach der Klinge beginnen soll.

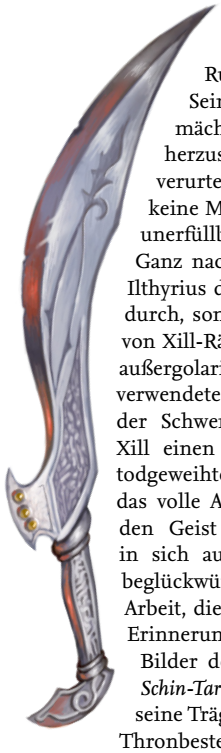
KRUNES DRACHENZAHNSPEER



Von den sieben magischen Stangenwaffen, die gemeinsam als die *Alara'quin* gekannt wurden, war der *Drachenzahn-Speer* vielleicht die schwächste - ob das nun als Ergebnis eines internen Fehlers aufgrund eines verpatzten Rituals während der Erschaffung des Speers oder als Spiegelbild der Faulheit seines Trägers bei der Erhaltung seiner Macht. Dennoch lässt die Macht der Magie dieser relativ schlichten Waffe immer noch die meisten anderen Waffen bescheiden erscheinen. Der Speer soll all das verkörpern, das richtig und tugendhaft an Untätigkeit ist. Ihre Hauptfunktion besteht weniger darin, die Kampfkraft ihres Trägers zu stärken oder ihn vor Schaden zu beschützen, als eher dem Besitzer das Leben angenehm zu gestalten. Zusätzlich ist der *Drachenzahn-Speer* vom Glauben und Verehrung für die Göttin Lissala durchdrungen und erwartet von allen, die ihn tragen, diese religiösen Ansichten zu teilen. Jene, welche dies nicht tun oder Aktivität der Entspannung vorziehen, müssen die ständigen Vorwürfe des Speers ertragen. Denn er hält seinem Träger beharrlich Moralpredigten, in denen er dessen Schwächen hervorhebt und überhastete Handlungen als törichte Spontanreaktionen auf Probleme kritisiert, die man besser mit akribischer Planung angehen sollte - vorzugsweise durchgeführt in der Bequemlichkeit eines gut ausgestatteten Arbeitszimmers oder einer anderen entspannenden Umgebung. Heutzutage ist der *Drachenzahnspeer* durch seinen letzten Träger Runenherrscher Krune bekannt. Dem Speer kann befohlen werden, selbständig zu kämpfen.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

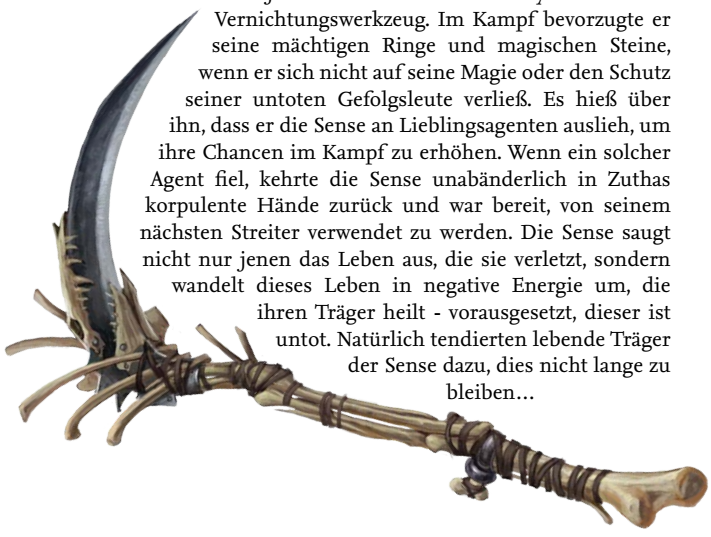
SCHIN-TARI, SCHWERT DER TRÄGHEIT



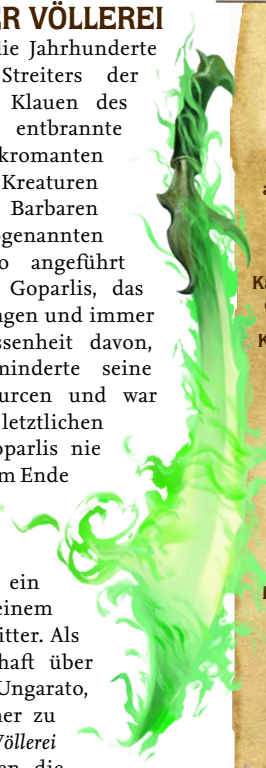
Die ursprünglichen Schöpfer des *Schwerts der Trägheit* wurden als Belohnung für ihre harte Arbeit von Runenherrscher Illthyrius hingerichtet. Sein Befehl an seine Beschwörer, das mächtigste der *Alara'hai* (*Sündenschwerter*) herzustellen, war von Anfang an zum Scheitern verurteilt, da es für die Erschaffer des Schwertes keine Möglichkeit gab, Runenherrscher Illthyrius' unerfüllbaren Anforderungen gerecht zu werden. Ganz nach seinem Motto führte Runenherrscher Illthyrius die Hinrichtungen allerdings nicht selbst durch, sondern vertraute die Aufgabe einer Bande von Xill-Räubern an. Die Anführerin dieses Trupps außergolarischer Auftragsmörder trug *Schin-Tari* und verwendete es dazu, den ältesten und erfahrensten der Schwerterschaffer auszuweiden. Doch als die Xill einen verheerenden letzten Hieb gegen den todgeweihten Beschwörer vollführte, erkannte sie das volle Ausmaß von *Schin-Taris* Kräften: Es hatte den Geist seiner ermordeten Schöpfer teilweise in sich aufgenommen. Runenherrscher Illthyrius beglückwünschte den Xill-Mördern zu ihrer Arbeit, die die Macht der Waffe verstärkt hatte. Als Erinnerung an ihre Vervollständigung ätzte man Bilder der toten Schwertschöpfer in die Klinge. *Schin-Tari* hat seit Thassilons Fall unzählige Male seine Träger gewechselt, aber seit dem Zeitalter der Thronbesteigung gibt es keine Aufzeichnungen über das *Schwert der Trägheit* mehr.

ZUTHAS SENSE

Die Runenherrscher trugen alle mächtige Waffen als Symbole ihrer Herrschaft und Macht bei sich, die als *Alara'quin* bekannt waren. Im Falle der Runenherrscher der Völlerei entsprach diese Waffe sehr gut ihrem Temperament - eine tödliche Sense, die aus magisch verstärkten Knochen und Sehnen bestand, die ihren Opfern das Leben entziehen konnte. Die Waffe diente ihren Trägern gut. Der letzte (und möglicherweise mächtigste) Runenherrscher der Völlerei, Runenherrscher Zutha, behandelte die tödliche Waffe jedoch eher als Zierrat und Symbol statt als Vernichtungswerkzeug. Im Kampf bevorzugte er seine mächtigen Ringe und magischen Steine, wenn er sich nicht auf seine Magie oder den Schutz seiner untoten Gefolgsleute verließ. Es hieß über ihn, dass er die Sense an Lieblingsagenten auslieh, um ihre Chancen im Kampf zu erhöhen. Wenn ein solcher Agent fiel, kehrte die Sense unabänderlich in Zuthas korpulente Hände zurück und war bereit, von seinem nächsten Streiter verwendet zu werden. Die Sense saugt nicht nur jenen das Leben aus, die sie verletzt, sondern wandelt dieses Leben in negative Energie um, die ihren Träger heilt - vorausgesetzt, dieser ist untot. Natürlich tendierten lebende Träger der Sense dazu, dies nicht lange zu bleiben…



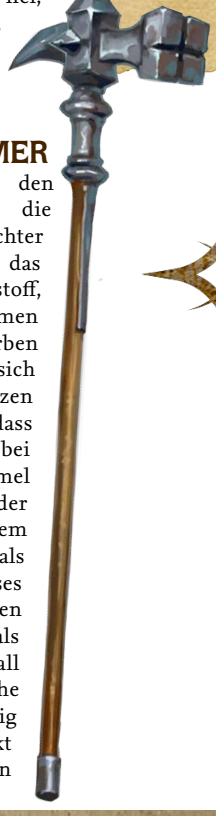
UNGARATO, SCHWERT DER VÖLLEREI



Das *Schwert der Völlerei* verbrachte die Jahrhunderte nicht in den Händen eines Streiters der Runenherrscher, sondern in den Klauen des Feindes. Runenherrscher Goparlis entbrannte vor Wut, als er erfuhr, dass seine Nekromanten das *Schwert der Völlerei* von allen Kreaturen ausgerechnet an eine Meute Barbaren verloren hatten, die von einem sogenannten Drachenmeister namens Ungarato angeführt wurden. Immer wieder versuchte Goparlis, das Schwert von Ungarato zurückzuerlangen und immer wieder scheiterte er. Seine Besessenheit davon, die Klinge zurückzugewinnen, minderte seine Aufmerksamkeit und seine Ressourcen und war ein erheblicher Faktor für seinen letztlichen Untergang. Aber auch wenn es Goparlis nie gelang, Ungarato zu schlagen, sollte am Ende doch der unheimliche Einfluss der Nekromantie gewinnen. Denn je länger Ungarato die Waffe behielt, desto mehr flößte sie ihm Unleben ein und mit der Zeit wurde er selbst zu einem untoten Schrecken – einem Grabesritter. Als Runenherrscher Zutha die Herrschaft über Gastasch beanspruchte, versuchte Ungarato, sich mit dem neuen Runenherrscher zu treffen. Er bot an, das *Schwert der Völlerei* gegen Goparlis' Leiche einzutauschen, die den Nordländern als Trophäe für den Untergang ihres Feindes dienen sollte. Zutha stimmte zu, bot Ungarato aber auch eine Stelle als sein persönlicher Streiter an. Der Grabesritter nahm das Angebot an und als er Jahrhunderte später schließlich im Kampf fiel, lebte seine Essenz und seine Hingabe an das Regime, für das er gekämpft hatte, fort: Sie gingen in die verdorbene Klinge über, die nun seinen Namen trägt.

XANDERGHULS MAKELLOSER HAMMER

Die sieben Himmelsmetalle gehörten zu den Lieblingsmaterialien der Runenherrscher für die Herstellung magischer Gegenstände, tödlicher Wächter und antiker Waffen herstellten. Heutzutage bleibt das häufigste davon, Adamant, ein sehr gefragter Rohstoff, während die anderen in immer selteneren Vorkommen existieren. Einige schimmern in fremdartigen Farben und verströmen gefährliche Energien, während sich andere den Gesetzen von Raum und Zeit zu widersetzen scheinen. Das Allgemeinwissen von heute besagt, dass es sieben Arten von Himmelsmetallen gibt, wobei in Wahrheit so viele Arten wie Sterne am Himmel existieren könnten. Xanderghuls Lieblingswaffe, der *Makellose Hammer*, wurde Gerüchten zufolge aus einem dieser unbekannten Metalle geschmiedet. Anders als bei vielen anderen Himmelsmetallen hatte dieses allerdings keine ausgeprägt sichtbaren Eigenschaften und schien für das ungeübte Auge nicht mehr als Roheisen zu sein. Allerdings flößte dieses Metall *Xanderghuls Makellosen Hammer* mächtige und tödliche Magie ein. Seine Hiebe trafen immer, unabhängig von schützender Illusionsmagie, die das Ziel gewirkt haben mochte. Solche Treffer resultierten nie in



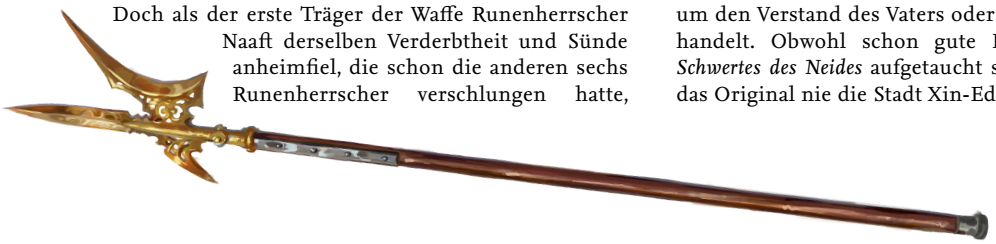
bloßen Schürfwunden - der Hammer verursachte immer seinen Maximalschaden. Wie die anderen *Alara'quin*, die von den Runenherrschern geführt wurden, hatte *Xanderghuls Makelloser Hammer* einen eigenen Verstand, aber es war kein Bewusstsein, das ihm von jemand anderem verliehen wurde. Es hieß, dass es sich bei der Intelligenz des Hammers um nicht weniger als um ein Duplikat, ein Spiegelbild von Xanderghuls eigenem arroganten Geist handelte.

BARAKET, SCHWERT DES HOCHMUTS

Die *Sündenschwerter* wurden traditionell von Streitern geführt, die vom jeweiligen Runenherrscher des Schwertes ausgewählt wurden. Im Fall des *Schwerts des Hochmuts* hatte allerdings Runenherrscher Xanderghul ein Problem mit dem Konzept, dass jemand anders es verdienen könnte, eine solche Waffe zu tragen. Als offensichtlich wurde, dass seine Kampffertigkeiten einfach keine Herausforderung für jemanden darstellten, der sein Leben damit verbrachte, seine Schwertkunst zu vervollkommnen, suchte Xanderghul nach Methoden, um die Klinge mit Kräften zu versehen, die ihm diese Fertigkeit verschafften. Als das scheiterte, versuchte er, ein Schwertkämpfer-Simulakrum seiner selbst zu erschaffen, das die Klinge führen sollte. Schließlich war er jedoch zögerlich bereit einzugestehen, dass ein versklavter und unvergleichlicher Fechter die ganze Zeit über die richtige Wahl gewesen war, um als Träger des Schwertes zu dienen. Xanderghul erwählte eine Ghaele-Fürstin namens Baraket als seine Streiterin und verbrachte Jahre damit, ihr den Hof zu machen und sie zu beeinflussen. Auf diese Weise veränderte er allmählich ihre Wahrnehmung der Wirklichkeit, bis sie die Rolle als Streiter des Runenherrschers akzeptierte. Baraket wurde einer der unwahrscheinlichsten dieser Streiter - eine in die Irre geführte Himmlische, deren Bewusstsein sogar in der Klinge fortbestand, nachdem sie von Agenten des Himmlischen Herrschers Chadali bei einem missglückten Versuch, sie vom Einfluss des Runenherrschers zu befreien, getötet wurde.

BELIMARIUS' GEHÄSSIGE HELLEBARDE

Die sogenannte *Gehässige Hellebarde* sollte den Inbegriff einer Art Gleichgewicht gegenüber den anderen sechs *Alara'quin* darstellten. Kaiser Xin versuchte, die Waffe mit mächtigen Fähigkeiten zu versehen, die mächtige magische Werke rückgängig machen sollten, und sah ihren Träger als einen möglichen Streiter für die Eindämmung von Macht. Doch als der erste Träger der Waffe Runenherrscher Naaft derselben Verderbtheit und Sünde anheimfiel, die schon die anderen sechs Runenherrscher verschlungen hatte, erkannte Xin sehr bald die Naivität seiner Hoffnungen. Als die Waffe im Verlauf der Jahre von den Händen eines Runenherrschers in die des nächsten weitergereicht wurde, nahm die Selbstverachtung und der Hass gegenüber arkanen Zauberkundigen in der *Gehässigen Hellebarde* immer weiter zu. Sie gehorchte nur widerwillig ihren Runenherrschern, wobei sie diese zwar als ihre rechtmäßigen Träger akzeptierte, aber niemals ihre Fertigkeiten gänzlich wertschätzte. Die Hellebarde ist nur dann wirklich glücklich, wenn sie dazu verwendet wird, arkane Zauberkundige niederzumähen, besonders dann, wenn ihre Ziele Magier sind. Ihre Gabe, Magie aufzusaugen und Magie anwendende Gegner verdattert und verwirrt zurückzulassen, brachte ihren Trägern schnell einen zusätzlichen Grad an Verachtung und vielleicht einen Hauch Furcht vor der Hellebarde selbst ein. Natürlich erhöhte dies nur die Gefühle der Eifersucht der Runenherrscher des Neides.



TANNARIS, SCHWERT DES NEIDES

Runenherrscher Tannaris war der zweite Runenherrscher des Neides, und ein Magier, der versuchte, in allen Dingen, denen er nachging, Meisterschaft zu erlangen. Seine Eifersucht gegenüber Experten in Wissensgebieten, die er sich noch nicht persönlich angeeignet hatte, nagte an seinem Verstand und war eine ständige Erinnerung daran, dass er nicht der beste war. In der Hoffnung zu beweisen, dass in seiner Blutlinie endloses Potential lag, vertraute Tannaris seinen ersten Sohn den talentiertesten Waffenmeistern des Reiches an. Er wurde aufgezogen, um Streiter des Neids zu sein - und ein starkes Gefäß für Tannaris' Verstand, falls ein solches jemals benötigt werden sollte. Das Kind, ebenfalls Tannaris genannt, wuchs auf und wurde sowohl ein phänomenal fähiger Schwertkämpfer als auch der ergebene Leibwächter seines Vaters. Es war der jüngere Tannaris, der als erster das *Schwert des Neides* führte und er verschaffte dem Familiennamen viel Ruhm. Doch der ältere Tannaris erkannte bald, dass sogar ein Sohn mit solchem Können nicht seine eigene Eifersucht minderte. Vielmehr grollte er seinem Sohn aufgrund dessen Könnens. Schließlich versuchte Runenherrscher Tannaris, seinen Sohn zu ermorden, aber der Schwertkämpfer war vorbereitet und wehrte sich gut. Der folgende Kampf führte zum Tod sowohl des Vaters als auch des Sohnes, jedoch blieb ein Bewusstsein erhalten. Es ist gefangen in der Klinge des Streiters des Neides, auch wenn unklar bleibt, ob es sich um den Verstand des Vaters oder des Sohnes handelt. Obwohl schon gute Kopien des *Schwertes des Neides* aufgetaucht sind, verließ das Original nie die Stadt Xin-Edasseril.

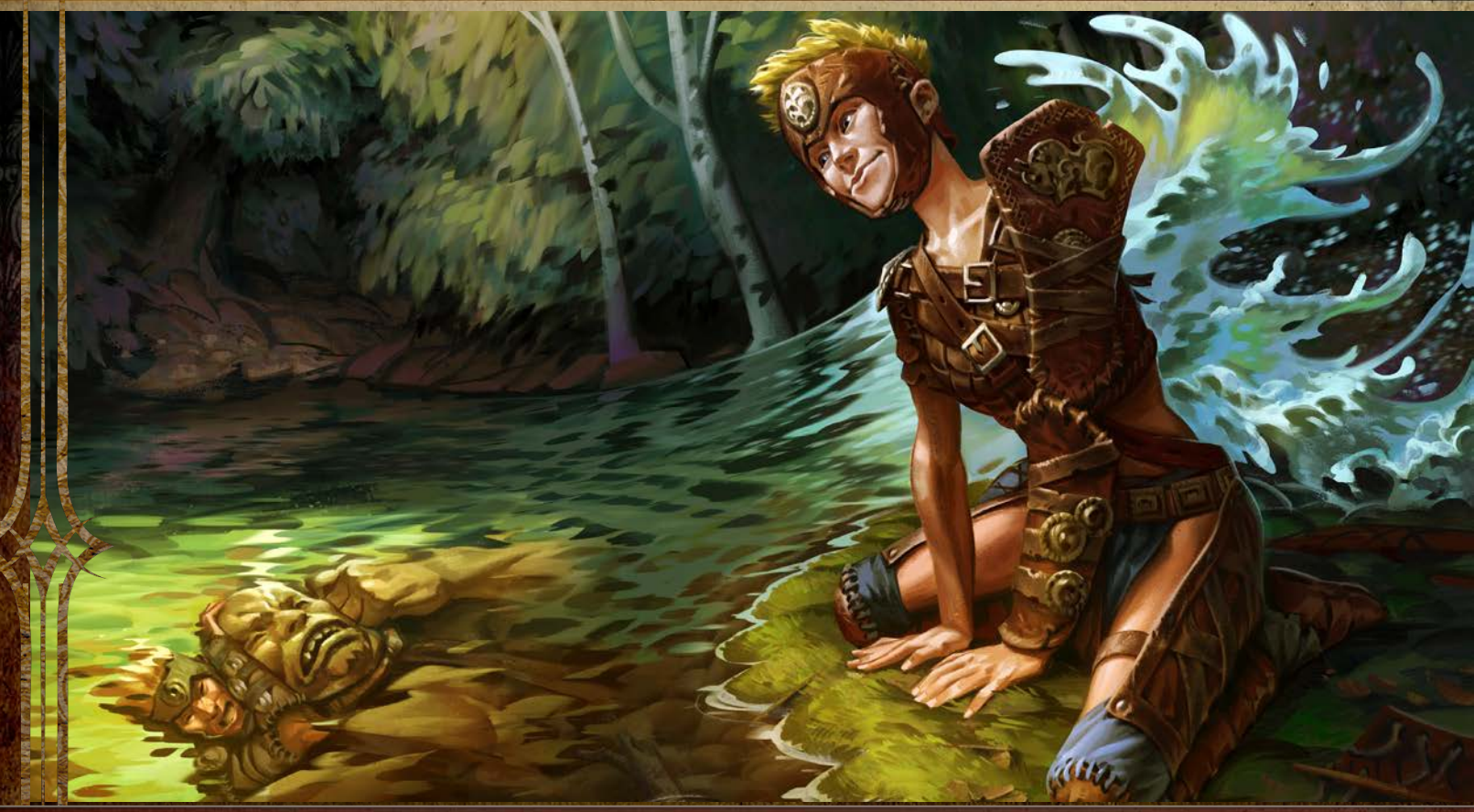
Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

SORSCHENS KURVIGE GUISARME

Die Gestaltung von *Sorschens Kurviger Guisarme* wich von der klassischen Tradition der anderen sechs *Alara'quin* ab, die den ersten Runenherrscher vermacht worden waren. Denn diese Waffe war mit Klingen an beiden Enden verziert. Während man die Guisarme theoretisch als Doppelwaffe führen konnte, war dies nie ihr beabsichtigter Einsatzzweck. Vielmehr versah die Waffe ihren Träger mit der Anmut und Geschwindigkeit, die benötigt wird, um schnell mit beiden Klingen zuzuschlagen, ohne ein besonderes Training in einem exotischen Kampfstil zu erfordern. Natürlich war Sorschen die einzige Runenherrscherin, die jemals die *Kurvige Guisarme* führte, aber sie sah nur selten die Notwendigkeit, sie als Waffe im Kampf einzusetzen. Stattdessen befahl sie der Guisarme, sich in einen mächtigen magischen Stecken zu verwandeln, der eher ihrem Temperament und ihren Vorlieben entsprach. Wie *Karzougs Brennende Glefe* wurde die *Kurvige Guisarme* hergestellt, um jene zu besiegen, die keine Zauber wirken konnten, und sie verbesserte die Verteidigung ihrer Träger, indem sie unglaubliches Glück gewährte. Anders als beim *Schwert der Wollust* ist die Quelle der Intelligenz in der *Kurvigen Guisarme* wohlbekannt: Um der Waffe mehr Macht zu verleihen, bot Sorschen Xin einen magisch verbesserten Edelstein an, in dem sie 13 ihrer wollüstigsten und ausgefallensten Träume gespeichert hatte - Visionen, die andere als Albträume bezeichnen würden.

ASCHEIA, SCHWERT DER WOLLUST

Das *Schwert der Wollust* wurde nie von seinem ersten Streiter getragen, denn bald nachdem Runenherrscherin Sorschen die brennende Klinge von denen, die sie mit ihrer Herstellung beauftragt hatte, in Empfang nahm, schlachtete sie den vorgesehenen Träger öffentlich und schmerzhaft ab und ließ die Klinge in seiner Leiche stecken. Sorschen gab vor den hunderten schockierten Zeugen der plötzlichen Hinrichtung ein Versprechen: Wer auch immer die gereinigte Klinge in ihre Privatgemächer zurückbrächte, würde zum wahren Träger des *Schwerts der Wollust* erklärt und als Sorschens hingebungsvollster Diener geehrt werden. Wenige überlebten das selbstzerstörerische Chaos, das Sorschens Ankündigung folgte. Von den wenigen Überlebenden erschien nur eine einzige Tage später wieder aus dem königlichen Gemach. Es war die Schwertkämpferin Ascheia, eine Reisende aus einen fernen Land, das Thassilons Bürgern unbekannt war. Ascheia diente Sorschen jahrzehntelang loyal. Als ihre Zeit vorüber war, wurde die Klinge an einen Nachfolger übergeben. Sorschen behielt Ascheias Namen für das Schwert bei. Es ist nicht bekannt, ob die Seele der Schwertfrau den Verstand für die Klinge lieferte oder ob nicht. Das *Schwert der Wollust* tauchte vor Kurzem in den Gewölben unterhalb von Kaer Maga auf, ist seitdem aber wieder verloren gegangen.



BESTIARIUM (ZUSÄTZLICHE BEGEGNUNGEN)

Mein Blick auf den kleinen Teich erfreute mich zutiefst. Eigentlich dachte ich, ich könnte einen Frosch einfangen und ihn als Glücksbringer in meiner Tasche aufbewahren, wie ich es schon als Kind gemacht hatte. Es irritierte mich, dass mehr Tierspuren zu dem Teich hin- als davon fortführten. Doch ehe ich wirklich Gelegenheit bekam mir Sorgen darüber zu machen, erblickte ich mein Spiegelbild. Ich sah mich selbst, wie ich in den Teich hineingriff und einen niedlichen, fetten Frosch ergriff. Ehe ich wusste, was ich tat, lehnte ich mich über den Teich und griff wirklich in das Wasser hinein. In der Reflexion schwamm ein Frosch nach oben und biss mir mit einem Maul voller scharfer Zähne in den Finger. Ich spürte einen Schmerz in meiner Hand, doch es fühlte sich eher wie ein Brennen als ein Biss an. Ich sah, wie noch mehr Frösche in dem Teich auf mich zu geschwommen kamen. Ich schreckte zurück, taumelte auf die Füße und rannte fort. Noch jetzt sehe ich immer und überall im Verborgenen mit Zähnen bewehrte Frösche lauern.

- Enocha Schnellschritt, Halbling-Fallenstellerin

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Zu Beginn des Abenteuerpfades „Die Rückkehr der Runenherrscher" befinden sich die SC in und bei der an der varisischen Küste gelegenen Hafenstadt Rodericksbucht. Die Kreaturen, die für diese Zufallsbegegnungen zusammengestellt wurden, sind hier alle heimisch. Darunter befindet sich eine mit Magie erfüllte Seemöwe, ein monströses, umherschleichendes Feenwesen, ein Goblin, der durch uralte Magie verzerrt wurde und ein Schlick, der sich als einladender Teich tarnt.

ZUSÄTZLICHE BEGEGNUNGEN

Im ersten Teil des Abenteuerpfades erforschen die SCs die Hafenstadt und die umliegende Region. Obwohl es sich hierbei größtenteils um besiedeltes Gebiet handelt, lauern doch zahlreiche Gegner in und um Rodericksbucht.

Die hier aufgeführte Tabelle für die Zufallsbegegnungen in Rodericksbucht enthält Herausforderungen, die die SC jenseits des Abenteuers bewältigen könnten. Jede Stunde, die die SC damit verbringen, während des Tages rund um Rodericksbucht zu reisen, besteht eine Chance von 30%, dass eine Zufallsbegegnung stattfindet. Bei Nacht steigt die Chance auf 40%. Wenn es zu einer Zufallsbegegnung kommt, würfle W% und bringe das Ergebnis in der Liste in Erfahrung. Die SCs sollten höchstens 2 Zufallsbegegnungen in einem Zeitraum von 24 Stunden haben.

Da dieses Abenteuer einen Bereich von mehreren Charakterstufen umspannt, könnten einige Zufallsbegegnungen zu leicht, andere wiederum als zu schwer für die SC erscheinen. Dies hängt von der jeweiligen Stärke der SC ab. Falls dies der Fall sein sollte, würfle erneut oder entscheide dich für eine andere Zufallsbegegnung. Dies gilt auch, wenn das erwürfelte Ergebnis nicht zu dem Gelände passt, in dem sich die SC gerade befinden oder im allgemeinen Kontext gerade keinen Sinn ergibt.

Bitte um Hilfe (HG 4): Ein Doppelgänger[MHB] gibt vor, ein schwer verwundeter Reisender zu sein, der unter einem Baumstamm eingeklemmt ist. Er schreit um Hilfe. Jeder, der ihm zur Hilfe eilt, löst eine Falle der Art Niedersausende Axt[GRW] aus, die von dem Doppelgänger errichtet wurde. Ein SC, dem ein Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 20 gelingt, findet nicht nur die Falle, sondern erkennt auch, dass der umgestürzte Baumstamm durch Felsen abgestützt wird und den um Hilfe flehenden Reisenden nicht wirklich festhält. Sollte die Falle aktiviert werden oder jemand den Trick erkennen, greift der Doppelgänger an.

Die Schwindler (HG 3): Ein Gemeiner Schwindler[WKO] und ein Pfuschender Handwerker[WKO] sehen in den SC ein potenzielles Ziel. Sie führen drei Dolche und zwei Kriegshämmer zusätzlich zu ihrer normalen Ausrüstung mit sich. Diese Waffen sehen gut gefertigt aus, doch handelt es sich hierbei nicht um Arbeiten in Meisterqualität. Natürlich versuchen diese Schwindler die Waffen als Meisterarbeit an den Mann zu bringen. Sollten die SC diesen Betrug durchschauen, zeigt ihnen das Duo stattdessen ihre echten Arbeiten: Waffen in Meisterqualität. Sie bieten diese den SC an, aber versuchen dann sie gegen die anderen Versionen auszutauschen, ehe sie die Ware aushändigen. Dieses Paar würde die SC eher beschwindeln, als sie zu bekämpfen. Sollten die SC jedoch als zu leichte Ziele erscheinen, könnten die Schwindler auch versucht sein, die SC danach zu überfallen.

BEGEGNUNGEN IN RODERICKSBUCHT

W%	Ergebnis	HG	Quelle
1-3	Verzweifelte Schmuggler	1	siehe unten
4-7	1 Goblinschlange	1	*MHB III*, S. 106
8-11	1W3 Blutmücken	1	*MHB*, S. 33
12-14	1 Riesenameise	2	*MHB*, S. 12
15-19	1W6 Riesentausendfüßler	2	*MHB*, S. 247
20-24	1 Riesenkrabbe	2	*MHB*, S. 162
25-30	1 Verzerrter Spiegelschlick	2	siehe S. 472
31-35	Die Schwindler	3	siehe unten
36-42	2W6 Goblins	3	*MHB*, S. 128
43-48	1 Nochlean	3	siehe S. 458
49-53	Rachsüchtige Piraten	3	siehe unten
54-59	2 Wildschweine	4	*MHB*, S. 276
60-65	1W3 Kryptomöwen	4	siehe S. 452
66-71	1 Eulenbär	4	*MHB*, S. 115
72-76	Bitte um Hilfe	4	siehe unten
77-81	1W3 Atterkopps	5	*MHB*, S. 19
82-87	2 Oger	5	*MHB*, S. 201
88-92	1 Runenverzerrter Goblin	5	siehe S. 462
93-97	Stinkende Brandstifter	5	siehe unten
98-100	1 Wyvern	6	*MHB*, S. 281

Rachsüchtige Piraten (HG 3): Ein Piratenschiff mit Namen *Die Narretei des Eisvogels* ist kürzlich von einer lukrativen Reise zurückgekehrt. Nachdem sie die gestohlenen Güter verkauft haben, sollte der Bootsmann den Verdienst aufteilen. Doch stattdessen machte er sich mit dem Geld auf und davon. Vier wütende Matrosen[SLHB] haben ihn aufgestöbert und ermordet, doch das Geld hatte er schon nicht mehr dabei. Frustriert und gewaltbereit greifen die Piraten jeden an, von dem sie denken, dass der Bootsmann demjenigen die Beute gegeben haben könnte. Dabei verwechseln sie die SC mit den Verbündeten des Bootsmannes.

Stinkende Brandstifter (HG 5): Eine kleine Gruppe Goblins streunt rund um die Ausläufer von Rodericksbucht, auf der Suche nach Gelegenheiten Feuer zu legen und Chaos zu verursachen. Der Gruppe gehören ein Goblin-Brandstifter[MKO] und drei Goblins[MHB] an. Vor kurzen haben sie einen kleinen Farmschuppen niedergebrannt, der Mist und Kompost enthielt. Nun sind die Goblins mit Gestank bedeckt, doch das hält sie nicht von ihrem Amoklauf ab. Der starke Geruch verleiht den Goblins einen Malus von -4 auf Würfe auf Heimlichkeit, doch sie versuchen trotzdem die SC zu überfallen.

Verzweifelte Schmuggler (HG 1): Ein Beutelschneider[NKO] und ein Räuber[NKO] haben vor rund einer Woche in dieser Gegend gestohlene Waren versteckt, doch jetzt können sie diese nicht mehr finden. Als die SC ankommen, durchsuchen die Schmuggler den Bereich mit steigender Verzweiflung, da sie sicher sind, dass jemand ihre Beute gestohlen hat. Die Schmuggler nehmen an, dass die SC die Schuldigen sind und werden gewalttätig. Tatsächlich ist ihre Beute längst weg; eine Gruppe Kobolde hat sie gefunden und vor 2 Tagen fortgeschleppt.

Im zweiten Teil des Abenteuerpfades zieht es die SC von Rodericksbucht ins kosmopolitische Magnimar und von dort zum uralten Hohlberg. Einige der Kreaturen, die in diesem Bestiarium vorgestellt werden, können den SC jetzt begegnen. Darunter wären ein verzweifelter Geist des Erstickens, eine Himmlische Herrscherin, die von vielen Einwohnern Magnimars verehrt wird, ein tumorartiges, widerliches Scheusal, eine Spinnenaberration und uralte thassilonische Verteidiger.

ZUSÄTZLICHE BEGEGNUNGEN

Im zweiten Teil des Abenteuerpfades reisen die SC per Schiff von Magnimar zur Steilkluftinsel und segeln dabei an diversen Inseln des Varisischen Golfes vorbei. Die hier aufgeführte Tabelle für Zufallsbegegnungen im Varisischen Golf enthält Herausforderungen, welche die SC abseits des Abenteuers bewältigen könnten. Jede Stunde, welche die SC damit verbringen, tagsüber auf dem Varisischen Golf zu segeln, besteht eine Chance von 20%, dass eine Zufallsbegegnung stattfindet. Bei Nacht steigt die Chance auf 25%. Wenn es zu einer Zufallsbegegnung kommt, würfle W% und bringe das Ergebnis in der Liste in Erfahrung. Die SCs sollten höchstens 3 Zufallsbegegnungen in einem Zeitraum von 24 Stunden haben.

Da dieses Abenteuer eine Reichweite von mehreren Charakterstufen umspannt, könnten einige Zufallsbegegnungen zu einfach oder zu schwer für die SC erscheinen. Dies hängt von der jeweiligen Stärke der SC ab. Falls dies der Fall sein sollte, würfle erneut oder wähle eine passendere Zufallsbegegnung aus.

Ausgesetzte Meuterer (HG 8): Nach einer fehlgeschlagenen Meuterei wurden ein Schwätzer[WKO] und zwei Piratenschläger[WKO] auf einer kleinen Insel im Varisischen Golf ausgesetzt. Sie haben es geschafft, ein einfaches Floß zusammen zu schustern und damit die Insel zu verlassen, doch ihre Chancen, die Zivilisation zu erreichen, sind gering. Von ihrem Floß aus bitten sie die SC eindringlich um Hilfe. Das Trio gibt zu, dass sie gegen ihren brutalen und launenhaften Kapitän gemeutert haben. Zwar erzählt der Schwätzer eine Geschichte über einen wertvollen Schatz, der von seiner früheren Mannschaft versteckt wurde, doch eigentlich wartet er nur auf eine Gelegenheit die SC zu töten und das Kommando über ihr Schiff zu übernehmen.

Lacedonköder (HG 8): Die SC begegnen ein Ruderboot, dass ziellos umhertreibt. Lediglich ein einzelnes, harmloses Tier, beispielsweise ein Schwein oder eine Ziege, ist an Bord. Das Ruderboot ist ein Köder, der von einer Gruppe Lacedonen eingesetzt wird. Diese klammern sich an die Unterseite des Fahrzeuges und schleichen sich an Bord des Schiffes der SC, falls die SC das Tier untersuchen sollten. Unter den Lacedonen befindet sich ein Ghul-Schleicher[MKO] sowie drei Ghul-Kriecher[MKO]. Jeder von ihnen hat eine Bewegungsrate für Schwimmen von 9 m. Sie greifen die SC nicht sofort an, doch sie verstecken sich in oder unter dem Schiff der SC und warten auf einen geeigneten Zeitpunkt zum Zuschlagen. Idealerweise wäre dies der Fall, wenn die meisten Leute an Bord schlafen.

Piraten aus Rätselhafen (HG 7): Ein Piratenschiff namens *Blitzwehr* versucht zu dem Schiff der SC aufzuschließen und dieses zu entern. Dieses Schiff operiert von Rätselhafen aus. Befehligt wird es von einem Sturmzauberer[NKO]. Bemannt ist es mit einem Bukanierveteran[NKO] und fünf Alten Seefahrern[NKO]. Der Kapitän hat die überaus misstrauische Mannschaft davon überzeugt, dass es Unglück bringen wird, wenn sie das Schiff der SC nicht einnehmen. Daher kämpfen allen mit bemerkenswerter Wildheit. In Wirklichkeit ist der Kapitän tief bei kriminellen Elementen in Rätselhafen verschuldet. Er muss eine große Summe aufbringen.

Sklavenschiff (HG 7): Ein Schiff mit zwei Sklavenjägern[SLHB] und vier Matrosen[SLHB] nähert sich dem Schiff der SC aus einer sicheren Entfernung. Auf dem Schiff befinden sich zudem noch neun Sklaven (männliche und weibliche Bürgerliche 2), die außer Sichtweite im drückend heißen Rumpf angekettet sind. Obwohl die Sklavenjäger einen potentiellen Käufer in Rätselhafen haben, ziehen sie es doch vor, ihre Verkäufe auf offener See zu tätigen, da sie so Konflikte mit dem Gesetz meiden können. Die Sklavenjäger preisen ihre Ware nicht offen an, doch sie versuchen vorsichtig herauszufinden, ob die SC interessierte Käufer sind. Während der „Verhandlungen" könnte ein Sklave um Hilfe schreien, was die SC alarmieren könnte, dass dort etwas nicht mit rechten Dingen zugeht.

BEGEGNUNGEN AM VARISISCHEN GOLF

W%	Ergebnis	HG	Quelle
1-3	1 Nebeldraka	5	*MHB IV*, S. 56
4-7	1W3 Gargylen	6	*MHB*, S. 121
8-10	1W4+1 Goblin-Geierflieger	6	*MKO*, S. 109
11-14	2 Harpyien	6	*MHB*, S. 147
15-18	1W8 Abscheuliche	6	*MHB*, S. 10
19-23	Sklavenschiff	6	siehe unten
24-27	1W6 Wassermephiten	6	*MHB*, S. 184
28-31	1W3+1 Werhaie	6	*MHB IV*, S. 178
32-35	1 Wyvern	6	*MHB*, S. 281
36-39	1 Aboleth	7	*MHB*, S. 9
40-43	1W3 Cecaeliae	7	*MHB III*, S. 39
44-47	1 Chimäre	7	*MHB*, S. 35
48-51	1 Chuul	7	*MHB*, S. 36
52-56	1 Elasmosaurus	7	*MHB*, S. 56
57-60	1W3 große Wasserelementare	7	*MHB*, S. 102
61-65	Piraten aus Rätselhafen	7	siehe unten
66-70	1 Riesenoktopus	8	*MHB*, S. 262
71-73	1W3 Karkinoi	8	*MHB IV*, S. 154
74-77	Lacedonköder	8	siehe unten
78-81	Ausgesetzte Meuterer	8	siehe unten
82-85	2W4 Sahuagine und 1W6 Haie	8	*MHB*, S. 225 und S. 143
86-90	2 Salzwasseroger	8	*MHB II*, S. 230
91-94	1W6 Seetrolle	8	*MHB*, S. 265
95-97	1 junge Drachenschildkröte	8	*MHB* S. 82
98-100	1 Roch	9	*MHB*, S. 223

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Im dritten Teil des Abenteuerpfades geht die Reise weiter zu den größten Städten Varisias, dabei bleiben die SC den üblen Kultanhängern dicht auf den Fersen. Einige der in diesem Bestiarium vorgestellten Kreaturen kann man in Kaer Maga und noch exotischeren Reichen finden. Hierzu zählen ein Konstrukt, welches von einer der wichtigsten Familien Kaer Magas hergestellt wurde, ein aquatischer Meister fremdartiger Künste, stumme Gestaltwandler, die Worte von zerstörerischer Macht von sich geben können, sowie ein verzerrter Bote des Leids.

ZUSÄTZLICHE BEGEGNUNGEN

In dem dritten Teil des Abenteuerpfades besuchen die SC Korvosa, während dort ein Festival zu Ehren des Sturzes von Königin Ileosa gefeiert wird. Die hier aufgeführte Tabelle für die Zufallsbegegnungen für das Festival in Korvosa enthält Herausforderungen, denen die SC abseits des Abenteuers begegnen könnten. Jede Stunde, die die SC dort bei Tage und bei Nacht verbringen, besteht eine Chance von 20%, dass eine Zufallsbegegnung stattfindet. Wenn es zu einer Zufallsbegegnung kommt würfle W% und bringe das Ergebnis in der Liste in Erfahrung. Sollte die Begegnung nicht den passenden HG haben, wiederhole den Wurf oder wähle eine passendere Begegnung aus. Die SCs sollten höchstens 3 Zufallsbegegnungen in einem Zeitraum von 24 Stunden haben. Falls die SC sich von einer besonders harten Begegnung erholen müssen, zögere nicht, die Häufigkeit anzupassen. Selbiges gilt auch, wenn du sie mit zusätzlichen Erfahrungspunkten versorgen willst.

Die Kultanhänger von Yamasoth haben unbewusst die nachfolgend aufgeführten Spukerscheinungen durch ihre Morde und Transmutationen in der Stadt erschaffen. Spukerscheinungen werden im *Spielleiterhandbuch* näher erläutert.

Gnadenlose Tanzwut [Spukerscheinung (HG 11)]: Kultanhänger haben die Ablenkung durch das Festival genutzt, um eine Gruppe Feiernde, die durch eine kleine Gasse tanzten, zu überfallen und zu ermorden. Die übernatürliche Energie der erschlagenen Tänzer ist immer noch vor Ort anwesend.

BEGEGNUNGEN AUF DEM FESTIVAL IN KORVOSA

W%	Ergebnis	HG	Quelle
1-4	1W12 Yamasoth-Kultanhänger	8	siehe S. 87
5-8	1 Schabernack-Illusionist	9	*NKO*, S. 121
9-13	1 Vampir	9	*MHB*, S. 267
14-18	Yamasoths Berührung (Spukerscheinung)	9	siehe unten
19-22	1 Nachtalp*	10	*MHB VI*, S. 171
23-28	1W8 Freischaffende Diebe	10	*NKO*, S. 167
29-36	1W6 Hunde von Tindalos	10	*MHB II*, S. 142
37-41	1W3 Oger-Magi	10	*MHB*, S. 202
42-46	2W6 Pfauengeist-Kultanhänger	10	siehe S. 161
47-51	1 Klingenteufel	11	*MHB*, S. 257
52-56	Gnadenlose Tanzwut (Spukerscheinung)	11	siehe unten
57-61	1W3 Geisternagas*	11	*MHB*, S. 195
62-67	1W6 Xenopteriden*	11	*MHB IV*, S. 281
68-72	2 Riesenfliegenfallen*	12	*MHB*, S. 117
73-77	1 Grabschlamm*	12	*MHB VI*, S. 113
78-82	1 Leid-Siktempora	12	siehe S. 466
83-86	1 Nachtvettel und 1 Cauchemar	12	*MHB*, S. 192f
87-92	1W4 Rakshasas	12	*MHB*, S. 214
93-96	1 Teufelsgebundener Hexenmeister	13	*MHB IV*, S. 252
97-100	1 Psoglav*	13	*MHB VI*, S. 195

*Bei diesen Kreaturen könnte es sich um Leute handeln, die der Verwandelnden Plage ausgesetzt waren. Sollte dies der Fall sein, können die SC sie, wie auf den Seiten 125 beschreiben, retten.

GNADENLOSE TANZWUT **HG 11**

EP 12.800

NB Spukerscheinung (3 m x 9 m Gasse)

Zauberstufe 11

Bemerken Wahrnehmung SG 20 (um schwache Musik und tanzende Füße zu hören)

TP 22; **Schwächen** Schallzauber und -effekte (diese Effekte fügen der Spukerscheinung Schaden zu); **Auslöser** Nähe; **Rücksetzer** 1 Stunde

Effekt Die geisterhaften Gestalten kostümierter Tänzer schweben um die Kreatur in der Gasse, die den höchsten Charismawert besitzt. Diese Kreatur wird von *Unwiderstehlicher Tanz* betroffen und muss jede Runde, in der sie tanzt, einen Zähigkeitswurf gegen SG 22 ablegen. Scheitert der Wurf erleidet die Kreatur aufgrund von Muskelkrämpfen 1W4 Stärkeschaden. Dieser Tanz ist ansteckend. Jede Kreatur, welche die tanzende Kreatur berührt, muss einen Willenswurf gegen SG 22 ablegen oder ebenfalls tanzen. Sie tanzt dann so lange wie die Zielkreatur und muss ebenso jede Runde einen Zähigkeitswurf ablegen, um nicht 1W4 Punkte Stärkeschaden zu nehmen.

Zerstörung Die Spukerscheinung wird zerstört, wenn auf die Gasse gleichzeitig die Effekte von *Weihen* und *Stille* gezaubert werden.

Yamasoths Berührung [Spukerscheinung (HG 9)]: Die Verwandelnde Plage hat einen kleinen Stadtpark mit mutierenden Kräften infiziert. Bürger könnten die SC bitten, das Verschwinden von Einheimischen sowie einen Befall von seltsamen, aggressiven Nagetieren zu untersuchen.

YAMASOTHS BERÜHRUNG **HG 9**

EP 6.400

CB Spukerscheinung (15 m x 15 m Park)

Zauberstufe 9

Bemerken Wahrnehmung SG 20 (um schwaches Ziehen an den Muskeln und Knochen zu fühlen, als ob man von einer spektralen Hand massiert wird)

TP 18; **Auslöser** Nähe; **Rücksetzer** 1 Stunde

Effekt Ein geisterhafter, bleicher Tentakel bricht aus dem Boden aus und schlägt nach einer zufälligen Kreatur. Sie betrifft diese so, als ob *Böswillige Verwandlung* auf die Kreatur gewirkt worden wäre (ZÄH, SG 17, hebt die Effekte auf; WIL, SG 17, teilweise). Die betroffene Kreatur verwandelt sich in ein haarloses Wiesel mit einem aalähnlichen Mund[MHB]. Sollte der Zielkreatur der Willenswurf misslingen, wird sie von den Effekten des Zaubers *Wut* betroffen und greif die ihr am nächsten befindliche Kreatur nach besten Kräften an. Der Angriff dauert 1 Minute an, es sei denn, die Kreatur wird vorher getötet oder gefangengesetzt.

Zerstörung Die Spukerscheinung wird zerstört, wenn ein beliebiges Tier oder magische Bestie innerhalb des Parks für mindestens 1 Minute unter die Effekte von *Gefühle besänftigen* gerät.

Im vierten Teil des Abenteuerpfades zieht es die SC in die Berge. Dort können sie zwei neuen Asuras, einer gierigen, in den Bergen heimischen Schlange, einem zurückgezogen lebenden Hüter der Natur und einem Agenten der Dimension der Zeit begegnen, der Störungen im Fluss der Zeit korrigiert.

RÜCKKEHR NACH JORGENFAUST

Zu Beginn dieses Teiles erreichen die SC die Eisengipfel, wo die Festung Jorgenfaust liegt, die sie zu besuchen gedenken. Der Schwarze Turm, der sich im Zentrum von Jorgenfaust befindet, war ursprünglich eine uralte thassilonische Bibliothek. Danach haben im Verlauf mehrerer Jahrhunderte Steinriesen ihre eigene Festung rund um dieses Bauwerk hochgezogen. Inzwischen wird die Festung von einer Gruppe locker organisierter Gruppe von Gelehrten beansprucht. Diese Leute stammen aus allen möglichen Regionen rund um die Innere See. Sie alle haben dabei geholfen, Jorgenfaust zu einem sicheren Ort zu machen, an dem man uralte Mysterien erforschen kann. Doch die umliegenden Hügel und Berge sind alles andere als sicher.

Die hier aufgeführte Tabelle für die Zufallsbegegnungen in den Eisengipfeln enthält Herausforderungen, denen die SC rund um Jorgenfaust begegnen können. Im Verlauf des Abenteuers sollte für die SC tagsüber alle 4 Stunden eine 20% Chance bestehen, dass es zu einer Zufallsbegegnung kommt. Bei Nacht liegt die Chance einer Zufallsbegegnung bei 40%. Es sollten nicht mehr als 3 Zufallsbegegnungen innerhalb von 24 Stunden sein. Sollten die SC eine aufwendigere Reisemethode, wie beispielsweise *Teleportieren* oder *Schattenreise* einsetzen, können diese Würfe erstmals gemacht werden, wenn die SC im Zielgebiet ankommen.

Am ehesten passen die Zufallsbegegnungen vom Inhalt her vor den Beginn „Im Tempels des Pfauengeistes". Da sich die SC vielleicht später im Verlauf des Abenteuers direkt in den Tempel in den Kodarbergen teleportieren werden, macht es wenig Sinn eine Tabelle für Zufallsbegegnungen für die Kodarberge zur Verfügung zu stellen. Trotzdem kann die Tabelle für Zufallsbegegnungen in den Eisengipfeln auch für die Generierung von Zufallsbegegnungen in den Kodarbergen eingesetzt werden, falls die SC dort unerwartet vom Weg abkommen.

Ausgestoßene Schoanti (HG 10): Aufgrund unaussprechlicher Verbrechen wurden diese drei Plänkler[WKO] aus ihrem Stamm ausgestoßen. Angeführt werden sie von einem Muskelmann[WKO] namens Blutlust. Blutlust führt einen magischen Erdspalter[ARK] mit sich, der dem Stamm gestohlen wurde. Überzeugt davon, dass alles, was sie sich mit Gewalt nehmen können, rechtmäßig ihres ist, stürzen sich diese Vogelfreien mit einem fürchterlichem Geschrei auf die SC. Sollten die SC den Erdspalter sicherstellen, können sie mit einem erfolgreichen Wurf auf Wissen (Lokales) gegen SG 18 darauf Symbole des Schriikirri-Quah entdecken. Sollten die SC diesen Erdspalter zu dem Stamm zurückbringen, ist ihnen dessen Respekt sowie eine ordentliche Belohnung gewiss.

Hungrige Trolle (HG 11): Eine Troll-Stammeshüterin[MKO] namens Vosch führt fünf Trolle[MHB] auf eine Jagd durch die Hügel. Bisher war ihnen das Glück noch nicht hold und sie sind darüber hinaus völlig ausgehungert. Vosch setzt ihre *Schriftrolle: Nebelwolke* ein, um einen Hinterhalt zu legen, sobald sie die SC bemerkt. Allerdings sind die anderen Trolle ungeduldig und stürmen einfach aus der *Nebelwolke* heraus auf die SC zu, sobald sie diese riechen können.

BEGEGNUNGEN AUF DEM EISENGIPFEL

W%	Ergebnis	HG	Quelle
1-6	1W6 Verbesserte Wyvern	10	*MHB*, S. 281, 295
7-10	Verzweifelte Gelehrte	10	siehe unten
11-14	Ausgestoßene Schoanti	10	siehe unten
15-19	Hungrige Trolle	11	siehe unten
20-25	1W3 Mastodone	11	*MHB*, S. 95
26-31	2 Rochs	11	*MHB*, S. 223
32-36	1 Donnervogel	11	*MHB II*, S. 72
37-41	1 Athach	12	*MHB II*, S. 30
42-46	Vorsichtige Jäger	12	siehe unten
47-51	1 Ghol	12	*MHB VI*, S. 105
52-57	1W12 Hügelriesen	12	*MHB*, S. 219
58-62	1 Japalisura	12	siehe S. 432
63-67	1W3 Wolkenriesen	13	*MHB*, S. 222
68-71	1W3 Ältere Erdelementare	13	*MHB*, S. 96
72-77	2W6 Hunde von Tindalos	13	*MHB II*, S. 142
78-82	1W6 Oger-Jäger	13	*MKO*, S. 157
83-87	1 Bolla	14	siehe S. 436
88-91	1 Bergplage	14	*MHB VI*, S. 181
92-96	1 Zeitdimensionar	14	siehe S. 476
97-100	1 Basavan	15	siehe S. 434

Verzweifelte Gelehrte (HG 10): Vier Archäologen[SLHB] sind gen Jorgenfaust gezogen, um die Ruinen zu untersuchen, als sie von einem Paar Rochs angegriffen wurden. Die Rochs haben ihre Packpferde und ihren halb-orkischen Leibwächter fortgeschleppt. Momentan diskutieren die Gelehrten darüber, ob sie ihre Reise ohne ihre Ausrüstung fortsetzen, oder, ob sie ohne ihren Leibwächter durch die Berge zurückkehren wollen. Keine der beiden Möglichkeiten gefällt ihnen sonderlich. Die Archäologen sind für jede Hilfe dankbar, die sie durch die SC erhalten können. Im Austausch können sie alle möglichen Informationen über Jorgenfaust weitergeben, von denen der SL will, dass die SC diese erfahren.

Vorsichtige Jäger (HG 12): Eine Bande aus vier Steinriesen[MHB] erkundet vorsichtig die Gegend rund um Jorgenfaust. Sie sind Mitglieder des großen Crannochstammes. Diese Jäger haben eine Elchherde vor Stunden in dieses Gebiet verfolgt. Sie glauben, dass Jorgenfaust verflucht sei. Daher wollen sie diesem Ort nicht zu nahe kommen, doch wollen sie auch nicht mit leeren Händen zu ihrem Stamm zurückkehren. Wenn diese Riesen auf die SC treffen, verlangen sie die Herausgabe aller Wertgegenstände, die die SC bei sich haben, insbesondere der Waffen. Sie haben das Gefühl, dass sie ihr Gesicht vor den Stammesgenossen wahren können, wenn sie Tribut mitbringen. Sollten die SC stattdessen verhandeln, können sie die Situation der Riesen in Erfahrung bringen, und ihnen helfen, die Elchherde in den Hügeln rund um Jorgenfaust aufzuspüren.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Im nächsten Teil des Abenteuerpfades verschlägt es die SC in den Unterschlupf eines Kytondemagogen auf der Ebene der Schatten und anschließend in eine uralte, thassilonische Stadt, die aus dem Lauf der Zeit herausgerissen wurde. Passend hierzu finden sich in diesem Bestiarium Kreaturen, die auf diesen Ebenen heimisch sind. Darunter sind der Kytondemagoge, der von der schmerzhaften Perfektion der Kälte besessen ist, seine Kytonagenten, zwei Ebenendrachen sowie das untote Echo einer in der Zeit verlorenen Seele.

ZUSÄTZLICHE BEGEGNUNGEN

Im fünften Teil des Abenteuerpfades betreten die SC das eisige Reich von Inkariax. Die Zufallsbegegnungen für das Reich der Gefrorenen Tränen enthalten Herausforderungen, denen die SC sich stellen können, wenn sie das Abenteuer überstanden haben. Jede Stunde, die die SC damit verbringen, im Reich der Gefrorenen Tränen oder auf der Ebene der Schatten unterwegs zu sein, besteht eine Chance von 30%, dass eine Zufallsbegegnung stattfindet. Wenn sie die Gefrorene Menagerie betreten, steigt die Chance auf 40%. Wenn es zu einer Zufallsbegegnung kommt, würfle W% und bringe das Ergebnis in der Liste in Erfahrung. Die SCs sollten nie mehr als 2 Zufallsbegegnungen in einem Zeitraum von 24 Stunden haben.

Die rücksichtslosen Foltern von Inkariax Kytonen haben einige neue Spukerscheinungen[SLHB] innerhalb des Reiches der Gefrorenen Tränen erscheinen lassen.

Eisiges Grab [Spukerscheinung (HG 15)]: Das kalkulierende Böse von Inkariax hat das Eis seiner Domäne verseucht, welches versucht jedes Wesen zu ergreifen und einzufrieren, das es wagt durch diese heimgesuchten Hallen zu bewegen.

EISIGES GRAB **HG 15**

EP 51.200

NB Spukerscheinung (3 m x 18 m Tunnel)

Zauberstufe 15

Bemerken Wahrnehmung SG 30 (um Frost zu bemerken, der an jedem Objekt emporkriecht, das den Boden oder die Wände berührt)

TP 67; **Schwächen** Feuerzauber und -effekte (diese Effekte fügen der Spukerscheinung Schaden zu); **Auslöser** Nähe; **Rücksetzer** 1 Stunde

Effekt Raureif und Frost kriechen die Glieder und Kleider jeder Kreatur empor, die sich innerhalb des Tunnels aufhält. Jede Kreatur innerhalb dieses Bereiches wird von *Eisgefängnis*[ABR] betroffen. Jede Runde, in der sie in dem Eis gefangen ist, muss sie einen Zähigkeitswurf gegen SG 23 schaffen. Scheitert der Wurf, erleidet die Kreatur 1W4 Punkte Konstitutionsschaden. Leichen, die in dem Eis länger als 1 Runde gefangen sind, werden in die Wände des Tunnels absorbiert. Ein Charakter, der absorbiert wurde, kann nur mithilfe von *Wahre Auferstehung*, *Wunder* oder *Wunsch* ins Leben zurückgerufen werden.

Zerstörung Die Spukerscheinung wird zerstört, wenn sie einen Libitinarii (siehe S. 84) tötet und dessen Körper absorbiert.

Gefrorenes Herz [Spukerscheinung (HG 15)]: Die Opfer von Inkariax Kytonen sind eines langsamen und schmerzhaften, eiskalten Todes gestorben. Ihre geisterhaften Überreste halten nach jeder beliebigen Wärmequelle Ausschau, um ihre Qualen zu lindern.

BEGEGNUNGEN IM REICH DER GEFRORENEN TRÄNEN

W%	Ergebnis	HG	Quelle
1-5	1 Eisteufel	13	*MHB*, S. 251
6-10	1 Schattenriese	13	*MHB VI*, S. 228
11-15	2W3 Ältere Eiselementare	14	*MHB II*, S. 96
16-20	1W4 Frostwürmer	14	*MHB II*, S. 112
21-23	1 Eisgigant	14	*MHB III*, S. 186
24-31	1W3 Libitinarii	14	siehe S. 454
32-36	1 Nachtschwinge	14	*MHB II*, S. 178
37-41	Flüsternder Wisagatcak	14	siehe unten
42-46	1W3 Todesfeen	15	*MHB II*, S. 255
47-51	Gefrorenes Herz (Spukerscheinung)	15	siehe unten
52-54	1 Hyakume	15	*MHB IV*, S. 135
55-59	Gefrorenes Grab (Spukerscheinung)	15	siehe unten
60-64	2W3 Leichname	15	*MHB*, S. 168
65-69	1 Sturmschrecken	15	*MHB V*, S. 228
70-77	1 Galgenleiche	16	*MHB IV*, S. 91
78-82	1 Hornteufel	16	*MHB*, S. 255
83-87	1 Nachtschreiter	16	*MHB II*, S. 177
88-93	1 Tundraplage	16	MHB VI, S. 185
94-97	1 Wintergruftschrecken	17	*MHB II*, S. 287
98-100	1 Drachenalb	17	*MHB V*, S. 70

GEFRORENES HERZ **HG 15**

EP 51.200

NB Spukerscheinung (9 m x 9 m Kaverne)

Zauberstufe 15

Bemerken Wahrnehmung SG 30 (um eisige, zugreifende Finger zu spüren)

TP 67; **Schwächen** Feuerzauber und -effekte (diese Effekte fügen der Spukerscheinung Schaden zu); **Auslöser** Nähe; **Rücksetzer** 1 Stunde

Effekt Alle Kreaturen in diesem Bereich erleiden 5W6 Punkte Kälteschäden sowie 1W6 Punkte Geschicklichkeitsschaden pro Runde aufgrund der greifenden Hände geisterhafter Kreaturen. Ein erfolgreicher Zähigkeitswurf gegen SG 23, der jede Runde erfolgen muss, hebt den Geschicklichkeitsschaden auf, jedoch nicht den Kälteschaden. Jede Kreatur, die sich während ihres Zuges nicht bewegt, wird von Eis überzogen wie durch den Zauber Eiswand. Sie ist zudem hilflos und kann nicht atmen. Leichen, die in diesem Bereich länger als 1 Runde verbleiben, werden in solides Eis verwandelt. Eine vereiste Leiche kann nur mithilfe von *Wahre Auferstehung*, *Wunder* oder *Wunsch* ins Leben zurückgerufen werden.

Zerstörung Die Spukerscheinung wird zerstört, wenn auf die Kaverne die Effekte von Ort weihen oder *Weihen* gewirkt werden und anschließend 100 Punkte Feuerschaden in einer einzelnen Runde verursacht werden.

Flüsternder Wisagatcak (HG 14): Ein Wisagatcak[ABR XI] lauert in den eisigen Kavernen des Reiches der Gefrorenen Tränen. Die vielen hilflosen Opfer der Kytonen haben ihn angelockt, da sie keine Chancen hatten seinem heimtückischen Wispern entkommen konnten. Wenn der Wisagatcak die SC bemerkt, dann verfolgt er sie. Dabei setzt er

seine natürliche Heimlichkeit und seine Zauberähnlichen Fähigkeiten ein, um ungesehen zu bleiben, während er versucht, die SC in den Wahnsinn zu treiben. Der Wisagatcak folgt den SC so lange, wie er sich dabei verbergen kann. Einer direkten Konfrontation würde er lieber aus dem Wege gehen; es sei denn die SC erscheinen unglaublich schwach.

Der Abenteuerpfad endet innerhalb der mysteriösen Tiefen der Dimension der Zeit und der Halbebene der Runenherrscherin Alaznist innerhalb des Hohlberges. In diesem Bestiarium werden deshalb Kreaturen vorgestellt, die selbst für die mächtigsten Abenteurer eine Herausforderung darstellen. Darunter sind ein verfluchter und gebundener untoter Salamander, ein Großer Alter, der von der unendlichen Kälte des Universums gequält wird, ein magisch verbesserter Luchs, der von der Runenherrscherin Sorschen im alten Thassilon erschaffen wurde, ein Drache, der mit planarem Chaos erfüllt ist sowie ein lebender Erdrutsch.

ZUSÄTZLICHE BEGEGNUNGEN

In dem letzten Teil des Abenteuerpfades werden die SC nach Stethelos innerhalb der Dimension der Zeit geschickt. Die Zufallsbegegnungen für Stethelos enthalten Herausforderungen, denen die SC zusätzlich zu denen im Abenteuer aufgeführten begegnen können. Jede Stunde, die die SC rund um Stethelos reisen, besteht eine Chance von 30%, dass eine Zufallsbegegnung stattfindet. Wenn es zu einer Zufallsbegegnung kommt, würfle W% und bringe das Ergebnis in der Liste in Erfahrung. Die SCs sollten höchstens 3 Zufallsbegegnungen in einem Zeitraum von 24 Stunden haben.

Mehrere der Kreaturen, die in den Zufallsbegegnungen für Stethelos aufgeführt werden, wurden schon vorher im Abenteuer vorgestellt. Solltest du die Werte gerade nicht zur Hand haben, ersetze die Begegnung einfach durch etwas, dessen Werte du vorliegen hat. Sollte das erwürfelte Ergebnis zudem keinen Sinn im Zusammenhang mit dem Aufenthaltsort der SC ergeben, dann würfle erneut oder wähle eine passendere Zufallsbegegnung aus.

BEGEGNUNGEN IN STETHELOS

W%	Ergebnis	HG	Quelle
1-35	Kaufleute	-	siehe unten
36-40	2W6 Hunde von Tinadlos	13	*MHB II*, S. 142
41-46	1W6 Leid-Siktemporae	15	siehe S. 466
47-53	1W6 Zeitdimensionare	17	siehe S. 476
54-61	2W4 Temporale Rächer	17	siehe S. 159
62-69	1W3 Bythos	18	*MHB II*, S. 18
70-76	1W4 Riesige Zeitspinne	18	siehe S. 335
77-84	1 Ding Jenseits der Zeit	18	siehe S. 310
85-92	1 Irii (zu 50% entweder Glück oder Schicksal)	19	*ABR XI*, S. 236
93-100	Ninuron	20	siehe S. 374

KAUFLEUTE

Seltsame Reisende, die abseits der Zeit stehen, tauchen zuweilen in der Stadt Stethelos auf und dienen als Händler oder Kaufleute. Nachfolgend sind einige Beispiele für solche Kaufleute aufgeführt, denen die SC begegnen können.

Das Tanzende Schriftrollengeschäft (HG 30): Ein abschreckendes altes Weib betreibt hier einen kleinen Stand, der aus Lebkuchen besteht und auf dem Hühner abgebildet sind. Gelehrte SC können in der Frau **Baba Jaga** (NB Ehrwürdige Verbesserte menschliche Hexe 20/Erzmagierin 10; siehe auch *Die Winterkönigin* Teil 6) erkennen. Sie bietet den SC alle Arten von Tränken und Schriftrollen an. Unter den Tränken sind auch Zauber, die höher als 3. Grad sind. Sie verkauft ihre Waren zu überhöhten Preisen. Die SC können für sie alternativ aber auch Aufträge erfüllen, um Tränke zu erlangen. Ein SC, der auf diesen Handel eingeht, findet sich in einer nicht endenden Reihe von Aufträgen wieder, die ihm Monate harter Arbeit kosten würde.

Der Bücherwagen (HG 20): Ein bandagierter und zerlumpter Kaufmann namens **Voden** (CB Bewohner von Leng-Mentalist[ABR VII] 12) fährt einen engen, klapprigen Wagen durch die finsteren Gässchen von Stethelos. Vodens Wagen ist vollgepackt an magischen Büchern und Folianten aller Art. Käufer können dort *Handbücher der Gesundheit, Handbücher der Körperlichen Ertüchtigung, Handbücher des Schnellen Handelns, Leitfäden der Einsicht, Leitfäden der Führungsstärke und Einflussnahme* sowie *Leitfäden des Klaren Denkens* erwerben. Die Lengversionen dieser Bücher sind zu einem Preisnachlass von 15% zu haben, doch jeder, der eine davon liest, wird von *Wahnsinn* (ZS 20) betroffen (zusätzlich zu allen anderen Effekten).

Direkt aus Stethelos! (HG 13): Die SC begegnen einer seltsamen untoten Kreatur, die sich ihnen als **Zo!** (NB elebrischer Nekrovit; siehe *Paktwelten*) vorstellt. Er bietet den SC die einmalige Gelegenheit, in seiner neusten Spielshow *Zieh eine Karte!* mitzuwirken. Das Spiel beinhaltet das Ziehen von Karten aus einem Set *Schicksalskarten*, während es vor untoten Zuschauern aufgezeichnet wird. Jede Gruppe von Teilnehmern muss 10 Karten ziehen und die Ergebnisse überleben. Die „Gewinner" erhalten die Sammelausgabe der Spielshow-Spielkarten sowie ein *Buch der Zahllosen Zauber*.

Ein Seltsamer auf Reisen (HG 22): Ein Seltsamer mit dem Namen **Jinvar** (RN Seltsamer[MHB II] Arkanist[ABR VI] 16) bietet den SC an, ihre „primitive" Ausrüstung aufzuwerten. Jinvar hat viele magische Waffen und Rüstungen in seinem Angebot, doch auch weitaus seltsamere Ausrüstungsgegenstände (wie beispielsweise Gegenstände aus dem *Almanach der Technologie*). Sollte man ihn nach Informationen zu seiner Ware befragen, verweigert Jinvar die Antwort, da er auf die Verordnung zum eingeschränkten Austausch mit unterentwickelten Gesellschaften hinweist.

Heute die Mode von morgen! (HG 22): Dieses Bekleidungsgeschäft bietet zahllose hochwertige Gewänder in verschiedensten Stilrichtungen an, die vom Stil des alten Thassilons bis zu wilden Stilrichtungen reichen, die erst in einer weit entfernten Zukunft in sein werden. Der thassilonische Besitzer **Xalmerni** (N Mensch Experte 6/Kampfmagus[ABR] 18) bietet zudem noch eine vielfältige Auswahl an Edelsteinen an, um diese Gewänder mit Akzenten zu versehen. Zauberwirkende SC können erkennen, dass man diese Edelsteine nutzen könnte, um sie als Materialkomponenten bei Zaubern wie *Tote erwecken* und *Wunsch* einzusetzen. Außerdem bietet Xalmerni eine Auswahl von Ionensteinen an, einschließlich *Thassilonischer Ionensteine* (siehe *Das Erwachen der Runenherrscher*) und deren aus dem *Almanach der Kundschafter* (S. 43–50).

BESTIARIUM

Ja, ich war dort, als die Schriezyxe Magnimar angriffen. Das ist beinahe ein Jahrhundert her. Aber so etwas vergisst man nicht. Sorglose Steinmetze hatten eine versiegelte Kammer in der uralten Zornspann geöffnet und hunderte der spinnenartigen Schriezyxe krochen heraus. Vielleicht waren es sogar tausende. Die Vanderales riefen alle zu den Waffen und auch ich ließ mich von der Aufregung mitreißen. Schließlich ist es auch meine Stadt und auch ich wollte helfen. Lach nicht – damals war ich jünger und eine große Portion dümmer. Wir kämpften uns unseren Weg zur Öffnung der Kammer hindurch. Dort erblickte ich eine viel größere Schriezyx, und ihre Haut war von pestilenzartigem Grün. Es war offensichtlich, dass sie die monströse Horde befehligte. Allerdings kam sie nicht heraus ans Tageslicht. Ich schaute weg; ich mag dumm gewesen sein, jedoch nicht dumm genug, um ihren Blick zu begegnen. Die Schriezyxe wurden besiegt, doch ich weiß, dass ihre Anführerin noch immer irgendwo da drinnen lauert.

- „Sechsmünz“ Ennevelle, Elfensöldner aus dem Werftweg

Ardoc-Moilant

Dieser massive, metallische Zweibeiner steht auf dicken Füßen. Eine große, gezahnte Schaufel dient dem Rohling als Kopf, an den Enden seiner kraftvollen Arme öffnen und schließen sich Zangen aus Eisen.

ARDOC-MOILANT **HG10**

EP 9.600

N Riesiges Konstrukt

INI +0; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +17

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 8, auf dem Falschen Fuß 24 (-2 Größe, +16 Natürlich)

TP 124 (13W10+53)

REF +4 **WIL** +10 **ZÄH** +6

Immunitäten wie Konstrukte; **SR** 10/Adamant; **Verteidigungsfähigkeiten** Treuer Diener; **ZR** 26

Schwächen Thaumaturgisches Feld

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Durchbohren +21 (2W6+15/19-20), 2 Kneifzangen +21 (1W8+10 plus Ergreifen)

Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 4,50 m

Besondere Angriffe Kneifzangen, Nachhallende Explosion, Schaufelkopf, Trampeln (2W6+15, SG 26), Würgen (1W8+11)

SPIELWERTE

ST 31, **GE** 11, **KO** -, **IN** 10, **WE** 18, **CH** 9

GAB +13; **KMB** +25 (Ringkampf +29, Gegenstand zerschmettern +27); **KMV** 35 (37 gegen Ansturm, Gegenstand zerschmettern, Versetzen)

Talente Abhärtung, Ausfallschritt, Eiserner Wille, Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Verbessertes Gegenstand zerschmettern

Fertigkeiten Wahrnehmung +17, Wissen (Baukunst) +13

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Fähigkeiten Fester Stand, Todeszuckungen

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger, Paar oder Flotte (3-8)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Fester Stand (AF) Aufgrund seines Gewichtes und Stabilität seiner Gestalt besitzt ein Ardoc-Moilant einen Volksbonus von +2 auf seine KMV gegen Würfe auf die Kampfmanöver Ansturm und Versetzen.

Kneifzangen (AF) Die Kneifzangen eines Ardoc-Moilant sind natürliche Primärangriffe, die Wucht- und Stichschaden verursachen. Angriffe, die ein Ardoc-Moilant mit seinen Kneifzangen macht, ignorieren bei Objekten die Härte 15 oder weniger. Wenn ein Ardoc-Moilant erfolgreich jemanden in den Haltegriff nimmt oder darin festhält, findet der Würgeschaden sowohl auf das Ziel als auch auf dessen Rüstung oder Schild Anwendung (die Wahl liegt beim Ardoc-Moilant).

Nachhallende Explosion (ÜF) Ein Ardoc-Moilant kann alle 1W4 Runden als Volle Aktion mit seinen Kneifzangen mit so viel Kraft zuschnappen, dass dies ausreichend Energie erzeugt, um eine Schockwelle aus Schall und zerstörerischer Magie abzugeben. Der Radius dieser Welle beträgt 9 m, das Konstrukt ist das Zentrum derselben. Der Ardoc-Moilant führt ein einzelnes Kampfmanöver auf Ansturm durch und wendet das Ergebnis auf jede Kreatur an, die sich in dem betroffenen Bereich befindet. Eine Kreatur, die von der Welle bewegt wird, erhält 2W6 Punkte Schallschaden pro 1,50 m, die sie bewegt wurde. Zudem bannt die Welle Magie in diesem Bereich, so als ob *Mächtiges Magie bannen* gewirkt worden wäre (SG 13). Ein Ardoc-Moilant kann diese Fähigkeit nicht einsetzen, wenn er eine Kreatur mit seinen Kneifzangen im Ringkampf umklammert.

Schaufelkopf (AF) Die gezahnten Kanten des schaufelartigen Kopfes eines Ardoc-Moilants sind entsetzlich scharf. Bei einem Durchbohren-Angriff kommt das 1½-fache des Stärke-Modifikators zur Anwendung, zudem liegt der Bedrohungsbereich bei einem Kritischen Treffer bei 19-20. Ein Ardoc-Moilant kann seinen Kopf als Volle Aktion als Grabinstrument einsetzen und, um Erde, Staub oder Sand bis zu einer Größe eines 1,50 m durchmessenden Kegels zu bewegen. Dies funktioniert wie durch den Zauber *Rasches Graben*[EXP].

Thaumaturgisches Feld (ÜF) Die Zauberresistenz eines Ardoc-Moilant ist mächtig, aber auch zerbrechlich. Sollte ein Zauber, der wenigstens Grad 3 ist, die Zauberresistenz des Ardoc-Moilants nicht durchbrechen können, so verliert er für 1W4 Runden seine Zauberresistenz.

Todeszuckungen (AF) Wird ein Ardoc-Moilant zerstört, dann explodiert er, außer sein Meister befindet sich im Moment der Explosion innerhalb von 9 m zu ihm. Wenn der Ardoc-Moilant explodiert, erhalten Kreaturen innerhalb von 9 m zu ihm 13W6 Punkte Schaden. Ein erfolgreicher Reflexwurf gegen SG 16 halbiert den Schaden. Die Hälfte dieses Schadens ist Feuerschaden, die andere Hälfte Stichschaden. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Treuer Diener (ÜF) Der SG auf Zauberkunde, um die Kontrolle über einen Ardoc-Moilant mithilfe von *Konstrukt kontrollieren*[ABR] oder vergleichbarer Magie zu bekommen oder zu erhalten, steigt für jeden um 10, der nicht der Meister des Ardoc-Moilant ist. Wann immer ein Versuch den Ardoc-Moilant zu kontrollieren oder die Kontrolle über ihn zu übernehmen scheitert, erhält der Ardoc-Moilant 10 Temporäre Trefferpunkte für die Dauer von 1 Stunde. Dies kann bis zu einem Maximum von 30 Temporären Trefferpunkten ansteigen.

Ardoc-Moilants sind bullige thaumaturgische Arbeitstiere, die erschaffen wurden, um Erde zu bewegen oder andere schwere Arbeit zu bewältigen. Ihre Bewegungen sind effizient und kraftvoll. Ardoc Moilants führen ihre Befehle bestimmt und mit einer scharfsinnigen Genauigkeit aus, so dass es offenkundig ist, dass sie von höherer Intelligenz sind. Die in Kaer Maga sesshafte Ardoc-Familie ist sehr erfolgreich darin diese Konstrukte via Massenproduktion herzustellen. Sie verkaufen sich gut aufgrund ihrer Anpassungsfähigkeit, Widerstandsfähigkeit und Fähigkeit lange Zeit zu arbeiten, ohne dass viel Aufsicht von Nöten ist.

Ardoc-Moilants besitzen eine vage humanoide Form mit starken Armen, die in riesigen Greifzangen enden. Moilants haben einen großen, schaufelförmigen Kopf, den sie nach unten neigen können, um Erde und Steine beiseiteschieben zu können. Aufgrund dieser Werkzeuge eignen die Moilants sich so gut für schwere Arbeit, aber man kann mit ihnen ebenso gut schwere Angriffe gegen solche führen, die sich ihren Aufgaben in den Weg stellen.

Ein Ardoc-Moilant ist 7,50 m groß und wiegt 10 Tonnen.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: ...der Sünden
Anhang 6: ...tiarium

LEBENSWEISE

Jedes Teil an einem Ardoc-Moilants wurde für die Arbeit entworfen. Dies zeigt sich von den niedrigen, gedrungenen Gestalt mit breiten Füßen, die verhindern, dass wertvolles Terrain zerstört wird, bis hin zu den mit Runen übersäten Zangen, die sich sowohl durch Steine beißen können als auch empfindliche Ladung heben können. Obwohl ihre Primärfunktion nicht dem Kampf gilt, kann man Ardoc-Moilants auch im Kampf einsetzen, ohne sie weiter anpassen zu müssen. Zuweilen dienen sie als Verstärkung oder als Wächter, um wertvolle Minen, Fabriken oder im Bau befindliche Paläste zu bewachen. Die eindrucksvolle Größe eines Ardoc-Moilants reicht oft schon aus, potenzielle Gefahren abzuwenden. Doch die hartnäckigsten Eindringlinge finden recht schnell heraus, dass die Greifzangen und der Schaufelkopf eines Moilants hervorragende Waffen sind. Obwohl jede Komponente eines Ardoc-Moilant via Magie erschaffen oder verbessert wurde, so offenbart sich seine magische Natur am ehesten auf den mit Runen übersäten Zangen. Diese können machtvolle Schockwellen hervorrufen.

Ardoc-Moilants sind besonders klug. Sie sind in der Lage Ergebnisse zu bewerten und Aufgaben mit einem ausgeprägten Verständnis für technische Grundsätze anzugehen. Eines der der vielen Geheimnisse der Ardocs, die sie um den Herstellungsprozess machen, ist, dass diese hochentwickelte Programmierung auf dem Vorbild einer menschlichen Seele beruht. Obwohl dieses Vorbild lebenswichtig für die Nützlichkeit und Beliebtheit der Moilants ist, so ist das dazugehörige Ritual ausgesprochen schmerzhaft und zuweilen sogar tödlich für die menschliche Quelle.

LEBENSRAUM UND GESELLSCHAFTSVERHALTEN

Da sie Konstrukte sind, die von den arkanen Meistern der Ardocs erschaffen wurden, besitzen Moilants kein Sozialverhalten im traditionellen Sinne; zumindest wird dies so von der Ardoc-Familie kommuniziert. Kunden haben bemerkt, dass die Ardoc-Moilants ein Verhaltensmuster zeigen, die ein tieferes Bewusstsein und einen inneren Drang nach Kameradschaft nahelegen. Wenn sie nicht ständig aktiv sind, dann neigen diese, für die Arbeit hergestellten Konstrukte dazu, sich in kleinen Gruppen zu sammeln oder zumindest mit anderen Maschinen oder Konstrukten. Die meisten Ardoc-Moilants werden mit der Fähigkeit zu sprechen ausgestattet; die Sprache wird vom Käufer festgelegt. Sie sprechen nur selten. Ihre tiefen, ernsthaften Stimmen klingen wie Metall, das über anderes Metall kratzt. Alle Moilants entwickeln mit der Zeit eine Art Persönlichkeit und gewisse Eigenarten wie beispielsweise das Sammeln einer bestimmten Art von kleinen Gegenständen oder das Formen von Schutt, um die Runen auf ihren Zangen nachzubilden. Sorgfältige Besitzer könnten eine Nachjustierung oder eine Zurückerstattung von der Ardoc-Familie fordern, wenn ihre Moilants damit beginnen zu viel eigentümliche Eigenheiten an den Tag zu legen. Manchmal kommt es auch vor, dass einige Moilants ihre Meister verlassen und eigenständig ihren Weg gehen, ehe diese Nachjustierung von statten gehen kann.

Konstruktion

Einen Ardoc-Moilant herzustellen erfordert 20.000 Pfund Stahl, der mit seltenen Komponenten verschmolzen wird, die 7.500 GM wert sind. Der genaue Herstellungsprozess wird von der Ardoc-Familie streng geheim gehalten.

ARDOC-MOILANT

ZS 13; **Preis** 87.500 GM

KONSTRUKTION

Voraussetzungen Konstrukt herstellen, *Begrenzter Wunsch, Erde bewegen, Geas/Auftrag, Reparieren*, der Erschaffer muss wenigstens Stufe 13 haben; **Fertigkeit** Handwerk (Rüstungen) oder Handwerk (Waffen) SG 20; **Kosten** 47.500 GM

HIMMLISCHE HERRSCHERIN, ASCHAVA

Diese anmutige humanoide Frau trägt ein fließendes Gewand aus funkelndem Sternenlicht und einen Kranz aus Moos.

ASCHAVA **HG 28**

EP 4.915.200

CG Mittelgroßer Externar (Azata, Chaotisch, Extraplanar, Gut)

INI +34; **Sinne** Blindsicht 18 m, Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Im Dunkeln sehen, *Böses entdecken*, *Rechtschaffenes entdecken*, *Wahrer Blick*; Wahrnehmung +46

Aura Urtümliche Aura (9 m)

VERTEIDIGUNG

RK 49, Berührung 41, auf dem Falschen Fuß 33 (+1 Ausweichen, +15 GE, +15 Heilig, +8 Natürlich)

TP 676 (33W10+495); Regeneration 30 (Göttlich oder Legendär)

REF +33, **WIL** +30, **ZÄH** +26

Immunitäten Attributsschaden, Elektrizität, Energieentzug, Säure, Todeseffekte, Versteinerung, Verzauberungseffekte, Zwangseffekte; **Resistenzen** Feuer 30, Kälte 30; **SR** 20/Böse und Episch; **Verteidigungsfähigkeiten** *Bewegungsfreiheit*, *Gedankenleere*, niemals überrascht; **ZR** 39

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m, Fliegen 45 m (perfekt)

Nahkampf Mondlichtwurfspeer +46/+41/+36/+31 (4W6+28/19-20 plus Geblendet)

Fernkampf Mondlichtwurfspeer +53/+48/+43/+38 (4W6+28/19-20 plus Geblendet)

Besondere Angriffe Bardenauftritt (unbegrenzte Anzahl an Runden pro Tag), Untote hypnotisieren

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 28; Konzentration +43)

Immer – *Bewegungsfreiheit, Böses entdecken, Gedankenleere, Rechtschaffenes entdecken, Wahrer Blick*

Beliebig oft –*Feenfeuer*[L], *Geist besänftigen*[ABR VII] (SG 27), *Hast*[L], *Heiliges Wort*[L] (SG 32), *Lichtblitze*[EXP] (SG 26), *Mächtiges Magie bannen, Mächtiges Teleportieren, Mondsucht*[EXP] (SG 29), *Verzauberung brechen* (lediglich auf sich selbst), *Vor Untoten verstecken, Weg finden*

3/Tag –*Chaoshammer*[L] (SG 29), *Massen-Katzenhafte Anmut, Mondschatten*[ABR] (SG 32), schnelle *Mondsucht*[EXP] (SG 29), *Untote festsetzen* (SG 28), *Unwiderstehlicher Tanz* (SG 33)

1/Tag – *Befreiung, Tod den Untoten* (SG 31), *Zeitstopp*

[L] Aschava kann hier in ihrem Reich die legendäre Version nutzen.

SPIELWERTE

ST 27, **GE** 41, **KO** 40, **IN** 28, **WE** 31, **CH** 40

GAB +33; **KMB** +48; **KMV** 82

Talente Akrobat, Angriff im Vorbeifliegen, Ausweichen, Ausweichschritt[EXP], Beweglichkeit, Defensive Kampfweise, Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Auftreten [Tanzen]), Flinke Manöver, Kernschuss, Mächtige Finte, Schnell wie der Blitz, Schnell wie der Wind, Schnelle Zauberähnliche Fähigkeit (*Mondsucht*), Verbesserte Finte, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Wurfspeer)

Fertigkeiten Akrobatik +55, Auftreten (Tanzen) +54, Bluffen +51, Diplomatie +48, Einschüchtern +48, Entfesselungskunst +48, Fliegen +63, Heilkunde +43, Heimlichkeit +51, Motiv erkennen +46, Wahrnehmung +46, Wissen (Arkanes, die Ebenen, Natur, Religion) +45

Sprachen Celestisch, Drakonisch, Gemeinsprache, Infernalisch; Telepathie (90 m); Wahre Sprache

Besondere Fähigkeiten Leuchtende Form, Lyrische Anmut, Lebenssaat

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (Elysium)

Organisation Einzelgänger (einzigartig)

Schätze Dreifach

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Bardenauftritt (ÜF) Aschava besitzt die Fertigkeit Bardenauftritt in Höhe eines Barden auf der 20. Stufe. Dies verleiht ihr Zugang auf die Bardenauftritte Ablenkung, *Einflüsterung*, Erfrischender Auftritt, Faszinieren, Lied des Erfolges, Lied der Größe, Lied des Heldenmutes, Lied des Mutes, *Massen-Einflüsterung*, Tödliche Melodie. Aschavas Faszinieren und Lied des Heldenmutes können jede Anzahl an Kreaturen betreffen, die Aschava sehen und hören können. Der Anzahl an Runden, die Aschava den Bardenauftritt täglich nutzen kann, ist keine Grenze gesetzt.

Leuchtende Form (ÜF) Aschava kann als sich als Schnelle Aktion in reines Mondlicht transformieren und so körperlos werden. Ihre Bewegungsrate (Fliegen) verdreifacht sich in diesem Zustand. Allerdings kann sie in dieser Form weder ihre Zauberähnlichen Fähigkeiten noch ihren Angriff Mondlichtwurfspeer nutzen. Sie kann als Schnelle Aktion wieder ihre körperliche Form annehmen.

Lyrische Anmut (ÜF) Aschava erhält einen heiligen Bonus auf ihre Rüstungsklasse und auf Würfe auf Initiative, die ihrem Charismamodifikator entspricht. Sie kann jeden Effekt ignorieren, der ihre Bewegungsrate reduziert oder sie davon abhält einen 1,5 m Schritt zu machen.

Mondlichtwurfspeer (ÜF) Aschava kann als freie Aktion einen Heiligen Wurfspeer +5 in ihre Hand herbeizaubern. Dieser besteht aus Stoff gewordenem Mondlicht. Diese Waffe verursacht Energieschaden, sie besitzt eine Reichweite von 33 m und blendet jedes Ziel, dass es trifft, für die Dauer 1 Monats oder bis Aschava den Zustand Geblendet des Zieles von sich aus aufhebt. Dies ist eine freie Aktion. Aschava addiert ihren Charismamodifikator auf Schadenswürfe mit ihrem Mondlichtwurfspeer. Ein Mondlichtwurfspeer verschwindet, sobald er Aschavas Hand verlassen hat (oder, wenn er geworfen wird, nachdem er das Ziel getroffen bzw. verfehlt hat).

Untote hypnotisieren (ÜF) Aschava kann untote Kreaturen mit ihrem Bardenauftritt Faszinieren betreffen, obwohl diese eigentlich Immunität gegen Verzauberung oder geistesbeeinflussende Effekte besitzen. Zudem kann sie eine beliebige Anzahl an untoten Kreaturen, die sie auf diese Weise mit dem Zustand Fasziniert betroffen hat, als Standard-Aktion befehligen, so als ob sie den Zauber *Untote befehligen* gewirkt hätte (WIL SG 41 hebt den Effekt auf). Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Urtümliche Aura (ÜF) Aschava gibt beständig Mondlicht ab. Kein Effekt kann die Stärke dieses Lichtes ihrer Urtümlichen Aura unter Dämmerlicht reduzieren, es sei denn Aschava lässt dies zu oder der Effekt wird von einer noch mächtigeren Gottheit hervorgerufen. Waffen, die in Aschavas Urtümlicher Aura geführt werden, werden als chaotisch-gesinnt, gut-gesinnt und Silber behandelt zwecks Überwindung von Schadensreduzierung.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: -Galerie
Anhang 2: Die chte der Ru rscher
Anhang 3: Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Vor langer Zeit vereinten sich in den wilden und einsamen Marschen des Elysiums eine Ansammlung hilfreicher Lichter, um Aschava auszubilden, den Wahren Funken. Aschava ist die konstante Bewegung, ihre drehenden und wirbelnden Schritte werden von allen bestaunt, die ihren Tanz beobachten. Obwohl sie zu ihren Beobachtern immer eine gewisse Distanz aufrechterhält, so führt sie diese nichtsdestotrotz aus der Wildnis zurück in die Sicherheit der Zivilisation. Sie glaubt, dass kein Wesen, egal ob lebendig oder tot, die Angst verloren zu sein erfahren sollte.

Ein Teil von Aschava lebt in den Herzen aller Tänzer. Ihr Einfluss ist bei all jenen spürbar, die von einem mitreißenden Rhythmus oder einem melodischen Chor von ihren Plätzen gerissen werden. Sie glaubt, dass der Tanz die wahrhaftigste Ausdrucksform der Seele ist. Für diejenigen, die ihre eigene Kreativität oder die anderer Leute beschränken, hat sie nur Verachtung übrig. Aschava glaubt, dass es keine falsche Art zu tanzen gibt und dass nur der Tanz wahrhaftig Kultur verkörpert und darüber hinausgeht. Die ungeschickten Schritte eines Tanzneulings bereiten ihr ebenso viel Freude wie die geübten Schritte einer professionellen Ballerina.

Aschava verbringt viel Zeit damit durch die dunklen Sümpfe vieler Welten zu tanzen, verlorene Reisende zu unterstützen und böse Kräfte zu bekämpfen, die andere in die Irre führen und ihnen auflauern. Aschavas Reich im Elysium trägt den Namen Glitzernde Fenne. Dieser Sumpf ist beständig in ewiges Mondlicht getaucht. Es liegt am Fuße des Berges des Klingenden Seelenliedes. Die vom Berg herabkommenden Melodien gleiten in den Sumpf und begleiten Aschava und die ihr folgenden Azatas in ihren niemals endenden Tänzen. Niemand bleibt lange in der Glitzernden Fenne verloren, da schwebende Kugeln aus Licht – vergleichbar mit Irrlichtern vom Aussehen her, doch weitaus freundlicher im Temperament –immer erscheinen, um Besucher auf sicheren Wegen zu geleiten. Diese Lichter sind sowohl Diener der Aschava wie auch ein Teil von ihr. Sie kann sie fühlen und kontrollieren, egal wo im Kosmos sie auch gerade ist, als ob sie Verlängerungen ihrer eigenen Glieder wären.

ASCHAVAS RELIGION

Aschava ist die Schutzherrin der Tänzer, der einsamen Geister und des Mondlichtes. Ihre Anhänger sind oft solche, die aus dem Komfort ihres Heimes ausbrechen, um sich durch dunkle und unerforschte Gebiete zu bewegen, um andere in Sicherheit zu bringen. Sie ermutigt ihre Anhänger zu tanzen, wann auch immer ihnen der Sinn danach steht. Die meisten ihrer Zeremonien sind rund um die Bewegung in irgendeiner Form aufgebaut. Am heiligsten sind ihr Friedhöfe und Waldlichtungen, insbesondere wenn diese Ort in Mondlicht getaucht sind. Aschavas Religion ist besonders beliebt entlang der Verlorenen Küste von Varisia.

Aschavas Religion dreht sich jedoch nicht nur um freudvolles Tanzen. Auch diejenigen, die gerade jemanden an den Tod verloren haben, wenden sich an den Wahren Funken in ihrem Aspekt als Hirtin der verlorenen Seelen. Seelenbegleiter stellen sicher, dass die Toten ihren Weg entlang des Flusses der Seelen zu ihrer ihnen bestimmten Belohnung im Jenseits finden, doch Aschava (und viele ihrer Anhänger) unterstützt die wandernden Geister, die von dem Pfad abgekommen sind und Hilfe brauchen, um diesen wiederzufinden. Aschavas Tänzer sind Anhänger der Aschava, die auf diese Aufgabe spezialisiert sind. Sie nutzen die Macht des Tanzes und des Mondlichtes, um magische Effekte zu kreieren, die besessene Geister befreien und sogar die nekromantischen Energien, die Untoten ihre Kraft verleihen, aufheben können. Weiterführende Informationen zu dieser Prestigeklasse findest du im Handbuch: Pfade der Gerechten.

Aschavas heiliges Symbol ist der Umriss einer tanzenden Frau gegen den Vollmond. Ihre bevorzugte Waffe ist der Klingenschal[WIBS], ihr heiliges Tier ist der Wolf. Sie verleiht Zugang zu den Domänen des Chaos, der Dunkelheit, des Guten und der Ruhe sowie Zugang zu den Unterdomänen Ahnen[EXP], Azatas[EXP], Mond[GvG] und Schwelgerei[GvG]. Mehr Informationen über Aschava und ihre Religion findest du im Sonderband.

ASCHENSCHMIED-MEISTER

Diese bullige, schlangenartige Kreatur erinnert an einen übergroßen Salamander, dem es an Farben mangelt. Ihr Fleisch ist übersät mit kohleartigen Schuppen und metallischen Piercings. Sie führt einen furchterregenden Speer.

ASCHENSCHMIEDMEISTER HG 17

EP 102.400

CB Großer Untoter (Extraplanar, Feuer)

INI +9; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Rauchsicht; Wahrnehmung +28

Aura Aura des Feuers (1,5 m)

VERTEIDIGUNG

RK 32, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 27 (+5 GE, -1 Größe, +18 Natürlich)

TP 290 (20W8+200); Regeneration 15 (Kälte)

REF +11 **WIL** +13 **ZÄH** +16

Immunitäten wie Untote, Feuer; **SR** 15/Gutes; **Verteidigungsfähigkeiten** Aschewolke, Resistenz gegen Fokussieren +4, Wiederkehr; **ZR** 28

Schwäche Empfindlichkeit gegen Kälte

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf *Undurchdringbarer Speer der Selbstverwandlung +2*, +28/+23 /+18 (2W6+17/x3 plus 2W6 Feuer), Schwanzschlag +20 (3W6+5 plus 2W6 Feuer und Ergreifen)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m (6 m mit Schwanz)

Besondere Angriffe Würgen (3W6+15 plus 2W6 Feuer), Hitze (2W6 Feuer), Lavaspur

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 20; Konzentration +30)

Beliebig oft – *Ausbessern, Feuerschild, Flammen erzeugen*

3/Tag – Schnelle *Detonation*[EXP] (SG 24), *Mächtiges Magie bannen, Reparieren*

1/Tag – *Eisenwand, Flammenschlag* (SG 25), *Klingenbarriere* (SG 26)

SPIELWERTE

ST 30, **GE** 21, **KO** -, **IN** 23, **WE** 8, **CH** 31

GAB +15; **KMB** +26 (Ergreifen +30); **KMV** 41

Talente Doppelschlag, Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Konzentrierter Schlag, Magische Waffen und Rüstungen herstellen[B], Schnelle zauberähnliche Fähigkeit (*Detonation*), Verbesserte Initiative, Verbesserter Konzentrierter Schlag, Waffenfokus (Speer)

Fertigkeiten Bluffen +20, Einschüchtern +23, Handwerk (Grobschmied) +34, Handwerk (Rüstungen) +34, Handwerk (Waffen) +34, Wahrnehmung +28, Wissen (Baukunst, Die Ebenen) +26, Zauberkunde +29; **Volksmodifikatoren** Handwerk (Grobschmied, Rüstungen, Waffen) +8

Sprachen Gemeinsprache, Ignal

Besondere Fähigkeiten Gefängnisschmiede

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebiges Land

Organisation Einzelgänger, Paar oder Haufen (3-5)

Schätze Doppelt (*Undurchdringbarer Speer der Selbstverwandlung +2*, weitere nicht entflammbare Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Aschewolke (AF) Wenn ein Aschenschmiedmeister im Kampf getroffen wird, fallen einige seiner Schuppen ab und erzeugen eine schädliche Wolke aus Asche, Rauch und verrottendem Fleisch. Diese schwebt für 1 Runde in allen angrenzenden Feldern. Jede Kreatur, die ihren Zug in dieser Wolke beginnt, erhält für 1 Runde den Zustand Kränkelnd (Zähigkeit SG 30 hebt den Zustand auf). Die Wolke behindert jede Sicht jenseits 1,50 m und verleiht Vollständige Tarnung. Eine Kreatur innerhalb von 1,50 m besitzt Tarnung. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Aura des Feuers (ÜF) Ein Aschenschmiedmeister ist von einer Aura intensiver Hitze umgeben. Alle Kreaturen innerhalb von 1,50 m erhalten zu Beginn des Zuges des Aschenschmiedmeisters 1W6 Punkte Feuerschaden.

Gefängnisschmiede (ÜF) Ein Aschenschmiedmeister ist an eine monumentale Schmiede gebunden und kann sich nicht weiter als 150 m von ihr entfernen. Ein Aschenschmiedmeister, der sich weiter als 150 m von seiner Gefängnisschmiede entfernt, erhält den Zustand Wankend bis er zurückkehrt. Ein Aschenschmiedmeister, der länger als 24 Stunden weiter als 150 m von seiner Schmiede entfernt ist, erhält 2W6 Punkte Charismaschaden. Jeden weiteren Tag, an dem er außerhalb der Reichweite seiner Schmiede bleibt, erhält er weitere 2W6 Punkte Charismaschaden. Wenn die Gesamthöhe des Charismaschadens den Charismawert des Aschenschmiedmeisters erreicht oder übertrifft, wird er zerstört und in seiner Gefängnisschmiede erneut wiederhergestellt (siehe unten).

Lavaspur (ÜF) Zu Beginn des Zuges des Aschenschmiedmeisters schmilzt oder fängt jedes Feld, das er belegt, Feuer aufgrund der intensiven Hitze seines Körpers. Diese Felder werden zu Schwierigem Gelände für alle anderen Kreaturen außer dem Aschenschmiedmeister selbst. Jede Kreatur, welche die betroffenen Felder betritt, oder ihren Zug darin beginnt, erhält 10W6 Punkte Feuerschaden. Nach 1 Runde kühlen die Felder ab und kehren in ihren normalen Zustand zurück.

Schwadensicht (AF) Ein Aschenschmiedmeister kann perfekt in einer verrauchten Umgebung sehen (wie sie beispielsweise durch *Feuerwerk* oder seine eigene Fähigkeit Aschewolke erzeugt wird).

Wiederkehr (ÜF) Einen Tag, nachdem der Aschenschmiedmeister zerstört wurde, beginnt seine Schmiede damit, den Körper der untoten Kreatur wiederherzustellen. Dieser Prozess dauert 2W6 Tage. Wird der Körper vor Ablauf dieser Zeit zerstört, beginnt die Schmiede erneut mit dem Prozess. Wenn die Zeit verstrichen ist, erwacht der Aschenschmiedmeister vollständig geheilt. Er besitzt keine Ausrüstung, die er an seinem alten Körper trug, jedoch kann er sich eine neue Waffe schmieden oder einfach eine der vielen Waffen auswählen, die er zuvor hergestellt hat.

Aschenschmiedmeister sind gewaltige, untote Salamander, die mit dem ewigen Betreiben einer Schmiede, sowie dem Herstellen von Rüstungen und Waffen beauftragt sind. Sie beginnen ihr Leben als lebendige Salamander, doch sie sind an eine Schmiede gebunden, so dass sie ihre Arbeit in Ewigkeit fortführen können, wenn sie längst dem Untod anheimgefallen sind. Die Jahrhunderte, die sie in Einsamkeit verbringen, lassen ihre Persönlichkeit zerbröckeln. Schlussendlich werden sie zu wahnsinnigen, gewalttätigen, und sadistischen Kreaturen. Aschenschmiedmeister umgeben sich mit Waffen und Rüstungen, die sie über die Jahre selbst hergestellt haben. Das Aussehen und die Formen werden immer bizarrer, genauso wie es die Wahnvorstellungen des Aschenschmiedmeisters werden.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der [illegible]nenherrscher
An[illegible]4: Thassilo[illegible]e [illegible]tefakte
[illegible]ng 5: [illegible]er Sünden
[illegible]g 6: [illegible]m

Ein Aschenschmiedmeister ist zwischen 2,60 m und 3,60 m groß und wiegt rund 5.000 Pfund.

LEBENSWEISE

Immer schon haben diejenigen, die die Macht besaßen, Salamander zu kontrollieren, diese für die Metallverarbeitung eingesetzt. Derart mächtige Wesen binden manchmal einen Salamander an eine Schmiede, um seine Dienstbarkeit zu halten. Diese Salamander können für Jahrzehnte gefangen sein und müssen ausführen, was auch immer ihre Fänger von ihnen verlangen. Ein Aschenschmiedmeister entsteht, wenn ein Salamander stirbt, während er an eine Schmiede gebunden ist. Diese Salamander werden als Untote wiedergeboren, die durch die bindenden Zaubern gezwungen werden, ihr Werk fortzuführen.

Früh in seinem untoten Dasein erinnert das Aussehen eines Aschenschmiedmeisters an Flammen, so wie es bei einem lebenden Salamander der Fall ist. Doch je länger er existiert, desto stumpfer wird sein Fleisch, erst wird er grau, dann weiß und bald sieht er wie einer selbst aus. Trotz ihres ausgebrannten Aussehens schwelen Aschenschmiedmeister mit all der Hitze der Ebene des Feuers. Da ihre Körper zerfallen und zu Staub zerfallen, sammeln sie immer wieder die Überreste ein, vermischen diese mit geschmolzenem Metall und stellen sich selbst neu her, um mit ihrer ewigen Arbeit fortfahren zu können.

Die Schmiede, die genutzt wurde, um den Salamander zu binden, ist üblicherweise mit rituellen Runen bedeckt, die die Bindung stärken und die Schmiede vor Schaden bewahrt. Dies hält den Salamander davon ab, sein Gefängnis zu zerstören, um fliehen zu können. Eine einzelne Schmiede kann nie mehr als einen Salamander auf diese Weise beherbergen. Doch einige Zauberwirker können mehrere Schmieden miteinander verbinden, so dass mehrere Salamander gleichzeitig versklavt werden können.

LEBENSRAUM UND GESELLSCHAFTSVERHALTEN

Die meisten Aschenschmiedmeister sehen nach ihrer Transformation nur noch selten andere Kreaturen. Daher interagieren sie nur noch mit ihren Fängern. Zauberwirker, die gewillt sind, einen Salamander für die ewige Arbeit in einer Schmiede zu binden, kümmern sich nur selten um das Wohl des Salamanders. Für sie ist die Kreatur bloß ein Werkzeug, dass man je nach Bedarf benutzen und anschließend für Jahre ignorieren kann.

Aufgrund der mentalen Instabilität des Aschenschmiedmeisters ist es gefährlich mit ihm zu interagieren. Ein Schmiedmeister geht auf jene los, die er als Bedrohung seiner Arbeit ansieht oder die versuchen, seine Werke zu stehlen. In Fällen, in denen ein Schmiedmeister nicht verlassen wurde oder wenn seine Aufgabe erfüllt werden konnte, konnte er so etwas wie ein Selbst erhalten. Diese Schmiedmeister sind wie wild davon besessen, alles zu tun, was zu ihrer Freilassung nötig ist, selbst wenn dies einen Vertrag mit den verhassten Ifriti bedeuten würde. Viele Salamander, die in nahegelegenen Schmieden gebunden sind, bauen oftmals eine enge Bindung zueinander auf.

Schmiedmeister übersäen alles in ihrer Umgebung mit Waffen und Skulpturen, um so in der Realität verankert zu bleiben. Viele ketten sich selbst an ihre Schmieden an, um ihre Sklaverei zu symbolisieren und um die Distanz einzuhalten, in der sie sich sicher bewegen können.

GEFÄNGNISSCHMIEDE

Die Seele eines Aschenschmiedmeisters ist an eine gewaltige Schmiede gebunden. Dies ist vergleichbar mit einer Dryade, die an einen Baum, oder mit einem Leichnam, der an sein Seelengefäß gebunden ist. So lange die Schmiede in Betrieb ist, wird der Schmiedmeister wiedergeboren, nachdem er zerstört wurde. Das Ritual, das ursprünglich den Salamander band, verbindet auch die Schmiede mit der Ebene des Feuers. Daher sind außergewöhnliche Maßnahmen nötig, um diese auszulöschen. Mächtige kälte- oder wasserbasierende Fähigkeiten, wie beispielsweise die Odemwaffe eines ehrwürdigen oder älteren Silberdrachens oder die Fähigkeit Löschen eines älteren Wasserelementars können diese Verbindung lange genug unterdrücken oder unterbrechen, so dass die Flammen der Schmiede verlöschen. Die Schmiede wird weltlich und kann abgerissen werden, um die Wiederkehr des Schmiedmeisters zu verhindern.

ASCHULLIAN

Dieses gewaltige, augenlose Mischwesen aus einem Aal und einem Humanoiden besitzt einen runden Kopf auf seinem langen Hals sowie einen dicken Torso mit vier handähnlichen Tentakeln und zwei langen Schwänzen. Seine Haut ist durchscheinend und enthüllt farbenfrohe Flüssigkeiten, die im Inneren herumgleiten, sowie andere seltsame Objekte.

ASCHULLIAN **HG11**

EP 12.800

CB Großer Externar (Einheimischer, Wasser)

INI +11; **Sinne** Blindsicht 9 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +16

VERTEIDIGUNG

RK 26, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 19 (+7 GE, -1 Größe, +10 Natürlich)

TP 137 (11W10+77)

REF +14 **WIL** +11 **ZÄH** +9

Immunitäten Blickangriffe, Illusionen, visuelle Effekte und andere Angriffe, die auf Sichtwahrnehmung zurückgreifen; **Resistenzen** Kälte 30; **ZR** 22

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 18 m

Nahkampf 4 Tentakel +17 (1W6+3), 2 Schwanzschläge +12 (1W8+1)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Kräfte Tentakel, Synästhetisches Meisterwerk (SG 20)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 11; Konzentration +16)

Beliebig oft – *Magierhand, Wasserstrahl*[EXP], *Zaubertrick*

3/Tag – Schneller *Wasserstrahl*[EXP], *Sturzflut*[EXP] (SG 18), *Wasserkugel*[EXP] (SG 18)

1/Tag – *Höhere Erschaffung, Kältekegel* (SG 20), *Telekinese* (SG 20)

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 25, **KO** 23, **IN** 18, **WE** 14, **CH** 21

GAB +11; **KMB** +19; **KMV** 32

Talente Abhärtung, Eiserner Wille, Flinke Manöver, Schnelle zauberähnliche Fähigkeit (*Wasserstrahl*), Verbesserte Initiative, Waffenfinesse

Fertigkeiten Fingerfertigkeit +21, Handwerk (3 beliebige) +18, Heimlichkeit +17, Magischen Gegenstand benutzen +19, Mechanismus ausschalten +16, Schwimmen +25, Wahrnehmung +16, Wissen (Die Ebenen) +12, Zauberkunde +18

Sprachen Aklo, Aqual

Besondere Fähigkeiten Galerie

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebiges Gewässer (Kaer Maga)

Organisation Einzelgänger oder Kollektiv (2-4)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Galerie (ÜF) Verbringt ein Aschullian 1 Stunde mit intensiver Konzentration, so kann er einen 15 m durchmessenden Bereich innerhalb von 60 m als seine Galerie bestimmen. Die Sinne des Aschullian durchdringen seine Galerie, was es ihm erlaubt überall darin seine Blindsicht einzusetzen sowie alles dort berühren, schmecken, riechen und hören zu können. Ein Aschullian hat immer innerhalb seiner Galerie eine Schusslinie zu jedem anderen Punkt in der Galerie und kann dort jede seiner Zauberähnlichen oder Übernatürlichen Fähigkeiten einsetzen. Diese können von einem beliebigen Punkt innerhalb der Galerie ausgehen und müssen nicht zwangsläufig vom Aschullian ausgehen. Während ein Aschullian sich in seiner Galerie befindet, kann er *Höhere Erschaffung* und *Telekinese* beliebig oft einsetzen, um jede darin befindliche Kreatur oder jedes darin befindliche Objekt zu betreffen. Die Galerie eines Aschullian bleibt so lange an ihrem Ort bis der Aschullian stirbt, sich mehr als 60 m von ihr entfernt oder eine neue Galerie erschafft. Der Zauber *Magie bannen* oder ein vergleichbarer Effekt kann die Galerie des Aschullian nicht betreffen, allerdings kann er die Galerie unterdrücken, so als ob sie ein magischer Gegenstand wäre.

Kräftige Tentakel (AF) Ein Aschullian behandelt seine Tentakelangriffe als natürliche Primärangriffe.

Synästhetisches Meisterwerk (ÜF) Ein Mal alle 1W4 Runden kann ein Aschullian kurz seine künstlerischen Meisterfähigkeiten fokussieren, um seine Galerie mit einer überwältigenden, mit mehreren Sinnen spürbaren Erfahrung zu erfüllen. Nicht-Aschulliane, die sich innerhalb der Galerie befinden, müssen einen Zähigkeitswurf gegen SG 20 ablegen. Misslingt dieser Wurf erhalten sie 5W8 Punkte Schallschaden sowie für 1 Runde den Zustand Wankend. Zudem muss ihnen ein Willenswurf gegen SG 20 gelingen, oder aber sie erhalten 5W8 Schadenspunkten sowie für 1 Runde den Zustand Fasziniert (während dieser Runde erkennt die Kreatur nichts innerhalb der Galerie als potentielle Gefahr an, das die betroffene Kreatur nicht angreift). Eine Kreatur, der beide Rettungswürfe misslingen, erhält für 1W4 Runden den Zustand Betäubt anstelle für 1 Runde Wankend oder Fasziniert zu sein. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Aschulliane, die blinden, nachdenklichen Künstler aus den lichtlosen Tiefen der Elementarebene des Wassers, entlocken Klänge, Geschmäcker und andere verschiedene Stimuli in kilometerweit reichenden Galerien unter den gefrorenen Läufen der Ebene. Ein mächtiges, unter Kaer Maga lebendes Volk von unterirdischen Humanoiden begehrten die Fähigkeiten der Aschulliane und öffneten gewaltsam einen planaren Riss. Der setzte zwar diverse Aschulliane gefangen, füllte jedoch auch die unterirdischen Kammern der Humanoiden mit eisigem Wasser. Die Humanoiden verschwanden und ihre Aschullian-Gefangenen suchen nun die Höhlen unter Kaer Maga heim, die man unter dem Namen die Überfluteten Ebenen kennt. Generationenlang sind diese Kreaturen durch die Kammern ihrer verschwundenen Entführer gestreift. Aschulliane suchen Objekte, die ihre elektrischen und unberechenbaren ästhetischen Sinne verwirklichen. Diese Kuriositäten, was auch immer sie finden (dabei kann es sich um alles von einer durchnässten Schriftrolle oder eine juwelenbesetzten Brosche bis hin zu einem abgetrennten Fuß handeln), stellen sie zur Schau, indem sie diese in ihr Fleisch einbetten oder in ihren magischen Galerien präsentieren.

Aschulliane sind von Natur aus nicht aggressiv. Allerdings erwarten sie, dass Fremde diese Kuriositäten als ihre Kunst anerkennen. Der Sinn eines Aschullian für „Kuriosität“ ist den meisten Kreaturen mehr als fremd. Es kann sich dabei um Tand handeln, einen Schal oder ein feuchtes Stück Brot oder auch einen langen Streifen kürzlich abgezogener Haut. Einem Aschullian diese Anerkennung zu verwehren bedeutet höchstwahrscheinlich seinen Zorn zu erregen.

Die biegsame Gestalt eines durchschnittlichen Aschullians misst 4,80 m vom Kopf bis zu den Schwänzen. Er wiegt dabei nur 200 Pfund.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

LEBENSWEISE

Der augenlose, aalartige Kopf eines Aschullian besitzt einen kleinen, lippenlosen Mund voll von beunruhigenden, menschenartigen Zähnen. Der verlängerte Schädel sitzt auf einem biegsamen Hals, zudem besitzt ein Aschullian vier Tentakel mit scharfen Spitzen. Sein Torso splittet sich in zwei dicke Schwänze auf, die genauso lang sind wie der Rest seines Körpers. Die transparente, ledrige Haut enthüllt einen hohlen Körper mit schillernden Farbbändern aus Flüssigkeit anstelle von Organen. Fedrige Borsten sowie weiche, flexible Stacheln – hier sitzt der Sinnesapparat der Aschulliane – verlaufen entlang seines Rückens und seiner Arme.

Obwohl ihre Vorfahren auf der Elementarebene des Wassers lebten, sind die unter Kaer Maga lebenden Aschulliane einheimische Externare. Ihre künstlerischen Fähigkeiten sind gelähmte, schwächere Versionen ihrer Vorfahren, die womöglich noch immer innerhalb ihrer gewaltigen Sinnesgalerien auf der Elementarebene des Wassers umherschwimmen. Die Aschulliane auf Golarion können ihre gewaltigen Visionen lediglich innerhalb ihrer Galerien verwirklichen, da sie dort unglaubliche Kontrolle über ihre undurchschaubare Kunst haben. Innerhalb der Galerie erhalten die vielfältigen Inhalte eigene sensorische Elemente – wie beispielsweise die grobkörnige Textur einer verrosteten Kette, der saure Geschmack eines Reagenz oder der Gestank verrottenden Fleisches – vermischt mit Wirbeln aus Gerüchen, Geräuschen und anderen schwächeren Manifestationen, die der Aschullian angelegt hat. Ein Aschullian kann innerhalb seiner Galerie Objekte erschaffen und bewegen und dies allein durch seine Gedankenkraft. Es ist ihm sogar möglich dort grundlegende physikalische Gesetze aufzuheben. Sollte ein Aschullian sich dazu entschließen, dass ein sich im Wasser befindliches Objekt für immer schwerelos sein soll, oder trocken anstelle von nass, dann geschieht dies auch. Ein Aschullian verwirklicht sich über den synästhetischen Ruhm seiner Galerie, doch für andere Kreaturen ist diese multisensorische Erfahrung schlicht überwältigend.

Die uralte Magie, die Aschullian auf die Überfluteten Ebenen brachte, hält die meisten von ihnen hier gefangen. Dennoch sind einige wenige aus ihrem Gefängnis mithilfe gestohlener Magie entkommen, während andere einfach spurlos verschwanden. Unter den Aschulliane kursiert das Gerücht, dass diese Paragone ihre Existenz durch absolute Meisterschaft in der Kunst transzendiert haben. Nun versuchen sie es diesen geheimnisumwitterten Beispielen nachzutun.

Aschulliane pflanzen sich allein fort und reifen auch allein heran. Sie wachsen nur langsam und können bis zu 300 Jahre alt werden. Die Körper verstorbener Aschulliane werden fast immer als eine Art künstlerische Aussage über das Alter und die Vergänglichkeit des Lebens in die Galerien jüngerer Aschulliane aufgenommen.

LEBENSRAUM UND GESELLSCHAFTSVERHALTEN

Wenn sie sich nicht mit ihrer eigenen Galerie beschäftigen, dann durchsuchen Aschulliane die Überfluteten Ebenen nach Inspiration und Hinweisen zu Fluchtmöglichkeiten. Aschulliane sind nicht die einzigen Bewohner dieser düsteren, überfluteten Hallen. Wasserelementare und andere aquatische Kreaturen schwimmen durch das Revier der Aschulliane. In der Regel lassen Aschulliane ihnen vertraute Kreaturen einfach passieren, doch Besucher von der Oberfläche erregen ihre besondere Aufmerksamkeit. Diese Besucher werden zuerst wegen Tand und Kuriositäten belästigt, und schlussendlich Schicht um Schicht abgezogen, so dass der Aschullian seine volle Sinneserfahrung an ihnen erhalten kann. Gelegentlich entkommen Besucher der Aufmerksamkeit eines Aschullians, indem sie ihnen etwas vollkommen neues Künstlerisches zeigen und, während die Kreatur dadurch abgelenkt ist, fliehen. Aschulliane sind nur selten in der Galerie eines anderen Aschullians willkommen, da jeder die eigene Kunst als die überlegenste unter seiner Art ansieht. Daher sind sie ungeniert kritisch zu den anderen.

ASURA, HISCHANDURA

Dieses muskulöse Scheusal besitzt zwei senkrecht, spiegelverkehrte Gesichter, vier Arme und ein Quartett übler Stoßdolche.

HISCHANDURA **HG 15**

EP 51.200

RB Großer Externar (Asura, Böse, Extraplanar, Rechtschaffen)

INI +7; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn, Massakergeruchssinn, Schwadensicht; Wahrnehmung +29

VERTEIDIGUNG

RK 30, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 27 (+3 GE, -1 Größe, +18 Natürlich)

TP 207 (18W10+108); Regeneration 10 (Gute Zauber, Gute Waffen)

REF +11 **WIL** +15 **ZÄH** +17; Verzauberungszauber

Immunitäten Flucheffekte, Gift, Krankheiten; **SR** 10/Gutes; **Resistenzen** Elektrizität 10, Säure 10; **ZS** 26

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m

Nahkampf *Stoßdolch +1*, +23/+18/+13/+8 (1W6+8/19-20/x3), 3 *Stoßdolche +1*, +23 (1W6+4/19-20/x3), Biss +19 (2W6+3) oder Biss +24 (2W6+7), 4 Hiebe +24 (1W6+7)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Reumütiger Regen, Strafende Buße, Zerreißen (2 Hiebe oder 2 Stoßdolche, 4W6 Blutung und Strafende Buße), Zerstörerische Klingen

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 18; Konzentration +24)

Beliebig oft – *Gasförmige Gestalt*

3/Tag – *Dimensionstür, Feuerschlange*[EXP] (SG 21), *Feuerwand, Kältekegel* (SG 21), *Kugelblitz* (SG 22), *Mächtige Magie bannen, Todeswolke* (SG 21)

1/Tag – *Mächtiges Brüllen* (SG 24), *Wasser kontrollieren, Wetterkontrolle*, Herbeizauberung (Grad 6, 1W3 Aghasuras[MHB III], 40%)

SPIELWERTE

ST 25, **GE** 16, **KO** 23, **IN** 13, **WE** 18, **CH** 22

GAB +18; **KMB** +26; **KMV** 39

Talente Behände Bewegung, Blitzschnelle Reflexe, Heftiger Angriff, Kampf mit mehreren Waffen, Kampfreflexe, Kritischer Treffer (Wankend), Kritischer Trefferfokus, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Stoßdolch)

Fertigkeiten Einschüchtern +27, Entfesselungskünstler +9, Heimlichkeit +17, Magischen Gegenstand benutzen +27, Motiv erkennen +25, Wahrnehmung +29, Wissen (Die Ebenen) +13, Wissen (Lokales) +13, Wissen (Religion) +22, Zauberkunde +19; **Volksmodifikatoren** Entfesselungskünstler +6, Wahrnehmung +4

Sprachen Gemeinsprache, Infernalisch; Telepathie (90 m)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (Hölle)

Organisation Einzelgänger

Schätze Standard (4 *Stoßdolche +1*, weitere Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Massakergeruchssinn (AF) Der Geruchssinn eines Hischanduras ist besonders sensitiv in Bezug auf Blut und frische Verwundungen. Der Asura erhält Blindsicht innerhalb einer Reichweite von 18 m. Allerdings kann er damit nur Leichen wahrnehmen, schwer verwundete Kreaturen (solche, denen die Hälfte ihrer Trefferpunkte oder mehr fehlt), diejenigen, die Blutungsschaden erlitten haben und diejenigen, die von seiner Fähigkeit Reumütiger Regen betroffen sind.

Reumütiger Regen (ÜF) Ein Hischandura kann ein Mal pro Runde, nachdem er einen Kritischen Treffer bestätigt hat, Blut aus der Wunde in einem 9 m Kegel austreten lassen. Zentrum des Kegels ist jedes Feld, das vom Ziel besetzt wird. Jeder Nicht-Asura, der sich in dem betroffenen Bereich befindet, wird für 1W3 Runden geblendet, es sei denn, ihm gelingt ein Reflexwurf gegen SG 26. Eine geblendete Kreatur kann sich das Blut als Standard-Aktion aus den Augen wischen. Dies hebt die Blindheit auf. Alternativ kann eine andere Kreatur, die sich angrenzend zu einer geblendeten Kreatur befindet, das Blut als Standard-Aktion wegwischen. Ins Wasser zu springen oder sich einem Effekt auszusetzen, der sehr viel Wasser erschafft (wie beispielsweise *Wasser erschaffen* oder *Wasserstrahl*[EXP]) heben die Blindheit ebenfalls auf. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Stärke.

Schwadensicht (AF) Ein Hischandura kann durch Feuer, Nebel und Rauch hindurch blicken, als ob die Luft vollkommen klar wäre. Er ignoriert die Fehlschlagchance für diese Hindernisse bis zur normalen Höhe seiner Sichtweite.

Strafende Buße (ÜF) Wenn ein Hischandura ein Ziel zerreißt, muss die Kreatur einen Willenswurf gegen SG 25 ablegen, um nicht von Kummer aufgrund von vergangenen Handlungen überwältigt zu werden. Dies funktioniert wie *Entsetzliches Bedauern*[ABR]. Der SG basiert auf Charisma.

Zerstörerische Klingen (ÜF) Die Nahkampfangriffe eines Hischanduras ignorieren Härte von weniger als 20 sowie Schadensreduzierung. Dies gilt nicht für Schadensreduzierung, die durch epische Waffen umgangen wird, sowie Schadensreduzierung ohne eine Art (wie beispielsweise SR 10/-). Wann immer ein Hischandura einen Vollen Angriff gegen ein Objekt oder eine Struktur macht, verursacht der Angriff doppelten Schaden.xxx

Vor langer Zeit gedachte ein kurzsichtiger Gott seine Herde für eine geringe Kränkung zu bestrafen, indem er einen Streiter mit einem Fragment seiner Macht ausstattete und diesen ausschickte, auf dass er Verwüstung säen sollte. Der Streiter tat, wie ihm geheißen. Er zerriss die Gläubigen und überschüttete ihre Stadt mit Blut. Der Gott hörte die schmerzerfüllten Klagen der Sterblichen, die um Gnade baten. Sie bestanden darauf, dass ein gütiger Gott niemals solch einen Hass auf seine Leute ergießen lassen würde. Der Gott verspürte Scham in sich aufsteigen aufgrund der Gewalt, die er selbst veranlasst hatte. Doch anstelle die Verantwortung dafür zu übernehmen oder den Schaden aufzuheben, erschien der Gott vor der Stadt und ließ seinen göttlichen Streiter im Stich. Er beharrte darauf, dass es sich bei diesem um eine umher wütende Bestie handle, die von einem weniger fürsorglichem Schutzherren als ihm ausgesandt worden sei. Bestärkt durch die Worte des lügenden Gottes und dessen Magie priesen die Leute ihn, versammelten sich und töteten den Streiter. Aus diesem Akt des Verrates – und den Überresten des abgeschlachteten Streiters – entstand der erste Hischandura.

Hischandura sind rund 4,20 m groß und wiegen 1.800 Pfund.

Kampagnen-überblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der
Anhang

LEBENSWEISE

Hischanduras entstehen häufig aus Bittstellern und geringeren Asuras, die zu der Überzeugung gelangt sind, dass die Götter sie niemals für ihre loyalen Dienste belohnen werden. Indem sie ihre Frustration in Gewalt umwandeln, durchschreiten diese fehlgeleiteten Seelen die Reinkarnation und werden zu Hischanduras.

Der Körper eines Hischanduras ist voll von destruktiver Leidenschaft. Diese Reflektion des göttlichen Mandates des ursprünglichen Hischanduras treibt diese Asuras an, lebende Kreaturen abzuschlachten, wunderschöne Werke zu zerstören und dem jämmerlichen Klagen um Gnade der Furchterfüllten wie auch der Gläubigen zu lauschen. Hischanduras können problemlos durch den Rauch brennender Gebäude blicken, die feigen Schwächlinge und Verwundeten entdecken und hasserfüllte Offenbarungen aus den blutigen Schwüngen ihrer Klingen heraus extrahieren. Sie können praktisch jede Verteidigung umgehen, um ihre üblen Bestrafungen auszuteilen, indem sie mühelos an Wächter vorbeiteleportieren und ihre Körper auflösen, um sich durch Fallgatter zu zwängen.

LEBENSRAUM UND SOZIALVERHALTEN

Von allen Asuras fallen die Hischanduras am ehesten über Fremde her oder stellen Sterblichen zielgerichtet nach. Trotz dieser Gewalttätigkeit hegen sie eine bemerkenswerte Sympathie für göttliche Rächer und Sündenböcke, da sie in jeder Beziehung zwischen einem Sterblichen und einem Göttlichen eine Tragödie sehen, die sich noch geschehen wird.

Hischanduras schließen sich besonders gerne mit den göttlichen Kräften der Zerstörung zusammen, die man als Behemots[MHB III] kennt. Behemoths und Hischanduras greifen einander nur ausgesprochen selten an. Es erfreut Hischanduras sogar, Anzeichen schlummernder Behemoths zu finden, diese dann aufzuwecken und die daraus resultierenden Zerstörung zu genießen. Je länger eine solche Bestie geschlafen hat, desto empfänglicher ist sie anscheinend für die Einflüsterungen der Asuras. Diese beharren darauf, dass der Behemoth vergessen oder verraten wurde, ebenso wie er selbst von den Göttern verlassen wurde, bis der Behemoth vollkommen verbittert ist.

Anders als andere Asuras bleiben Hischanduras nur selten lange an einem Ort. Sie werden ruhelos, wenn sie zu lange an einem Ort verweilen, den sie bereits zerstört oder verheert haben. Daher ziehen sie rasch weiter, um nach einem neuen Ziel Ausschau zu halten. Dies ist nur teilweise ihrer Ungeduld geschuldet, da Hischanduras es zudem auch nicht mögen, sich heiligen Streitern stellen zu müssen, die sie für ihre Verheerungen zur Rechenschaft ziehen wollen. Es ist nicht so sehr die Bedrohung durch eine Niederlage, die die Hischanduras irritiert, sondern die Möglichkeit, dass irgendein Paladin erscheinen könnte, dessen blinder Gehorsam gegenüber seiner Gottheit zum Tode des Scheusals führen könnte.

Hischanduras misstrauen höhergestellten Wesen immer und distanzieren sich daher von Asura Ranas, in denen sie Heuchler sehen. Hischanduras, die Asura Ranas ehren, tun dies, da sie Wahres in deren gewalttätigen Lehren sehen, und nicht, weil sie diese als Herrscher anerkennen, denen man sklavisch gehorchen muss. Diese Hischanduras ziehen Gewalt und rachsüchtige Schutzherren wie Chugarra, der Guru der Schlächter, Chupurvagasti, die Herrin des Giftigen Nebels und Zurapadyn, die im Rauch lauernde Bestie, vor.

ASURA, JAPALISURA

Dieser geschmeidige, sechsärmige Humanoide besitzt Hauer, die aus seinem Kinn herauswachsen. Zudem führt er zwei Bögen mit sich.

JAPALISURA **HG 12**

EP 19.200

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

INI +7; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, *Unsichtbares sehen*; Wahrnehmung +25

Aura Schwer fassbar (22,50 m)

VERTEIDIGUNG

RK 27, Berührung 17, auf dem Falschen Fuß 20 (+7 GE, +10 Natürlich)

TP 147 (14W10+70); Regeneration 5 (gute Zauber, gute Waffen)

REF +16 **WIL** +13 **ZÄH** +9; +2 gegen Verzauberungszauber

Immunitäten Flucheffekte, Gift, Krankheiten; **SR** 10/Gutes; **Resistenzen** Elektrizität 10, Säure 10; **ZS** 23

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Klettern 9 m

Nahkampf Beil [Meisterarbeit] +16/+11/+6 (1W6+3/x3), Beil [Meisterarbeit] +16/+11(1W6+1/x3)

Fernkampf *Kompositkurzbogen +1*, +22/+17/+12 (1W6+4/x3) oder *Kompositkurzbögen +1*, +20/+20/+15/+15/+10 (1W6+4/x3)

Besondere Angriffe Zweifacher Bogeneinsatz

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 14; Konzentration +17)

Immer – *Unsichtbares sehen*

Beliebig oft – *Flammenpfeil, Vorahnung*

3/Tag – *Arkane Sicht, Weissagung*

1/Tag – *Vision, Wahrer Blick*, Herbeizauberung (Grad 5, 1W3 Adhukaiten[MHB III], 50% oder 1 Upasunda[MHB III])

SPIELWERTE

ST 17, **GE** 24, **KO** 21, **IN** 14, **WE** 19, **CH** 16

GAB +14; **KMB** +17; **KMV** 34

Talente Geschosse abwehren[B], Geschosse fangen[B], Kampf mit zwei Waffen, Kernschuss, Präzisionsschuss, Schnelles Schießen, Tödliche Zielgenauigkeit, Verbesserter Kampf mit zwei Waffen, Verbesserter Präzisionsschuss

Fertigkeiten Akrobatik +24 (Springen +28), Beruf (Wahrsager) +21, Bluffen +20, Entfesselungskünstler +23, Heimlichkeit +24, Klettern +21, Motiv erkennen +21, Wahrnehmung +25, Wissen (Die Ebenen) +12, Zauberkunde +9; **Volksmodifikatoren** Entfesselungskünstler +6, Wahrnehmung +4

Sprachen Gemeinsprache, Infernalisch; Telepathie (33 m)

Besondere Fähigkeiten Hasserfüllte Prophezeiung, Selektive *Unauffindbarkeit*, Teuflische Pfeile

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (Hölle)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Prophezeiung (3-5)

Schätze Standard (2 *Kompositkurzbögen +1* [+3 ST], 2 Beile [Meisterarbeit], weitere Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Hasserfüllte Prophezeiung (ZF) Ein Japalisura kann *Vorahnung* oder *Weissagung* für eine willige Kreatur wirken. In diesem Fall liefert der Zauber Informationen, die eher die Zukunft jener Kreatur betreffen als die des Asuras. Wenn der Japalisura diese Zauberähnliche Fähigkeit zu Ende gewirkt hat, kann er einen Wurf auf Beruf (Wahrsager) machen, der den Wurf auf Motiv erkennen der Kreatur übertreffen muss. Ist der Wurf des Japalisuras erfolgreich, kann er die Prophezeiung auf eine solche Weise verdrehen, dass sie der Kreatur bevorstehende Gewalt oder Verrat übermittelt. Dies unterwirft die Kreatur den Effekten von *Rachsucht*[ABR], die sich auf einen erkennbaren Feind nach Wahl des Asuras beziehen. Die Kreatur kann der Rachsucht entgehen, wenn ihr ein Willenswurf gegen SG 20 gelingt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Selektive Unauffindbarkeit (ÜF) Ein Japalisura ist automatisch erfolgreich bei Würfen auf die Zauberstufe um seine schwer fassbare Aura zu umgehen.

Teuflische Pfeile (ÜF) Ein Japalisura kann als Schnelle Aktion, wenn er wenigstens eine Hand frei hat, 10 weltliche Pfeile kreieren. Er kann nie mehr als 20 solcher Pfeile gleichzeitig besitzen. Diese Pfeile werden immer zerstört, wenn sie abgefeuert wurden, egal, ob sie das anvisierte Ziel getroffen haben oder nicht.

Zweifacher Bogeneinsatz (AF) Ein Japalisura kann gleichzeitig zwei Bögen beliebigen Typs führen. Wenn er einen Vollen Angriff mit beiden Bögen ausführt, finden die Mali für Kampf mit zwei Waffen Anwendung, doch sie können mit Talenten wie Kampf mit zwei Waffen ausgesetzt werden. Der Japalisura kann zusätzliche Angriffe aus anderen Quellen hinzufügen, wie beispielsweise Mehrfachschuss oder Schnellschuss, allerdings kann er diese nur auf einen Bogen pro Runde anwenden. Um die Mali für den Kampf mit zwei Waffen berechnen zu können, behandelt ein Japalisura Kurzbögen und Kompositkurzbögen als leichte Waffen. Andere Bögen behandelt er als Einhandwaffen.

Einst kam eine Göttin auf den Gedanken, ihr Reich sei so wundervoll, dass alle sie darum beneiden müssten. Daher suchte sie ein mächtiges Orakel auf, welches ihr all ihre Feinde enthüllen sollte. Das Orakel erzählte ihr, dass sie keinen Grund hätte, Invasoren zu befürchten, denn ihr Tod und ihr Ruin kämen von lüsternen Spitzen der Feinde im Inneren. Aufgewühlt kehrte die Göttin in ihren Palast zurück und durchsuchte ihre Hallen nach solchen Verrätern. Zuletzt traf sie ihre drei halbgöttlichen Kinder, die sich in der Kunst des Bogenschießens übten. Überzeugt, dass ihre Kinder sie eines Tages töten würden, zerriss sie diese in Stücke und verbannte die Körper und Bögen aus ihrem Reich. Der erste Japalisura entstand aus diesen zerrissenen Überresten.

Ein Japalisura ist 2,10 m groß und wiegt 150 Pfund.

LEBENSWEISE

Obwohl sie nur einen einzelnen Geist besitzen, um die vielen Glieder zu kontrollieren, sind Japalisuras ausgesprochen geschickt und fähig mehrere Aufgaben gleichzeitig durchzuführen. Mit Leichtigkeit können sie zwei Bögen zur gleichen Zeit führen, wobei sie sich zwischen Laden und Abfeuern abwechseln. Japalisuras haben nie Bedarf an Munition, sie pflücken ihre Pfeile einfach aus der Luft, so als ob sie diese aus einer Art unsichtbaren Köcher ziehen würden. Es ist nicht bekannt, woher diese Pfeile wirklich stammen, auch wenn die Munition jedes Japalisuras immer die gleiche Befiederung und das gleiche Design aufweist. Einer Theorie zufolge erstellen diese Asuras Repliken der Pfeile, welche die erschlagenen Halbgötter mit sich geführt haben. Effekte, die die Herbeizauberung unterdrücken, beeinflussen ihre Fähigkeit weiterhin solche Pfeile herbeizuholen, in keiner Weise.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: [illegible]
Anhang 4: [illegible]
Anhang 5: [illegible]
Anhang: Bestiarium

Japalisuras haben ein Gespür dafür, die peinlichsten Wahrheiten des Universums herauszufinden. Voller Hass manipulieren sie ihre Prophezeiungen, so als ob sie unabhängig wären oder sogar konventioneller Wahrsagerei zum Trotz. Wo Magie versagt, da sind sie in der Lage die Emotionen der Humanoiden zu lesen. So können sie attraktive Lügen und Manipulationen ersinnen, um die schlimmsten Ängste und Vorurteile ihrer Kunden zu bestätigen.

LEBENSRAUM UND SOZIALVERHALTEN

Wie die meisten Asuras ziehen Japalisuras Tempel und Kirchen als ihre Heimstätten vor. Je mehr ein Ort mit der Prophetie in Verbindung gesetzt wird, desto besser. Daher lassen Japalisuras sich gerne in und rund um die Haine von Druiden, Höhlen von Orakeln, Bauten von Zyklopen und ähnlichen Orten nieder. Dies gilt besonders dann, wenn diese Orte nach wie vor immer wieder Pilger anziehen, die nach Antworten suchen. Deshalb sind verlassene heilige Stätten von Magdh, Pharasma und Sivanah besonders begehrt. Japalisuras macht es sehr viel Freude, gefährliche romantische Beziehungen zu enthüllen, indem sie sich als Diener von Naderi ausgeben. Dann enthüllen sie wenigstens einem der Liebenden eine Voraussage über zukünftige Schwierigkeiten, um selbstzerstörerisches Verhalten zu begünstigen.

Japalisuras wissen, dass ihr furchterregendes Gebaren Besucher abschrecken kann, doch besitzen sie keine übernatürlichen Mittel, um sich zu verkleiden. Stattdessen ziehen es die meisten Japalisuras vor, sich außer Sichtweite zu verstecken und sich mit Besuchern hinter Wandschirmen oder innerhalb von verdunkelten Alkoven zu befassen. Unter den genannten Umständen taucht der Asura nur selten auf. Er tut dies nur, wenn es den gegenwärtigen Besucher zur Kooperation bringen würde oder um – wenn nötig – jemanden zu zerstören, der eine Bedrohung für die aktuellen Pläne des Asuras darstellt. Nur ausgesprochen selten handelt ein Japalisura ganz offen, dann verlässt er sich entweder auf seine Reputation oder auf sein monströses Gebaren, um Schüler anzulocken. So war es der Fall bei Holkomion aus Iblydos, der von sich sagte, die heilige Kunst des Legendensprechs wiederentdeckt zu haben. Wenigstens ein Krieger behauptete anschließend, dass er legendäre Macht aufgrund von Holkomions Führung erhalten haben. Allerdings kommen die meisten zu dem Schluss, dass die Prophezeiungen eines Japalisuras die Bittsteller dazu anleiten, vergötterte Helden zu töten.

Noch häufiger unterhält ein Japalisura einen kleinen Kult, um seine orakelhafte Führung walten zu lassen. Ein Japalisura akzeptiert nur die hingebungsvollsten Anhänger in solch einem Zusammenschluss. Mit solchen humanoiden Marionetten kann der Japalisura auf telepathischem Wege Vorhersagen übermitteln, ohne selbst in Erscheinung treten zu müssen. Dies Kulte können zahllose Formen annehmen, doch in der Regel operieren sie außerhalb bevölkerungsstarker Gegenden, um einer allzu genauen Untersuchung entgehen zu können. Der Japalisura Zalmiac gab sich als varisische Turmkartendeuterin Madame Vhelanosz aus, die niemals ihren Wagen verließ und die Interpretation ihrer Karten immer von dort aus vornahm. Ihre verderblichen Prophezeiungen haben eine Reihe von Morden veranlasst – viele der Opfer waren Anhänger von Desna und Pharasma, die sie dazu brachte, sich gegenseitig zu töten. Ihre treue Kohorte aus loyalen ehemaligen Scarniassistenten sorgte dafür, dass nie jemand allzu viele falsche Fragen stellte.

BASAVAN

Zerzaustes Haar bedeckt diesen hochaufragenden Riesen. Sein menschenähnliches Gesicht hat einen friedvollen wenn auch ernsten Ausdruck.

BASAVAN **HG 15**

EP 51.200

NG Riesiger Monströser Humanoider

INI +4; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Harmonie mit dem Land; Wahrnehmung +27

VERTEIDIGUNG

RK 30, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 26 (+4 GE, -2 Größe, +18 Natürlich)

TP 230 (20W10+120)

REF +16 **WIL** +18 **ZÄH** +14

Resistenzen Feuer 20, Kälte 20; **Verteidigungsfähigkeiten** Felsen fangen

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Kampfstab +25/+20/+15 /+10 (2W6+10) oder 2 Hiebe +25 (2W6+7)

Fernkampf Felsen +23 (2W6+7)

Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 4,50 m

Besondere Angriffe Felsenwerfen (18 m)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 20; Konzentration +23)

Beliebig oft – *Ausbessern*

3/Tag – *Heilender Schlamm*[ABR X], *Reparieren, Sinn des Waldes*[ABR X] (SG 17), *Stein formen, Steinhaut*

1/Tag – *Einswerden mit der Natur*, *Fels zu Schlamm verwandeln, Hölzerner Weg*

SPIELWERTE

ST 25, **GE** 18, **KO** 22, **IN** 16, **WE** 19, **CH** 17

GAB +20; **KMB** +29 (Ansturm +31); **KMV** 43 (45 gegen Ansturm)

Talente Ansturm durch Schwieriges Gelände[ABR X], Behände Bewegung, Doppelschlag, Eiserner Wille, Geschmeidige Bewegung, Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Verbesserter Ansturm, Wuchtiger Schlag

Fertigkeiten Einschüchtern +16, Handwerk (ein beliebiges) +16, Heimlichkeit +9, Klettern +20, Mit Tieren umgehen +23, Schwimmen +20, Überlebenskunst +27, Wahrnehmung +27, Wissen (Geographie) +13, Wissen (Natur) +26

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch, Sylvanisch, Terral

Besondere Fähigkeiten Wildniswanderer

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte Berge oder Wälder

Organisation Einzelgänger, Paar oder Familie (3-5 plus 1W3 Mastodons oder Rochs)

Schätze Standard (Kampfstab, weitere Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Harmonie mit dem Land (ÜF) Ein Basavan lebt in Frieden mit seiner natürlichen Umgebung. Das Terrain enthüllt ihm zudem seine Geheimnisse. Ein Basavan, der sich in waldigem Gelände aufhält, erhält die universelle Monsterfähigkeit Pflanzensicht[MHB IV] mit einer Reichweite von 18 m. Befindet er sich in hügeligem oder bergigem Gelände, so erhält der Basavan Erschütterungssinn mit einer Reichweite von 18 m.

Wildniswanderer (ÜF) Ein Basavan weiß instinktiv, welcher Weg der schnellste und leichteste durch die Wildnis ist. Zudem behandelt er spurloses Gelände immer als ob es ein Pfad oder eine Straße wäre. Jedes Gelände, auf dem sich eine Straße oder ein Pfad befindet, behandelt er als Hellweg[GRW]. Zudem ist Wissen (Natur) für Basavane eine Klassenfertigkeit.

Die gewaltigen Körper dieser Wesen sind, abgesehen von dem Gesicht, vollkommen mit zerzaustem Haar bedeckt. Im Grunde erinnern Basavane an ausgesprochen behaarte Riesen. Sie sind weise und friedliebende Hüter der Wildnis. Basavane beschützen die Pflanzen und Tiere, mit denen sie sich ihre Heimat teilen. Diese befindet sich in den waldreichen Gebirgen überall auf Golarion. Basavane sind durchaus bereit unachtsame Eindringlinge mit einer Warnung davonkommen zu lassen, doch gegen räuberische Wesen und Wilderer teilen sie machtvolle Schläge mit Stäben und Steinen aus. Dabei benutzen sie ihre angeborene Verbindung mit dem Land, um ihre Gegner zu lokalisieren und gefangen zu setzen.

Basavane sind 7,50 m groß und wiegen rund 17.000 Pfund.

LEBENSWEISE

Basavane sind scheue Kreaturen, die ihr ganzes Leben in einsamen Bergtälern verbringen oder durch hügelige Wälder ziehen. Nur wenig wissen von der Existenz der Basavane. Normalerweise sind dies Druiden oder andere Hüter der Wildnis. Sie wissen, dass Basavane standhafte Verteidiger der Wildnis sind. Allerdings können sie sich nicht darauf einigen, wo und wann der Ursprung der Basavane liegt. Die Basavane sagen von sich selbst, dass sie so alt wie die Wälder sind, jedoch nicht so alt wie die Berge. Allerdings geben sie diese Information mit einem Augenzwinkern weiter. Basavane gebären nur sehr selten Kinder. Daher bekommt niemand anderes als die Eltern junge Basavane, die wirklich sehr zurückgezogen aufwachsen, zu sehen. Erst wenn sie mündig sind, ziehen sie mit ihren Eltern aus, um das Land zu beschützen. Junge Basavane sind vollkommen haarlos, wenn sie auf die Welt kommen. Ihre Haut ähnelt dicker Rinde und unterscheidet sich sehr von der ihrer Eltern. Wenn sie älter werden, wächst ihr Haar rasch, allerdings wechselt sich ihr Haarkleid im Laufe ihrer Jugend zwei Mal vollständig aus. Das Haar der Basavane ist normalerweise dunkelbraun, doch es kann auch schwarz, lohfarbend oder sogar kastanienbraun sein. Basavane empfinden ihr Haar als nützlich wegen der Wärme und für ihre tägliche Arbeit, da sie daraus auch einfache Schnüre daraus herstellen können oder es als Nistmaterial für Tiere verwenden können. Aber sie pflegen es nur selten, weshalb Basavane ein sehr wildes Aussehen haben.

Ein Basavan erkennt einen bestimmten, breiten Streifen urzeitlichen Waldes oder Gebirges als sein persönliches Schutzgebiet an. Oftmals ist dieses Gebiet mehrere dutzend oder sogar hunderte Kilometer groß. Ein Basavan hält Eindringlinge in der Regel persönlich aus seinem Gebiet fern, obwohl einige sich die Grenzen mit Kräuterkundigen, Fallenstellern und Schäfern teilen. Sie lehren diesen hart arbeitenden Leute, wie sie ebenfalls Eindringlinge erkennen und zurückschlagen können. Basavane kümmern sich um verletzte Pflanzen und Tiere, die sie in ihrem Schutzgebiet finden. Sie schaffen dort einen fruchtbaren und sicheren Rückzugsort für Tiere.

Basavane sind reine Pflanzenfresser. Meistens benötigen sie nur eine kleine Mahlzeit alle paar Tage. Trotz dieser einseitigen Diät sind Basavane unglaublich massiv. Sie

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: ...assilonische Artefakte
...nhang 5: ...der Sünden
...g 6: ...um

haben mächtige Muskeln und eine robuste Konstitution. Sie sind bemerkenswert athletisch und können mit Leichtigkeit Klippen erklimmen und wilde Ströme durchschwimmen. Basavane bringen selbst der körperlich anstrengendsten Arbeit eine extrem fokussierte Effizienz entgegen. Allerdings achten sie auch darauf, dass sie nicht die Vegetation beschädigen oder Wildtiere aufscheuchen, selbst wenn sie sich gerade rasch durch ihr Gebiet bewegen.

Basavane sind fähige Schmiede, doch die meisten widmen ihr Leben einer bestimmten Handwerkskunst, wie beispielsweise die Arbeit mit Eisen, Stein oder Holz. Da Basavane es vorziehen, in der Wildnis zu schlafen, unterhalten sie normalerweise keinen Bau. Oft graben sie Höhlen weiter aus, um diese als Esse oder Arbeitsplatz nutzen zu können. Diese Orte vergrößern sie, wenn sie älter werden. Basavane nutzen einfache Werkzeuge, die sie im Zuge ihres Daseins als Hüter des Landes herstellen, oder die sie als Geschenke an nahe friedliche Gemeinden weitergeben.

Diese abgehärteten Kreaturen altern sehr langsam und werden in der Regel 600 bis 700 Jahre alt. Ältere Basavane werden zu wahren Meistern des Handwerkes, dem sie nachgehen.

LEBENSRAUM UND SOZIALVERHALTEN

Die meisten Basavane sind wirklich sehr scheu, nur wenige dieser haarigen Riesen betreten Gemeinden, die sich nahe ihren Schutzgebieten befinden. Solche Basavane sehen in der Nähe lebende Schäfer, Farmer oder Siedler als Schutzbefohlene an. Sie könnten ihnen sogar helfen, ein neues Heim zu errichten, wenn das Alte von einer Flut zerstört wurde oder sie könnten dabei helfen, deren Viehbestand aufzustocken. Basavane selbst jagen und töten eigentlich nie Tiere, doch sie stören sich nicht daran, wenn dies Humanoide tun, die unter ihrem Schutz leben. Es gefällt ihnen uralte Geheimnisse über den Ackerbau oder die Zucht von Tieren mit solchen Nachbarn auszutauschen, um so einen tieferen Respekt für die hiesige Umgebung zu erwecken. Diese Gemeinden könnten ein System entwickeln, wonach sie ihren Schutzbasavan herbeirufen, falls es zu einem Überfall, einer natürlichen Katastrophe oder anderen ernsten Vorfällen kommen sollte. Solche Warnsysteme enthalten oftmals Glocken, Pfeifen oder Signalflaggen. Ein Basavan zieht seinen Schutz von solchen Gemeinden zurück, die fährlässige Unachtsamkeit für das Land zur Schau stellen, wie beispielsweise der unvorsichtige Umgang mit Feuer oder das Abschlachten von Tieren aus sportlichen Gründen. Solche Handlungen erzürnen die ansonsten so friedliebenden Kreaturen über alle Maßen, so dass er die Urheber vertreiben oder sogar töten könnte.

Basavane versammeln sich nur selten in größeren Gruppen. Manche gehen durchs Leben ohne mehr als eine Handvoll anderer Artgenossen gesehen zu haben. Wenn Basavane sich zu kleinen Gruppen – weil sie beispielsweise eine Familie sind – versammeln, dann arbeiten sie als innige Einheit zusammen, die an eine tiefgründigere Verbindung denken lässt. In diesen Gruppen lassen Männer den Frauen den Vortritt, wenn es um Angelegenheiten des Schutzes geht, da die Frauen oft größer und stärker sind. In anderen Angelegenheiten folgen Basavane häufig dem ältesten Mitglied der Gruppe.

Aufgrund des alten Wissens, das Basavane hüten, versuchen viele Weise, Druiden und Forscher Kontakt zu ihnen aufzunehmen, um darin eingeweiht zu werden. Besucher müssen sehr viel Geduld mitbringen und Tage, vielleicht sogar Wochen, arbeiten, um zu beweisen, dass sie wenigstens rudimentäre Fertigkeiten in der Bearbeitung von Holz besitzen oder sich um Tiere kümmern können. Während dieser Zeit beobachtet der Basavan jeden Schritt des Besuchers, selbst, wenn er selbst sich nicht zeigt. Er hält Ausschau nach allem, dass etwas anderes als wohlwollende Intentionen für die natürliche Welt enthüllen könnte. Hat ein Besucher sich unter Beweis gestellt, dann ist der Basavan allerdings ein großzügiger Gast und bestrebt, seine Führung zu teilen. Manche Basavane zeigen während ihrer Konversationen dann einen erstaunlichen Humor, indem sie lustige Scherze über die Aufwendungen ihrer Besucher machen.

BOLLA

Diese gewaltige Schlange ist mit dichtem rotem Pelz besetzt. Vier rudimentäre Beine ragen aus ihren Seiten heraus, doch sie berühren den Boden nicht wirklich.

BOLLA **HG 14**

EP 38.400

NB Riesige magische Bestie

INI +3; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +29

VERTEIDIGUNG

RK 29, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 26 (+3 GE, -2 Größe, +18 Natürlich)

TP 207 (18W10+108)

REF +14 **WIL** +12 **ZÄH** +17

Resistenzen Elektrizität 20, Säure 20; **SR** 10/Magie; **Verteidigungsfähigkeiten** Rundumsicht

Schwäche Empfindlichkeit gegenüber Blindheit

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Graben 9 m

Nahkampf Biss +24 (4W8+8 plus Ergreifen und Fluch der Lethargie), Schwanzschlag +19 (2W6+4)

Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 4,50 m

Besondere Angriffe Fluch der Lethargie, Schneller Schlag, Verschlingen (4W8+12 Wuchtschaden und Fluch der Lethargie, RK 19, 20 TP)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 18; Konzentration +22)
1/Tag – *Gewittersturm herbeirufen* (SG 19), *Verdorren* (SG 22)

SPIELWERTE

ST 27, **GE** 16, **KO** 22, **IN** 13, **WE** 18, **CH** 19

GAB +18; **KMB** +28 (Ergreifen +32); **KMV** 41 (kann nicht Zu-Fall-gebracht werden)

Talente Dranbleiben, Dranbleiben und Draufhauen, Eiserner Wille, Folgen[EXP], Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Konzentrierter Schlag, Mächtiger Konzentrierter Schlag, Verbesserter Konzentrierter Schlag

Fertigkeiten Heimlichkeit +16, Überlebenskunst +22, Wahrnehmung +29; **Volksmodifikatoren** Wahrnehmung +4

Sprachen Abyssisch, Thassilonisch (kann nicht sprechen)

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte oder Kalte Gebirge

Organisation Einzelgänger

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Empfindlichkeit gegenüber Blindheit (AF) Eine Bolla erhält einen Malus von -4 auf Rettungswürfe gegen Zauber und Effekte, die sie erblinden lassen würden.

Fluch der Lethargie (ÜF) Eine Kreatur, die von einer Bolla gebissen oder verschluckt wird, wird von einem Fluch überwältigender Lethargie übermannt.

Bolla-Lethargie: Biss – Verwundung; **Rettungswurf** ZÄH SG 23; **Frequenz** 1/Runde; **Effekt** 3W10 nicht-tödlicher Schaden und Zustand Erschöpft; **Heilung** 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe. Eine Kreatur, die bewusstlos wird, während sie von diesem Fluch betroffen ist, erhält nicht länger nicht-tödlichen Schaden. Sie schläft ein und kann nicht aufgeweckt werden, ehe der Fluch gebrochen wurde. Das Opfer altert normal, doch es benötigt keinerlei Ernährung. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Schneller Schlag (AF) Wenn eine Bolla einen Gelegenheitsangriff führt, kann sie sich als Augenblickliche Aktion um bis zu 4,50 m fortbewegen. Diese Bewegung provoziert keine Gelegenheitsangriffe.

Bollas erinnern an gewaltige Schlangen oder flügellose Drachen. Sie sind unbarmherzige Vielfraße, die einen Großteil ihrer Zeit im Winterschlaf in einsam gelegenen Bergregionen verbringen. Für andere Kreaturen haben sie nicht viel übrig, sie sind schlicht Nahrung für sie. Besonders schätzen sie jedoch den Geschmack intelligenter Beute. Glücklicherweise sind diese Kreaturen jedoch ebenso faul wie sie hungrig sind. Trotz ihrer aggressiven Einstellung entfernen sie sich nur selten von ihren Heimstätten im Gebirge, um über die Zivilisation herzufallen.

Bollas besitzen eine ausgesprochen gute Sicht, dies verdanken sie ihren silbrigen, gebundenen Augen. Stört man sie, so täuschen sie oft Schlaf oder Schlaffheit vor, um Eindringlinge näher zu locken, ehe sie sich mit überraschender Geschwindigkeit auf diese stürze. Ihr Biss verursacht eine magische Lethargie bei ihren Gegnern. Diese werden so zu einer leichten Mahlzeit für diese gierigen Bestien.

Eine normale Bolla ist 9 m lang und wiegt 2 Tonnen.

LEBENSWEISE

Bollas haben ihren Ursprung in üblen Experimenten, die von den Runenherrschern Harukas auf der Höhe des thassilonischen Reiches durchgeführt wurden. Bollas sind Kreaturen der Fressgier und der Faulheit. Sie sollten als lebende Waffen dienen und die Machenschaften ihrer magischen Meister unterstützen. Erschaffen wurden die Bollas von der Runenherrscherin Ivarinna, weiterentwickelt von ihrem Nachfolger Krune. Sein Ziel war es, eine gefräßige Kriegsmaschine zu erschaffen, die mit Leichtigkeit in Starre zurückversetzt werden konnte, wenn man sie nicht mehr benötigte. Bollas wurden aus monströsen Schlangen, die in den Bergen von Haruka heimisch waren, herangezüchtet. Zudem versetzte man sie mit der Essenz von Scheusalen, Lindwürmern und sogar noch fremdartigeren Kreaturen aus Sturm und Himmel. Aufgrund von Krunes Vorliebe Kreaturen zu beschwören, wenn er sie benötigte, anstelle Anstrengungen in den aufwendigen und zeitintensiven Prozess der Zucht zu stecken, aber auch aufgrund allgemeiner Trägheit wurden Bollas niemals perfektioniert. Sie wurden auch nur sporadisch eingesetzt.

Bollas können über viele Jahre hinweg im Winterschlaf verbleiben. Wenn sie nicht schlafen, werden sie von ihrem starken Drang zu essen geleitet. Dann greifen sie eifrig jede Kreatur an, die das Pech hat, ihren Weg zu kreuzen. Wenn sich die Gelegenheit bietet, attackieren Bollas intelligente Kreaturen zuerst. Sie pflücken Ritter von den Rücken ihrer Pferde oder gleiten rund um Jagdtiere, um sich so ihren humanoiden Haltern nähern zu können.

Trotz ihres üblen Temperamentes sind Bollas intelligent. Manchmal verfolgen sie Gegner über Stunden, um deren Stärken und Schwächen studieren zu können, ehe sie zuschlagen. Wenn sie mehreren Gegnern gegenüberstehen, gleiten Bollas über das Schlachtfeld, verfluchen oder verschlingen schwächere Gegner, um so Zeit zu gewinnen, sich auf andere Ziele zu konzentrieren. Zu seltenen Gelegenheiten könnte eine Bolla einen Handel mit Kreaturen eingehen, die sie als zu mächtig erachtet, sie zu besiegen. Doch diese Verhandlungen haben immer das Stillen ihres endlosen Hungers zum Ziel.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
ng 5: Sünden

Ein nachteiliger Effekt, der dem experimentellen Ursprung der Bollas geschuldet ist, sind ihre scharfen, wenn auch empfindlichen Augen. Die spiegelhafte Oberfläche der Augen einer Bolla machen es unmöglich zu bestimmen, wo diese Kreatur hinblickt. Sie verschleiert sogar, ob die Kreatur wach ist oder gerade schläft. Auf der anderen Seite sind diese Augen sehr empfindlich. Eine Bolla, die ihrer Sicht beraubt wurde, ist sowohl kläglich als auch verzweifelt, und schlägt in tobender Angst willkürlich um sich.

Bollas mögen ihre Artgenossen nicht besonders. Sie greifen einander für gewöhnlich an, sobald sie aufeinandertreffen. Wenn diese Kreaturen sich aufgrund der Fortpflanzung begegnen, dann produzieren sie eine kleines Eigelege und lassen es in einer einsamen Höhle oder einer Schlucht zurück. Die erste Bolla, die schlüpft, frisst ihre Geschwister, anschließend ruht sie für eine lange Zeit. Dies ist der Beginn eines Lebens, das von Gefräßigkeit und Faulheit bestimmt wird. Falls sie nicht durch einen Unfall ums Leben kommen oder getötet werden, können Bollas Jahrtausende alt werden.

LEBENSRAUM UND SOZIALVERHALTEN

Als Thassilon noch existierte, setzten die Agenten von Runenherrscher Krune Bollas als Werkzeuge der Auslöschung ein, indem sie diese in feindlichen Lagern aussetzten, wo sie die Bewohner in einem Anfall von Fressgier verschlangen. Wenn erst einmal keine Gegner mehr im Lager waren, ruhten sich die Bollas aus und ihre Halter konnten sie wieder einfangen. Diese Halter konnten auf mächtige magische Gegenstände zurückgreifen, um die Bollas friedlich zu halten, da diese Bestien immer reizbar bleiben, egal wie satt sie gerade sind. Denn eine Bolla ist niemals loyal.

In den Nachwehen des Erdenfalls zogen sich die überlebenden Bollas in die entferntesten Ecken Golarions zurück, um dort in der Dunkelheit zu warten. Eine Bolla, die für ein Jahr Winterschlaf gehalten hat, bräuchte nur eine Person verschlingen, ehe sie in den Schlaf zurückkehr. Eine Bolla, die seit dem Erdenfall im Winterschlaf gelegen hat, könnte nach ihrem Erwachen landesweite Verheerung anrichten, wenn sie auf Futtersuche zieht.

Anders als die meisten Kreaturen, die für eine lange Zeit Winterschlaf halten, werden Bollas stärker und nicht schwächer, je länger sie ruhen. Mit den Jahren oder Jahrzehnten stärkt sich ihr Körper an den üblen Essenzen, die ihrer Natur zugrunde liegen und wird so mächtiger und wilder. Die von außen sichtbare Manifestation dieser Metamorphose ist zweigeteilt. Zuerst häutet sich die Bolla langsam und ersetzt ihre pelzige Haut. Sie erholt sich von allen Verletzungen und regeneriert alle fehlenden Gliedmaßen. Als nächstes wächst die Zunge der Bolla und spaltet sich. Jüngere Bollas haben die vertraute gespaltene Zunge einer Schlange, doch ältere Bollas besitzen mehrere Zungenglieder. Ihre Mäuler sind gefüllt mit züngelnden roten, fleischigen Bändern. Manchmal wird eine ältere Bolla zu einer Kulschedra (siehe unten). Das Wachstum der Bolla wird verlangsamt, wenn sie regelmäßig intelligente Kreaturen zu sich nimmt, da sie die vergänglichen spirituellen Überreste ihrer Opfer frisst, anstelle ihre eigene innere üble Essenz zu verarbeiten. Es gibt Gerüchte über einsam gelegene Siedlungen, die kriminelle oder unglückliche Reisende an Bollas opfern, um so deren Wachstum unter Kontrolle halten zu können.

KULSCHEDRAS

Wenn eine Bolla lange genug keine intelligenten Kreaturen zu sich genommen hat, so dass sich ihre Zunge in neun Gabeln aufspalten konnte, dann folgt eine finale, finstere Metamorphose. Die Bolla wirft ihre Haut ein letztes Mal ab und wird zu einer Kulschedra. Kulschedras sind ebenso gefräßig wie ihre geringeren Bollavettern, doch sie sind geschickter und klüger. Kulschedras treiben ihre Verheerung gerne im großen Stil, doch sie nutzen indirekte Kräfte, indem sie Stürme beschwören oder Fluten verursachen. Sie lieben es zu sehen, wie verzweifelte Gemeinden sich selbst zerfleischen. Anders als Bollas halten Kulschedras keinen Winterschlaf. Stattdessen verbringen sie ihre Zeit damit, die Zerstörung in der Nähe gelegener Gemeinden zu planen. Kulschedras sind Bollas mit der Schablone für Riesen und Scheusale. Sie erhalten einen zusätzlichen Bonus von +4 auf Würfe für Kampfmanöver zum Ergreifen von Gegnern aufgrund ihrer vielen Zungen. Zudem erhalten sie *Wetterkontrolle* als Zauberähnliche Fähigkeit, die sie ein Mal pro Tag einsetzen können.

CHRONOGEIST

Diese durchsichtige, orangefarbene Kreatur sieht aus, als ob es sich bei ihr einmal um eine lebende Person gehandelt haben könnte. Allerdings ist das Gesicht eine verzerrte Maske der Verwirrung und des Schreckens und ihr Gewand umgibt sie wie ein geisterhafter Schleier.

CHRONOGEIST **HG 14**

EP 38.400

CB Mittelgroßer Untoter (körperlos)

INI +15; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Lebensgespür; Wahrnehmung +31

VERTEIDIGUNG

RK 29, Berührung 29, auf dem Falschen Fuß 17 (+7 Ablenkung, +1 Ausweichen, +11 GE)

TP 207 (18W8+126)

REF +17 **WIL** +17 **ZÄH** +13

Immunitäten wie Untote; **Verteidigungsfähigkeiten** Körperlos, Resistenz gegen Fokussieren +4

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 18 m (perfekt)

Nahkampf 2 Körperlose Berührungen +24 (8W6 Negative Energie/19-20)

Besondere Angriffe Zeitunterbrechung, Temporales Kreischen

SPIELWERTE

ST -, **GE** 33, **KO** -, **IN** 10, **WE** 19, **CH** 25

GAB +13; **KMB** +24; **KMV** 42

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Ausweichen, Beweglichkeit, Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Kampfreflexe, Verbesserte Initiative, Verbesserter Eiserner Wille, Verbesserter Kritischer Treffer (Körperlose Berührung)

Fertigkeiten Einschüchtern +28, Fliegen +40, Motiv erkennen +25, Wahrnehmung +31

Sprachen Thassilonisch

Besondere Fähigkeiten Zeitliche Verjüngung

LEBENSWEISE

Umgebung Crystilan (Xin-Edasseril)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Klagender Chor (3-5)

Schätze Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Temporales Kreischen (ÜF) Ein Chronogeist kann drei Mal pro Tag als Standard-Aktion ein ohrenzerfetzendes Kreischen von sich geben, das den Fluss der Zeit um ihn herum stottern lässt. Kreaturen innerhalb von 9 m zu ihm können dieses Kreischen hören. Sie müssen einen Willenswurf gegen SG 26 ablegen. Ist der Rettungswurf erfolgreich, werden die Kreaturen nicht vom Schrei betroffen. Scheitert der Wurf, altern die betroffenen Kreaturen übernatürlich. Ihre Muskeln und Gelenke versteifen sich und ihre Bewegung verlangsamt sich. Für die nächsten 3 Runden können sich betroffene Kreaturen nur mit der Hälfte ihrer Bewegungsrate bewegen. Zudem erhalten sie einen Malus von -8 auf Stärke- und Geschicklichkeitsbasierte Würfe und Fähigkeiten, einschließlich der RK, Fern- und Nahkampfangriffe und Schadenswürfe, sowie Fertigkeitswürfe. Eine Kreatur, die von dem Temporalen Kreischen eines Chronogeistes betroffen ist (egal, ob der Rettungswurf erfolgreich war oder nicht), kann in den nächsten 24 Stunden nicht mehr von diesem Chronogeist betroffen werden. Dies ist ein Schalleffekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Zeitliche Verjüngung (ÜF) Wann immer ein Chronogeist sich innerhalb von 18 m zu einer Kreatur befindet, die einen Zauber der Kategorie Verwandlung oder Nekromantie zu wirken beginnt, welcher den Gang der Zeit betrifft (einschließlich, aber nicht nur *Dreigestalt*[EXP], *Hast*, *Sand der Zeit*[ABR], *Temporäre Stasis, Verlangsamen* oder *Zeitstopp*), kann der Chronogeist augenblicklich einen Teil der Energie des Zaubers absaugen. Der Zauber funktioniert immer noch normal, doch der Chronogeist erhält eine Anzahl an temporären Trefferpunkten entsprechend dem 10fachen des Zaubergrades. Diese temporären Trefferpunkte gehen zuerst verloren, sobald der Chronogeist Schaden erleidet und sind miteinander kumulativ.

Zeitunterbrechung (ÜF) Der körperlose Leib eines Chronogeistes ist umhüllt von Fetzen instabiler Zeit. Als Schnelle Aktion kann ein Chronogeist seine Essenz schnell zwischen der gegenwärtigen temporalen Landschaft und einer unendlichen Anzahl anderer hin- und herschwingen lassen. Dabei passiert seine Essenz die Körper aller körperlichen Kreaturen innerhalb eines Radius von 9 m. Diese Aktion provoziert keine Gelegenheitsangriffe. Betroffene Kreaturen erhalten 6W6 Schadenspunkte (dieser Schaden rührt vom raschen Altern und Zelltod her und besitzt keinen bestimmten Schadenstyp). Ein erfolgreicher Willenswurf gegen SG 26 hebt den Schaden auf. Jede Kreatur, deren Rettungswurf scheitert, erhält zudem für 1 Runde den Zustand Übelkeit aufgrund des verwirrenden Angriffes. Der Chronogeist kann diese Fähigkeit drei Mal pro Tag einsetzen, doch nicht häufiger als ein Mal alle 1W4 Runden. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Jahrtausendelang existierte Xin-Edasseril abseits des planaren Raums und der Zeit, nachdem die Stadt in Crystilan gefangen gesetzt wurde. Die Stadt blieb zwar sicher vor Eroberung, aber seine Bewohner waren sich auch nicht bewusst, dass sie in einem temporalen Gefängnis festsaßen, in dem sich immer wieder die gleiche Woche wiederholte. Die Bewohner der Stadt alterten nie, doch die Seelen jener, die starben, konnten nicht zum Beinacker gelangen. Stattdessen schwelten diese gefangenen Seelen innerhalb der Halbebene. Im Verlauf der Jahrhunderte transformierten sie sich in furchterregende, körperlose Untote. Diese Kreaturen kennt man als Chronogeister.

Mit der Rücksetzung jeder Woche verschwinden die Bürger von Crystilan, die in der vergangenen Inkarnation der Stadt verstorben sind, einfach aus der Erinnerung der Überlebenden. Der Teil ihres Lebens bis zu ihrem Tod wird einfach aus der Natur der Zeit getilgt innerhalb der sich die Halbebene konstant wiederholt. Doch manchmal können sich die Leute vage an die Verschwundenen erinnern. Dies geschieht in Form verschwommener Träume. Da die Präsenz der Chronogeister langsam anstieg, verbreitete sich unter den Gelehrten der Stadt Theorien über ihre Natur. Manche vermuten korrekt, dass sie an die Verzerrung der Zeit gebunden sind. Die meisten glauben jedoch einfach, dass es sich bei ihnen um Manifestationen in Träumen oder vergessene Erinnerungen handelt, die Rache an jenen üben wollen, die sie nicht recht in Erinnerung behalten haben. Natürlich sind auch all diese Geschichten am Ende der Woche, wenn die Zeit zurückgesetzt wird, wieder vergessen.

Mit den Jahren nahm die Anzahl der Bürger in Xin-Edasseril langsam ab, während sich immer mehr Chronogeister manifestierten. Zum Glück der Stadtbewohner kehrte ein Chronogeist, wenn er erst einmal erschlagen worden war, nicht mehr ins Leben zurück, wenn die Woche zurückgesetzt

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

wurde. Stattdessen wurde diese gefangene spirituelle Energie einfach in die Hülle, die Crystilan umgibt, absorbiert. Dieser wachsende spirituelle Druck auf die Grenzen der Halbebene ist ein weiterer Faktor, der zu der derzeitigen Destabilisierung führt, als die Sihedron-Helden die Energie von der Hülle der Halbebene mithilfe des *Zeitglases* ernteten.

Da der Zeitfluss jetzt wieder normal fließen kann, können die Seelen der neu Verstorbenen in Crystilan ungehindert gen Beinacker ziehen. Doch für die Hunderte Seelen, die noch immer in dem seltsamen Schwebezustand als Chronogeist gefangen sind, ist die einzige Möglichkeit in das Jenseits zu gelangen die Zerstörung von Crystilan selbst.

Chronogeister selbst sind körperlos und ihre Gestalt ähnelt üblicherweise einer überaus verzerrten und verärgerten Version ihres Aussehens, ehe sie dem Untod anheimfielen. Ungesunde, bleiche gelbe oder orange Lichter durchdringen normalerweise einen Chronogeist, obwohl ihre Farbskala durchaus andere helle Farben bietet, wenn sie sich die instabile Zeit zu Nutze machen, innerhalb der sie diejenigen angreifen, die sie stören. Chronogeister tragen üblicherweise Überrest der Kleidung, die sie zum Zeitpunkt ihres Todes trugen, oder aber Kleider, die zu Lebzeiten stark mit ihnen assoziiert wurden, wie beispielsweise die Roben eines Priesters oder die Uniform eines Soldaten.

LEBENSWEISE

Erheben sich Chronogeister, dann suchen sie im Allgemeinen den Bereich auf, an denen sie zu Tode kamen. Sie sind verwirrt und verstört über ihr Dahinscheiden. Die meisten von ihnen haben ihre Erinnerung an ihr Leben verloren und werden darüber zornig. Sie werden aggressive Bedrohungen für jeden, der ihr Territorium betritt. Sie kreischen und durchdringen die Körper ihrer Opfer bei dem Versuch die temporalen Fehler und Instabilität, die zu ihrem Untod geführt hat, zu berichtigen. Das bedeutet allerdings nicht, dass Chronogeister nicht intelligent sind. Chronogeister existieren in einem Stadium reiner Emotionen und der Verweigerung. Sie verstehen nicht, dass ein Fehler in der Zeit die Weiterreise ihrer Seelen unterbindet. Allerdings sind sie über ihr Festsitzen auf der Materiellen Ebene, oder wo sie auch sonst sein mögen, so wütend, dass sie damit fortfahren, temporale Gefahren mit ihren fruchtlosen Versuchen ihre eigene Natur zu verstehen, zu entfesseln.

LEBENSRAUM UND GESELLSCHAFTSVERHALTEN

Chronogeister haben keinen Sinn für Kameradschaft oder zwischenmenschliche Beziehungen. Sie erkennen kaum, dass sie nicht länger ihr eigenes früheres sterbliches Selbst sind. Im Tod werden sie zu beinahe geistlosen bösen Kreaturen. Chronogeister, deren Ich zu Lebzeiten besonders starken Überzeugungen gefolgt ist, behält zuweilen einen Schimmer einer wichtigen Erinnerung übrig. Das könnte das Wissen um einen Eid sein, dass sie jemanden oder etwas in ihrem Leben zu schützen geschworen haben. Diese Chronogeister suchen üblicherweise die entsprechenden Gebiete heim. Zudem unternehmen sie immer noch Versuche diesen wichtigen Eid zu erfüllen, den sie im Leben geleistet haben, selbst wenn sie nicht erkennen können, warum oder wie sie es tun. Diese Handlungen manifestieren sich üblicherweise in tragisch-ironischer Form, da ein Chronogeist vollkommen vergessen hat, warum er einen Ort beschützt. Der Gegenstand seiner früheren Bedenken kann beispielsweise ein wertvolles Artefakt sein, dass vergessen im Staub liegt.

In vielen Fällen ist es nicht mehr als einen Chronogeist, der einen Ort heimsucht. Diese Kreaturen leben nämlich territorial und sind eng mit dem Ort verbunden, an dem sie starben. An Orten, wo temporale Ereignisse alltäglich sind, oder wo das Gewebe der Zeit instabil ist, dort können spontan mehrere Chronogeister an einem Ort auftauchen. Passiert dies, neigen diese Chronogeister dazu, sich zusammenzuschließen. Sie verteidigen ihr Territorium gegen Eindringlinge oder versuchen blindlings irgendeine Mission zu erfüllen, die ihnen zu Lebzeiten wichtig war. Gleich so, als ob sie allein agieren würden, realisieren Chronogeister kaum, dass sie mit anderen Artgenossen zusammenarbeiten oder wohin das führen soll. Sie schwelgen einfach weiter in ihrem Zorn gegen jede lebende Kreatur, die sich ihnen nähert. Dabei versuchen sie verzweifelt ihr tragisches und komplexes Schicksal zu verstehen.

EBENENDRACHE, APOKALYPSEN-DRACHE

Brandige Wunden verunstalten den verdrehten Körper dieses Drachen.

APOKALYPSENDRACHE

NB Drache (Böse, Extraplanar)

GRUNDWERTE

HG 8; **Größe** Klein; **Trefferwürfel** 10W12
Bewegungsrate 18 m
Natürliche Rüstung +8; **Odemwaffe** Kegel, 2W6 Kälte
ST 21, **GE** 14, **KO** 15, **IN** 14, **WE** 15, **CH** 14

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige (Abaddon)
Organisation Einzelgänger
Schätze Dreifach

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Abscheuliche Zähigkeit (AF) Ein Apokalypsedrache ist immun gegen Gifte, Kälte, Krankheiten und Todeseffekte.
Plagenkörper (ÜF) Anstelle mit seiner Fähigkeit Würgen Schaden zu verursachen, kann der Drache das Ziel mit seiner Fähigkeit Virulenz betreffen oder dem Ziel Schaden durch eine Krankheit beibringen, die er hat, so als ob ein Tag vergangen sei.
Seelenplünderer (ÜF) Wirkt ein Zauberkundiger *Tote erwecken* oder vergleichbare Magie auf eine getötete Kreatur, während der Drache mit ihr ringt oder sie im Haltegriff hält, so muss er einen Wurf auf die Zauberstufe gegen SG 30 ablegen. Scheitert der Wurf, so schlägt der Zauber fehl und die Materialkomponenten sind verschwendet.
Seelentrinker (ÜF) Der Drache erhält die Vorteile von *Großer Heldenmut* für eine Runde pro Trefferwürfel, den eine erschlagene Kreatur besaß, wenn diese Kreatur stirbt, während der Drache mit ihr ringt oder sie im Haltegriff hält.
Virulenz (ÜF) Jede Kreatur, die von der Odemwaffe des Drachen Schaden davonträgt, muss einen Zähigkeitswurf mit einem SG in Höhe des Schadens ablegen oder er infiziert sich mit Schleimiges Verderben[GRW] ohne Inkubationszeit. Die Krankheit eines Erwachsenen Drachens verursacht 1W6 Punkte Konstitutionsschaden; der Schaden steigt auf 1W8 und auf 3 aufeinanderfolgende Rettungswürfe, wenn der Drache die Alterskategorie Ehrwürdig erreicht.
Würgen (AF) Ein Apokalypsedrache hat keinen Angriff mit seinen Flügeln, doch sein Biss erhält die Fähigkeit Ergreifen und er erhält die Fähigkeit Würgen, so dass er damit Schaden entsprechend der Höhe des Schadens des Bissangriffes verursacht.

Alterskategorie	Besondere Fähigkeiten	ZS
Nestling	Abscheuliche Zähigkeit, Virulenz	—
Sehr jung	Würgen	—
Jung	Plagenkörper	1
Jugendlich	Planare Infusion, Unheimliche Ausstrahlung	3
Junger Erwachsener	SR 5/Gutes, Zauberresistenz	5
Erwachsener	Virulenz (1W6 KO)	7
Älterer Erwachsener	SR 10/Gutes	9
Alt	Seelenplünderer	11
Sehr alt	SR 15/Gutes	13
Ehrwürdig	Virulenz (1W8 KO, 3 Rettungswürfe)	15
Wyrm	SR 20/Gutes	17
Großer Wyrm	Seelentrinker	19

JUNGER APOKALYPSENDRACHE **HG 12**

EP 19.200
NB Großer Drache (Böse, Extraplanar)
INI +5; **Sinne** Drachensinne; Wahrnehmung +20

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 23 (+1 GE, –1 Größe, +14 Natürlich)
TP 147 (14W12+56)
REF +12, **WIL** +12, **ZÄH** +13
Immunitäten Gift, Kälte, Krankheit, Lähmung, Schlaf, Todeseffekte

ANGRIFF

Bewegungsrate 18 m, Fliegen 60 m (schlecht)
Nahkampf Biss +22 (2W6+13 plus Ergreifen), 2 Klauen +22 (1W8+9), Schwanzschlag +20 (1W8+13/19-20)
Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 1,50 m (3 m mit Biss)
Besondere Angriffe Odemwaffe (12 m-Kegel, 6W6 Kälte plus Krankheit, SG 21), Plagenkörper, Virulenz, Würgen (2W6+13)
Bekannte Mystikerzauber (ZS 1; Konzentration +4)
1. (4/Tag) — *Kränkelnder Strahl*[ABR] (SG 14), *Schutz vor Gutem*
0. (beliebig oft) — *Ausblutung* (SG 13), *Funken*, *Magie entdecken*, *Resistenz*

SPIELWERTE

ST 29, **GE** 12, **KO** 19, **IN** 16, **WE** 17, **CH** 16
GAB +14; **KMB** +24; **KMV** 35 (39 gegen Zu-Fall-bringen)
Talente Ausfallschritt, Blitzschnelle Reflexe, Doppelschlag, Heftiger Angriff, Mehrfachangriff, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Schwanzschlag)
Fertigkeiten Bluffen +20, Fliegen +12, Heimlichkeit +14, Motiv erkennen +20, Überlebenskunst +20, Wahrnehmung +20, Wissen (Die Ebenen, Religion) +20, Zauberkunde +20
Sprachen Abyssisch, Drakonisch, Gemeinsprache, Infernalisch

ERWACHSENER APOKALYPSENDRACHE **HG 16**

EP 76.800
NB Riesiger Drache (Böse, Extraplanar)
INI +4; **Sinne** Drachensinne; Wahrnehmung +28
Aura Unheimliche Ausstrahlung (54 m, SG 25)

VERTEIDIGUNG

RK 31, Berührung 8, auf dem Falschen Fuß 31 (–2 Größe, +23 Natürlich)
TP 250 (20W12+120)
REF +14, **WIL** +19, **ZÄH** +18
Immunitäten Gift, Kälte, Krankheiten, Lähmung, Schlaf, Todeseffekte; **SR** 5/Gutes; **ZR** 27

ANGRIFF

Bewegungsrate 18 m, Fliegen 60 m (schlecht)
Nahkampf Biss +30 (2W8+18 plus Ergreifen), 2 Klauen +30 (2W6+12), Schwanzschlag +28 (2W6+18/19-20)
Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 3 m (4,50 m mit Biss)
Besondere Angriffe Erdrücken, Odemwaffe (15 m-Kegel, 12W6 Kälte plus Krankheit, SG 25), Plagenkörper, Virulenz, Würgen (2W8+18)
Bekannte Mystikerzauber (ZS 15; Konzentration +22)
3. (5/Tag) — *Ansteckung* (SG 18), *Fluch* (SG 18)
2. (7/Tag) — *Beistand*, *Dunkelheit*, *Entstellende Berührung*[ABR] (SG 17)
1. (8/Tag) — *Elementen trotzen*, *Kränkelnder Strahl*[ABR] (SG 16), *Schutz vor Gutem*, *Unheil* (SG 16), *Verhüllender Nebel*

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: SC-Galerie
Anhang 2:
Anhang Waffen der S
Anhang 6 Bestiarium

0. (beliebig oft) — *Ausbluten* (SG 15), *Funken*[EXP], *Gift entdecken*, *Göttliche Führung*, *Licht*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*

SPIELWERTE

ST 35, **GE** 10, **KO** 23, **IN** 20, **WE** 21, **CH** 20
GAB +20; **KMB** +34; **KMV** 44 (48 gegen Zu-Fall-bringen)
Talente Ausfallschritt, Blitzschnelle Reflexe, Doppelschlag, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Kritischer Treffer (Erschöpft), Kritischer-Treffer-Fokus, Mehrfachangriff, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Schwanzschlag)
Fertigkeiten Bluffen +28, Einschüchtern +28, Fliegen +15, Heimlichkeit +15, Magischen Gegenstand benutzen +28, Motiv erkennen +28, Überlebenskunst +28, Wahrnehmung +28, Wissen (Die Ebenen, Religion) +28, Zauberkunde +28
Sprachen Abyssisch, Drakonisch, Gemeinsprache, Infernalisch
Besondere Eigenschaften Planare Infusion (54 m)

EHRWÜRDIGER APOKALYPSENDRACHE HG 21

EP 409.600
NB Gigantischer Drache (Böse, Extraplanar)
INI +3; **Sinne** Drachensinne; Wahrnehmung +38
Aura Unheimliche Ausstrahlung (90 m, SG 31)

VERTEIDIGUNG

RK 40, Berührung 5, auf dem Falschen Fuß 40 (–1 GE, –4 Größe, +35 Natürlich)
TP 406 (28W12+224)
REF +17, **WIL** +25, **ZÄH** +24
Immunitäten Gift, Kälte, Krankheiten, Lähmung, Schlaf, Todeseffekte; **SR** 15/Gutes; **ZR** 32

ANGRIFF

Bewegungsrate 18 m, Fliegen 75 m (unbeholfen)
Nahkampf Biss +40 (4W6+24/19–20 plus Ergreifen), 2 Klauen +40 (2W8+16), Schwanzschlag +38 (2W8+24/19-20)
Angriffsfläche 6 m; **Reichweite** 4,50 m (6 m mit Biss)
Besondere Angriffe Erdrücken, Odemwaffe (18 m-Kegel, 20W6 Kälte plus Krankheit, SG 31), Plagenkörper, Schwanzstreich, Seelenplünderer, Virulenz, Würgen (4W6+24)
Bekannte Mystikerzauber (ZS 15; Konzentration +22)
7. (5/Tag) — *Blasphemie* (SG 24), *Wetterkontrolle*
6. (7/Tag) — *Heilung*, *Rückruf*, *Seuchensturm*[ABR] (SG 23)
5. (7/Tag) — *Ebenenwechsel* (SG 22), *Flammenschlag* (SG 22), *Gutes bannen*, *Reinigung*[EXP]
4. (7/Tag) — *Dimensionsanker*, *Fortschicken* (SG 21), *Riesenhaftes Ungeziefer*, *Unheilige Plage* (SG 21)
3. (8/Tag) — *Ansteckung* (SG 20), *Blind- oder Taubheit verursachen* (SG 20), *Fluch* (SG 20), *Magie bannen*
2. (8/Tag) — *Beistand*, *Dunkelheit*, *Entstellende Berührung*[ABR], *Stille* (SG 19), *Totenglocke* (SG 19)
1. (8/Tag) — *Elementen trotzen*, *Kränkelnder Strahl*[ABR] (SG 18), *Schutz vor Gutem*, *Unheil* (SG 18), *Verhüllender Nebel*
0. (beliebig oft) — *Ausbluten* (SG 17), *Funken*[EXP], *Gift entdecken*, *Göttliche Führung*, *Licht*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Wasser erschaffen*

SPIELWERTE

ST 43, **GE** 8, **KO** 27, **IN** 24, **WE** 25, **CH** 24
GAB +28; **KMB** +48; **KMV** 57 (61 gegen Zu-Fall-bringen)
Talente Ausfallschritt, Blitzschnelle Reflexe, Doppelschlag, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Kritischer Treffer (Entkräftend), Kritischer Treffer (Erschöpft), Kritischer-Treffer-Fokus, Mehrfachangriff, Schnappen, Steilwende, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Biss, Schwanzschlag)
Fertigkeiten Bluffen +38, Einschüchtern +38, Fliegen +16, Heimlichkeit +18, Magischen Gegenstand benutzen +38, Motiv erkennen +38, Überlebenskunst +38, Wahrnehmung +38, Wissen (Arkanes, Die Ebenen, Geschichte, Religion) +38, Zauberkunde +38
Sprachen Abyssisch, Drakonisch, Gemeinsprache, Infernalisch
Besondere Eigenschaften Planare Infusion (90 m)

Diese Ebenendrachen[MHB VI] plündern Orte der Fruchtbarkeit, des Lebens und des Wachstums.

EBENENDRACHE, GLÜCKSELIGKEITS-DRACHE

Die gelassene Gestalt dieses gefiederten Drachen strahlt eine angenehme Wärme aus.

GLÜCKSELIGKEITSDRACHE

NG Drache (Extraplanar, Gut)

GRUNDWERTE

HG 8; **Größe** Klein; **Trefferwürfel** 10W12
Bewegungsrate 18 m
Natürliche Rüstung +9; **Odemwaffe** Linie, 2W10 Elektrizität
ST 15, **GE** 14, **KO** 17, **IN** 14, **WE** 15, **CH** 18

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige (Nirvana)
Organisation Einzelgänger
Schätze Dreifach

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Besänftigende Funken (ÜF) Eine Kreatur, die Schaden durch die Odemwaffe des Drachens erlitten hat, wird von umhertanzenden Funken erleuchtet, bis zum Beginn der nächsten Runde des Drachens. Die leuchtende Kreatur erhält, jedes Mal, wenn sie einen Angriff macht, 4W6 Punkte Elektrizitätsschaden.

Friedensstifter (ÜF) Ein Glückseligkeitsdrache kann als Schnelle Aktion, nachdem er eine Kreatur mit einem Klauenangriff getroffen hat, diese Kreatur beruhigen. Dies funktioniert wie der Zauber *Gefühle besänftigen* und hat denselben SG wie Unheimliche Ausstrahlung.

Gedämpfte Schläge (ÜF) Ein Glückseligkeitsdrache kann sich dazu entschließen, nicht-tödlichen Schaden mit seiner Odemwaffe und seinen natürlichen Angriffen zu verursachen, ohne deshalb Mali in Kauf nehmen zu müssen.

Gestalt wechseln (ÜF) Ein Glückseligkeitsdrachen kann die Gestalt jedes beliebigen Tieres annehmen, wie *Bestiengestalt IV*.

Gnädig (ÜF) Wenn der Drache Handauflegen einsetzt, kann er eine zusätzliche Anwendung jeder beliebigen Paladingnade seiner Wahl einsetzen.

Handauflegen (ÜF) Ein Glückseligkeitsdrache kann Handauflegen wie ein Paladin einsetzen, dessen Stufe der Anzahl seiner Trefferpunkte entspricht.

Makellos (AF) Ein Glückseligkeitsdrache ist gegen Attributsentzug, Attributsschaden, Elektrizität und Versteinerung immun.

Meditative Erneuerung (ÜF) Der Drache kann ein Mal pro Tag als Volle Aktion alle angrenzenden Kreaturen mit *Auferstehung, Verzauberung brechen* oder *Vollständige Genesung* betreffen. Er kann sich dazu entschließen, jeder einzelnen Kreatur einen anderen Effekt zuteilwerden zu lassen.

Alterskategorie	Besondere Fähigkeiten	ZS
Nestling	Makellos, Gedämpfte Schläge	—
Sehr jung	Gestalt wechseln 3/Tag	—
Jung	Handauflegen	1
Jugendlich	Planare Infusion, Unheimliche Ausstrahlung	3
Junger Erwachsener	SR 5/Böses, Zauberresistenz	5
Erwachsener	Friedensstifter	7
Älterer Erwachsener	SR 10/Böses	9
Alt	Gnädig	11
Sehr alt	SR 15/Böses	13
Ehrwürdig	Besänftigende Funken	15
Wyrm	SR 20/Böses	17
Großer Wyrm	Meditative Erneuerung	19

JUNGER GLÜCKSELIGKEITSDRACHE **HG 12**

EP 19.200
NG Großer Drache (Extraplanar, Gut)
INI +5; **Sinne** Drachensinne; Wahrnehmung +24

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 24 (+1 GE, –1 Größe, +15 Natürlich)
TP 161 (14W12+70)
REF +10, **WIL** +12, **ZÄH** +14
Immunitäten Attributsentzug, Attributsschaden, Elektrizität, Lähmung, Schlaf, Versteinerung

ANGRIFF

Bewegungsrate 18 m, Fliegen 60 m (schlecht)
Nahkampf Biss +19 (2W6+9), 2 Klauen +20 (1W8+6/19-20), Schwanzschlag +14 (1W8+9), 2 Flügel +14 (1W6+3)
Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 1,50 m (3 m mit Biss)
Besondere Angriffe Gedämpfte Schläge, Odemwaffe (24 m-Linie, 6W10 Elektrizität, SG 22)
Bekannte Mystikerzauber (ZS 1; Konzentration +6)
1. (5/Tag) — *Furcht bannen, Heiligtum* (SG 16)
0. (beliebig oft) — *Gift entdecken, Göttliche Führung, Licht, Magie entdecken*

SPIELWERTE

ST 23, **GE** 12, **KO** 21, **IN** 16, **WE** 17, **CH** 20
GAB +14; **KMB** +21 (Entwaffnen +23); **KMV** 32 (34 gegen Entwaffnen, 36 gegen Zu-Fall-bringen)
Talente Defensive Kampfweise, Selbsterhaltung, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Klauen), Wachsamkeit, Waffenfokus (Klauen)
Fertigkeiten Diplomatie +22, Fliegen +12, Heilkunde +24, Motiv erkennen +24, Überlebenskunst +24, Wahrnehmung +24, Wissen (Die Ebenen, Natur) +20, Zauberkunde +20
Sprachen Celestisch, Drakonisch, Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Gestalt wechseln, Handauflegen (7W6, 12/Tag)

ERWACHSENER GLÜCKSELIGKEITSDRACHE **HG 16**

EP 76.800
NG Riesiger Drache (Extraplanar, Gut)
INI +4; **Sinne** Drachensinne; Wahrnehmung +32
Aura Unheimliche Ausstrahlung (60 m, SG 27)

VERTEIDIGUNG

RK 32, Berührung 8, auf dem Falschen Fuß 32 (–2 Größe, +24 Natürlich)
TP 270 (20W12+140)
REF +12, **WIL** +17, **ZÄH** +19
Immunitäten Attributsentzug, Attributsschaden, Elektrizität, Lähmung, Schlaf, Versteinerung; **SR** 5/Böses; **ZR** 27

ANGRIFF

Bewegungsrate 18 m, Fliegen 60 m (schlecht)
Nahkampf Biss +27 (2W8+13), 2 Klauen +28 (2W6+9/19-20), Schwanzschlag +22 (2W6+13), 2 Flügel +22 (1W8+4)
Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 3 m (4,50 m mit Biss)
Besondere Angriffe Erdrücken, Friedensstifter, Gedämpfte Schläge, Odemwaffe (30 m-Linie, 12W10 Elektrizität, SG 27)

Bekannte Mystikerzauber (ZS 17; Konzentration +14)
3. (6/Tag) — *Magie bannen, Windwall*
2. (8/Tag) — *Bärenstärke, Gefühle besänftigen* (SG 19), *Zustand*
1. (8/Tag) — *Furcht bannen, Göttliche Gunst, Heiligtum* (SG 18), *Schild des Glaubens, Totenwache*
0. (beliebig oft) — *Gift entdecken, Göttliche Führung, Licht, Magie entdecken, Reparieren, Stabilisieren, Wasser erschaffen*

SPIELWERTE

ST 29, **GE** 10, **KO** 25, **IN** 20, **WE** 21, **CH** 24
GAB +20; **KMB** +31 (Entwaffnen +35); **KMV** 41 (43 gegen Entwaffnen, 45 gegen Zu-Fall-bringen)
Talente Defensive Kampfweise, Kritischer Treffer (Kränkelnd), Kritischer-Treffer-Fokus, Mächtiges Entwaffnen, Selbsterhaltung, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Klauen), Verbessertes Entwaffnen, Wachsamkeit, Waffenfokus (Klauen)
Fertigkeiten Diplomatie +30, Fliegen +15, Heilkunde +32, Heimlichkeit +15, Motiv erkennen +32, Überlebenskunst +32, Wahrnehmung +32, Wissen (Die Ebenen, Geographie, Natur) +28, Zauberkunde +28
Sprachen Celestisch, Drakonisch, Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Gestalt wechseln, Handauflegen (10W6, 17/Tag), Planare Infusion (54 m)

EHRWÜRDIGER GLÜCKSELIGKEITSDRACHE HG 21

EP 409.600
NG Gigantischer Drache (Extraplanar, Gut)
INI +3; **Sinne** Drachensinne; Wahrnehmung +42
Aura Unheimliche Ausstrahlung (90 m, SG 33)

VERTEIDIGUNG

RK 41, Berührung 5, auf dem Falschen Fuß 41 (–1 GE, –4 Größe, +36 Natürlich)
TP 434 (28W12+252)
REF +17, **WIL** +23, **ZÄH** +25
Immunitäten Attributsentzug, Attributsschaden, Elektrizität, Lähmung, Schlaf, Versteinerung; **SR** 15/Böses; **ZR** 32

ANGRIFF

Bewegungsrate 18 m, Fliegen 75 m (unbeholfen)
Nahkampf Biss +37 (4W6+19), 2 Klauen +38 (2W8+13/19-20), Schwanzschlag +32 (2W8+19), 2 Flügel +32 (2W6+6)
Angriffsfläche 6 m; **Reichweite** 4,50 m (6 m mit Biss)
Besondere Angriffe Besänftigende Funken, Erdrücken, Friedensstifter, Gedämpfte Schläge, Odemwaffe (36 m-Linie, 20W10 Elektrizität, SG 33), Schwanzschlag
Bekannte Mystikerzauber (ZS 15; Konzentration +24)
7. (5/Tag) — *Heiliges Wort* (SG 26), *Wellen der Ekstase*[ABR] (SG 28)
6. (7/Tag) — *Heilung, Heldenmahl, Weg finden*
5. (8/Tag) — *Böses bannen, Innere Ruhe*[ABR] (SG 24), *Schutzhülle des Lebens*[EXP] (SG 24), *Wahrer Blick*
4. (8/Tag) — *Bewegungsfreiheit, Fortschicken* (SG 23), *Heiliger Schlag* (SG 23), *Kind der Wellen*[ABR] (SG 23)
3. (8/Tag) — *Gleißendes Licht, Magie bannen, Schwere Wunden heilen, Windwall*
2. (8/Tag) — *Anmut*[EXP], *Bärenstärke, Energien wiederstehen, Gefühle besänftigen* (SG 23), *Zustand*
1. (9/Tag) — *Furcht bannen, Göttliche Gunst, Heiligtum* (SG 20), *Schild des Glaubens, Totenwache*
0. (beliebig oft) — *Ausbessern, Gift entdecken, Göttliche Führung, Licht, Magie entdecken, Resistenz, Stabilisieren, Wasser erschaffen*

SPIELWERTE

ST 37, **GE** 8, **KO** 29, **IN** 24, **WE** 25, **CH** 28
GAB +28; **KMB** +45 (Entwaffnen +49); **KMV** 54 (56 gegen Entwaffnen, 58 gegen Zu-Fall-bringen)
Talente Blitzschnelle Reflexe, Defensive Kampfweise, Entwaffnender Schlag[EXP], Kritischer Treffer (Kränkelnd), Kritischer-Treffer-Fokus, Mächtiger Zauberfokus (Verzauberung), Mächtiges Entwaffnen, Selbsterhaltung, Verbesserte Initiative, Verbessertes Entwaffnen, Verbesserter Kritischer Treffer (Klauen), Wachsamkeit, Waffenfokus (Klauen), Zauberfokus (Verzauberung)
Fertigkeiten Diplomatie +40, Einschüchtern +40, Fliegen +16, Heilkunde +42, Heimlichkeit +18, Motiv erkennen +42, Überlebenskunst +42, Wahrnehmung +42, Wissen (Die Ebenen, Geographie, Natur, Religion) +38, Zauberkunde +38
Sprachen Celestisch, Drakonisch, Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Gestalt wechseln, Gnädig, Handauflegen (14W6, 23/Tag), Planare Infusion (90 m)

Glückseligkeitsdrachen sind selbsternannte Hüter der Wildnis und der Wildtiere. Manchmal vertreiben sie sogar Feenwesen und magische Bestien, deren Ethik nicht den hohen Standards des Drachen entsprechen. Glückseligkeitsdrachen absondern häufig Flüchtlinge in ihren extraplanaren Lichtungen, sie bieten Zuflucht und heilen diejenigen, die ihrer Hilfe bedürfen.

Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden

EBENENDRACHE, TUMULTDRACHE

Dieser Drache scheint aus Teilen unterschiedlicher Kreaturen geschaffen worden zu sein.

TUMULTDRACHE

CN Drache (Chaotisch, Extraplanar)

GRUNDWERTE

HG 8; **Größe** Klein; **Trefferwürfel** 10W12
Bewegungsrate 18 m, Klettern 18 m, Schwimmen 18 m
Natürliche Rüstung +8; **Odemwaffe** 2W8 Energieschaden
ST 17, **GE** 14, **KO** 19, **IN** 12, **WE** 15, **CH** 14

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige (Mahlstrom)
Organisation Einzelgänger
Schätze Dreifach

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Anpassungsfähige Resistenz (ÜF) Ein Tumultdrache kann als Schnelle Aktion Resistenz 30 gegen Elektrizität, Feuer, Kälte, Säure oder Schall erhalten. Ihm steht die Wahl der Art zu; er kann sich jedes Mal für eine neue Resistenz entscheiden, wenn er diese Fähigkeit einsetzt.

Entropischer Odem (ÜF) Die Odemwaffe eines Tumultdrachens reduziert die Härte von Objekten in seinem Bereich permanent um eine Höhe entsprechend des Doppelten der Alterskategorie des Drachens.

Exzentrische Aufladung (ÜF) Die Planare Aufladung eines Tumultdrachens verleiht ihm zudem die Eigenschaft Wilde Magie.

Fiese Flügel (AF) Der Drache kann einen Schmutzigen Trick als Freie Aktion gegen eine Kreatur versuchen, die er mit beiden Flügelangriffen getroffen hat.

Flexibler Odem (ÜF) Der Tumultdrache kann seine Odemwaffe entweder als Kegel oder als Linie einsetzen. Zudem kann er entscheiden, ob er damit Elektrizitäts-, Feuer-, Kälte-, Säure-, oder Schallschaden verursacht.

Verwandelnder Odem (ÜF) Ein Tumultdrache kann drei Mal am Tag als Freie Aktion eine andere Kreatur oder ein beliebiges Objekt, dem er mit seiner Odemwaffe Schaden beibringt, verwandeln, wie durch den Zauber *Beliebiges verwandeln*.

Verzerrte Realität (AF) Ein Tumultdrache kann drei Mal pro Tag als Schnelle Aktion die planaren Eigenschaft, die von seiner Planaren Aufladung übertragen werden, für 1W4+1 Runde abändern, so als ob *Große Halbebene erschaffen*[ABR] gewirkt worden wäre.

Verzerrungssicher (AF) Ein Tumultdrache ist immun gegen feindliche Verwandlungseffekte, Versteinerung und Verwirrung.

Alterskategorie	Besondere Fähigkeiten	ZS
Nestling	Entropischer Odem, Verzerrungssicher	—
Sehr jung	Anpassungsfähige Resistenz	—
Jung	Flexibler Odem	1
Jugendlich	Planare Infusion,	3
	Unheimliche Ausstrahlung	3
Junger Erwachsener	SR 5/Rechtschaffenes,	5
	Zauberresistenz	
Erwachsener	Fiese Flügel	7
Älterer Erwachsener	SR 10/Rechtschaffenes	9
Alt	Exzentrische Aufladung	11
Sehr alt	SR 15/Rechtschaffenes	13
Ehrwürdig	Verwandelnder Odem	15
Wyrm	SR 20/Rechtschaffen	17
Großer Wyrm	Verzerrte Realität	19

JUNGER TUMULTDRACHE — HG 12

EP 19.200
CN Großer Drache (Chaotisch, Extraplanar)
INI +5; **Sinne** Drachensinne; Wahrnehmung +20

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 23 (+1 GE, –1 Größe, +14 Natürlich)
TP 175 (14W12+84)
REF +10, **WIL** +12, **ZÄH** +15
Immunitäten Lähmung, Schlaf, Verzerrungssicher
Verteidigungsfähigkeiten Anpassungsfähige Resistenz

ANGRIFF

Bewegungsrate 18 m, Fliegen 60 m (schlecht), Klettern 18 m, Schwimmen 18 m
Nahkampf Biss +20 (2W6+10), 2 Klauen +20 (1W8+7), Schwanzschlag +18 (1W8+10), 2 Flügel +19 (1W6+3)
Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 1,50 m (3 m mit Biss)
Besondere Angriffe Entropischer Odem, Flexibler Odem, Odemwaffe (12 m-Kegel, 6W8 Schaden, SG 23)
Bekannte Mystikerzauber (ZS 1; Konzentration +4)
1. (4/Tag) — *Entropieschild, Verhüllender Nebel*
0. (beliebig oft) — *Funken*[EXP], *Magie entdecken, Resistenz, Wasser erschaffen*

SPIELWERTE

ST 25, **GE** 12, **KO** 23, **IN** 14, **WE** 17, **CH** 16
GAB +14; **KMB** +22 (Schmutziger Trick +24); **KMV** 33 (35 gegen Schmutziger Trick, 37 gegen Zu-Fall-bringen)
Talente Blind kämpfen, Defensive Kampfweise, Mehrfachangriff, Schweben, Verbesserte Initiative, Verbesserter Schmutziger Trick[EXP], Waffenfokus (Flügel)
Fertigkeiten Akrobatik +15, Bluffen +20, Fliegen +12, Klettern +15, Schwimmen +15, Wahrnehmung +20, Wissen (Die Ebenen, Lokales, Natur) +19, Zauberkunde +19
Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache, Proteanisch

ERWACHSENER SELIGKEITSDRACHE — HG 16

EP 76.800
CN Riesiger Drache (Chaotisch, Extraplanar)
INI +4; **Sinne** Drachensinne; Wahrnehmung +28
Aura Unheimliche Ausstrahlung (54 m, SG 25)

VERTEIDIGUNG

RK 31, Berührung 8, auf dem Falschen Fuß 31 (–2 Größe, +23 Natürlich)
TP 290 (20W12+160)
REF +12, **WIL** +17, **ZÄH** +20
Immunitäten Lähmung, Schlaf, Verzerrungssicher
SR 5/Rechtschaffenes; **Verteidigungsfähigkeiten** Anpassungsfähige Resistenz; **ZR** 27

ANGRIFF

Bewegungsrate 18 m, Fliegen 60 m (schlecht), Klettern 18 m, Schwimmen 18 m
Nahkampf Biss +29 (2W8+15), 2 Klauen +28 (2W6+10), Schwanzschlag +26 (2W6+15), 2 Flügel +27 (1W8+5)
Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 3 m (4,50 m mit Biss)
Besondere Angriffe Entropischer Odem, Erdrücken, Fiese Flügel, Flexibler Odem, Odemwaffe (15 m-Kegel, 12W8 Schaden, SG 28)
Bekannte Mystikerzauber (ZS 17; Konzentration +14)

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: SC-Galerie
Anhang 2: Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Bestiarium der Runenherrscher

3. (5/Tag) — *Magie bannen, Sand der Zeit*[ABR]
2. (7/Tag) — *Anmut*[EXP]*, Pracht des Adlers, Zerbersten* (SG 17)
1. (8/Tag) — *Entropieschild, Kränkelnder Strahl*[ABR] (SG 16), *Schild des Glaubens, Segnen, Verhüllender Nebel*
0. (beliebig oft) — *Ausbluten* (SG 15), *Funken*[EXP], *Göttliche Führung, Magie entdecken, Magie lesen, Resistenz, Wasser erschaffen*

SPIELWERTE

ST 31, **GE** 10, **KO** 27, **IN** 18, **WE** 21, **CH** 20
GAB +20; **KMB** +32 (Schmutziger Trick +36); **KMV** 42 (44 gegen Schmutzigen Trick, 46 gegen Zu-Fall-bringen)
Talente Blind kämpfen, Defensive Kampfweise, Kritischer-Treffer-Fokus, Mächtiger Schmutziger Trick[EXP], Mehrfachangriff, Schweben, Verbesserte Initiative, Verbesserter Schmutziger Trick[EXP], Waffenfokus (Biss, Flügel)
Fertigkeiten Akrobatik +20, Auftreten (Tanzen) +25, Bluffen +28, Fliegen +15, Klettern +18, Magischen Gegenstand benutzen +28, Schwimmen +18, Wahrnehmung +28, Wissen (Die Ebenen, Lokales, Natur) +27, Zauberkunde +27
Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache, Proteanisch
Besondere Eigenschaften Planare Infusion (54 m)

EHRWÜRDIGER TUMULTSDRACHE HG 21

EP 409.600
CN Gigantischer Drache (Chaotisch, Extraplanar)
INI +3; **Sinne** Drachensinne; Wahrnehmung +38
Aura Unheimliche Ausstrahlung (90 m, SG 31)

VERTEIDIGUNG

RK 40, Berührung 5, auf dem Falschen Fuß 40 (–1 GE, –4 Größe, +35 Natürlich)
TP 462 (28W12+280)
REF +17, **WIL** +23, **ZÄH** +26
Immunitäten Lähmung, Schlaf, Verzerrungssicher; **SR** 15/Rechtschaffenes; **Verteidigungsfähigkeiten** Anpassungsfähige Resistenz; **ZR** 32

ANGRIFF

Bewegungsrate 18 m, Fliegen 75 m (unbeholfen), Klettern 18 m, Schwimmen 18 m
Nahkampf Biss +39 (4W6+21), 2 Klauen +39 (2W8+14), Schwanzschlag +36 (2W8+21), 2 Flügel +37 (2W6+7)
Angriffsfläche 6 m; **Reichweite** 4,50 m (6 m mit Biss)
Besondere Angriffe Entropischer Odem, Erdrücken, Fiese Flügel, Flexibler Odem, Odemwaffe (18 m-Kegel, 20W8 Schaden, SG 34), Schwanzstreich, Verwandelnder Odem
Bekannte Mystikerzauber (ZS 15; Konzentration +24)
7. (5/Tag) — *Wort des Chaos, Zerstörung* (SG 24)
6. (7/Tag) — *Gegenstände beleben, Heilung, Leid* (SG 23)
5. (7/Tag) — *Ebenenwechsel* (SG 22), *Insektenplage, Rechtschaffenes bannen, Steinwand*
4. (7/Tag) — *Bewegungsfreiheit, Chaoshammer* (SG 21), *Fortschicken* (SG 21), *Zungen*
3. (8/Tag) — *Magie bannen, Sand der Zeit*[ABR]*, Stein formen, Tageslicht*
2. (8/Tag) — *Anmut, Fesseln* (SG 19), *Pracht des Adlers, Teilweise Genesung, Zerbersten* (SG 19)
1. (8/Tag) — *Entropieschild, Kränkelnder Strahl*[ABR] (SG 18), *Schild des Glaubens, Segnen, Verhüllender Nebel*
0. (beliebig oft) — *Ausbluten* (SG 17), *Funken*[EXP], *Göttliche Führung, Licht, Magie entdecken, Magie lesen, Resistenz, Wasser erschaffen*

SPIELWERTE

ST 39, **GE** 8, **KO** 31, **IN** 22, **WE** 25, **CH** 24
GAB +28; **KMB** +46 (Schmutziger Trick +50); **KMV** 55 (57 gegen Schmutziger Trick, 59 gegen Zu-Fall-bringen)
Talente Blind kämpfen, Blitzschnelle Reflexe, Defensive Kampfweise, Heftiger Angriff, Kritischer Treffer (Kränkelnd), Kritischer-Treffer-Fokus, Mächtiger Schmutziger Trick[EXP], Mehrfachangriff, Schweben, Verbesserte Initiative, Verbesserter Schmutziger Trick[EXP], Waffenfokus (Biss, Flügel, Klaue)
Fertigkeiten Akrobatik +27, Auftreten (Schauspielkunst, Tanzen) +35, Bluffen +38, Fliegen +20, Klettern +22, Magischen Gegenstand benutzen +38, Schwimmen +22, Wahrnehmung +38, Wissen (Arkanes, Die Ebenen, Lokales, Natur) +37, Zauberkunde +37
Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache, Proteanisch
Besondere Eigenschaften Exzentrische Aufladung, Planare Infusion (90 m)

Diese Ebenendrachen[MHB VI] suchen nach dynamischen und sich verändernden Orten, denen sie ihren eigenen launenhaften Willen aufzwingen können, wenn diese Orte sie nicht länger interessieren.

GEWEIHTER LUCHS

Innerhalb eines Heiligenscheins aus strahlend hellen Kugeln kann man die unverkennbaren Merkmale einer gedrungenen Katze mit büscheligen Ohren, einem kurzen Schwanz und scharfen, durchbohrenden Augen erkennen.

GEWEIHTER LUCHS **HG 17**

EP 102.400

NB Kleine magische Bestie

INI +5; **Sinne** *Arkaner Blick*, Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +0

Aura Geweihte Lichter (18 m, SG 26)

VERTEIDIGUNG

RK 29, Berührung 17, auf dem falschen Fuß 23 (+1 Ausweichen, +5 GE, +1 Größe, +12 Natürlich)

TP 241 (23W10+115)

REF +20 **WIL** +14 **ZÄH** +17

Immunitäten Blindheit, Feuer, Lichteffekte

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Klettern 6 m

Nahkampf Biss +29 (1W6+1), 2 Klauen +29 (1W6+1)

Fernkampf Blendende Kugel +24 (Berührung; 10W8 plus Blindheit)

Besondere Angriffe Anspringen, Blendende Kugel (SG 26), Entfessle das Leuchtende Kind, Hinterhältiger Angriff +6W6, Krallen (2 Klauen +29, 1W6+1)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 23; Konzentration +28)

Immer – *Arkaner Blick*

Beliebig oft – *Mächtiges Trugbild* (SG 18), *Regenbogenmuster* (SG 19), *Spiegelbilder, Tageslicht*

3/Tag – Schnelles *Magie bannen, Regenbogenspiel* (SG 22), *Schillerndes Muster*

SPIELWERTE

ST 12, **GE** 21, **KO** 19, **IN** 4, **WE** 10, **CH** 21

GAB +23; **KMB** +23; **KMV** 39 (43 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Abhärtung, Ausweichen, Beweglichkeit, Blitzschnelle Reflexe, Dranbleiben, Dranbleiben und Draufhauen[EXP], Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Akrobatik), Folgen[EXP], Schnelle Zauberähnliche Fähigkeit (*Magie bannen*), Tänzelnder Angriff, Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +37 (Springen +14), Klettern +9

Sprachen Azlantisch, Thassilonisch (kann nicht sprechen)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige

Organisation Einzelgänger oder Paar

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Blendende Kugel (ÜF) Ein Geweihter Luchs besitzt einen Heiligenschein aus sieben Kugeln aus gleißendem Licht. Er kann eine Kugel als Berührungsangriff im Fernkampf mit einer Reichweite von 36 m schleudern. Eine Kreatur, die von den Blendenden Kugeln des Geweihten Luchses getroffen wird, erhält 10W8 Punkte Feuerschaden. Sie muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 26 ablegen, um nicht permanent zu erblinden. Einmal geschleudert, verliert die Kugel das in ihr wohnende Strahlen und kann für die Dauer von 24 Stunden nicht mehr genutzt werden. Nach dieser Zeit ist die Energie aufgefrischt und die Kugel glüht wieder. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Entfessle das Leuchtende Kind (ÜF) Ein Geweihter Luchs kann als Standard-Aktion das Leuchtende Kind[MHB II], das in jeder seiner glühenden Kugeln enthalten ist, freilassen. Dies funktioniert als ob das Leuchtende Kind mithilfe von *Monster herbeizaubern IX* (ZS 23) herbeigezaubert wurde. Wurde eine Kugel ein Mal auf diese Weise eingesetzt, verliert sie ihr angeborenes Leuchten und kann erst nach Ablauf von 24 Stunden wieder geschleudert werden, da erst nach dieser Zeit ihre Energie erneuert wurde und das Glühen wieder eingetreten ist.

Geweihte Lichter (ÜF) Die glühenden Kugeln, die um einen Geweihten Luchs schweben, strahlen Licht auf eine Distanz von bis zu 18 m aus. Dieses Licht kontert und wird gekontert von *Dunkelheit*, als ob es sich um einen Zauber des 8. Grades handeln würde. Verbündete innerhalb dieses Lichtes erhalten einschließlich des Geweihten Luchses einen Verständnisbonus auf charismabasierte Fertigkeitswürfe sowie Willenswürfe entsprechend der Höhe des Charismamodifikators des Geweihten Luchses. Feinde in diesem Licht müssen zu Beginn des Zuges des Luchses einen Willenswurf gegen SG 26 ablegen. Scheitert der Wurf, erhalten sie für 1 Runde den Zustand Blind. Sollte der Geweihte Luchs all seine sieben Kugeln geschleudert oder seine Fähigkeit Entfessle das Leuchtende Kind eingesetzt haben, verlöschen die geweihten Lichter solange bis wenigstens eine der Kugeln wieder aufgeladen ist. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Diese mittelgroße Wildkatze wird von einem Heiligenschein aus leuchtenden Kugeln aus Licht geschmückt. Der Geweihte Luchs ist eine Kreatur, von der es lange hieß, sie sei ein Mythos oder lange ausgestorben. Es existieren nur eine Handvoll von ihnen. Die meisten befinden sich in Stasis in lange verschütteten Ruinen des alten Thassilon. Doch es gibt Gerüchte über blendend helle Katzen, die zu der Vermutung führen, dass kleine Populationen bis heute überlebt haben könnten. Geweihte Luchse wurden von klugen Jägern geschaffen und mit mächtiger, auf Licht basierender Magie, die von machtvollen Externaren destilliert wurde, erfüllt. Sie sind tödliche Raubtiere, deren bloße Anwesenheit ihren Verbündeten unterstützt. Abgesehen von den strahlenden Kugeln, die sie umgeben, ähnelt ein Geweihter Luchs seiner weltlichen Art. Der Schwanz ist kurz, die Pfoten sind groß, das gelbbraune Fell ist mit Punkten übersät und unverwechselbare Büschel stehen an den Ohren ab. Zudem besitzen sie dieselbe Größe wie ein normaler Luchs. Sie sind etwas über 0,60 m groß, etwa 0,90 m lang und wiegen etwa 35 Pfund.

LEBENSWEISE

Geweihte Luchse sind keine natürlichen Kreaturen. Allerdings stammen sie von den weltlichen Luchsen ab, die man heute noch überall in Varisia finden kann. Ihr Ursprung kann bis zum Höhepunkt des Thassilonischen Reiches zurückverfolgt werden, genauer gesagt bis in das Reich von Eurythnia. Dort erschuf die Runenherrscherin Sorschen die ersten Geweihten Luchse als ihre favorisierten Haustiere und Wächter. Die Beziehung erinnert an die Art, wie Tiere den Göttern dienten.

Die ursprünglichen Geweihten Luchse zu erschaffen erforderte machtvolle Beschwörungsmagie. Im Zuge des Prozesses wurden schreckliche Kreaturen, die man als Leuchtende Kinder kennt, herbeigerufen und in die physikalische Form eines lebenden Luchses gebunden. Der Intellekt der Externare steigerte den ihres Wirtes und der Wirt kanalisierte die Magie und das Licht der Externare zu seinem eigenen Wohl. Die Leuchtenden Kinder führten nach

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

ihrer Integration eine Art Halb-Existenz fort, indem sie den Geweihten Luchs als Lichtkugel umkreisten und ihr Licht als machtvolle Aura abgaben. Ein Geweihter Luchs kann diese Energie auf zwei Wegen nützen: Entweder kann er die Kugeln auf einen Gegner schleudern oder er kann zeitweilig ein Leuchtendes Kind aus dem Inneren der Kugeln entlassen.

Während Sorschens Herrschaft wurden noch diverse andere Kreaturen auf vergleichbare Weise „magisch geweiht“. Doch der Geweihte Luchs blieb immer ihr Favorit. Schlussendlich breitet er sich jenseits ihres Hofes aus, da das Verlangen nach diesen Kreaturen beim thassilonischen Adel stieg. Diese adeligen Katzen dienten als Haustiere und Wächter für die Elite des Reiches. Ihre Besitzer profitierten von derselben Aura, die diese Kreaturen so effektiv gegen Eindringlinge und Gegner machte. Die kleine Größe der Geweihten Luchse machte sie zu einem idealen Haustier, das man im Haus halten konnte, doch er war noch immer groß genug, um eine signifikante Bedrohung für alle und alles darzustellen, das sich ihm in den Weg stellte. Da sie Statussymbole waren, lebten Geweihte Luchse ein angenehmes, versorgtes Leben, in dem das Umherschleichen und Jagen eher eine vergnügliche Angelegenheit als eine Lebensnotwendigkeit war. Geweihte Luchse sind intelligenter als gewöhnliche Luchse. Sie können die Sprachen, die um sie herum gesprochen werden, ausreichend verstehen. Zudem können sie weitaus komplexere Aufgaben ausführen als ihre weltlichen Artgenossen. Trotzdem kann es sehr herausfordernd sein, einen Geweihten Luchs davon zu überzeugen, dass eine übertragene Aufgabe seiner Zeit wert ist – darin gleicht er so ziemlich allen anderen Katzen.

Verstreute geschichtliche Aufzeichnungen, von denen viele ausgesprochen schlecht erhalten sind, machen es schwierig zu bestimmen, wie viele Geweihte Luchse innerhalb des Reiches erschaffen wurden. Allerdings sind sich die Historiker einig, dass es verhältnismäßig wenige waren, lediglich einige hundert. Da sie selbst auf dem Gipfel ihrer Popularität recht selten waren, so haben die Gelehrten gefolgert, müssen die Geweihten Luchse zusammen mit dem Reich, das sie erschaffen hat, untergegangen sein. Heute kennt man diese Kreaturen lediglich von rund einer Handvoll erhaltenen Mosaiken, Schnitzereien oder anderen Kunstwerken. Zudem gibt es einige schriftliche Referenzen in Dokumenten, die die Verknüpfung jener Bilder mit einem Namen möglich machte.

LEBENSRAUM UND GESELLSCHAFTSVERHALTEN

Wie viele andere Luchse ist eine Geweihter Luchs ein Einzelgänger. Manche formen ein Band mit ihrem Besitzer. Es gibt Aufzeichnungen, dass Sorschen einen besonders mächtigen Geweihten Luchs besaß, der ihr ebenso pflichtversessen folgte wie jeder andere Speichellecker in der Umgebung der Runenherrscherin. Doch selbst innerhalb des Reiches, das sie erschaffen hatte, geschah es kaum, dass Geweihte Luchse einen anderen ihrer Artgenossen trafen, weil sie so selten waren. Solche Begegnungen sind seit dem Niedergang des Reiches natürlich noch seltener geworden.

Da es sich bei ihnen um kluge und widerstandsfähige Kreaturen handelt, verschwanden nicht alle Geweihten Luchse während des Erdenfalls. Einige wenige wurden von thassilonischen Bemühungen gerettet, die Katastrophe zu überstehen, indem sie in Stase versetzt oder auf andere Art innerhalb der Häuser und Tempel, durch die sie einst streunten, aufbewahrt wurden. Einige andere entkamen, als sie der thassilonischen Zivilisation bei ihrem Niedergang den Rücken kehrten. Sie suchten Schutz tief in den Wäldern von Varisia. Die Hartnäckigkeit, mit der die Geweihten Luchse in Gerüchten und Volksmärchen fortbestehen, legen nahe, dass die Kreaturen es geschafft haben, zu überleben und sich fortzupflanzen. Trotzdem sind sie so selten und bleiben gut versteckt, dass ihre Existenz bis heute nicht bestätigt werden konnte. Ob die Kreaturen nun aus Gründen der eigenen Sicherheit verborgen bleiben wollen, oder ob sie die lang vergrabenen Geheimnisse von Thassilon bewachen, konnte noch nicht bestimmt werden.

Nur wenige Raubtiere – egal ob natürliche oder andere – stellen eine ernstzunehmende Gefahr für einen Geweihten Luchs dar. Ihre kleine Größe und ihre anspruchslose Natur sorgen dafür, dass sie der Aufmerksamkeit von Tyrannen und Chromatischen Drachen entgehen. Doch sie sind wahrhaft machtvolle Kreaturen, die für sich selbst einstehen. Sie sind die Herren in den wenigen Gebieten, in denen sie heimisch sind. Sollte man ihm in die Quere kommen, ihn konfrontieren oder herausfordern, dann schleudert ein Geweihter Luchs als erstes seine Blendenden Kugeln, um so seine Gegner zu schwächen. Anschließend springt er sie an, um den schwächsten Punkt des Zieles zu treffen. Gegen mehrere Gegner entlässt er die Leuchtenden Kinder, die an ihn gebunden sind und nimmt die Gegner in die Zange. Ansonsten setzt er seine Zauberähnlichen Fähigkeiten gezielt ein, um Feinde zu schwächen, abzulenken oder zu bezaubern.

GROSSER ALTER MHAR

Acht Paare kristalliner Beine stützen diesen gewaltigen Vulkan. Der Krater des Vulkans speit beständig Rauch und Lavaströme aus.

MHAR **HG 26**

EP 2.457.600

CB Kolossale Aberration (Böse, Chaotisch, Großer Alter)

INI +15; **Sinne** Blindsicht 36 m, Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 180 m; Wahrnehmung +45

Aura Aschemantel (9 m), Unaussprechliche Ausstrahlung (90 m, SG 35)

VERTEIDIGUNG

RK 43, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 42 (+1 GE, -8 Größe, +30 Natürlich, +10 Verständnis)

TP 592 (32W8+448); Regeneration 20 (Elektrizität, siehe unten)

REF +13 **WIL** +28 **ZÄH** +24

Immunitäten Alterung, Attributsentzug, Attributsschaden, *Ebenenwechsel*, Feuer, geistesbeeinflussende Effekte, Kälte, Krankheit, Lebenskraftentzug, Lähmung, Todeseffekte, Versteinerung; **SR** 15/episch und Gutes; **Resistenzen** Elektrizität 30, Säure 30, Schall 10; **Verteidigungsfähigkeiten** Erdregeneration, Wahnsinn (SG 35); **ZR** 37

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Graben 36 m

Nahkampf 4 Klauen +33 (4W12+16/19-20 plus 2W6 Feuer)

Angriffsfläche 15 m; **Reichweite** 15 m

Besondere Angriffe Legendenkraft (10/Tag, Kraftschub +1W12), Taphephobische Träume, Vulkanischer Sturm

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 32; Konzentration +41)

Beliebig oft –legendärer *Albtraum*[ABR V] (SG 24), legendäre *Dimensionstür*[ABR V], *Feuerwand, Mächtiges Magie bannen, Steinwand, Synästhesie*[ABR VII] (SG 22), legendärer *Traum*[ABR V], *Verstand auslöschen*[ABR VII] (SG 23), *Wahnsinn* (SG 26)

3/Tag – *Aufforderung* (SG 27), *Erdbeben* (SG 27), Schneller *Schwachsinn* (SG 24)

1/Tag – *Meteoritenschwarm* (SG 28), *Mikrokosmos*[ABR VII] (SG 28), *Symbol des Wahnsinns* (SG 27)

SPIELWERTE

ST 42, **GE** 13, **KO** 38, **IN** 28, **WE** 31, **CH** 29

GAB +24; **KMB** +48 (Ansturm +52); **KMV** 69 (71 gegen Ansturm, kann nicht Zu-Fall-gebracht werden)

Talente Blitzschnelle Reflexe, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Konzentrierter Schlag, Kritischer Treffer (betäubt), Kritischer-Treffer-Fokus, Mächtiger Ansturm, Mächtiger Konzentrierter Schlag, Schnelle Zauberähnliche Fähigkeit (*Schwachsinn*), Verbesserte Blitzschnelle Reflexe, Verbesserte Initiative, Verbesserter Ansturm, Verbesserter Konzentrierter Schlag, Verbesserter Kritischer Treffer (Klaue), Waffenfokus (Klaue), Wuchtiger Schlag

Fertigkeiten Einschüchtern +44, Heimlichkeit +20, Klettern +51, Motiv erkennen +42, Schwimmen +51, Überlebenskunst +45, Wahrnehmung +45, Wissen (Arkanes, Die Ebenen, Geographie, Geschichte, Lokales, Natur) +41

Sprachen Aklo, Ignal, Terral; Telepathie (30 m)

Besondere Fähigkeiten Außerweltliches Verständnis, Gewaltig

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebiges Land

Organisation Einzelgänger (einzigartig)

Schätze Doppelt

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Aschemantel (AF) Eine dichte Schicht aus umherwirbelnder Asche umgibt Mhars Körper. Sie behindern die Sicht von jedem, der ihm zu nahekommt. Alle Kreaturen, die sich in ihrem Wirkungsbereich aufhalten, erhalten Tarnung. Ein starker Wind (ab 31 km/h) vertreibt die Asche für 1 Runde. Die Asche kehrt augenblicklich zurück, wenn der starke Wind abflaut.

Erdregeneration (AF) Mhars Regeneration funktioniert nur, während er sich grabend fortbewegt, er von Lava bedeckt ist oder sich auf irgendeine Weise sonst im Untergrund befindet. Die Regeneration hält für 1 Minute weiter an, sobald er die Oberfläche erreicht. Sollte Mhars Regeneration aufhören, so setzt die Funktion automatisch wieder ein, sobald er zu graben beginnt oder Lava betritt.

Gewaltig (AF) Aufgrund von Mhars gewaltiger Größe behandelt er unebenen Boden und anderes Terrain, das Schwieriges Gelände bildet, als normales Gelände. Allerdings gelten Wälder und größere Ansiedlungen nach wie vor als Schwieriges Gelände für Mhar. Eine riesige oder kleinere Kreatur kann sich durch jedes Feld bewegen, welches von Mhar belegt wird und umgekehrt. Mhar kann Gelegenheitsangriffe nur gegen Gegner führen, die die Größenkategorie Riesig oder größer haben. Zudem kann er nur von Gegnern in die Zange genommen werden, die die Größenkategorie Riesig oder größer haben. Mhar erhält den Bonus für höher stehen lediglich dann, wenn seine gesamte Angriffsfläche höher als die seines Zieles ist. Eine Riesige oder kleinere Kreatur könnte Mhar erklettern. Dies erfordert einen erfolgreichen Wurf auf Klettern gegen SG 30. Entgegen der normalen Regeln bezüglich Mhar und Gelegenheitsangriffe, provoziert das Erklettern von Mhar durch eine kleine oder größere Kreatur einen Gelegenheitsangriff durch Mhar. Jede Kreatur, die Mhar erklettert, wird behandelt, als ob sie vollkommen in Lava eingetaucht sei (siehe Grundregelwerk, S. 444).

Taphephobische Träume (ÜF) Wenn Mhar seine Zauberähnliche Fähigkeit *Albtraum* bei einer Kreatur einsetzt, die sich innerhalb von 1,50 m zu Erde oder bearbeitetem Stein befindet, so wird diese Kreatur von entsetzlichen Träumen betroffen. Darin bricht eine riesige Präsenz durch den Boden hervor, umkreist das Ziel bedrohlich und droht damit, es in die Tiefe zu ziehen. Zusätzlich zu den Effekten von *Albtraum* muss dem Ziel ein Willenswurf gegen SG 35 gelingen oder es kann sich nicht länger näher als 1,50 m an eine beliebige Erdanhäufung oder Steine heranbewegen. Befindet es sich bereits in solch einer Umgebung ist das Ziel gezwungen, diese sofort zu verlassen. Die Kreatur fühlt sich zutiefst unwohl in solch einem Gebiet, sein GE-Wert wird auf 1 reduziert. Dies ist ein geistesbeeinflussender Fluch-effekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Unaussprechliche Ausstrahlung (ÜF) Scheitert ein Willenswurf gegen SG 35 gegen die Unaussprechliche Ausstrahlung von Mhar, erfährt das Opfer das Gefühl unter Erde begraben zu werden und verliert die Fähigkeit zu atmen, so lange es sich im Bereich des Effektes aufhält. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Unsterblichkeit (AF) Falls Mhar erschlagen wird, ereignet sich eine gewaltige Explosion, bei der Erde und Lava in alle Richtungen geschleudert wird. Kreaturen innerhalb von 9 m zu Mhar erhalten 30W6 Punkte Wuchtschaden und 30W6 Punkte Feuerschaden. Eine Kreatur kann einen Reflexwurf gegen SG 40 ablegen, um den Schaden zu

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

halbieren. Mhar manifestiert sich mit Hilfe von *Wahre Auferstehung* 1 Jahr später in demselben Gebiet.

Vulkanischer Sturm (ÜF) Ein Mal alle 1W6 Runden kann Mhar einen sintflutartigen Regen aus Lava, Feuer und ätzender Asche als Volle Aktion erzeugen. Alle Kreaturen in 18 m Entfernung um Mhar erhalten 8W6 Punkte Wuchtschaden sowie 8W6 Punkte Feuerschaden (Reflexwurf gegen SG 40 halbiert den Schaden). Außerdem wird der Boden innerhalb von 18 m zu Mhar, wenn dieser diese Fähigkeit einsetzt, mit einer dünnen Lavaschicht bedeckt. Jede Kreatur, die ihren Zug innerhalb der Lava beendet, erhält 20W6 Punkte Feuerschaden. Die Lava kühlt nach 1 Minute aus. Zu guter Letzt wird der Bereich innerhalb von 18 m zu Mhar, wenn dieser diese Fähigkeit einsetzt, mit tödlicher Asche bedeckt. Diese funktioniert wie *Stinkende Wolke* (ein Zähigkeitswurf gegen SG 40 hebt den Schaden auf). Die Asche löst sich auf natürliche Weise nach 1 Minute auf. Die SG der Rettungswürfe basieren auf Konstitution.

Mhar gehört zu den Großen Alten. Er wurde vor Äonen an den Rändern der Materiellen Ebene geboren. Ein einzigartiger planarer Riss sorgte dafür, dass die Essenz der Ebene der Erde und die Essenz der Ebene des Feuers aufeinander prallten und verschmolzen. Sie vereinten sich zu einem Wesen, dass in einem Status permanenter Pein verblieb – eine Masse aus vulkanischen Eruptionen, die in einem Zyklus erkaltet und fortschmilzt, welcher unendliche Schmerzen verursacht. Da er Erleichterung von seiner Qual sucht, aber nicht in der Lage ist, der Materiellen Ebene zu entkommen, versuchte Mhar sein Leiden durch das Reisen zu den Sternen zu lindern.

Mhar fand werdende Planeten, die aus brodelndem Magma bestanden. Für eine Weile konnte Mhar im Kern dieser Planeten ruhen, doch selbst diese urtümliche Hitze konnte Mhar nicht ruhig stellen. Schlussendlich würde Mhar erwachen, den Planeten zerstören und sich auf die Suche nach einem anderen Zufluchtsort machen. Nachdem er zahllose Welten zerstört hatte, fand Mhar heraus, wie er auf die Elementarebene des Feuers entkommen konnte. Unglücklicherweise erforderte dies mehr Macht als sie Mhar gerade zur Verfügung stand. Mhar fand einen anderen jungen Planeten. Diese Welt wurde Golarion genannt. Er grub sich tief in ihren Kern ein und wartet darauf zu wachsen.

Während Mhar ruhte, riss die Göttin Sarenrae einen Teil der Materiellen Ebene auf, um Rovagug in der Totenkammer einzuschließen. Ihr war nicht bewusst, dass sie dadurch Mhar tötete und ihm eine Atempause bei seinen Schmerzen verlieh nach der er sich immer gesehnt hatte. Doch selbst das Vergessen konnte Mhars Leiden nicht bezwingen und seine Leiden waren ausreichend, um sich von den Toten zu erheben. Als Mhar erneut erwachte, war er innerhalb der Kruste von Golarion gefangen. Dies trieb ihn in den Wahnsinn, da er nicht in der Lage war seiner eigenen Qual zu entkommen. Mhar stieß einen übernatürlichen Schrei aus. Als dieser gefangene Schrei zwischen der Kruste und Mhar wiederhallte, intensivierte sie den Wahnsinn der Kreatur. Die mentale Kraft des Schreis wurde so stark, dass sie gegen die Oberfläche der Erde stieß und so die Kodarberge erschuf.

Mhar versucht Golarions Kruste zu durchbrechen und die Welt zu zerstören. Anschließend wird er sein Magma nutzen, um eine Öffnung zur Ebene des Feuers zu schaffen und die komplette Materielle Ebene mit Lava zu fluten. Erst wenn die gesamte Realität eine Masse aus Feuer und Zerstörung ist, kann Mhar endlich Frieden finden.

KASTHEZVI

Brüchige Haut zieht sich über den Körper dieser schlaksigen, humanoiden Kreatur. Eine Krone aus Knochen schwebt über ihrem grotesk verformten Kopf und ihr Mund ist in einem stummen Schrei geöffnet.

KASTHEZVI **HG12**

EP 19.200

RB Mittelgroße Aberration (Gestaltwandler)

INI +8; **Sinne** Blindsicht 36 m, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +22

VERTEIDIGUNG

RK 27, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 22 (+1 Ausweichen, +4 GE, +12 Natürlich)

TP 152 (16W8+80)

REF +9 **WIL** +15 **ZÄH** +10; +8 gegen geistesbeeinflussende Effekte

Immunitäten Schall; **SR** 15/Magie;

Verteidigungsfähigkeiten Gedankenleere; **ZR** 23

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Infraschallberührung +14 (1W8 plus 12W6 Schall)

Besondere Angriffe Wort des Zerschmetterns

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 16; Konzentration +19)

Immer – *Gedankenleere*

3/Tag – *Zerbersten* (SG 15)

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 19, **KO** 20, **IN** 17, **WE** 16, **CH** 17

GAB +12; **KMB** +14; **KMV** 29

Talente Ausfallschritt, Ausweichen, Behände Bewegung, Beweglichkeit, Blind kämpfen, Eiserner Wille, Tänzelnder Angriff, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Heimlichkeit +31, Klettern +21, Überlebenskunst +22, Wahrnehmung +22, Wissen (Arkanes) +22, Wissen (Gewölbe) +19, Zauberkunde +22; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +8

Sprachen Gemeinsprache, Kasthezvisch, Thassilonisch (kann nicht sprechen)

Besondere Fähigkeiten Geräuschlos, Gestalt wechseln (beliebiger Humanoide; *Gestalt verändern*), Todeszuckungen

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige Unterirdisch (Kaer Maga)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Kabal (3-6)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Geräuschlos (AF) Ein Kasthezvi verursacht niemals Geräusche durch seine Handlungen, egal ob sie weltlicher oder magischer Natur sind. Die einzige Ausnahme ist, wenn er seine Fähigkeit Wort des Zerschmetterns einsetzt. Seine Bewegungen, seine Fähigkeiten, Kontakt zu anderen Kreaturen oder Objekten, Versuche der Lautäußerung, Zaubereffekte und alle anderen möglichen Geräuschquellen sind darin eingeschlossen. Allerdings werden Geräusche, die durch das Opfer oder seine Angriffe verursacht werden, nicht unterdrückt. Ein Kasthezvi kann Zauber wirken, so als ob diese durch das Talent Lautlos zaubern modifiziert wären. Allerdings kann er den Grad des Zaubers oder den Zeitaufwand nicht erhöhen.

Gestalt wechseln (ÜF) Wenn ein Kasthezvi eine andere Gestalt angenommen hat, behält er seine besonderen Fähigkeiten. Ein Kasthezvi kann seine andere Gestalt für bis zu 8 Stunden pro Tag annehmen.

Infraschallberührung (ÜF) Die Berührung eines Kasthezvis ist ein Berührungsangriff, der 1W8 Schadenspunkte verursacht, die Schadensreduzierung umgeht, plus 12W6 Punkte Schallschaden. Obwohl es sich bei diesem zusätzlichen Schaden um Schallschaden handelt, verursacht dieser keine hörbaren Geräusche.

Todeszuckungen (ÜF) Wenn ein Kasthezvi getötet wird, explodiert er, was eine schwerwiegende Geräuschexplosion innerhalb eines Radius von 30 m zur Folge hat. Diese Explosion verursacht 16W6 Punkte Schallschaden und macht eine in diesem Bereich befindliche Kreatur dauerhaft taub. Betroffene Kreaturen können einen Zähigkeitswurf gegen SG 21 ablegen, um den Schaden zu halbieren und die Taubheit abzuwenden. Dies ist ein Schalleffekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Wort des Zerschmetterns (ÜF) Einmal pro Minute kann ein Kasthezvi kann ein stummes Wort des Zerschmetterns aussprechen. Dies dauert 1 Volle Runde. Wenn das Aussprechen des Wortes des Zerschmetterns zu Beginn seines nächsten Zuges beendet ist, visiert der Kasthezvi einen 12 m durchmessenden Bereich innerhalb von 240 m an. Dieser Bereich wird vom Zauber *Erdbeben* betroffen. Zudem erhalten in diesem Bereich befindliche Kreaturen 8W6 Punkte Schallschaden. Ein Zähigkeitswurf gegen SG 21 halbiert den Schaden. Lose, nicht-magische Objekte aus Keramik, Kristall, Glas oder Porzellan, die sich in diesem Bereich befinden, zerbrechen lautlos in Stücke, so als ob sie von dem Zauber *Zerbersten* betroffen wären. Die Zauberstufe des Kasthezvis für diese Effekte entspricht seinen Volkstrefferwürfeln (ZS 16 bei den meisten Kasthezvis). Sollte der Kasthezvi getötet werden, den Zustand Betäubt erhalten oder auf irgendeine andere Weise daran gehindert werden das Wort des Zerschmetterns auszusprechen, so endet das Wort effektlos. Sollte ein Kasthezvi ein Wort des Zerschmetterns einsetzen, während er eine andere Gestalt besitzt, so kehrt er augenblicklich in seine wahre Gestalt zurück. Dies ist ein Schall-Effekt, obwohl er nicht von Zaubern oder Effekte blockiert wird, die Stille hervorrufen. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Die boshaften und unsterblichen Kasthezvis gehören zu den ältesten Kreaturen, die Orte tief unter Kaer Maga bewohnen. Ihre schon lange verstorbenen Schöpfer erschufen diese Abscheulichkeiten, die vollkommen unfähig sind Geräusche zu verursachen, da ihre bloßen Knochen Gefäße für urtümliche Worte der Macht sind.

Sollte ein Kasthezvi die urtümlichen Worte, die in seine Knochen hineingeätzt sind, aussprechen können, so würde dieser einfache Satz katastrophale Zerstörung zur Folge haben. Die Erschaffer der Kasthezvis beabsichtigten, dass die Kasthezvis diese Worte für sich behielten und vor anderen versteckten. Um ihren Einsatz zu verhindern, ätzten sie eine urtümliche Stille auf die Seele der Kasthezvis. Jedoch verfiel diese unterdrückende Magie langsam mit jedem verstreichenden Jahrhundert. So kam es, dass die Kasthezvis von den uralten Worten, die sie in sich trugen, Stärke herausziehen konnten. Heutzutage sind sie in der Lage mächtige, stille Äußerungen abzugeben, mit denen man ganze Gebäude anheben kann. Das wahre Ausmaß ihrer Macht lässt sich mittlerweile nur schwer bestimmen.

Der Körper eines Kasthezvis besitzt eine grob humanoide Form, obwohl es ansonsten vollkommen fremdartig aussieht. Seine trockene, brüchige Haut zieht sich über deformierte Knochen. Der Schädel befindet sich üblicherweise in einem unnatürlichen Winkel über dem Körper. Das stumme Schreie von sich gebende Gesicht ist asymmetrisch geformt.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Eine Krone aus Knochen schwebt unregelmäßig vibrierend über seinem Kopf. Jede Bewegung eines Kasthezvis erscheint täuschend taumelnd und unkoordiniert.

Ein Kasthezvi ist 1,80 m groß und wiegt nur 100 Pfund.

LEBENSWEISE

Der Ursprung der Kasthezvis, deren Existenz eigentlich jedem außer den geheimnisvollen Mnemoiden[MHB III] unter Kaer Maga unbekannt ist, ist schon lang in Vergessenheit geraten. Manche Mnemoiden spekulieren, dass es sich bei den Kasthezvis um lebende Waffen handeln würde. Anderen behaupten, dass diese Kreaturen ursprünglich gutartig waren, doch der Tod ihrer Herren hätte ein so unaussprechliches Leid bei ihnen verursacht, dass ihr wahrer Zweck davon korrumpiert wurde. Die meisten Mnemoiden sind sich jedoch darin einig, dass die Knochenkronen der Kasthezvis als eine Art magischer Dämpfer fungieren, damit sie magische Worte aussprechen können, ohne deshalb implodieren zu müssen. Allerdings ist es noch niemandem gelungen an solch eine Krone heranzukommen, um sie näher untersuchen zu können.

Da es sich bei diesen Schöpfungen um uralte Wesen handelt, können Kasthezvis sich nicht fortpflanzen. Gelegentlich rotten sie sich zu kleinen Kabalen zusammen, doch nur selten kämpfen sie gegeneinander. Das in Erfahrung bringen, wie man weitere Kasthezvis erschafft, ist ihre größte Begierde. Selbst die Nutzbarmachung der urtümlichen Macht, die in ihnen ruht, ist ihnen nicht so wichtig.

LEBENSRAUM UND GESELLSCHAFTSVERHALTEN

Kasthezvis besitzen eine absolute Verachtung für alle lebenden Dinge und zeigen bestenfalls etwas Respekt gegenüber denjenigen, die mächtiger sind als sie selbst. Sie selbst sind überaus böse. Kasthezvis sind extrem vorsichtig, wenn sie Worte des Zerschmetterns aussprechen oder wenn sie zwecks Spionage heimliche Ausflüge auf die Oberfläche machen. Schließlich wissen sie, dass ihre Macht umso größer ist, wenn niemand weiß, dass sie existieren. Wenn Kasthezvis die über ihnen liegende Stadt besuchen, dann verkleiden sie sich als stummer Bettler oder als frommer, stiller Süßholzraspler. Nur wenige bemerken, dass sie gar keine Geräusche machen. Diejenigen, die die unnatürliche Stille dieser Spione entdecken, verschwinden üblicherweise im Zuge eines fatalen „Unfalls“ unter der Stadt. Welchem Zweck die Spionage der Kasthezvis dient, ist unbekannt. Manche Mnemoiden spekulieren, dass die Kasthezvis den Einsturz der kompletten Stadt in einer einzigen, stillen Katastrophe vorbereiten. Andere glauben, dass sie die uralten Worte, die ihnen Macht verleihen, zu verfeinern wollen oder einen Prozess ausfindig machen wollen, der es ihnen ermöglicht, sich mit den fruchtbaren Oberflächenbewohnern fortzupflanzen.

Kaladurnae, Thassilons erster Runenherrscher der Gier, besaß eine dünne Abmachung mit den Kasthezvis. Im Austausch für Wissen über die uralte Stadt sowie Fetzen mächtiger Worte und Phrasen trainierte Runenherrscher Kaladurnae einige wenige Kasthezvis in Zauberei. Diese mächtigen Runensprecher sind nach wie vor am Leben, doch von Gier verflucht. Sie horten ihr arkanes Wissen und verlassen ihre Bauten nur, wenn das Erlernen neuer Geheimnisse in Aussicht steht. Kaladurnae brachte den Kasthezvis auch das Schreiben bei. Kasthezvis bedecken ihre strengen Bauten mit Runen, Schnitzereien und uralten thassilonischen Buchstaben. Gelegentlich vermischen sie dies alles noch mit *Explosiven Runen*, die von ihren Runensprechern dorthin geschrieben wurden. Diese Schriften wären eine große Quelle des Wissens bezüglich der Geschichte, der Kultur und der Motivation der Kasthezvis, falls irgendjemand sie aufspüren und entziffern könnte. Neben diesen Schriften kommunizieren Kasthezvis in einer einzigartigen symbolischen Sprache, die nur ihrer Art bekannt ist. Hierfür nutzen sie ihren gesamten Körper als unmenschliche Darstellungsfläche von Verzerrungen und zuckenden Gliedern.

Alle Kasthezvis können Worte von entsetzlicher, zerschmetternder Macht aussprechen. Manche Mnemoiden behaupten, beobachtet zu haben, dass Kasthezvis Worte mit unterschiedlich destruktiven Effekten ausgesprochen haben, wie beispielsweise Stürme aus Hagel und Feuer, endlose Insektenschwärme sowie die Umkehrung der Schwerkraft und sogar der Zeit.

Frustriert aufgrund ihrer Unfähigkeit die Kasthezvis zu verstehen, heuern manche Mnemoiden auf Abenteuer ausziehende Gelehrte an, auf dass sie die Bauten der Kasthezvis infiltrieren und studieren mögen. Bisher war noch keine solche Mission von Erfolg gekrönt.

KRYPTOMÖWE

Die Augen dieser großen Möwe glühen in einem schaurigen Blau. Graue Federn bedecken einen Großteil ihres robusten Körpers, die langen, mit schwarzen Spitzen versehenen Flügel sind mit geheimnisvollen Symbolen bedeckt. Der gelbe Schnabel des Vogels ist schwer und gebogen und an den mit Schwimmhäuten versehenen Füßen sitzen scharfe Klauen.

KRYPTOMÖWE **HG2**

EP 600

N Sehr kleine Magische Bestie

INI +3; **Sinne** *Arkaner Blick,* Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 12 (+3 GE, +2 Größe)

TP 19 (3W10+3)

REF +6 **WIL** +4 **ZÄH** +4

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m, Fliegen 15 m (gut), Schwimmen 3 m

Nahkampf Biss +3 (1W4-1), 2 Klauen +3 (1W3-1)

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

Besondere Angriffe Arkane Angriffe, Geborener Dieb

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 3; Konzentration +2)

Immer – *Arkaner Blick, Magie lesen*

Beliebig oft – *Arkanes Siegel*

SPIELWERTE

ST 6, **GE** 17, **KO** 13, **IN** 6, **WE** 13, **CH** 8

GAB +3; **KMB** +4; **KMV** 12

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Eiserner Wille

Fertigkeiten Akrobatik +15, Fliegen +15, Schwimmen +11, Wahrnehmung +5

Sprachen Gemeinsprache (kann nicht sprechen)

Besondere Fähigkeiten Kryptosynergie, Schriftrolle verzehren

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte Küstenregionen

Organisation Einzelgänger, Paar, Schar (3-8) oder Kolonie (12-36)

Schätze Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Arkane Angriffe (ÜF) Die natürlichen Angriffe einer Kryptomöwe besitzen einen Bonus von +1 auf den Schaden und werden bezüglich der Überwindung von Schadensreduzierung als magisch behandelt. Für jeweils 5 Trefferwürfel, über die die Kryptomöwe verfügt, steigt dieser Bonus um 1.

Geborener Dieb (AF) Gelingt einer Kryptomöwe ein Fertigkeitswurf für Akrobatik, um durch ein bedrohtes Feld zu gelangen, ohne dabei Gelegenheitsangriffe durch einen Feind zu provozieren, so provoziert die Kryptomöwe keine Gelegenheitsangriffe, wenn sie ein Kampfmanöver für Stehlen[EXP] gegen diesen Feind während desselben Zuges durchführt.

Kryptosynergy (AF) Wenn der Herr eines Kryptomöwen-Vertrauten ein Kryptomagier[AKO] ist, dann erhält die Kryptomöwe die nachfolgend aufgeführten Kryptokunde-Entdeckungen, falls ihr Herr sie besitzen sollte: Defensiver Schriftrolleneinsatz, Glyphenfinder, Schriftrolle analysieren, Symbol umgehen. Defensiver Schriftrolleneinsatz betrifft Zauber, welche die Kryptomöwe wirkt, wenn sie ihre Fähigkeit Schriftrolle verzehren einsetzt.

Schriftrolle verzehren (ÜF) Wenn eine Kryptomöwe eine Schriftrolle verzehrt (dies ist eine Volle Aktion), so ist der darauf enthaltene Zauber im Körper der Möwe gespeichert. Anschließend kann sie selbst den Zauber wirken, so als ob sie ein Magier der Stufen entsprechend der Hälfte der Trefferwürfel der Kryptomöwe wäre und diesen Zauber wirken würde. Intuitiv versteht die Kryptomöwe die Funktion des Zaubers, sie wird behandelt, als ob sie die nötigen Fähigkeitswerte besäße, um diesen Zauber zu wirken. Eine Kryptomöwe kann eine Anzahl an Zaubern entsprechend der Höhe ihrer Trefferwürfel in sich aufnehmen.

In der Küstenstadt Rätselhafen sind die lärmenden, rätselhaften Kryptomöwen ein alltäglicher Anblick. Dort kreisen sie oft über den uralten, mit Runen bedeckten Enigma-Tor, so als ob es ihnen gehören würde. Im Aussehen und Verhalten gleichen sie ihren gewöhnlichen Vettern, den Seemöwen. Allerdings sind Kryptomöwen weitaus intelligenter. Zudem verleiht ihnen ihre Verbindung zu Rätselhafens uraltem, thassilonischen Steinbogen viele magische Fähigkeiten.

Eine Kryptomöwe ist etwas über 60 cm lang, sie besitzt eine Flügelspannweite von bis zu 1,50 m und wiegt 3 Pfund.

LEBENSWEISE

Die Aufzeichnungen über die Kryptomagier, ein geheimnisvoller Orden, deuten an, dass im Verlauf der Geschichte von Rätselhafen einige Male ganz plötzlich eine große Anzahl an Seemöwen in der Nähe des Enigma-Tors aufgetaucht sei. Sie bildeten eine immense Spirale aus Federn und Fleisch ehe sie mit dem gewaltigen Steinbogen zusammenstoßen. Jedes Mal, als die Vögel zu hunderten derart starben, verwandelten die paar Überlebenden sich in etwas bedeutenderes als normale Seemöwen. Während ihnen viele körperliche Charakteristika der Seemöwen erhalten geblieben sind, so sind Kryptomöwen doch um einiges kräftiger und intelligenter als ihre gewöhnlichen Vettern.

Kryptomöwen bringen immer Kryptomöwen zur Welt. Sollte kein passender Kryptomöwenpartner vorhanden sein, paaren sie sich auch gelegentlich mit gewöhnlichen Möwen. Die Nachkommen solcher Mischeltern sind für gewöhnlich normale Möwen, doch gelegentlich können aus solch einem Gelege auch Kryptomöwen schlüpfen. Die Eier von Kryptomöwen geben ein sanftes blaues Glühen ab und besitzen dunkle Flecken, aus denen sich manchmal Muster bilden, die an Runen erinnern. Nach 3 oder 4 Wochen Brutzeit schlüpfen laute, blauäugige Küken aus diesen Eiern. Während der ersten 4 Lebensjahre einer Kryptomöwe erscheinen unterschiedliche Runen auf dem Federkleid des Vogels bis die Kreatur schließlich ausgewachsen ist. Dann bilden sich die Runen zu einem dauerhaften Muster aus. Kryptomöwen leben bis zu 50 Jahren in der Wildnis, in Gefangenschaft können sie sogar noch älter werden.

Kryptomöwen sind exzellente Flieger, jedoch auch fähige Schwimmer und besitzen zudem einen bemerkenswerten Wagemut. Aufgrund ihrer Mobilität und ihrer Intelligenz steht Kryptomöwen eine außerordentliche Vielzahl an Jagdstrategien zur Verfügung. Mit ihren aushängbaren Kiefer können sie schnell unterschiedlichste Beutetiere verschlingen, darunter Krabben, Fische, Frösche, Nagetiere und sogar kleine Vögel. Kryptomöwen sind erstaunlich erfinderische Vögel, insbesondere, wenn es darum geht, Nahrung zur finden. Beispielsweise setzen sie Regenwürmer als Lockmittel ein, um Fische zu fangen, oder aber sie nutzen schlicht den Sturzflug. Stehlen Kryptomöwen von Humanoiden, so arbeiten sie häufig in Paaren zusammen.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Einer der Vögel sorgt für eine Ablenkung, während die andere sich die Beute ergreift.

LEBENSRAUM UND GESELLSCHAFTSVERHALTEN

Wegen ihrer vielseitigen Nahrungsaufnahme ziehen Kryptomöwen Küstenregionen und Inseln vor, da sie dort an Land, zu Wasser und in der Luft jagen können. Die größte Kryptomöwenpopulation lebt in und rund um Rätselhafen, insbesondere an den Hängen der Felskämme, die die Stadt umgeben, auf den Dächern des Hafenviertels und des Böenviertels. Entlang der Küsten des Varisischen Golfes existieren kleinere Populationen von Kryptomöwen, meistens in der Nähe menschlicher Siedlungen. In Magnimar können sorgsame Beobachter erkennen, dass es sich bei einigen Vögeln, die über dem Zornspann kreisen, um die blauäugigen Kryptomöwen handelt. Kryptomöwen überwintern im südwestlichen Cheliax und entlang der nördlichen Küste von Rahadoum.

Im späten Frühling versammeln Kryptomöwen sich zu lärmenden, eng bevölkerten Kolonien, um sich zu dem Ort zurückzubegeben, von dem aus sie im vergangenen Jahr gekommen sind. Die Paarungszeit beginnt einige Wochen später, wenn die ersten warmen Windströme vom Varisischen Golf aufkommen. Die Vögel errichten ihre Nester auf dem Boden, zum Einsatz kommen dabei Blätter, Zweige und andere Pflanzenmaterialen, die sich als Baumaterial eignen. Besonders gerne mögen Kryptomöwen Papier und Pergament, daher legen sie manchmal weite Strecken zurück, um an Schriftrollen oder Bücher zu gelangen, die sich als Nistmaterial verwenden lassen.

In den Kolonien der Kryptomöwen herrscht eine starre Hierarchie. Dort errichten die niedrig rangigen Brutpaare ihre Nester in Form eines Ringes rund um die hoch rangigen Brutpaare, um sie so vor Angriffen zu schützen. Kryptomöwenpaare sind sich ein Leben lang treu. Sie besitzen einen hohen Beschützerinstinkt für ihre Nester und ihre Kolonie. Sollte sich ein Raubtier nicht von den Warnrufen der Kryptomöwen abschrecken lassen, so greifen die Vögel gemeinschaftlich an und schikanieren den Eindringling, indem sie ihre Anzahl gegen größere Kreaturen ausspielen. Die Vögel setzen dabei höchst raffinierte Verteidigungsstrategien ein, wie beispielsweise Finten und vorgetäuschte Rückzüge, um dann Feinde in einen Hinterhalt zu locken.

Auffinden von Nahrung und Errichtung von Nestern sind die höchsten Prioritäten der Vögel während der Brutzeit. So lange nicht das Überleben in Frage steht, weisen Kryptomöwen eine breitgefächerte Persönlichkeit auf, die sich mit der von Menschen vergleichen lässt. Manche sind Trickser oder Sammler, die andere gerne aufziehen oder bestehlen, einfach nur um Langeweile abzuwenden. Zudem haben die meisten von ihnen eine Lieblingsspeise, nach der sie gerne Ausschau halten. Eine überraschend große Anzahl von Kryptomöwen und beinahe jede hoch rangige Möwe in einer Kolonie sind Philosophen, die die Welt um sich herum studieren, einzelne Experimente durchführen und Logik und wissenschaftliche Methoden zumindest rudimentär verstehen. Manche Kryptomöwen praktizieren eine Art religiöser Rituale, indem sie Nahrung und andere Objekte in Form von Runen formen und bewegungslos für mehrere Stunden dort verharren. Gelehrte spekulieren, dass die Vögel ein einzigartiges Verständnis für die Interpretation der Geheimnisse des Enigma-Tores besäßen. Sie glauben auch, dass das Studium der Runenschriften auf dem Gefieder der Vögel uraltes Wissen enthüllen würde. Insbesondere Kryptomagier studieren Kryptomöwen in der freien Wildbahn, doch das Erklettern der mit Guano übersäten Felsen und Dächer, um nach Vögeln Ausschau zu halten, bringt ihnen noch am ehesten den Ruf eines zwanghaften Exzentrikers.

Kryptomöwen sind in Bezug auf Humanoide sehr neugierig. Oft beobachten sie diese, wie sie sprechen, was sie essen und wie sie leben. Unter den Bewohnern am Varisischen Golf kursiert der weit verbreitete Aberglaube wonach es Unglück bringt, eine Kryptomöwe zu töten. Aus diesem Grund kommen sie mit ihren Diebstählen und Streichen im Gegensatz zu anderen Vögeln davon. Kryptomöwen sind intelligent genug, um Sprachen zu erlernen, die von humanoiden Kreaturen gesprochen werden. Allerdings mangelt es ihnen an den nötigen Organen, um sprechen zu können. Ihre Kommunikation klingt wie das raue, jammernde Rufen gewöhnlicher Möwen, doch das System ihrer Laute ist weitaus komplexer. Kryptomöwen sind sogar dazu in der Lage abstrakte Ideen wie „Hinterhalt“, „Übereinkunft“, „Zukunft“ oder „Bezahlung“ mithilfe ihrer Rufe zu kommunizieren. Dies erlaubt es ihnen ausgearbeitete Verteidigungs- und Angriffstaktiken zu übermitteln oder Handelsverträge zu verhandeln.

Ein Magiekundiger der 7. Stufe, der das Talent Verbesserter Vertrauter besitzt sowie eine Gesinnung, die sich innerhalb eines Schrittes von Neutral befindet, kann eine Kryptomöwe als Vertrauten erlangen.

KYTON, LIBITINARIUS

Diese gertenschlanke, blauhäutige Gestalt trägt Roben aus drapierten Ketten. Die entblößte Haut ist mehrfach durchbohrt von messerscharfen, blutbefleckten Eiszapfen.

LIBITINARIUS KYTON **HG 13**

EP 25.600

RB Mittelgroßer Externar (Böse, Extraplanar, Kälte, Kyton, Ordnung)

INI +11; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +29

VERTEIDIGUNG

RK 28, Berührung 17, auf dem Falschen Fuß 21 (+7 GE, +11 Natürlich)

TP 184 (16W10+96); Regeneration 5 (gute Zauber, gute Waffen, Silberwaffen)

REF +17 **WIL** +13 **ZÄH** +16

Immunitäten Kälte; **SR** 10/Gutes und Silber; **Verteidigungsfähigkeiten** Eisiges Scheusal; **ZR** 24

Schwächen Empfindlichkeit gegen Feuer

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m; *Luftweg*

Nahkampf 2 Klauen +22 (2W6+6 plus 2W6 Kälte), 2 Ketten +22 (1W8+6)

Fernkampf 4 Eiszapfen +23 (1W8+6 /19-20/x3 plus 2W6 Kälte)

Besondere Angriffe Irritierender Blick (9 m, SG 21), Perfekte Starre

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 13; Konzentration +16)

Immer - *Luftweg*

Beliebig oft – *Ebenenwechsel* (nur von der Materiellen Ebene zur Ebene der Schatten, nur selbst)

3/Tag – *Dimensionstür, Eissturm, Kältekegel* (SG 18)

1/Tag – *Polarstrahl*

SPIELWERTE

ST 23, **GE** 24, **KO** 22, **IN** 15, **WE** 22, **CH** 17

GAB +16; **KMB** +22; **KMV** 39

Talente Eiserner Wille, Kampfreflexe, Kernschuss, Präzisionsschuss, Tödliche Zielgenauigkeit, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Eiszapfen), Wachsamkeit

Fertigkeiten Einschüchtern +22, Heimlichkeit +26, Motiv erkennen +29, Überlebenskunst +25, Wahrnehmung +29, Wissen (Die Ebenen) +21, Wissen (Lokales) +21, Wissen (Religion) +21

Sprachen Gemeinsprache, Infernalisch, Schattensprache

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (Ebene der Schatten)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Schauer (2-5)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Eisiges Scheusal (AF) Der Körper eines Libitinarius besteht aus einer unheiligen Verbindung aus Seelengewebe und eisigen Essenz der Kältesten Gebiete der Schattenebene. Daher ist ein Libitinarius immun gegen Kälte. Zudem kann er jedes beliebige Schwieriges Gelände aufgrund von magischem oder weltlichem Eis als normales Gelände behandeln. Dazu zählen beispielsweise die Gefrorenen Tränen, das Reich des Kytonendemagogen Inkariax.

Eiszapfen (AF) Ein Libitinarius kann die Eiszapfen, die in sein Fleisch eingebettet sind, als Wurfwaffen im Fernkampf einsetzen. Die Grundreichweite beträgt 6 m. Er kann bis zu vier dieser Eiszapfen pro Runde als Freie Aktion herausziehen. Diese Eiszapfen verursachen Stichschaden entsprechend von 1W8 plus den Stärkemodifikator des Libitinarius (für gewöhnlich +6) plus 2W6 Punkte Kälteschaden. Bei einem Kritischen Treffer wird der dreifache Schaden fällig (der Kälteschaden bleibt jedoch unverändert). Die Eiszapfen werden nicht als magische Waffen behandelt, auch wenn sie übernatürlich abgehärtet wurden und als Adamant zwecks Überwindung der Schadensreduzierung gelten. Hat ein Libitinarius einmal seine Eiszapfen aus dem Fleisch gezogen, dann formen sich augenblicklich neue Eiszapfen als Freie Aktion. Sollte die Regeneration des Libitinarius unterdrückt werden, dann können sich auch keine neuen Eiszapfen bilden. Ein Libitinarius hat zu jeder Zeit für gewöhnlich 24 Eiszapfen in sein Fleisch eingebettet.

Irritierender Blick (AF) Eine Kreatur, die dem Irritierendem Blick eines Libitinarius zum Opfer fällt, erhält für 1 Runde den Zustand Wankend, da sie sich selbst von Innen her langsam eingefroren fühlt.

Perfekte Starre (ÜF) Ein Libitinarius kann sich die Macht des absoluten Nullpunktes zunutze machen und diese mithilfe einer Berührung auf den Körper einer lebenden Kreatur übertragen. Der Libitinarius kann diese Fähigkeit drei Mal pro Tag als Standard-Aktion einsetzen. Diese Aktion provoziert keine Gelegenheitsangriffe. Sollte der Berührungsangriff des Libitinarius erfolgreich sein, erhält das Ziel 2W6 Punkte Kälteschaden und 2W6 Punkte böse-gesinnten magischen Schaden. Ein erfolgreicher Zähigkeitswurf gegen SG 23 halbiert jede Schadensart. Scheitert der Wurf, muss die Kreatur augenblicklich einen Willenswurf gegen SG 23 ablegen. Sollte dieser zweite Rettungswurf scheitern, ist die Kreatur auf übernatürliche Weise eingefroren. Sie ist eine geistlose, unbewegliche Statue und wird als versteinert angesehen, so als ob *Fleisch zu Stein* gewirkt worden wäre (sollte die Kreatur nicht aus Fleisch besehen, hat der zweite Effekt keine Wirkung auf sie). Die Kreatur kann nicht mit *Fleisch zu Stein* zurückverwandelt werden, aber sie kann mit *Verzauberung brechen* wiederhergestellt werden. Wenn die Kreatur nach einer Anzahl an Stunden entsprechend der Trefferpunkte der Kreatur nicht zu Fleisch zurückverwandelt wurde, stirbt die Kreatur und bleibt eine gefrorene Statue. Sie kann normal ins Leben zurückgebracht werden, wenn *Tote erwecken* oder ein vergleichbarer Zauber gewirkt wird. Dies ist ein Kälteeffekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Libitinarii entstehen aus den Seelen von Kälte besessener Zauberwirkern, schlimmen Präparatoren, Foltermeistern, die sich der Kälte bedienen, um ihre Opfer zu quälen, und anderen bösen Wesen, die davon besessen sind, Schmerz durch die perfekte Dosis Kälte zu vermitteln. Sie streifen durch die vereisten Bereiche der Ebene der Schatten und trachten danach, ihre Handwerkskunst weiter zu fördern. Die meisten dienen Inkariax, dem Kytonendemagogen, den man als den Weißen Tod kennt. Dieser will die Flüchtigkeit einer Perfektion mithilfe seines eiskalten Griffes bewahren. Seine Lieblingsdiener sind fast nur Libitinarii.

Andere Libitinarii dienen Doloras, der Halbgöttin der Leidenschaftslosigkeit, der Trennung und des Schmerzes. Viele Kytonen halten sie für jene teuflische Schutzherrin, welche die ihren vor Äonen aus der Hölle entlassen hat. In manchen Fällen huldigen Libitinarii beiden unheiligen

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: [illegible] Sünden
[illegible]

Gottheiten, da die beiden Glaubensrichtungen mehr Gemeinsamkeiten als Unterschiede aufweisen. Insbesondere Inkariax und seine Anhänger ehren die gefallene Königin, und viele Libitinarii sehen den Respekt ihr gegenüber als Selbstverständlichkeit an.

Die Körper der Libitinarii wirken humanoid, wenn auch die Farbe ihrer Haut von Pulverfarben bis hin zu Marineblau rangieren. Ihre Lippen, Ohren, Finger und Zehen sind tiefschwarz, so als ob sie vor Kälte abgestorben wären. Libitinarii tragen häufig Roben aus drapierten Ketten. Allerdings sind sie am bekanntesten für die entsetzlichen Eiszapfen, die durch ihr Fleisch gestochen sind. Auch wenn sie mit dem Führen traditioneller Waffen wie jeder Humanoid versiert sind, so favorisieren sie üblicherweise den Einsatz dieser Eiszapfen als Wurfwaffen.

Libitinarii sind grob 1,50 m groß und wiegen normalerweise 90 bis 140 Pfund.

LEBENSWEISE

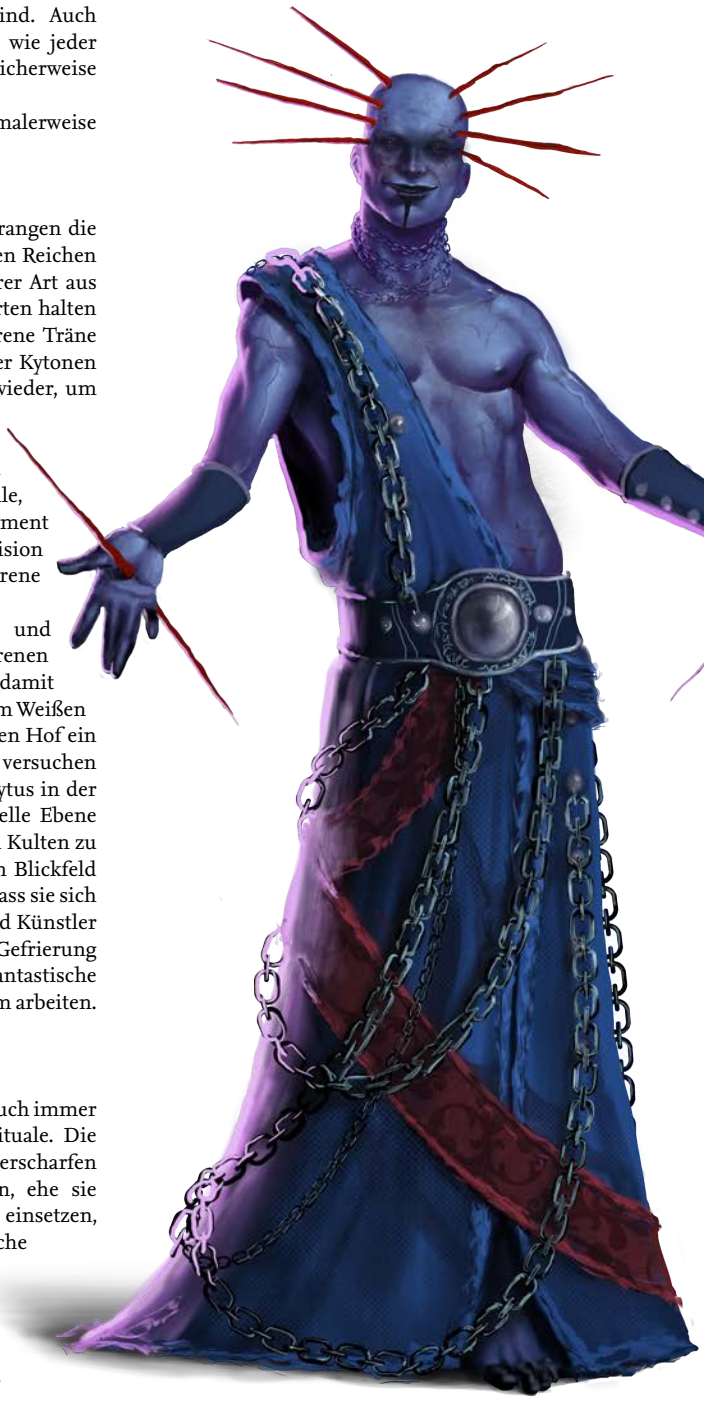
Glaubt man teuflischen Wissensquellen, so entsprangen die Libitinarii vollkommen ausgeformt den gefrorenen Reichen der Ebene der Schatten, als Doloras den Rest ihrer Art aus der Hölle befreite. Nicht alle Kytonen oder Gelehrten halten den Ursprungsmythos für wahr, dass eine gefrorene Träne aus Doloras Krone fiel, als diese das Gefängnis der Kytonen zerstörte. Diese Träne hallte durch die Ebenen wieder, um diese neuen Diener zu erschaffen, auf dass diese ein Abbild ihres Willens fortan darstellen sollen. Nichtsdestotrotz haben sich die Libitinarii seither auf der Ebene der Schatten, in der Hölle, auf der Materiellen Ebene, im Dunklen Firmament und an anderen Orten verbreitet, wo sie ihrer Vision der Perfektion durch schmerzhafte, gefrorene Aufbewahrung frönen können.

Libitinarii sind umsichtig, leidenschaftslos und absolut rational. Viele leben im Reich der Gefrorenen Tränen, wo sie viele Jahrhunderte einfach damit verbringen einen Plan zu ersinnen, mit dem sie dem Weißen Tod gefallen und ihren Status an seinem unheiligen Hof ein wenig aufbessern könnten. Andere Libitinarii versuchen kleine Nischen in die gefrorenen Weiten von Cocytus in der Hölle zu formen. Die Libitinarii, die die Materielle Ebene ihr Heim nennen, dienen häufig als Anführen von Kulten zu Ehren von Doloras oder Inkariax. Manche, die im Blickfeld von Gesellschaften sind, verbergen sich dadurch, dass sie sich als normale – wenn auch widerliche – Gelehrte und Künstler verkleiden, während sie im Geheimen an Folter, Gefrierung und der Aufbewahrung ihrer Feinde als fantastische Trophäen für ihren eigenen bösen Einfallsreichtum arbeiten.

LEBENSRAUM UND GESELLSCHAFTSVERHALTEN

Libitinarii sind eigentlich Einzelgänger, doch wo auch immer sie gerade arbeiten, sie halten sich gerne an Rituale. Die meisten lieben es ihre Opfer mit den rasiermesserscharfen Eiszapfen bis zum Rande des Todes zu foltern, ehe sie schlussendlich ihre übernatürlichen Fähigkeiten einsetzen, um diese Kreaturen permanent einzufrieren. Manche arbeiten unheilige, religiöse Aspekte in diese rituellen Folterungen mit ein, anderen trachten danach bestimmte gefrorene Stücke zum Ruhm ihrer Schutzherren zu erschaffen. Falls die Libitinarii einen Schwachpunkt haben, so ist es ihre Vorhersagbarkeit in den Gewohnheiten, die sie über Jahrzehnte oder Jahrhunderte entwickelt haben.

Ein berüchtigtes Ritual der Libitinarii ist das Ritual des Durchbohrens, das im Reich der Gefrorenen Tränen zum Alltag gehört. In diesem Ritual stoßen Libitinarii fußlange Nägel aus Eis durch das Fleisch ihrer Opfer, die zuvor als moralisch vollkommen rein festgestellt worden sind. Wenn die Opfer sterben, dann frieren die Kytonen sie zu eisigen Statuen ein und arrangieren sie in unheiligen Menagerien.



KYTONDEMAGOGE, INKARIAX

Dieser makellos geformte Mann hat eine eisblaue Haut. Blutende Eiszapfen durchstoßen seine Lippen und formen einen gezackten Mantel rund um seine Hüften und Beine.

INKARIAX **HG 26**

EP 2.457.600

RB Kolossaler Externar (Böse, Extraplanar, Kyton, Ordnung)

INI +17; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Im Dunkeln sehen, *Lügen erkennen, Wahrer Blick*; Wahrnehmung +41

VERTEIDIGUNG

RK 46, Berührung 24, auf dem Falschen Fuß 32 (+1 Ausweichen, +13 GE, -8 Größe, +22 Natürlich, +8 Unheilig)

TP 610 (33W10+429); Regeneration 30 (göttlich oder legendär)

REF +24 **WIL** +23 **ZÄH** +31

Immunitäten Bezauberungseffekte, Furchteffekte, Gift, Kälte, Nichttödlicher Schaden, Schmerz, Versteinerung, Zwangseffekte; **SR** 20/Episch, Gutes und Silber; **Resistenzen** Elektrizität 30, Säure 30; **Verteidigungsfähigkeiten** Eismantel, *Bewegungsfreiheit*; **ZR** 37

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m (gut)

Nahkampf *Rapier der Blutung +5*, +43/+38 /+33 /+28 (4W6+17 /15-20)

Fernkampf *Dolch +3*, +42/+37 /+32 /+27 (3W6+15 /17-20)

Angriffsfläche 9 m; **Reichweite** 9 m

Besondere Angriffe Blutige Eiszapfen, Gefrierexplosion, Irritierender Blick (36 m, SG 32)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 20; Konzentration +28)

Immer – *Bewegungsfreiheit, Lügen erkennen, Wahrer Blick*

Beliebig oft – *Ebenenwechsel* (nur sich selbst), *Metall kühlen, Wasser atmen*

7/Tag – *Dimensionstür*

5/Tag – *Eissturm, Eiswand* (SG 22), *Frostsphäre* (SG 24), *Kältekegel* (SG 23)

3/Tag – *Einkerkerung* (SG 27), *Herbeizauberung* (Grad 5, 3 Verkünderkytonen, 85%), *Polarstrahl, Seele binden* (SG 27)

SPIELWERTE

ST 34, **GE** 37, **KO** 36, **IN** 27, **WE** 20, **CH** 23

GAB +33; **KMB** +53; **KMV** 85

Talente Ausweichen, Blind kämpfen, Defensive Kampfweise, Doppelschlag, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Kernschuss, Kritischer Treffer (Blutend), Kritischer-Treffer-Fokus, Präzisionsschuss, Schnelle Waffenbereitschaft, Verbesserte Finte, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Dolch, Rapier), Waffenfokus (Dolch, Rapier)

Fertigkeiten Bluffen +42, Diplomatie +42, Einschüchtern +42, Fingerfertigkeit +46, Fliegen +45, Heimlichkeit +33, Magischen Gegenstand benutzen +39, Motiv erkennen +41, Schwimmen +48, Überlebenskunst +38, Wahrnehmung +41, Wissen (Die Ebenen, Religion) +44, Zauberkunde +41

Sprachen Abyssisch, Aklo, Celestisch, Gemeinsprache, Infernalisch, Schattensprache; Telepathie (90 m)

Besondere Fähigkeiten Eisige Logik, Gestalt wechseln (Libitinarius [siehe S. 454], *Verwandlung*)

LEBENSWEISE

Umgebung beliebige (Ebene der Schatten)

Organisation Einzelgänger (einzigartig)

Schätze Dreifach

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Blutige Eiszapfen (ÜF) Inkariax kann die Eiszapfen, die in sein Fleisch eingebettet sind, als Nahkampfwaffen und als Wurfwaffen einsetzen. Er kann bis zu vier dieser Eiszapfen pro Runde als Schnelle Aktion herausholen. Wenn diese Eiszapfen im Nahkampf verwendet werden, werden sie als *Rapier der Blutung +5* angesehen. Wenn diese Eiszapfen im Fernkampf eingesetzt werden, werden sie als *Dolche +3* behandelt. Hat Inkariax einmal einen Eiszapfen aus dem Fleisch gezogen, werden sie sofort ersetzt. Er besitzt hunderte solcher Eiszapfen in seinem Fleisch, die er für diesen Zweck nutzen kann.

Eisige Logik (ÜF) Inkariax hat die absolute, logische Kontrolle über die Essenz der Kälte. Der SG der Rettungswürfe für seine Zauberähnlichen Fähigkeiten basiert auf Intelligenz und nicht auf Charisma. Zudem kann er beliebig oft jeden andauernden Effekt bannen, welcher der Kategorie Kälte angehört. Dies funktioniert wie *Mächtiges Magie bannen*. Auch ist jeder erforderliche Wurf, der für das Bannen gefordert wird, ein automatischer Erfolg für Inkariax.

Eismantel (ÜF) Inkariax ist immun gegen Kälteschaden ebenso gegen Zauber der Kategorie Kälte. Er behandelt jedes beliebige Schwierige Gelände aufgrund von magischem oder weltlichem Eis als normales Gelände. Er erhält einen unheiligen Bonus auf seine Rüstungsklasse entsprechend seines Intelligenzbonus.

Gefrierexplosion (ÜF) Inkariax kann sich der Macht des absoluten Nullpunktes zunutze machen und diese mit nur einem Gedankens rund um sich explodieren lassen. Inkariax kann diese Fähigkeit fünf Mal pro Tag als Standard-Aktion einsetzen. Diese Aktion provoziert keine Gelegenheitsangriffe. Löst er eine solche Explosion aus, so erhalten Kreaturen innerhalb von 9 m zu ihm 6W6 Punkte Kälteschaden und 6W6 Punkte Stichschaden, der als böse-gesinnt und magisch zwecks Überwindung der Schadensreduzierung gilt. Ein erfolgreicher Zähigkeitswurf gegen SG 29 halbiert beide Schadensarten. Scheitert der Wurf, muss die Kreatur augenblicklich einen Willenswurf gegen SG 29 ablegen. Sollte dieser zweite Rettungswurf scheitern, ist die Kreatur auf übernatürliche Weise eingefroren. Sie ist eine übernatürlich gefrorene, geistlose, unbewegliche Statue und wird als versteinert angesehen, so als ob *Fleisch zu Stein* gewirkt worden wäre (sollte die Kreatur nicht aus Fleisch besehen, hat der zweite Effekt keine Wirkung auf sie). Die Kreatur kann nicht zu Fleisch zurückverwandelt werden, indem *Stein zu Fleisch* gewirkt wird, doch *Verzauberung brechen* hebt den Effekt auf. Die Kreatur kann nicht mehr zu Fleisch zurückverwandelt werden, wenn eine Anzahl an Stunden entsprechend der Trefferwürfel der Kreatur vergangen ist. Die Kreatur stirbt und bleibt für immer eine gefrorene Statue. Sie kann nicht mehr zum Leben erweckt werden, es sei denn mit ausdrücklicher göttlicher Intervention. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Irritierender Blick (AF) Eine Kreatur, die dem Irritierendem Blick von Inkariax zum Opfer fällt, erhält für 1W4 Runden den Zustand Betäubt, da sie davon überzeugt ist, dass die blutigen Eiszapfen des Demagogen sich ihren Weg durch ihren Körper bahnen. So wird diese langsam in ein gefrorenes, blutgetränktes Ausstellungsstück in Inkariax Menagerie verwandelt.

Der Kytondemagoge, den man als den Weißen Tod kennt, ist eine uralte, mysteriöse und reservierte Gestalt. Er lebt in

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

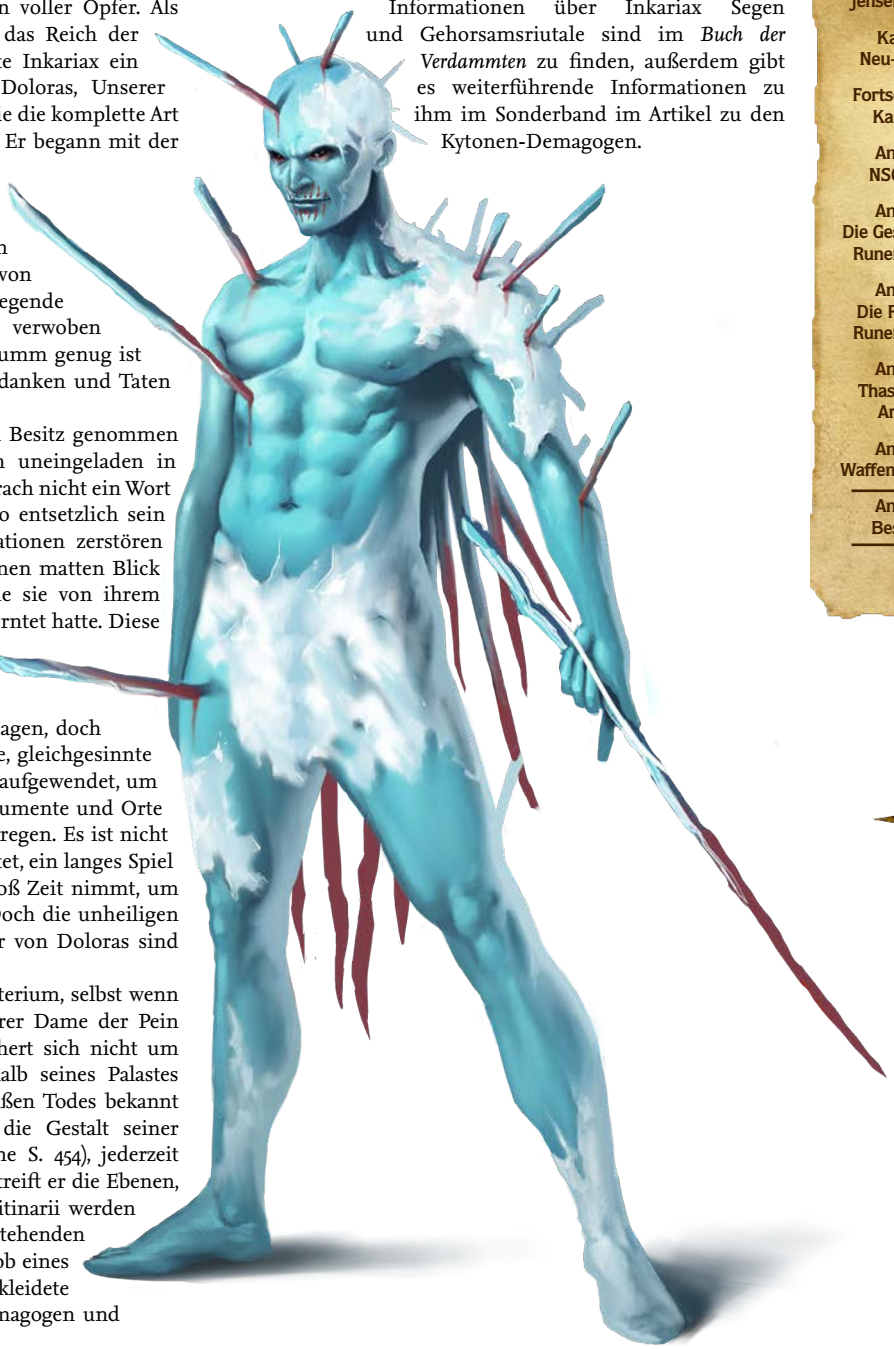
der Ebene der Schatten und ist in fleischdurchbohrende, blutige Eiszapfen gehüllt. Manche von ihnen verschließen seinen Mund. Seit Jahrtausenden lauert er in seinem Reich der Gefrorenen Tränen, welches auf einer dicken Schicht schattigen Eises über einem gefrorenen See ruht.

Inkariax entsprang der Essenz der Ebene und war dabei völlig ausgeformt. Dies geschah vor Äonen. Er ist schrecklich in seiner Perfektion, Fleisch mit Eis zu formen. Sein Sadismus ist unverfälscht und überraschenderweise ausgesprochen kultiviert. Der Demagoge hat Ewigkeiten damit verbracht den Kosmos auf der Suche nach dem perfekten Ort zu durchstreifen, wo er seine Sammlung übelst eingefrorener Unschuldiger aufbewahren kann. Auf seinem Weg hinterließ er Gemetzel und verlassene Menagerien voller Opfer. Als er schließlich die Ödnis erreichte, die das Reich der Gefrorenen Tränen werden sollte, fühlte Inkariax ein starkes empathisches Band zwischen Doloras, Unserer Dame der Pein, von der er glaubte, dass sie die komplette Art der Kytonen aus der Hölle befreit hatte. Er begann mit der Konstruktion einer komplizierten und furchterregenden Zitadelle und eines umgebenden Reiches aus dem reinen Bösen der Landschaft, die sich vor ihm erstreckte. Die Schreie der ersten Opfer von Inkariax und seinen Kytonen sollen der Legende nach in das Gewebe seines Reiches verwoben worden sein, so dass jede Kreatur, die dumm genug ist hierher zu kommen, zu frevelhaften Gedanken und Taten verleitet wird.

Kurz nachdem er sein Territorium in Besitz genommen hatte, erschien Unsere Dame der Pein uneingeladen in Inkariax neu entstandenem Reich. Sie sprach nicht ein Wort zu Inkariax, dessen verlorene Stimme so entsetzlich sein soll, dass sein kehliges Grollen Zivilisationen zerstören könnte. Stattdessen warf sie ihm nur einen matten Blick zu und beschenkte ihn mit Tränen, die sie von ihrem Diadem – dem Symbol ihrer Macht – geerntet hatte. Diese Geschenke verwandelte Inkariax zu den *Talismanen der Ersten Tränen* (siehe S. 239). Doloras verließ diesen Ort noch am selben Tag ohne ein Wort zu sagen, doch seither sieht Inkariax sie als die perfekte, gleichgesinnte Verbündete. Seither hat er Jahrtausende aufgewendet, um ihre Aufmerksamkeit erneut durch Monumente und Orte für ihre Anhänger in seinem Reich zu erregen. Es ist nicht bekannt, ob Doloras den Demagogen testet, ein langes Spiel zu seiner Zerstörung spielt oder sich bloß Zeit nimmt, um ihn zu ihren Verbündeten zu machen. Doch die unheiligen Kirchen von Inkariax und die Anhänger von Doloras sind seither eng miteinander verbunden.

Inkariax selbst ist ein kosmisches Mysterium, selbst wenn man seine Möchtegernallianz mit Unserer Dame der Pein außer Acht lässt. Er spricht niemals, schert sich nicht um Sterbliche und wird nur selten außerhalb seines Palastes angetroffen, der als das Diadem des Weißen Todes bekannt ist. Ungeachtet dessen kann Inkariax die Gestalt seiner bevorzugten Diener, der Libitinarii (siehe S. 454), jederzeit annehmen. In dieser Verkleidung durchstreift er die Ebenen, um seine Pläne voranzutreiben. Alle Libitinarii werden deshalb von umsichtigen Außenstehenden respektiert, da niemand erkennen kann, ob eines dieser grimmigen Scheusale nicht der verkleidete Inkariax selbst ist. Die Isolation des Demagogen und die reglementierte Natur seines Reiches macht es zudem auch attraktiv für Teufel und andere Flüchtlinge aus der Hölle, die nach Ordnung suchen und Inkariax Unnahbarkeit zu schätzen wissen. Manche sagen, dass Inkariax heimlich eine Armee aus solchen Teufeln aufstellt, um sie Doloras als Geschenk zu präsentieren, falls sie jemals wieder in sein Reich zurückkehren sollte. Allerdings ist es weitaus wahrscheinlicher, dass Inkariax sich einfach darauf konzentriert, seine entsetzlichen Menagerien aus gequälten gut-gesinnten Kreaturen auszubauen und sein Reich in das perfekte, makabre Museum der bewahrten Folter zu verwandeln. Schließlich könnte dies ihm ebenfalls eines Tages die wahre Aufmerksamkeit von Unserer Dame der Pein einbringen.

Informationen über Inkariax Segen und Gehorsamsriutale sind im *Buch der Verdammten* zu finden, außerdem gibt es weiterführende Informationen zu ihm im Sonderband im Artikel zu den Kytonen-Demagogen.



NOCHLEAN

Diese hagere, mit Klauen bewehrte Feenkreatur trägt einfache, selbstgesponnene Kleidung und ein bösartiges Grinsen. Die übergroßen Ohren ragen aus den Seiten des Kopfes hervor, die langen Ohrläppchen wirken dabei wie ein Schal.

NOCHLEAN **HG3**

EP 800

CB Mittelgroßes Feenwesen

INI +8; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn für Kinder; Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 11 (+4 GE, +1 Natürlich)

TP 27 (5W6+10)

REF +8 **WIL** +5 **ZÄH** +3

SR 5/Kaltes Eisen

Schwächen Empfindlichkeit gegen Schall, Empfindlichkeit gegenüber Musik

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 2 Klauen +6 (2W6 plus Ergreifen)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 5; Konzentration +7)

Beliebig oft – *Magierhand, Öffnen/Schließen*

3/Tag – *Bauchreden* (SG 13), *Schlaf* (SG 13), *Spinnenklettern* (nur selbst)

1/Tag – *Dimensionstür*

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 19, **KO** 14, **IN** 12, **WE** 13, **CH** 15

GAB +2; **KMB** +6 (Ringkampf +10); **KMV** 16

Talente Flinke Manöver, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse

Fertigkeiten Bluffen +10, Heimlichkeit +12, Mechanismus ausschalten +9, Motiv erkennen +9, Überlebenskunst +6, Verkleiden +10, Wahrnehmung +13; **Volksmodifikatoren** Wahrnehmung +4

Sprachen Gemeinsprache, Gnomisch, Sylvanisch

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte Wälder

Organisation Einzelgänger

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Empfindlichkeit gegenüber Musik (ÜF) Ein Nochlean ist empfindlich gegenüber allen Arten von Musik. Unterschiedliche Musikstile beeinflussen den Nochlean auf unterschiedliche Weise. Eine Kreatur, die sich innerhalb von 6 m zu einem Nochlean befindet, kann versuchen, als Standard-Aktion auf die Kreatur mit einem Fertigkeitswurf auf Auftreten (Blasinstrumente, Saiteninstrumente, Schlaginstrumente, Singen oder Tasteninstrumente) einzuwirken. Alternativ kann sie diesen Fertigkeitswurf auch im Rahmen der Aufnahme eines anderen Effekts, wie beispielsweise ein Bardenauftritt, ablegen. Dem Nochlean muss ein Willenswurf gegen den SG des Ergebnisses des Wurfes auf Auftreten gelingen. Scheitert der Wurf wird der Nochlean von der Musik betroffen, so lange diese anhält. Der Nochlean erhält die nachfolgen aufgeführten Zustände durch die jeweiligen Unterfertigkeiten von Auftreten: Blasinstrumente – Verwirrt, Gesang – Wütend (wie durch den Zauber *Wut*), Saiteninstrumente – Wankend, Schlaginstrumente – Erschüttert, Tasteninstrumente – Kränkelnd. Ein Nochlean kann nur von einer Art von Musik zur gleichen Zeit betroffen werden. Sollte er den Rettungswurf gegen mehrere Arten von Musik nicht schaffen, so findet nur das höchste Ergebnis des Wurfes auf Auftreten Anwendung.

Geruchssinn für Kinder (AF) Ein Nochlean besitzt die Fähigkeit Geruchssinn, jedoch erstreckt sich diese nur auf humanoide Kinder und nicht ausgewachsene Tiere. Daher kann ein Nochlean das Versteck eines Kindes oder einen Bau voller Wolfsjunge aufspüren, nicht jedoch nicht die Eltern des Kindes oder die Mutter des Wurfes.

Diese räuberischen Feenwesen erfreuen sich daran, Wohnstätten zu verwüsten, Haustiere zu ermorden und Kinder zu stehlen. Nochleaner ähneln unglaublich dünnen, schlaksigen Humanoiden mit rauen, schwarzen Haaren, großen, gelben Augen und messerscharfen Krallen. Doch ihr auffälligstes Merkmal sind die unglaublich großen Ohren. Die Ohrlappen eines Nochleans sind sehr lang, für gewöhnlich trägt er sie wie ein Schal um den Hals geschlungen oder über die Hände drapiert, um seine scharfen Klauen vor unachtsamen Blicken zu verbergen.

Nochleaner empfinden viel Freude an ihren schlimmen Taten, gelegentlich hört man sie im Schatten kichern, wenn sie den Überfall auf ein Haus, die Ermordung von Vieh oder die Entführung eines einsamen Kindes planen. Nochleaner sind wagemutig und fähige Ränkeschmiede, die nur dann angreifen, wenn sie sich im Vorteil glauben. Die sorgsam ausgedachten Pläne eines Nochleans verpuffen bei Musik, da die Töne, die rund um ihre großen Ohren erklingen, sie auf verwirrende Weise beeinflussen. Die meisten Nochleaner fliehen vor jeder Quelle der Musik. Es gibt viele Geschichten über einsame Wanderer, die unwissentlich diese lauernden Kreaturen in die Flucht geschlagen haben, einfach nur, weil sie vor sich hin gepfiffen haben.

Ein Nochlean ist etwa 1,65 m groß und wiegt rund 50 Pfund.

LEBENSWEISE

Schon seit Jahrtausenden leben Nochleaner an den Rändern humanoider Gesellschaften. Ihre Räubereien dienen als Warnung für Kinder aller Völker und Glaubensrichtungen sich nicht von seinen Beschützern zu entfernen und Fremden gegenüber vorsichtig zu sein. Nochleaner sind sich bewusst, dass Humanoide Geschichten über ihre Anwesenheit nutzen, um andere in Angst zu versetzen. Die Rolle, die ihnen auf diese Weise übertragen wird, und die Innigkeit der Angst, die mit ihr einhergeht, genießen die Nochleaner sehr.

Nochleaner sind hager und auf finstere Weise verführerisch, sie sind perfekt dafür gebaut, in dunklen Ecken zu lauern, durch Fenster zu schlüpfen oder einen schlaksigen Arm unter dem Bett herauszustrecken. Sie verlassen sich auf Heimlichkeit, Ungewissheit und ihr fremdartiges Aussehen, um ihre Gegner zu erschrecken, da ihr Körperbau schlank und kaum einschüchternd ist. Doch für ein Kind ist ein Nochlean erschreckend groß. Für gewöhnlich tragen Nochleaner einfache Kleidung, die sie von Menschen gestohlen haben, doch im Allgemeinen haben sie keinen Sinn für Besitz oder auch Bescheidenheit. Häufig zucken ihre großen Ohren, meist als Reaktion auf plötzliche Geräusche. Folgt ein Nochlean einer Geruchsspur, dann bewegt er sich nah über den Boden gebeugt, wobei seine langen Ohren die Gerüche zu seiner schnüffelnden Nase emportragen. Die Klauen eines Nochlean sind lang und scharf, die Hände hingegen wirken außergewöhnlich schmal. Die Klauen sind bemerkenswert beweglich trotz ihrer Größe, so dass Nochleaner sie nutzen können, um Fenster zu öffnen, Schlösser zu knacken und sich sacht um schlafende Säuglinge zu winden.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Alle paar Jahrhunderte entwickelt ein Nochlean eine Zyste auf seinem Rücken, die ihn dazu zwingt, die Jagd für ungefähr eine Woche aufzugeben, da sie ihn überaus behindert und einschränkt. Die Zyste wächst sehr schnell und ist bald so groß wie der Nochlean selbst. Nach einer Woche bricht die Zyste auf und ein vollkommen ausgeformtes Duplikat des „Eltern-Nochlean“ erscheint. Dieser neue Nochlean weiß, wie man jagt und wie man Sylvanisch spricht. Andere Sprachen, die er hört (für gewöhnlich die Sprachen, die in nahen humanoiden Siedlungen gesprochen werden) schnappt er rasch auf. Der ältere Nochlean verscheucht das Duplikat in der Regel aus seinen Jagdgründen, um Streit zu entgehen, denn Nochleaner arbeiten nur ungern gemeinsam, selbst, wenn der Gegenüber eine Kopie seiner selbst ist.

Nochleaner hausen in kleinen, verkommenen Hainen, die voller absterbender Pflanzen, angenagter Tierknochen und Einstreu, der aus weichem jedoch verfaulendem Material bestehen, sind. Nochleaner brauchen nur wenig, um sich wohl zu fühlen und sie nehmen auch nur wenig Nahrung zu sich. Ein Nochlean kann tagelang von seinem Bau entfernt bleiben, wenn er eine nahegelegene Siedlung ausspioniert, doch dann kehrt er zu seinem fauligen Bett zurück, um einen verrottenden Tierkadaver zu verzehren und ein paar Stunden zu schlafen, ehe er wieder loszieht. Obwohl Nochleaner fraglos böse sind, so werden sie und ihr Bau nur selten von Waldhütern bedrängt, da es ihnen genügt, wenn ihr Wald gedeiht. Trotz ihres fauligen Bettes leben Nochleaner von dem Verfall. Sie sammeln verfaulte Pflanzen und die Überreste von Tieren und tragen so zur Verschönerung und Unterstützung des Waldes als Ganzes bei.

Nochleaner besitzen eine außergewöhnlich lange Lebensspanne, auch wenn es sehr schwierig ist, das Alter eines einzelnen Nochleaner abzuschätzen, wenn dieser noch jünger ist und ein beinahe identisches Duplikat in der Nähe haust, dessen Jagdgründe sich mit dem erstgenannten überschneiden. Die meisten Nochleaner sterben durch die Hände erzürnter Eltern oder Waldhüter ehe sie ein hohes Alter erreichen, doch wenn ein Nochlean älter als 500 Jahr wird, dann werden seine schwarzen Klauen langsam weiß. Einzig daran kann man das fortgeschrittene Alter eines Nochlean erkennen.

LEBENSRAUM UND GESELLSCHAFTSVERHALTEN

Nochleaner kann man in jedem üppigen Wald mit viel Unterholz finden, insbesondere, wenn humanoide Siedlungen nicht weit entfernt liegen. Mehrere Nochleaner leben rund um die Gnomsiedlung Trillerhügel, auch wenn der Missklang der Glockenspiele, die in der Stadt entlang der Dachtraufen und an Pfählen befestigt sind, sie auf Abstand hält. Für viele Bewohner Trillerhügels sind die Geschichten über Kinderdiebe mit großen Ohren nur Hirngespinste, da sie sich nicht darüber im Klaren sind, wie sehr ihr Brauchtum der hängenden Glockenspiele, die „böse Geister“ fernhalten sollen, sie in Wahrheit vor diesen üblen Feenwesen beschützen.

Nochleaner führen ein einsames Leben, da sie sich darüber im Klaren sind, dass, wenn zu viele ihrer Art an einem Ort jagen, dies zu unerwünschter Aufmerksamkeit führt. Nochleaner wissen genau, dass es besser ist, wenn sie niemand außer ihrem Opfer bemerkt. Wenn frustrierte Bauern und trauernde Eltern nicht wissen, ob ein Unfall oder etwas Böses für das mysteriöse Verschwinden die Schuld trägt, ist dies sicherer. Kein Nochlean hat einen richtigen Namen. Stattdessen sprechen sie einander mit „Nochlean“ an. Allerdings nutzen manche noch Beinamen wie „Schnapper“ oder „Schattenmann“, die ihnen von verschreckten Siedlungen gegeben wurden, wo sie ihr Unwesen getrieben haben.

Nochleaner verlassen sich auf Täuschung ebenso wie auf ihr sorgsam erworbenes Wissen um ihre Umgebung, wo sie sich hin zurückziehen und wo sie sich verstecken können, wenn es mal brenzlig wird. Manche Nochleaner kennen die schattigen Ecken und die richtig guten Verstecke rund um eine Siedlung besser als deren Bewohner es tun. Nur selten fängt ein Nochlean einen Kampf an, es sei denn, er hat das Gefühl, die Oberhand zu haben. Ein Nochlean, der in eine Konfrontation verstrickt ist, ist erstaunlich schwer zu besiegen. Sie springen eher um ihre Gegner herum, als sich ihnen wirklich zu stellen und bedrängt man sie zu stark, teleportieren sie sich von den Angreifern, die sie eingekesselt haben, hinfort. Ein Nochlean, der in Gefahr geraten ist, hat keine Probleme damit, sein Heim oder einen guten Jagdgrund zu verlassen, um etwas Neues zu finden. Die meisten glücklichen Jäger, die ein entführtes Kind gebunden, jedoch lebend, in einem Bau fanden, taten dies, weil der Nochlean sich dazu entschied, diesen aus Gründen der Selbsterhaltung zu verlassen.

Wenn Nochleaner mit Menschen auf andere Weise interagieren müssen als sie zu terrorisieren oder anzugreifen, dann ziehen sie es vor, ihr markantes Aussehen zu verschleiern. Sie ziehen ihre einfachen Kappen tief ins Gesicht, wickeln ihre auffälligen Ohren wie einen Schal oder einen Mantel um sich herum und bleiben im Schatten, um ihre Gesichtsmerkmale zu verbergen. Gewisse widerliche Händler haben Umgang mit Nochleaner, da diese Feenmonster fähige Beschaffer von Kindern sind, egal ob diese dann gegen ein Lösegeld ausgetauscht, in die Sklaverei verkauft oder noch finsteren Zwecken zugeführt werden sollen. Zwar mögen Nochleaner magische Gegenstände, die ihnen bei ihren finsteren Vorhaben hilfreich sind, doch sie ziehen es vor mit Gefälligkeiten zu handeln, über die sie geizig wachen. Ein Nochlean empfindet die bloße Anwesenheit eines Musikinstrumentes als unentschuldbare Beleidigung. Ein weitsichtiger Verhandlungspartner könnte einen Nochlean in einen blinden Zorn treiben, einfach indem er eine Flöte oder eine Fiedel zu verbergen vergisst.

QLIPPOTH, VEXENION

Eine blutrote tumorartige Ansammlung aus sich windenden Tentakeln, die aus seiner amorphen Form herauswachsen. Der Körper pulsiert mit entsetzlicher Vitalität.

VEXENION **HG 6**

EP 2.400

CB Großer Externar (Böse, Chaotisch, Extraplanar, Qlippoth)

INI +8; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, *Unsichtbares sehen*; Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 15 (+4 GE, -1 Größe, +6 Natürlich)

TP 76 (8W10+32)

REF +6 **WIL** +9 **ZÄH** +10

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte, Gift, Kälte, Säure; **Resistenzen** Elektrizität 10, Feuer 10; **SR** 5/Kaltes Eisen oder Rechtschaffenes;

Verteidigungsfähigkeiten Formlos, Rundumsicht; **ZR** 17

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

Nahkampf 4 Tentakel +11 (1W6+3 plus Ergreifen)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Aufsaugen (2W6 Säureschaden, RK 13, 7 TP), Furchtbare Erscheinung (SG 17)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 6; Konzentration +9)

Immer – *Unsichtbares sehen*

3/Tag – *Säurepfeil*

1/Tag – *Verlangsamen* (SG 16)

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 18, **KO** 19, **IN** 11, **WE** 12, **CH** 17

GAB +8; **KMB** +12 (auf Ergreifen +16); **KMV** 26 (kann nicht Zu-Fall-gebracht werden)

Talente Eiserner Wille, Konzentrierter Schlag, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Tentakel)

Fertigkeiten Akrobatik +15, Fingerfertigkeit +15, Heimlichkeit +11, Klettern +22, Überlebenskunst +12, Wahrnehmung +12

Sprachen Abyssisch (kann nicht sprechen); Telepathie (33 m)

Besondere Fähigkeiten Kompression, Steinerne Hülle, Vielseitige Tentakel

LEBENSWEISES

Umgebung Beliebig (Abyss)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Kult (3 – 6)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Aufsaugen (ÜF) Obwohl ein Vexenion kein Mundloch besitzt, mit dem er etwas schlucken könnte, so kann er ein erfasstes Ziel als Schnelle Aktion doch verschlucken. Größtenteils ist diese Fähigkeit identisch mit Verschlingen, abgesehen davon, dass kein Loch im Körper des Qlippoth zurückbleibt, wenn sich eine Kreatur aus dessen Bauch herausgeschnitten hat. Ein Vexenion kann nie mehr als eine große oder kleinere Kreatur zu einer Zeit aufsaugen. Zudem kann er keine Kreaturen absorbieren, die größer als er selbst sind. Sollte eine Kreatur sterben, während sie von einem Vexenion aufgesaugt wurde, so spuckt der Vexenion augenblicklich die Leiche zusammen mit deren Besitztümern aus. Zudem heilt er dadurch 3W6 Schadenspunkte.

Furchtbare Erscheinung (ÜF) Eine Kreatur, die von der Furchtbaren Erscheinung eines Vexenions betroffen wird, erhält für 2W4 Runden den Zustand Kränkelnd. Dies ist ein geistesbeeinflussender Blickangriff.

Kompression (ÜF) Ein Vexenion kann sich durch einen Bereich bewegen, der ebenso klein ist, wie ein Viertel von ihm selbst, ohne dass er sich quetschen muss. Zudem kann er sich durch Bereiche quetschen, die nur ein Achtel seiner Größe haben. Sollte er allerdings eine Kreatur aufgesaugt haben, so wird seine Bewegung durch die Größe der verschluckten Kreatur eingeschränkt.

Steinerne Hülle (ÜF) Indem er sich 1 Minute lang konzentriert kann ein Vexenion seine Tentakel und seine Augen einziehen und eine steinerne Hülle rund um seinen Körper ausbilden. In dieser Form erhält er einen Verbesserungsbonus von +6 auf seine natürliche Rüstung und Schadensreduzierung 10/Wuchtschaden. Allerdings kann er sich nicht mehr bewegen oder physische Aktionen durchführen. Aus dieser Form kann der Vexenion als Volle Aktion wieder ausbrechen, doch dadurch erhält er für 1 Runde den Zustand Wankend.

Vielseitige Tentakel (AF) Die Tentakel eines Vexenions werden als Primärangriffe behandelt. Der Vexenion kann sich als Schnelle Aktion entschließen einen oder mehr seiner vier Tentakel für Bewegungen oder Verteidigung einzusetzen. Dies reduziert die Anzahl seiner Tentakelangriffe, die er in dieser Runde machen kann, entsprechen. Jeder Tentakel, der für Bewegung eingesetzt wird, lässt die Grundbewegungsrate und die Kletternrate des Vexenions um 1,50 m ansteigen. Jeder Tentakel, der für Verteidigung aufgewendet wird, verleiht dem Vexenion für 1 Runde einen Ausweichenbonus von +1 auf seine RK.

Das abyssale Reich Skatar-Seraktis steht sprichwörtlich für Chaos, da es von 13 verschiedenen, potentiellen Herrschern zwischen sich bekämpfenden Balorfürsten, Vavakias und Vrolikais aufgesplittet wird. Dennoch überlassen sie alle einen Teil der Ebene in Ruhe, und zwar den, den der Qlippothfürst Ymasoth für sich beansprucht hat. Das Königreich des Neuen Fleisches wird von den unheiligen Experimenten des Qlippothfürsten bevölkert. Jene wilden Monstrositäten, die übereinander herfallen und über jeden anderen, der so dumm oder so unglücklich war, sich an diesen verfluchten Ort zu begeben. Einige der besonders fruchtbaren Experimente sind die sogenannten Vexenione. Inzwischen haben sie sich über die ganzen Abyss verbreitet. Diese Abscheulichkeiten sehen wie gewaltige, aufgeblasene, pulsierende Tumore aus. Sie besitzen keinen Mund, sie sind mit muskulösen Tentakeln bewehrt, die aus ihrer gleißenden Form herausprießen, zudem haben sie Glubschaugen, die ebenso schnell auf ihrem Körper erscheinen wie sie diese wieder ins Innere des zitternden, nassen Fleisches hineinziehen können.

Ein Vexenion ernährt sich von Fleisch, indem er Kreaturen in seine eigene amorphe Form durch seine Membranhaut absorbiert. Die aufgesaugte Kreatur wird langsam von der Säure des Qlippoth aufgesaugt. Ist das Fleisch erst einmal aufgelöst werden die Knochen und andere unverdauliche Teile des Opfers einfach wieder ausgespuckt. Anschließend macht sich der Vexenion auf die Suche nach seiner nächsten Mahlzeit, da sein Hunger niemals gesättigt ist.

Vexenione dienen häufig als Schocktruppen in Qlippotharmeen. Sie werden als Vorhut vorausgeschickt, auf dass sie die Formation einer vorrückenden Armee aufbrechen,

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

indem sie die Soldaten des Feindes auf ihrem Weg ergreifen und aufsaugen. Man ist davon überzeugt, dass Yamasoth diese widerlichen Wesen anheuert, ihm Materialien für seine eigenen endlosen Experimente heranzuschaffen. Es scheint den Qlippothfürsten nur wenig zu interessieren, wohin es die Vexenione zieht. Aus diesem Grund verbreiten sich diese Kreaturen wie eine Plage über den ganzen Abyss. Vielleicht war aber auch genau das Yamasoths eigentliche Absicht.

Vexenione fühlen sich praktisch überall dort wohl, wo sie Fleisch finden können, das sie aufsaugen können. Oft lassen sie sich an Orten nieder, wo sie leicht Beute machen können: dämonische Kreuzwege, Ruinen, verdorbene Wälder, wo sie die langen Glieder und die Stämme toter Bäume nutzen können, um sich über ihre unwissende Beute zu bewegen. In der Tat handelt es sich hierbei um die bevorzugte Methode potentielle Mahlzeiten zu erlangen: Das Auflauern. Dabei setzen die Vexenione ihre überlegenden Kletterkünste ein, um sich von Baum zu Baum fortzubewegen. Kavernen voller Stalaktiten oder die Säulen von dämonischen Ruinenstädten können ihnen in dieser Hinsicht auch von Nutzen sein.

Trotz ihres schrecklichen, fast schlickartigen Aussehens sind Vexenione intelligente Kreaturen. Zwar besitzen sie keine Organe, die ihnen das Sprechen ermöglichen, doch sie teilen ihre Gelüste und den Geschmack ihres Fressens gerne auf telepathischem Wege mit denen, die sie umgeben. Dabei übermitteln sie teilnahmslos die bevorzugten Geschmäcker und Mahlzeiten ihrer Opfer. Die entnervende Gewohnheit eines Vexenions alle Geschmäcker einer Kreatur zu teilen, während er diese gerade verzehrt, ist vielleicht der sadistischste Wesenszug dieser Qlippoths.

Tempel des Yamasoth und andere Orte, wo diese außerweltliche und üble Präsenz diese Welt infiziert hat, wie beispielsweise die tieferen Ebenen des Hohlberges, sind den Raubzügen der Vexenionen nicht fremd. Gewölbekomplexe sind bei diesen Qlippoth trotz ihrer Größe besonders beliebt, da ihre formbaren Körper es ihnen erlauben praktisch überall hin zu gleiten oder sich hindurch zu quetschen – falls ihre Körper nicht gerade damit beschäftigt sind eine noch feste und sich wehrende Mahlzeit zu verdauen.

LEBENSWEISE

Vexenione pflanzen sich asexuell fort. Wenn einer von ihnen ausreichend Fleisch konsumiert hat, sucht er sich ein Versteck und verfällt in eine Art empfindungsloses Larvenstadium, bei dem die Augen und die Tentakel in sein Inneres zurückgezogen werden. Das äußere Fleisch des Qlippoth verhärtet sich rasch zu einer steinernen Hülle. In dieser Form fällt es schwer, den Qlippoth von anderen Felsen in der Umgebung zu unterscheiden. Nach 24 Stunden brechen zwei vollständig ausgewachsene Vexenione aus der Hülle. Jeder von ihnen besitzt die Erinnerungen des Originals.

Während dieser Trächtigkeitsphase in der Hülle schmort ein Vexenion in einer ranzig riechenden Schlammmasse aus amniotischer Flüssigkeit. Diese hat seltsame Effekte auf Tränke, Elixiere und vergleichbare magische Gegenstände, wenn sie als zusätzliche Komponente eingesetzt wird, um die magische Flüssigkeit herzustellen. (Die Flüssigkeit einfach nur mit einem bereits fertig gestellten Trank zu vermischen, würde diesen schlicht ruinieren.) Ein Charakter kann die Flüssigkeiten eines trächtigen Vexenions mit einem erfolgreichen Wurf auf Überlebenskunst gegen SG 21 ernten. Anschließend muss die Flüssigkeit in einem alchemistischen Labor über 8 Stunden lang mit einem erfolgreichen Wurf auf Handwerk (Alchemie) gegen SG 20 verfeinert werden. Ein einzelner Vexenion kann eine einzelne Dosis an Flüssigkeit auf diese Weise liefern. Wird diese als zusätzliche Ressource bei der Herstellung eines Trankes oder eines Elixiers eingesetzt, so besteht eine Chance von 50%, dass die daraus resultierende Flüssigkeit um zwei Zaubergrade höher funktioniert. Allerdings besteht auch eine Chance von 50%, dass die daraus resultierende Flüssigkeit vollkommen normal wirkt und beim Trinkenden den Zustand Kränkelnd für 1 Runde, nachdem sie eingenommen wurde, hervorruft. Eine einzelne Dosis Vexenionkatalysator als verfeinerte Flüssigkeit ist 1.000 GM wert.

Vexenionen werden oft mit Nyogothen[MHB II] verwechselt, da man sie manchmal in deren Gesellschaft anfinden kann. Trotzdem sind Vexenionen die intelligenteren von beiden. Zudem sind sie weitaus fähiger Hinterhalte zu legen und Fallen für unvorsichtige Beute zu stellen. Nyogothen haben das Glück, dass sie zu den einzigen Kreaturen im Großen Jenseits gehören, die den Vexenionen nicht schmecken.

Runenverzerrte Kreatur

Dieser bleiche, ausgemergelte Goblin hat einen rachsüchtigen Blick auf seinem Gesicht. Seine dünnen Glieder sind ungewöhnlich lang und auf eine beunruhigende Weise miteinander verknüpft.

RUNENVERZERRTER GOBLIN HG5

EP 1.600

Runenverzerrter Goblin-Schurke 5

NB Kleine Aberration (Verbesserter Humanoider)

INI +9; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Magie-Geruchssinn; Wahrnehmung +9

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 15 (+5 GE, +1 Größe, +2 Natürlich, +2 Rüstung)

TP 46 (5W8+20)

REF +9 **WIL** +4 **ZÄH** +4

SR 5/Magie; **Verteidigungsfähigkeiten** Entrinnen, Fallengespür +1, Reflexbewegung; **ZR** 11

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Kurzschwert [Meisterarbeit] +10 (1W4+2/19-20), Biss +4 (1W6+1 plus Magie verzehren) oder Biss +9 (1W6+3 plus Magie verzehren)

Fernkampf Kompositkurzbogen [Meisterarbeit] +10 (1W4+2/x3)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +3W6, Magie verzehren (SG 13)

SPIELWERTE

ST 15, **GE** 20, **KO** 16, **IN** 4, **WE** 12, **CH** 6

GAB +3; **KMB** +4; **KMV** 19

Talente Abhärtung, Eiserner Wille, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +13, Entfesselungskunst +12, Heimlichkeit +21, Klettern +10, Mechanismus ausschalten +12, Reiten +9, Schwimmen +8, Wahrnehmung +9; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +4, Reiten +4

Sprachen Goblinisch

Besondere Fähigkeiten Schurkentricks (Schurkenfinesse, Überraschungsangriff), Fallen finden +2

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger, Paar oder Bande (3-9)

Schätze NSC-Ausrüstung (Lederrüstung [Meisterarbeit], Kurzschwert [Meisterarbeit], Kompositkurzbogen [Meisterarbeit] mit 20 Pfeilen, weitere Schätze)

Ehe Alaznist die erste Sündenbrut[MHB II] mit Hilfe ihres *Runenbrunnens* erschuf, experimentierte sie mit diversen Techniken, um Sündenverzerrte Diener zu erschaffen. Eine Grundlage dieser komplexen magischen Technik, die eingesetzt wurde, um Sündenbruten zu erzeugen, war unter dem Namen Runenverzerrung bekannt. Durch den Einsatz von Runenverzerrung erschufen Alaznist und andere mächtige Magier entsetzlich verzerrte Kreaturen aus ihren Sklaven und Gefangenen. Diese Schöpfer schätzten Fähigkeiten mehr als Ästhetik, daher sind die Runenverzerrten Kreaturen durch diese mächtige Magie derart verdreht worden, dass aus ihnen schreckliche Spottbilder ihrer vorherigen Formen wurden. Runenverzerrte Kreaturen sind auf der Suche nach Quellen der Magie, um diese zu verzehren. Auf diese Weise versuchen sie – vergeblich – ihre Verwandlung zu vollenden. Obwohl man einer Runenverzerrten Kreatur ansieht, was sie einst war, so besitzt diese Kreatur veränderte oder zusätzliche Glieder, verlängerte Finger und einen massiven Kiefer, der in der Lage ist, kraftvoll zuzubeißen.

LEBENSWEISE

Runenverzerrte Kreaturen sind nicht an eine bestimmte Sünde gebunden. Sie sind nicht in der Lage eine spezifische Ausstrahlung an Sünde aufzuspüren, doch sie können Magie und magische Fähigkeiten wittern. Eine Runenverzerrte Kreatur ist ständig auf der Suche nach magischer Energie, weil sie hofft mit deren Hilfe ihre unvollständige Verwandlung fertigstellen zu können. Dies ist eine sinnlose Bemühung, wenn man die unvollständige Natur der Runenverzerrung bedenkt. Gelingt es einer Runenverzerrten Kreatur eine Quelle der Magie zu lokalisieren, wie beispielsweise einen magischen Gegenstand oder einen Zauberkundigen, so versucht sie diese Quelle zu verzehren. Runenverzerrte Kreaturen kauen auf magischen Gegenständen herum und plagen sich damit ab, bis sie diese vollständig zerstört haben. Der Biss einer Runenverzerrten Kreatur schöpft die magischen Fähigkeiten von Kreaturen ab, die Zauber wirken können oder Zauberähnliche Fähigkeiten besitzen. Sollte eine Runenverzerrte Kreatur eine solche Kreatur töten, dann schleppt sie den Körper häufig fort, um ihn vollständig verzehren zu können.

Egal mit wie viel Magie sich eine Runenverzerrte Kreatur auch vollstopfen kann, ihr Hunger wird niemals gestillt. Die instabile Magie, die durch den Körper einen Runenverzerrten Kreatur hallt, unterbricht jede verzehrte Magie und macht sie für die Runenverzerrte Kreatur vollkommen nutzlos.

Eine Runenverzerrte Kreatur ist nicht unsterblich. Sie muss nach wie vor normal essen und trinken. Allerdings verleiht ihr die Runenverzerrung ein sehr langes Leben. Einige wenige Runenverzerrte Kreaturen aus den Tagen des alten Thassilons lauern nach wie vor in unterirdischen Gewölben. Ist eine Runenverzerrte Kreatur einer andauernden Quelle der Runenmagie, wie beispielsweise einem aktiven *Runenbrunnen*, ausgesetzt, so verwandeln sich diese außergewöhnlich alten Runenverzerrten Kreaturen in etwas noch Verzerrteres und Mächtigeres, das in der Lage ist, die verzehrte Energie als Zauberähnliche Fähigkeiten einzusetzen. Diese Kreaturen kennt man als Sündenverzehrte (siehe unten), sie sind lebende Verkörperungen der Sündenmagie.

LEBENSRAUM UND GESELLSCHAFTSVERHALTEN

Obwohl das exakte Verfahren zur Erschaffung Runenverzerrter Kreaturen mit dem Erdenfall verlorenging, werden gelegentlich noch Kreaturen durch Runenverzerrte Magie verdreht. Kreaturen, die den scheußlichen Energien in Alaznists uralten Laboratorien ausgesetzt werden, oder aber die lange Zeit nahe von verbliebenen Echos solcher Energien bleiben, müssen feststellen, dass ihr Fleisch und ihr Geist von dem magischen Hunger erfüllt werden, den die Runenverzerrung hervorruft. Im Hohlberg wurden viele unvorsichtige Forscher in verborgenen Kammern auf diese Weise verzerrt. Runenverzerrte Kreaturen, die auf diese Weise entstanden sind, neigen dazu die Quelle ihres Befalls als ihr Heim anzunehmen. Dadurch entwickeln sie ein starkes Territorialverhalten.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Runenverzerrte Kreaturen könnten zusammenarbeiten, um an Ressourcen zu kommen, Fallen zu stellen oder Überfälle zu planen. Allerdings sorgt ihr permanenter Hunger in der Regel dafür, dass solche Allianzen nur von kurzer Dauer sind. Manche Runenverzerrte Kreaturen unterwerfen Gruppen geringerer Kreaturen wie beispielsweise Morlocks oder Goblins, damit diese Zauberkundige einfangen, an denen die Runenverzerrten sich laben können.

EINE RUNENVERZERRTE KREATUR ERSCHAFFEN

„Runenverzerrte Kreatur“ ist eine Erworbene Schablone, die jedem beliebigen Tier, Humanoiden oder monströsen Humanoiden hinzugefügt werden kann. Im Folgenden wird diese Kreatur nur noch als Basiskreatur bezeichnet.

Eine Runenverzerrte Kreatur nutzt die Werte der Basiskreatur und deren besondere Fähigkeiten, abgesehen von den hier aufgeführten Änderungen.

Größere Herausforderung: HG der Basiskreatur +1

Gesinnung: Beliebige böse

Art: Die Art der Kreatur ändert sich in Aberration. Passe jedoch nicht den GAB, die Rettungswürfe oder die Fertigkeitsränge an.

Sinne: Die Kreatur erhält Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 m, Dämmersicht und Magie-Geruchssinn.

Magie-Geruchssinn (ÜF): Runenverzerrte Kreaturen besitzen einen Geruchssinn, mit dem sie nur Kreaturen wittern können, welche die Fähigkeit besitzen Zauber zu wirken. Dieser Geruchssinn erlaubt es einer Runenverzerrten Kreatur den Aufenthaltsort und die Stärke aller magischen Auren innerhalb der Reichweite ihres Geruchssinnes aufzuspüren. Magie-Geruchssinn entdeckt Magie immer innerhalb einer Reichweite von 18 m und wird nicht vom Wind betroffen.

Rüstungsklasse: Der Bonus auf die Natürliche Rüstung steigt um 2.

Trefferwürfel: Verändere alle Volkstrefferwürfel der Kreatur in W8. Trefferwürfel die von Klassenstufen herrühren sind hiervon unberührt.

Verteidigungsfähigkeiten: Eine Runenverzerrte Kreatur mit 5 oder mehr Trefferwürfeln erhält SR 5/Magie (oder SR 10/Magie, sollte sie 11 oder mehr Trefferwürfel besitzen) sowie ZR entsprechend ihres neuen HG +6 (oder ZR entsprechend ihres neuen HGs +11, sollte sie 11 Trefferwürfel oder mehr besitzen).

Nahkampf: Eine Runenverzerrte Kreatur erhält einen Bissangriff, der Schäden basierend auf der Größe der Runenverzerrten Kreatur verursacht, allerdings in einer Höhe als ob die Kreatur um eine Größenkategorie größer wäre als sie eigentlich ist. Sollte eine Runenverzerrte Kreatur schon einen Bissangriff besitzen, so steigt der Schaden dieses Bissangriffs um eine Stufe, so als ob er lediglich um eine Größenkategorie gewachsen wäre.

Besondere Angriffe: Eine Runenverzerrte Kreatur verliert all ihre Zauber und Zauberähnlichen Fähigkeiten, doch sie behält alle anderen Besonderen Angriffe und Fähigkeiten der Basiskreatur. Eine Runenverzerrte Kreatur erhält den nachfolgend aufgeführten besonderen Angriff.

Magie verzehren (ÜF): Der Biss einer Runenverzerrten Kreatur entzieht Kreaturen, die in der Lage sind, Zauber zu wirken oder Zauberähnliche Fähigkeiten einzusetzen eben diese Magische Fähigkeit. Die getroffene Kreatur verliert ihren höchststufigen vorbereiteten Zauber, Zauberplatz oder Zauberähnliche Fähigkeit, es sei denn ihr gelingt ein Willenswurf, um diesen Effekt aufzuheben. Eine Kreatur kann von dieser Fähigkeit nur ein Mal pro Runde betroffen werden, selbst wenn sie mehrmals angegriffen oder von mehreren Runenverzerrten Kreaturen angegriffen wird. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Attributswerte: ST +4, KO +2, IN -4 (Minimum 1), CH -2

SÜNDENVERZERRTE KREATUR

Runenverzerrte Kreaturen, die einem Runenbrunnen oder Sündenmagie direkt für längere Zeit ausgesetzt sind, erhalten zusätzliche Kräfte entsprechend einer spezifischen Sünde. Sie halten anschließend Ausschau nach Magie und Magiekundigen, die mit dieser Sünde assoziiert werden.

Sündenverzerrte Kreaturen sind Runenverzerrte Kreaturen mit der Verbesserten Einfachen Schablone. Die Reichweite des Magie-Geruchssinns steigt auf 36 m und die Zauberähnlichen Fähigkeiten werden von der Verbundenheit der Kreatur zu einer bestimmten Schule der Sündenmagie bestimmt: Gier (*Rascher Rückzug* und *Rindenhaut*), Hochmut (*Sprühende Farben* und *Verschwimmen*), Neid (*Energien widerstehen* und *Schild*), Trägheit (*Mittelschwere Wunden heilen* und *Schmieren*), Völlerei (*Falsches Leben* und *Kalte Hand*), Wollust (*Hypnose* und *Person festhalten*), Zorn (*Brennende Hände* und *Dunkelheit*). Jede Zauberähnliche Fähigkeit ist ein Mal pro Tag nutzbar. Verliert ein Ziel einen vorbereiteten Zauber, einen Zauberplatz oder eine Zauberähnliche Fähigkeit, die wenigstens Grad 3 entspricht, durch die Fähigkeit Magie verzehren der Sündenverzerrten Kreatur, so erhält die Sündenverzerrte Kreatur all die Zauberähnlichen Fähigkeiten zurück, die sie eingesetzt hat.

SCHRIEZYXKÖNIGIN

Diese bullige, grünhäutige Spinne ist so groß wie ein Pferd, das zahnbewehrte Maul grinst unter den drei glühenden Augen hervor.

SCHRIEZYXKÖNIGIN **HG 8**

EP 4.800
CB Große Aberration
INI +7; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn (18 m); Wahrnehmung +19
Aura Schwarmbeeinflussung (9 m)

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 17 (+3 GE, -1 Größe, +8 Natürlich)
TP 104 (11W8+55); Regeneration 5 (Feuer)
REF +6 **WIL** +10 **ZÄH** +9
Immunitäten geistesbeeinflussende Effekte; **Verteidigungsfähigkeiten** Wildheit
Schwächen Empfindlichkeit gegen Feuer

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m
Nahkampf Biss +11 (1W8+3 plus Gift), 4 Klauen +10 (1W6+3)
Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 1,50 m
Besondere Angriffe Entzündendes Spinnennetz, Gift, Spinnennetz (Fernkampf +10, SG 19, 11 TP)
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 11; Konzentration +13)
Immer – *Zungen*
Beliebig oft – *Furcht bannen, Wut*
3/Tag – *Befehl* (SG 13)
1/Tag – *Energien widerstehen*

SPIELWERTE

ST 17, **GE** 17, **KO** 18, **IN** 9, **WE** 12, **CH** 14
GAB +8; **KMB** +12; **KMV** 25 (37 gegen Zu-Fall-bringen)
Talente Abhärtung, Eiserner Wille, Große Zähigkeit, Verbesserte Initiative, Wachsamkeit, Waffenfokus (Biss)
Fertigkeiten Diplomatie +8, Klettern +18, Motiv erkennen +9, Wahrnehmung +19, Wissen (Geschichte) +5
Sprachen Aklo; *Zungen*

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig
Organisation Einzelgänger oder Schwarm (1 plus 3–12 Schriezyxe[MHB IV])
Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Entzündendes Spinnennetz (ÜF) Das Spinnennetz einer Schriezyxkönigin ist mit einem übernatürlichen Öl bedeckt, das beim kleinsten Funken Feuer fängt. Jede Kreatur, die in dem Netz einer Schriezyxkönigin verstrickt ist, erhält für 1 Minute Empfindlichkeit gegen Feuer. Sollte eine Kreatur, die von dem Netz getroffen wird, eine Fackel mit sich führen oder anderweitig mit Feuer hantieren, so muss der Kreatur ein Reflexwurf gegen SG 18 gelingen oder aber sie fängt Feuer. So lange die Kreatur die Empfindlichkeit gegen Feuer aufgrund dieses Effektes besitzt, muss ihr der Reflexwurf gegen SG 18 immer gelingen, wenn sie einen Zauber der Kategorie Feuer wirkt oder Feuerschaden erhält, um nicht selbst Feuer zu fangen. Das entzündliche Öl trocknet schnell aus. Das Netz kann diese Empfindlichkeit gegen Feuer nur in der Runde aufrechterhalten, in der es ausgespien wurde. Anschließend bleibt das Netz klebrig, doch der entzündliche Effekt ist nicht länger vorhanden. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Stärke.

Gift (AF) Biss – Verletzung; *Rettungswurf* ZÄH, SG 19; *Frequenz* 1/Runde für 6 Runden; *Effekt* 1W3 ST-Schaden; *Heilung* 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe

Schwarmbeeinflussung (ÜF) Alle Schriezyxe innerhalb von 9 m Entfernung zu einer Schriezyxkönigin verlieren ihre Schwäche Furcht vor Feuer, so lange sie sich innerhalb der Reichweite ihrer Aura befinden sowie 1 Minute über das Verlassen der Aura hinaus oder bis die Schriezyx keine Sicht mehr auf die Königin besitzt (je nachdem, was zuerst geschieht). Die geistesbeeinflussenden Zauberähnlichen Fähigkeiten einer Schriezyxkönigin funktionieren normal bei Schriezyxen, die sich innerhalb des Einflusses ihrer Aura befinden.

Als die Runenherrscherin Alaznist erstmals durch den Qlippothfürsten Yamasoth mit der Kunst des Fleischformens in Berührung gekommen war, kreierten sie und ihre Assistenten zahllose Abscheulichkeiten, die bis zum heutigen Tage überlebt haben. Zu diesen verdrehten Kreaturen gehören die spinnenartigen Schriezyxe[MHB IV]. Diese sind nach wie vor eine beständige Bedrohung für Forscher, die ins Herzen des Hohlberges vordringen, in die Ruinen von Xin-Bakrakhan im Inneren des Berges sowie in der Zornspann, die sich in der nahegelegenen Stadt Magnimar befindet. Schriezyxe sind ausgezeichnete Soldaten und Wächter, jedoch jämmerliche Diener. Dies liegt teilweise in ihrer unnatürlichen Angst vor Feuer begründet (Da sich die Armeen von Alaznist und ihre Anhänger viel auf Hervorrufungsmagie verließen, stellte diese Angst ein besonderes Problem für sie dar). Dieselbe Immunität gegen mentale Kontrolle, die sie gegen Verzauberungen des rivalisierenden Reiches von Eurythnia schützte, machte es ihren eigenen Generälen gleichwohl unmöglich, sie auf magischem Wege zu kontrollieren. Um dieses Problem zu lösen, erschufen Alaznists fähige Fleischformer eine überlegene Form der Schriezyxe – eine Königin, die als Befehlshaberin ihrer geringeren Artgenossen dient und die Loyalität dieser Ungezieferuntertanen sicherstellt.

Eine durchschnittliche Schriezyxkönigin misst etwa 2,40 m in der Länge und wiegt etwa 1.000 Pfund.

LEBENSWEISE

Obwohl der Name zu einer gewissen Fehlinterpretation führen kann, wenn man die asexuelle Fortpflanzung der Schriezyxe bedenkt, so hat die Schriezyxkönigin doch eine Position bei den anderen Schriezyxen inne, die sich mit der einer Bienen- oder Ameisenkönigin vergleichen lässt. Allerdings existiert eine Schriezyxkönigin nicht, um den Stock zu vergrößern, sondern um zu kontrollieren, zu kommandieren und – wenn nötig – geringere Schriezyxe zur Strecke zu bringen. Eine Schriezyxkönigin verströmt starke, übernatürliche Pheromone, die ihre Untertanen beruhigen, insbesondere in Gegenwart von Feuer. Eine Schriezyxkönigin ist zudem als einzige in der Lage, geistesbeeinflussende Effekte bei anderen Schriezyxen anzuwenden. Auf diese Weise kann sie diese vor einem Kampf in einen Blutrausch treiben oder ihren Gehorsam sicherstellen.

Eine Schriezyxkönigin kann ihre Entzündenden Netze einsetzen, um die eigene Empfindlichkeit gegen Feuer gegen Feinde einzusetzen, die ihrerseits hofften, Flammen gegen den Stock der Schriezyxe einsetzen zu können. Viele Alchemisten und Thaumaturgen sind den öligen Netzen einer Schriezyxkönigin zum Opfer gefallen, weil sie Feuerangriffe einsetzten.

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Schriezyxköniginnen sind eingefleischte Ränkeschmiedinnen, deren Intellekt weitaus größer ist als der einer normalen Schriezyx. Obwohl Schriezyxköniginnen diesen Intellekt einsetzen, um ihren Stock zu schützen, nutzen sie ihn auch, um das Wissen um ihre Existenz zu verschleiern. Nur die fähigsten thassilonischen Gelehrten wissen, dass es unter den gewöhnlichen Schriezyxen eine Königinnenkaste gibt. Im ganzen Westen Varisias existieren Dutzende von Schriezyxstöcken, die den Einheimischen durchaus als die Gefahr bekannt sind, die sie wirklich darstellen. Doch nur die Königin des Stockes, der sich am Fuß des Hohlberges befindet, hat sich zivilisierten Leuten bisher gezeigt.

Eine Schriezyxkönigin sieht in ihrem Stock ihre Brut, auch wenn sie nicht die genetische Matriarchin der geringeren Angehörigen ihrer Spezies ist. Eine Königin repliziert sich via asexueller Reproduktion ebenso wie alle anderen Schriezyxe: Ein unbefruchtetes Ei bringt eine identische Brut hervor. Allerdings verstaut eine Schriezyxkönigin ihr schlafendes Ei häufig an einem geschützten Ort tief im Herzen des Stockes. Dort bleibt es für Jahrhunderte ehe es schlüpft. Die Anzahl an Schriezyxköniginnen ist daher zu jeder Zeit ihrer Existenz relativ stabil gewesen. Stirbt eine Königin verwildert ihr Stock oder zerfällt vollkommen ehe ihr Ersatz aus dem gut versteckten Ei schlüpft. Die neu geschlüpfte Königin besitzt einen Teil der Erinnerungen ihrer Vorgängerin in Form von einem völkischen Instinkt, wie man einen Stock zu kultivieren hat. Allerdings muss sie die ersten Dutzend oder noch mehr Jahre damit verbringen die übriggebliebene Brut ihrer Vorgängerin wieder zu vereinen. Sollte der Stock der Vorgängerin vollkommen ausgelöscht worden sein, wie beispielsweise im Zuge des Erdenfalls oder aufgrund einer anderen schwerwiegenden Katastrophe, sucht die neue Königin sich stattdessen alle schlafenden Eier zusammen, die sie finden kann, um die Schriezyxe so vor dem Aussterben zu bewahren.

Eine Königin ist größer und stärker als eine durchschnittlich Schriezyx. Sie benötigt mehr Nahrung und sendet daher ihre Brut oft aus, um für sie zu jagen. Alle Schriezyxe besitzen einen besonders anpassungsfähigen Metabolismus, der ihnen eine schnelle Regeneration von Wunden ermöglicht sowie die Fähigkeit, lange Zeitspannen mit nur wenig Nahrung zu überstehen. Der Appetit einer Königin ist ebenso eine Funktion ihrer Rolle innerhalb des Stockes wie auch ein Teil ihrer Physiologie. Selbst die kleinste Schriezyxkönigin wirkt, verglichen mit ihren kleineren Untertanen, korpulent.

LEBENSRAUM UND SOZIALVERHALTEN

Trotz ihrer einflussreichen Rolle innerhalb des Stockes leben Schriezyxköniginnen ein einsames Leben, da sie für immer einzigartig unter ihren Artgenossen sind. Nur selten treffen zwei Schriezyxköniginnen aufeinander, da jede damit beschäftigt ist, sich um ihren Stock zu kümmern. Schriezyxköniginnen unterhalten nur begrenzten Kontakt mit ihren Gefolgsleuten, sie geben nur Befehle weiter oder dirigieren Angriffe in Zeiten offener Konflikte mit den Feinden ihres Stockes. Eine Königin verbringt ihre einsamen Stunden damit, über ihre Pläne nachzusinnen, wie sie ihren Stock – oder sich selbst – in eine prominente Position innerhalb der Region bringen kann. Dabei produziert sie eine Reihe verworrener, vollgestopfter Pläne, zu deren Umsetzung sie nie die Gelegenheit hat.

Eine Königin, die mit Angehörigen anderer Spezies interagiert – entweder, weil es sich bei ihnen um Verbündete des gefallenen Bakrakhan (normalerweise Dämonen, Riesen oder Sündenbruten[MHB II]) oder um Angehörige moderner Gesellschaften handelt, die nun in oder in der Nähe ihres Stockes leben – tut dies recht wortreich. Nach Jahrhunderten der Einsamkeit, werden die meisten Königinnen von der Idee sich mit einem Wesen gleichen Intellektes zu unterhalten geradezu überwältigt. Sie sehen solche Gelegenheiten als seltene Chance um lang gehegte Pläne umzusetzen. Humanoide finden solche Konversationen häufig abschreckend. Zum einen sind die Schriezyxe solch entsetzliche Werke arkaner Mutation, zum anderen erwarten natürlich nur wenige Abenteurer geschwätzige Monstrositäten zu treffen, wenn sie uralte Ruinen erforschen.

SIKTEMPORA, LEID-SIKTEMPORA

Diese armlose Kreatur besitzt den Torso einer Frau, welcher von sechs spinnenartigen Beinen getragen wird. Ihr fehlen Mund oder Nase, doch ihr Blick enthüllt zorniges Elend.

LEID-SIKTEMPORA **HG12**

EP 19.200

CB Großer Externar (Böse, Chaos, Extraplanar)

INI +13; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +24

VERTEIDIGUNG

RK 27, Berührung 19, auf dem Falschen Fuß 22 (+1 Ausweichen, +4 GE, -1 Größe, +8 Natürlich, +5 Verständnis)

TP 168 (16W10+80); Schnelle Heilung 10

REF +16 **WIL** +15 **ZÄH** +10

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte, Gift, Krankheit, Schmerz-Effekte; **Verteidigungsfähigkeiten** Entrinnen, Zeitsinn

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m; *Luftweg*

Nahkampf 2 Klauen +21 (2W6+6/19-20 plus Leid)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 4,50 m

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +4W6, Kummer der Leidenden, Telepathisches Wehgeschrei, Verblüffender Geschwindigkeitsschub

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 12; Konzentration +16)

Immer - *Luftweg*

Beliebig oft – Temporaler Sprung

3/Tag – Schnelles *Verschwinden*[EXP], *Standort vortäuschen*

1/Tag – *Ebenenwechsel* (SG 21)

SPIELWERTE

ST 22, **GE** 19, **KO** 20, **IN** 15, **WE** 21, **CH** 18

GAB +16; **KMB** +23; **KMV** 43 (51 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Blitzschnelle Reflexe, Kampfreflexe, Schnelle Zauberähnliche Fähigkeit (*Verschwinden*), Tänzelnder Angriff, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Klauen), Wirbelwindangriff[B]

Fertigkeiten Akrobatik +23, Einschüchtern +23, Heimlichkeit +19, Motiv erkennen +24, Wahrnehmung +24, Wissen (Arkanes, Die Ebenen, Geschichte) +21

Sprachen Aklo (kann nicht sprechen); Telepathie (90 m)

Besondere Fähigkeiten Quell des Leids

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (Dimension der Zeit)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Verzweiflung (3-6)

Schätze Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Kummer der Leidenden (ÜF) Eine Leid-Siktempora hat das übernatürliche Geschick alle zu treffen, die an Leid und Verwirrung leiden. Es behandelt verwirrte Gegner sowie diejenigen, die von ihrem Angriff Leid betroffen sind, als ob diese auf dem Falschen Fuß betroffen wären.

Leid (ZF) Diejenigen, die von den Klauen einer Leid-Siktempora getroffen werden, sind von dem Leid und der Verzweiflung betroffen, aus dem diese Kreatur erschaffen wurde. Eine Kreatur, die Schaden von der Klaue einer Siktempora erleidet, muss einen Willenswurf gegen SG 22 ablegen. Scheitert dieser, wird die Kreatur von Verzweiflung übermannt und erhält für 1 Minute einen Malus von -4 auf Angriffswürfe, Willenswürfe und Fertigkeitswürfe. Sollte eine Kreatur bereits von dieser Fähigkeit betroffen worden sein, setzt das Scheitern weiterer Rettungswürfe die Dauer zurück und erneuert 5 Trefferpunkte bei der Leid-Siktempora. Dies ist ein geistesbeeinflussender Gefühlseffekt. Der SG basiert auf Charisma.

Quell des Leids (AF) Eine Leid-Siktempora, die von einer Kreatur erschaffen wurde, welche den Zeitstrom beschädigt hat, ist nicht mächtiger als andere ihrer Art. Allerdings erhält ihr Erschaffer einen Malus von -4 auf alle Rettungswürfe gegen die Fähigkeiten Leid und Telepathisches Wehgeschrei dieser Leid-Siktempora.

Telepathisches Wehgeschrei (ÜF) Eine Leid-Siktempora kann ein Mal pro Runde als Schnelle Aktion den Geist einer einzelnen lebenden Kreatur innerhalb von 30 m mit der Vorstellung von Schrecken und Verzweiflung erfüllen. Eine Kreatur, die von dem Telepathischen Wehgeschrei betroffen wird, muss einen Willenswurf gegen SG 22 ablegen. Scheitert dieser, erhält die Kreatur für 1 Runde den Zustand Verwirrt. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Temporaler Sprung (ZF) Eine Leid-Siktempora kann als Standard-Aktion in einem Zeitstrom verschwinden und an einem anderen Ort wiederauftauchen. Diese Fähigkeit funktioniert wie *Dimensionstür* (eine gewöhnliche Leid-Siktempora kann bis zu 264 m weit durch die Ebenen springen). Allerdings kann eine Siktempora in der Runde, in der sie wiederaufgetaucht ist, andere Aktionen durchführen. Zudem muss die Leid-Siktempora an einem Ort wiederauftauchen, den sie auch zu Fuß hätte erreichen können. Temporale Ausflüge sind keine wirkliche Teleportation, die Leid-Siktempora reist einfach zu einem späteren Punkt im Zeitstrom. Daher kann diese Fähigkeit auch in Bereichen genutzt werden, in denen Teleportationseffekte nicht funktionieren. Allerdings können Leid-Siktemporae in solchen Bereichen nur so weit reisen, wie es ihre Bewegungsrate erlaubt.

Verblüffender Geschwindigkeitsschub (ÜF) In der ersten Kampfrunde bewegt sich eine Siktempora so, als ob sie vom Zauber *Hast* betroffen wäre. Sie kann ihren Wirbelwindangriff in der ersten Kampfrunde als Standard-Aktion einsetzen sowie einen Nahkampfangriff mit dem höchstmöglichen GAB gegen jeden Gegner innerhalb ihrer Reichweite ausführen.

Zeitsinn (AF) Eine Leid-Siktempora kann jede mögliche Zukunftsversion der nächsten Sekunden wahrnehmen. Dies verleiht ihr einen Verständnisbonus auf Initiativewürfe sowie auf ihre Rüstungsklasse in Höhe ihres Weisheitsbonus (+5 bei den meisten Leid-Siktemporae). Eine Leid-Siktempora, die aus jemandem entstanden ist, der den Strom der Zeit beschädigt hat, kann *Aufspüren* beliebig oft als Zauberähnliche Fähigkeit nutzen, um den Aufenthaltsort seines Erschaffers bestimmen zu können.

Alle Emotionen gehen irgendwohin. Diese Energie verschwindet nicht einfach in der Leere und ist dann für immer verloren. Gefühle lauern zwischen den Orten, erstarrt in den endlosen Ecken der Zeit. Die Dinge, die daraus entstehen, haben viele Namen, doch sie sind gemeinhin als Siktemporae bekannt. Die meisten Siktemporae verlassen niemals die Dimension der Zeit, wo sie in ihren isolierten, vom Geist geformten Nischen hausen. Sie verkriechen sich in den Emotionen, aus denen sie entstanden sind. Doch unter all den Siktemporae gibt es eine Unterart, die eine

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Vorliebe für das Reisen jenseits der unheimlichen Grenzen ihrer Heimatdimension entwickelt hat: Diejenigen unter ihnen, die aus dem Leid entstanden.

Leid-Siktemporae sind Personifikationen des stillen Leidens. Ihr Anblick ist scheußlich, geplagt von solch konstantem Schmerz, so dass sie jede Todesqual ertragen können. Sie sind mit einem fremdartigen Geist ausgestattet, der nicht dazu fähig ist, etwas anders als die diversen Formen des Selbsthasses und der Verzweiflung zu denken. Leid-Siktemporae zieht es aus der Dimension der Zeit heraus, da sie diejenigen finden wollen, denen sie ihre Entstehung zu verdanken haben. An ihnen wollen sie furchtbare Rache üben.

Eine Leid-Siktempora ähnelt vage einem schlanken Menschen, dessen Körper in schwarze Tücher und Schale gehüllt ist. Sie besitzt keine Arme, sondern sechs sehr lange, spinnenartige Beine, an deren Ende eine beinahe skelettierte Klaue sitzt. Lediglich schwarze Augenhöhlen befinden sich in dem schmalen Gesicht, aber kein Mund, Nase und Ohren. Aus diesen leeren Augenhöhlen quillt permanent ein Strom schwarzer Tränen.

LEBENSWEISE

Ebenso wie körperliche Beweise der Verwesung und des Zerfalls übrigbleiben können, welche die Landschaft verschmutzen, nachdem eine Kreatur von den Toten als Untoter aufersteht, genauso gilt dies auch für Gedanken und Emotionen. Diese mentalen Energien, die nicht körperlich gebunden sind, können stattdessen den Zeitpunkt des Todes beschmutzen.

Siktemporae können auch auf andere Weise entstehen: stört eine sterbliche Kreatur den Strom der Zeit – entweder indem sie in der Zeit zurückreist, um Paradoxa zu erzeugen, oder um vergangene Ereignisse zu manipulieren, oder weil sie versucht in die Zukunft in ein unbekanntes Zeitalter zu reisen – so beschmutzt die Passage dieser Kreatur die Zeit mit der vollen Breite ihrer emotionalen Geschichte. Die verursachende Kreatur nimmt dadurch keinen Schaden, doch daraus können Dutzende von Siktemporae überall in der Dimension der Zeit entstehen.

LEBENSRAUM UND GESELLSCHAFTSVERHALTEN

Auf der Halbebene der Zeit, wenn sich genug von solchem „emotionalen Schmutz“ an einem Ort und einer Zeit angesammelt hat, kann eine Siktempora entstehen. Diejenigen, die aus dem Leid heraus geboren werden, kommen am häufigsten vor. Schließlich geht das Leid mit dem Tod nicht nur Hand in Hand einher, sondern sind es allein die Leid-Siktemporae, die es genießen ihre Heimat zu verlassen, um zur Materiellen Ebene zu reisen. Sie besitzen keinen ihnen innewohnenden Instinkt, der sie zur Dimension der Zeit zurückkehren lässt. Für sie ist dies eine Reise ohne Rückkehr, denn, wenn sie erst einmal angekommen sind, dann wollen sie nur ihr eigenes Leid verbreiten.

WEITERE SIKTEMPORAE

Es gibt noch andere Arten von Siktemporae, doch trifft man sie nur ausgesprochen selten außerhalb der Tiefen der Dimension der Zeit an. Man kann sie eigentlich nur dann antreffen, wenn obskure Zauber oder uralte Rituale sie auf andere Ebenen rufen.

Siktempora-Merkmale: Jede Siktempora hat eine andere Form, Gesinnung und Macht, doch einige Eigenschaften sind ihnen alle gemein.

- Immunität gegen geistesbeeinflussende Effekte, Gift, Krankheiten sowie eine weitere Zustands-Thematik, die zu der emotionalen Entstehung der Siktempora passt.
- Schnelle Heilung
- Entrinnen
- Die Zauberähnliche Fähigkeit Temporaler Sprung
- Ein gefühlsbasierter Effekt, der mit ihren physikalischen Angriffen verknüpft ist
- Die Fähigkeit Zeitsinn

STURZSTROMER

Steine rollen und springen umher, so als ob sie von einem Erdbeben, das nur ihnen gilt, betroffen wären. Eine Welle unruhiger Erde und Steine folgt ihnen.

STURZSTROMER HG 19

EP 204.800

CN Sehr kleiner Externar (Elementar, Erde, Extraplanar, Schwarm)

INI +1; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 36 m; Wahrnehmung +33

VERTEIDIGUNG

RK 34, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 32 (+1 Ausweichen, +1 GE, +2 Größe, +20 Natürlich)

TP 324 (24W10+192)

REF +17 **WIL** +16 **ZÄH** +22

Immunitäten wie Elementare, wie Schwärme, Elektrizität; **Resistenzen** Feuer 30, Kälte 30; **SR** 10/-; **ZS** 30

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m

Nahkampf Schwarm (6W6+6 plus Ablenken)

Fernkampf Felsen +29/+24 /+19 /+14 (6W6+6)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Ablenken (SG 30), Erdrutsch, Erdstoß, Felsen werfen (36 m), Machtvoller Schwarm, Trampeln (6W6+6, SG 26)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 19; Konzentration +21)

Immer – *Erzählende Steine*

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 13, **KO** 27, **IN** 10, **WE** 22, **CH** 15

GAB +24; **KMB** -; **KMV** -

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Blind kämpfen, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Mächtiges Blind kämpfen[EXP], Rennen, Schnelle Waffenbereitschaft, Verbesserte Blitzschnelle Reflexe, Verbesserter Eiserner Wille, Verbessertes Blind kämpfen[EXP], Waffenfokus (Felsen)

Fertigkeiten Heimlichkeit +36, Klettern +31, Schätzen +27, Wahrnehmung +33, Wissen (Die Ebenen) +27, Wissen (Geographie) +27

Sprachen Terral; *Erzählende Steine*

Besondere Fähigkeiten Bergsteiger

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige Berge (Ebene der Erde)

Organisation Einzelgänger

Schätze Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Bergsteiger (AF) Ein Sturzstromer erhält keine Mali auf seine Bewegungsrate oder auf Würfe auf Akrobatik oder Heimlichkeit, wenn er sich über steilen Anstieg, Geröll oder viel Schutt fortbewegt. Zudem kann ein Sturzstromer sich in felsigem Gelände verstecken, selbst wenn das Gelände keine Deckung oder Tarnung bietet.

Erdstoß (AF) Ein Sturzstromer kann als Volle Aktion einen Erdstoß erzeugen, der den Boden und die Luft in einem Umkreis von 36 m erschüttert. Das Zentrum geht vom Sturzstromer aus. (Der Sturzstromer macht weiterhin einen Schwarmangriff am Ende dieser Runde.) Eine Kreatur, die ihren Zug in dem betroffenen Bereich beginnt, muss einen Reflexwurf gegen SG 26 ablegen. Scheitert der Wurf, ist sie nicht in der Lage sich fortzubewegen. Eine Kreatur, deren Reflexwurf um 5 oder mehr scheitert, erhält den Zustand Liegend, eine fliegende Kreatur stürzt stattdessen ab. Einen Zauber in diesem Bereich zu wirken, erfordert einen erfolgreichen Konzentrationswurf gegen SG 15 + Zaubergrad. Die SG aller anderen Konzentrationswürfe in dem Bereich werden stattdessen um 5 angehoben. Der SG für Wahrnehmungswürfe wird ebenfalls um 5 angehoben. Die Effekte dieser Fähigkeit dauern bis zum Beginn des nächsten Zuges des Sturzstromers an. Die SG der Rettungswürfe basieren auf Stärke.

Erdrutsch (AF) Wenn ein Sturzstromer sich fortbewegt, kann er eine Lawine (siehe *Grundregelwerk*, S. 430) erschaffen, die 1W6 x 30 m breit ist. Diese kann er als Freie Aktion bewegen. Der Sturzstromer muss sich in einem Gebiet aus natürlichem Felsen, Geröll oder Sand bewegen und sich abwärts bewegen. Sanfte Hänge sind dazu schon geeignet. Er kann diese Fähigkeit zudem nur dann einsetzen, wenn er in der vorherigen Runde Schallschaden erlitten oder die Fähigkeit Erdrutsch oder Erdstoß eingesetzt hat. Jede Kreatur, die von dieser Lawine betroffen ist, kann einen Reflexwurf gegen SG 26 ablegen, um den Schaden im Verschüttungsbereich zu halbieren oder den Schaden im Nachrutschbereich aufzuheben. Der Sturzstromer wird von seiner eigenen Lawine nicht betroffen. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Stärke.

Machtvoller Schwarm (AF) Ein Sturzstromer addiert das 1,5fache seines Stärkemodifikators auf seine Schwarmschadenswürfe. Zudem wird er als große Kreatur zwecks seine Fähigkeiten Felsen werfen und Trampeln behandelt.

Sturzstromer kennt man auch als lebende Erdrutsche. Sie sind elementare Inkarnationen von Erde, die in Bewegung ist, von brechenden Felsen bis hin zu Landschaft verändernden Gletschern. Ein Sturzstromer besteht aus hunderten von Steinen, von denen sich jeder aus eigenem Willen fortbewegt. Wenn sie ruhen, liegt ein Stein auf dem anderen. Wenn der Sturzstromer sich fortbewegt, dann rollen und wirbeln die Steine, reißen kleinere Kiesel und Dreck hoch und fügen sie ihrer Masse hinzu. Manche Beobachter können Gesichter in den Texturen und Farben dieser Steine ausmachen.

Die einzelnen Steine, aus denen ein Sturzstromer besteht, messen rund 0,30 m im Durchschnitt. Oftmals sind sie unregelmäßig geformt und wiegen rund 80 Pfund. In seiner Gesamtheit wiegt ein Sturzstromer etwa 12 Tonnen; wenn er eine Säule formt, dann erreicht die Spitze etwa 1,50 m.

LEBENSWEISE

Ein Sturzstromer besteht aus mehreren hundert Steinen, von denen sich jeder unabhängig bewegen kann. Die Gelehrten sind sich nicht einig, ob ein Sturzstromer aus einem Mob sehr kleiner Elementare besteht, die als Einheit zusammenarbeiten, oder ob es ein einzelner elementarer Geist ist, der sich auf zahllose Körper aufteilt. Mache Weisen spekulieren, dass, wenn ein machtvolles Wesen aus elementarer Erde zerstört wurde, seine zersplitterten Überreste sich in Form eines Sturzstromers wiederbeleben.

Ein Sturzstromer kann aus jeder Art gewöhnlichem Steins bestehen, allerdings gehören alle Steine derselben Art an. Die Art des Steins passt ausnahmslos zu den Steinen, die in der Gegend vorherrschen, in der die Kreatur lebt. Ein Sturzstromer, der Steine verliert (aufgrund von Schaden), kann diese mit Steinen der Umgebung ersetzen. Er erfüllt sie mit demselben elementaren Geist, der den Sturzstromer selbst belebt.

LEBENSRAUM UND GESELLSCHAFTSVERHALTEN

Sturzstromer leben nur in den größten Kavernen der Elementarebene der Erde. Hier können sie Jahrzehnte verbringen, wenn nicht sogar Jahrhunderte, Berge aus Erde und Stein aufschichten, nur um sie dann binnen eines Augenblicks zum Einsturz zu bringen. Obwohl Sturzstromer nicht nach Gesellschaft suchen, zieht es andere Erdelementare manchmal zu ihnen hin. Sie unterstützen die lebenden Erdrutsche in ihren kreativen und destruktiven Bemühungen. Manche klösterliche Oreaden und Schaitane sehen in den Bemühungen der Sturzstromer eine Metapher für Läuterung und Erhöhung. Aufgrund der Zeit, die die Sturzstromer brauchen, um ihre Berge zu errichten, sind diese von ihnen errichteten Landschaften oftmals bewohnt. Die dort lebenden Kreaturen wissen meist nicht, dass ihnen eine unvermeidliche Katastrophe bevorsteht.

Es ist unwahrscheinlich, dass ein Sturzstromer zur Materiellen Ebene reist, egal ob mit Absicht oder aus Versehen. Diejenigen, die auf Golarion existieren, wurden in den vergangenen Jahrhunderten durch mächtige Ritualmagie dorthin gezaubert. Egal ob sie Chaos verursachen oder Entropie beschleunigen sollen, Kultanhänger von Ayrzul, Groetus und Rovagug haben zu diesem Zweck Sturzstromer herbeigerufen oder versucht, die zuvor beschworenen auf magische Weise zu beherrschen. Lebende Erdrutsche kann man nur schwer kontrollieren, daher sind ihnen viele Kulte zum Opfer gefallen.

Zwar mögen andere sie als destruktive Kräfte der Natur sehen, doch die Sturzstromer verstehen sich selbst als Künstler, die Schönheit im Aufstieg und (insbesondere) im Verfall der Berge erschaffen.

STURZSTROMERVARIANTEN

Sturzstromer können sich aus jeder Art von Stein herausbilden, egal ob es Sedimentgestein ist oder etwas edleres. Manche Sturzstromer enthalten Spuren von Kaltem Eisen oder Silbererzen. Dies ermöglicht es ihnen, die entsprechenden Schadensreduzierungen zu überwinden. Die nachfolgend aufgeführten Varianten entstehen in Regionen, wo zwei Elementarebenen sich überschneiden.

Eisiger Sturzstromer: In vielerlei Weise ist ein Eisiger Sturzstromer wie ein wahrer Sturzstromer, allerdings besteht er aus Klumpen aus Eis und Schnee. Er stammt von der Grenze zwischen der Elementarebene der Luft und der Elementarebene des Wassers. Auf der Materiellen Ebene kann man sie nur auf verschneiten Gipfeln finden. Ein Eisiger Sturzstromer besitzt dieselben Werte wie ein normaler Sturzstromer, abgesehen von den folgenden Abweichungen: Er verliert die Unterart Erde und erhält die Unterarten Kälte sowie Wasser. Er verliert all seine Energieresistenz, doch erhält Immunität gegen Kälte und Empfindlichkeit gegen Feuer. Ein Eisiger Sturzstromer kann seine Fähigkeit Erdrutsch einsetzen, nachdem er entweder Feuer- oder Schallschaden erhalten hat. Seine Fähigkeit Bergsteiger findet Anwendung auf Schnee und Eis anstelle von felsigem Terrain. Er spricht Aural und Aqual anstelle von Terral. Zudem kann er seine Fähigkeit *Erzählende Steine* einsetzen, um mit Schnee und Eis zu sprechen anstelle von Steinen.

Pyroklastischer Sturzstromer: Pyroklastische Sturzstromer leben nahe der Grenze der Elementarebene der Erde und der Elementarebene des Feuers. Sie können nur von aktiven Vulkanen aus auf die Materielle Ebene gerufen werden. Obwohl andere Sturzstromer aus Vulkangestein bestehen können, enthalten Pyroklastische Sturzstromer geschmolzene Hitze. Ein Pyroklastischer Sturzstromer besitzt dieselben Werte wie ein normaler Sturzstromer, abgesehen von den folgenden Abweichungen: Er erhält die Unterart Feuer zusätzlich zu der Unterart Erde. Er verliert alle Energieresistenz, doch erhält Immunität gegen Feuer sowie Empfindlichkeit gegen Kälte. Seine Angriffe, einschließlich der Lawinen, die er erschafft, verursachen 2W6 Punkte Wuchtschaden sowie zusätzlich 2W6 Punkte Feuerschaden plus Verbrennen (2W6, SG 30). Ein Pyroklastischer Sturzstromer kann seine Fähigkeit Erdrutsch einsetzten, entweder nachdem er Kälte- oder Schallschaden erlitten hat. Er spricht Ignal zusätzlich zu Terral.

Thassilonische Wächter

Auf dem Höhepunkt des Thassilonischen Reiches setzen Adlige und andere reiche Angehörige der Elite diese Konstrukte bevorzugt als Wächter und Beschützer ihrer Heimstätten ein, wo sie in Sichtweite zwischen der normalen Dekoration der Paläste verborgen waren. Da diese Konstrukte in der Lage waren, die Köpfe gewöhnlicher Statuen zu ersetzen, um sich zu tarnen, konnten sie Eindringlinge bemerken und sich von den Statuen trennen, mit denen sie sich verbunden hatten, um sodann anzugreifen. Diese Kreaturen müssen sich allerdings nicht von den Statuen trennen, um ihre besonderen Angriffe durchzuführen. Sie machen sich nur los, wenn sie zusätzliche Beweglichkeit benötigen oder wenn sie die Gelegenheit haben, mit ihren Klauen anzugreifen.

In dem inzwischen lang untergegangenen Thassilonischen Reich gab es mindestens ein Dutzend Variationen dieser Wächter. All diese Variationen wurden aus Materialien hergestellt, die für die Bildhauerei oder für Gussstücke nicht ungewöhnlich waren. Obwohl das Wissen um die Herstellung dieser Konstrukte beinahe komplett mit dem Niedergang des Reiches während des Erdenfalls in Vergessenheit geriet, so begegnen doch Forscher, die tief in vergessene Ruinen eindringen, manchmal solchen Wächtern, die durchaus noch funktionstüchtig sind.

Bronze- und Marmorvarianten sind im Bestiarium des Abenteuerpfades *Der Zerbrochene Stern* zu finden.

Eiserner Wächter

Ein affenartiger Kopf mit dämonischer Fratze, gegossen aus schwarzem Eisen, wird von sechs segmentierten, mechanischen Beinen getragen.

Eiserner Wächter **HG 5**

EP 1.600

N Kleines Konstrukt

INI +8; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, *Magie entdecken*; Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 15 (+4 GE, +1 Größe, +4 Natürlich)

TP 54 (8W10+10)

REF +8 **WIL** +2 **ZÄH** +2

Immunitäten wie Konstrukte, Kälte, Magie

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Klettern 6 m

Nahkampf 2 Klauen +16 (1W4+6)

Fernkampf Eisbolzen +13 (1W6 Kälte plus Verlangsamen)

Besondere Angriffe Kopfstoß +16 (1W4+3)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 2; Konzentration -1)

Immer – *Magie entdecken*

SPIELWERTE

ST 22, **GE** 18, **KO** -, **IN** 1, **WE** 11, **CH** 5

GAB +8; **KMB** +13; **KMV** 27 (35 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Blitzschnelle Reflexe, Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Klauen)

Fertigkeiten Akrobatik +6, Heimlichkeit +10, Klettern +16, Wahrnehmung +5

Sprachen Thassilonisch (kann nicht sprechen)

Besondere Fähigkeiten Starre, Wachsam

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger, Paar oder Trupp (3-7)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Eisbolzen (ÜF) Ein Eiserner Wächter kann als Standard-Aktion einen Bolzen aus Eis als Berührungsangriff im Fernkampf abfeuern. Die maximale Reichweite beträgt 9 m. Dieser Bolzen verursacht 1W6 Punkte Kälteschaden. Das Ziel wird zudem für die Dauer von 1W6+1 Runden verlangsamt (wie durch den Zauber *Verlangsamen*). Ein erfolgreicher Zähigkeitswurf gegen SG 14 hebt den Verlangsamen-Effekt auf. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Immunität gegen Magie (AF) Ein Eiserner Wächter ist immun gegen Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten, die Zauberresistenz erlauben, abgesehen von Zaubern der Kategorie Elektrizität.

Kopfstoß (AF) Alle 3 Runden kann ein Eiserner Wächter, wenn er ein und dieselbe Kreatur mit beiden Klauenangriffen trifft, diese auch mit einem Kopfstoß treffen. Sollte dieser Angriff erfolgreich sein, so erhält das Ziel, zusätzlich zu dem Schaden, den Zustand Wankend für 1 Runde. Den Zustand kann das Ziel mit einem erfolgreichen Zähigkeitswurf gegen SG 14 abwenden. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Wachsam (ÜF) Ein Eiserner Wächter kann einfache Befehle entgegennehmen und Eindringlinge als solche identifizieren. Zudem besitzt er die Fähigkeit seinen Erschaffer oder eine andere Kreatur, an die er gebunden ist, zu alarmieren. Entdeckt ein Eiserner Wächter einen Eindringling, dann kann er wählen auf welche von zwei Weisen er die Kreatur, an die er gebunden ist, alarmiert. Der Wächter kann ein lautes Geräusch machen, das wie eine Glocke, Pfeife oder ein Gong klingt und 165 m weit zu hören ist. Alternativ kann ein Eiserner Wächter einen mentalen Alarm an die Kreatur, an die er gebunden ist, übermitteln, so lange sich diese Kreatur innerhalb von 1,5 km zu dem Wächter befindet. Der mentale Alarm weckt die gebundene Kreatur auf, falls sie schlafen sollte, allerdings beeinträchtigt sie nicht die normale Konzentration. Der Erschaffer eines Eisernen Wächters ist die erste Kreatur, an welche der Eiserne Wächter gebunden ist. Der Erschaffer kann diese Verbindung auf eine andere Kreatur als Teil eines 4-stündigen Rituals übertragen. Die Kosten hierfür belaufen sich auf 500 GM.

Eiserne Wächter waren besonders beliebt in den brutaleren thassilonischen Ländereien von Bakrakhan, Gastasch und Haruka. Dort waren sie für gewöhnlich in großen Kolonnen organisiert, mit denen bewaffnete Überfälle zurückgeschlagen werden sollten. Oftmals beginnen sie den Kampf mit einem Eisbolzen, um vorrückende Feinde zu verlangsamen und zu leichteren Zielen für die körperlichen Angriffe der Konstrukte zu machen.

Elfenbeinwächter

Diesem Konstrukt aus Elfenbein wurde die Form eines großen Schädels gegeben, es ruht auf sechs segmentierten Beinen aus gebleichten Knochen.

Elfenbeinwächter **HG 7**

EP 3.200

N Kleines Konstrukt

INI +10; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +5

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 17, auf dem Falschen Fuß 15 (+6 GE, +1 Größe, +4 Natürlich)
TP 75 (10W10+20)
REF +9 **WIL** +3 **ZÄH** +3
Immunitäten Elektrizität, Konstrukt-Eigenschaften, Magie

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Klettern 6 m, Fliegen 12 m (gut)
Nahkampf 2 Klauen +17 (1W6+5 plus Gift), 2 Schwingen +11 (1W3+2)
Besondere Angriffe Verwirrendes Kreischen
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 2; Konzentration -1)
Immer – *Magie entdecken*

SPIELWERTE

ST 21, **GE** 23, **KO** -, **IN** 1, **WE** 11, **CH** 5
GAB +10; **KMB** +14; **KMV** 30 (38 gegen Zu-Fall-bringen)
Talente Abhärtung, Angriff im Vorbeifliegen, Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Klauen)
Fertigkeiten Akrobatik +8, Fliegen +17, Heimlichkeit +12, Klettern +15, Wahrnehmung +5
Sprachen Thassilonisch (kann nicht sprechen)
Besondere Fähigkeiten Starre, Wachsam

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige
Organisation Einzelgänger, Paar oder Trupp (3-7)
Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gift (AF) Biss – Verletzung; *Rettungswurf* ZÄH, SG 15; *Frequenz* 1/Runde für 6 Runden; *Effekt* 1W3 KO-Schaden; *Heilung* 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.
Immunität gegen Magie (AF) Ein Elfenbeinwächter ist immun gegen Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten, die Zauberresistenz erlauben, abgesehen von Zaubern der Kategorie Elektrizität.
Verwirrendes Kreischen (ÜF) Ein Elfenbeinwächter kann drei Mal pro Tag ein Verwirrendes Kreischen als Standard-Aktion von sich geben. Alle lebenden Kreaturen innerhalb eines Radius von 9 m müssen einen Willenswurf gegen SG 15 ablegen. Scheitert der Wurf erhalten sie für 1W4+1 Runden den Zustand Verwirrt (wie durch den Zauber *Verwirrung*). Eine Kreatur, deren Rettungswurf gelingt, ist für 24 Stunden gegen weiteres Verwirrendes Kreischen dieses Elfenbeinwächters immun. Dies ist ein geistesbeeinflussender Schalleffekt. Der Rettungswurf basiert auf Konstitution.
Wachsam (ÜF) Ein Elfenbeinwächter kann einfache Befehle entgegennehmen und Eindringlinge als solche identifizieren. Dies funktioniert wie die Fähigkeit Wachsam des Eisernen Wächters (siehe vorherige Seite).

Elfenbeinwächer waren häufig bei hochrangigeren Angehörigen der Streitkräfte der thassilonischen Aristokratie anzufinden, vor allem in Bakrakhan und Schalast. Diese Adligen lagen miteinander im Wettstreit darum Annährungsversuche auf ihre Paläste mit außerweltlichen und tödlichen Wächtern abzuwehren. Die geflügelten Elfenbeinwächter dienten diesem Zweck sehr gut. Oft wurden sie eingesetzt, um Bauern und fremde Würdenträger zu terrorisieren. Die meisten dieser Konstrukte wurden während des Erdenfalls zerstört, als diese extravaganten Paläste dem Erdboden gleichgemacht wurden.

Wenn ein Elfenbeinwächter zu fliegen beginnt, dann entfalten sich grazile, geschnitzte Flügel, denen von Vögeln nicht unähnlich, von den Seiten seines schädelartigen Kopfes.

Konstruktion

Obwohl der exakte Erschaffungsprozess um die Grundform von den eingesetzten Materialien abhängt, so ist der Prozess belebte Wächter zu erschaffen im Großen und Ganzen gleich, gleichgültig, welche spezielle Art von Wächter erschaffen werden soll. (Die Statue, auf welcher ein Wächter häufig ruht, ist in den Kosten nicht einkalkuliert.) Jeder Wächter muss sorgsam mit feinsten Details ausgearbeitet werden, ehe er Zaubern und magischen Salben ausgesetzt wird. Die Kosten dafür betragen 1.000 GM.

EISENWÄCHTER

ZS 14; **Preis** 28.000 GM

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Konstrukt herstellen, *Alarm, Begrenzter Wunsch, Geas/Auftrag, Kältekegel, Magie entdecken*; **Fertigkeit** Handwerk (Skulpturen) SG 22; **Kosten** 14.000 GM

ELFENBEINWÄCHTER

ZS 16; **Preis** 36.000 GM

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Konstrukt herstellen, *Alarm, Begrenzter Wunsch, Brüllen, Geas/Auftrag, Magie entdecken, Vergiften*; **Fertigkeit** Handwerk (Skulpturen) SG 26; **Kosten** 18.000 GM

VERZERRTER SPIEGELSCHLICK

Diese wässrige Pfütze reflektiert ein verzerrtes Abbild ihrer Umgebung, so als ob sie ein Fenster zu einer anderen Realität wäre.

VERZERRTER SPIEGELSCHLICK HG2

EP 600

N Mittelgroßer Schlick

INI +1; **Sinne** Blindsicht 18 m; Wahrnehmung +4

VERTEIDIGUNG

RK 7, Berührung 7, auf dem Falschen Fuß 7 (-3 GE)

TP 25 (3W8+12)

REF -2 **WIL** +2 **ZÄH** +5

Immunitäten Säure, Schlick-Eigenschaften; **SR** 5/Stich- oder Wuchtschaden; **Verteidigungsfähigkeiten** Ätzend

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf 2 Hiebe +4 (1W4+2 plus 1W4 Säure)

Besondere Angriffe Unwiderstehliche Reflexion

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 5, **KO** 19, **IN** 2, **WE** 12, **CH** 15

GAB +2; **KMB** +4; **KMV** 11 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Konzentrierter Schlag, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Wahrnehmung +4

Besondere Fähigkeiten Auftrieb, Starre, Verdichten

LEBENSWEISE

Umgebung beliebige

Organisation Einzelgänger, Paar oder Teich (3-8)

Schätze Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Ätzend (ÜF) Jede Kreatur, die einen Verzerrten Spiegelschlick berührt, mit einem natürlichen Angriff oder einem waffenlosen Angriff trifft, erhält 1W4 Punkte Säureschaden; es sei denn ihr gelingt ein Reflexwurf gegen SG 15. Eine Kreatur, die einen Verzerrten Spiegelschlick mit einer Nahkampfwaffe trifft, muss einen Reflexwurf gegen SG 15 ablegen oder aber die Waffe erhält 1W4 Punkte Säureschaden. Munition, die einen Verzerrten Spiegelschlick berührt, wird automatisch zerstört, nachdem sie Schaden gemacht hat. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Auftrieb (AF) Ein Verzerrter Spiegelschlick kann sich auf der Oberfläche wasserbasierender Flüssigkeiten fortbewegen, so als ob er unter den Effekten von *Auf Wasser gehen* stünde.

Unwiderstehliche Reflexion (ÜF) Ein Verzerrter Spiegelschlick stellt übernatürlich fesselnde Abbilder von nahen Kreaturen zur Schau. Eine Kreatur innerhalb von 9 m zu einem Verzerrten Spiegelschlick muss zu Beginn ihres Zuges einen Willenswurf gegen SG 13 ablegen, um sich nicht zwanghaft auf den Schlick zubewegen zu müssen. Zudem kann dann die Kreatur für 1 Runde keine anderen Aktionen durchführen und auch keine anderen Gefahren abwehren, die sich auf ihrem Weg zu dem Schlick befinden (einschließlich jeder Bewegung, die Gelegenheitsangriffe provozieren würde). Eine Kreatur kann den Zwang einen Rettungswurf ablegen zu müssen umgehen, indem sie den Verzerrten Spiegelschlick nicht anschaut. Dies ist vergleichbar mit dem Abwehren eines Blickangriffes. Sollte eine betroffene Kreatur ihren Zug angrenzend zu dem Schlick beenden, so berührt sie den Schlick und erhält einen Malus von -1 auf alle weisheits- und charismabasierenden Würfe aufgrund des erschütternden Bildes, das sie erblickt. Dieser Malus ist kumulativ bis zu einer Höhe von -4. Der Malus ist ein Flucheffekt, der langsam mit der Zeit verschwindet. Der Malus wird alle 24 Stunden um 1 reduziert, bis er wieder bei 0 ist. Eine Kreatur, deren Rettungswurf gegen den Effekt erfolgreich ist, kann für 24 Stunden nicht von der Unwiderstehlichen Reflexion dieses einen Verzerrten Spiegelschlickes betroffen werden. Kreaturen, die nicht sehen können, können nicht von dieser Fähigkeit betroffen werden. Selbiges gilt für Kreaturen, die kein Spiegelbild werfen können, wie beispielsweise Vampire. Dies ist ein geistesbeeinflussender Zwangeffekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Varisischen Geschichten zufolge lauert die Gefahr, die als Verzerrte Spiegelschlicks bekannt ist, in Sümpfen und Wäldern. Sie verkleidet sich als einfacher Pfütze oder aber sie legt sich auf die Oberfläche eines größeren Gewässers. In den Geschichten heißt es, dass ein Reisender tatsächlich die Zukunft in den Reflexionen eines Verzerrten Spiegelschlicks sehen kann – falls es ihm gelingen sollte, der Verzauberungsmagie und dem ätzenden Wesen dieses Monsters zu entkommen. Kreaturen, die diese hinterhältigen Räuber anblicken, sehen wirklich eine verzerrte Reflexion von sich selbst. Diese kann als hoheitsvoller Ritter gekleidet sein, der trauernd an einem offenen Grab steht, oder aber wertvollen Tand in den Armen hält – so oder so, es gibt keinen Beweis, dass die Reflexionen irgendeinen Bezug zur Realität hat.

Verzerrte Spiegelschlicke sind nicht besonders intelligent, doch sind sie geduldig, ziehen die Raffinesse dem Brutalen vor. Diese Schlicke überwältigen ihre Beute mithilfe fantasiereicher Abbilder, die ihre Opfer dazu bringen, ihre ätzende Oberfläche zu berühren, so dass der Schlick sie zu Fall bringen und sich an ihrem Fleisch laben kann. Die Bilder eines Verzerrten Spiegelschlickes können einfach nur seltsam aber auch entsetzlich sein. Allerdings zeigen sie immer die Kreatur, die auch wirklich auf die Oberfläche des Verzerrten Spiegelschlickes blickt. Kreaturen, denen es gelingt, den Zwang des Schlickes abzuschütteln, sind meist zutiefst erschüttert aufgrund dessen, was sie erblickt haben. So versuchen sie dann das Schicksal, das sie erblickt haben, zu erfüllen oder aber zu vermeiden. Wenn ein Verzerrter Spiegelschlick angegriffen wird, so schießt er Protoplasmaklumpen auf seine Gegner, um sie zu treffen. Doch oft ziehen sie sich auch zurück, wenn ihnen überlegene Gegner gegenüberstehen. Verzerrte Spiegelschlicke versuchen eigentlich nie flüchtende Beute einzufangen, so lange noch andere Nahrungsquellen zur Verfügung stehen. Doch sollte er hungrig groß genug geworden sein, so kann solch ein Schlick eine einzelne Kreatur durchaus verfolgen.

Ein durchschnittlicher Verzerrter Spiegelschlick durchmisst etwa 1,20 m und ist wenige Zentimeter dick. Er wiegt rund 250 Pfund.

LEBENSWEISE

Verzerrte Spiegelschlicke sind kaum empfindungsfähig. Sie beschäftigen sich hauptsächlich mit ihrem eigenen Überleben. Ein Verzerrter Spiegelschlick sucht sich einen Ort aus, wo er sich gut verstecken kann, doch wo auch genug Verkehr herrscht, so dass er seinen Hunger stillen kann. Verzerrte Spiegelschlicke können sich von beinahe jedem organischen Material ernähren, doch sie ziehen frisches Fleisch, Pflanzen und Aas vor. Ihre bevorzugte Beute sind Tiere und Humanoide, da beide von ihrer Unwiderstehlichen

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

Reflexion betroffen werden. Verzerrte Spiegelschlicke werden bei viel genutzten Wasserlöchern, Gräben entlang gutgenutzter Pfade oder Teiche, die sich in der Nähe geschäftiger Siedlungen befinden, gefunden. In der Regel lassen sie sich nur ungern bei schnell fließendem Wasser nieder, da sie keine guten Schwimmer sind. Zudem können sie sich nur spiegeln, wenn das Wasser ruhig ist. Verzerrte Spiegelschlicke bleiben an ihrem ausgewählten Ort, so lange sie dort ausreichend Nahrung finden. Sie ziehen erst dann fort, wenn die Beute aus Angst fortbleibt oder sie selbst vertrieben oder bedroht werden.

Verzerrte Spiegelschlicke sind asexuell, sie pflanzen sich fort indem sie sich teilen, nachdem sie eine ausreichende Masse durch Nahrungsaufnahme erreicht haben. (Ein Schlick, der sich darauf vorbereitet zu teilen, könnte die einfache Schablone einer Riesenkreatur haben.) Ein Teich, an dem sich mehrere Verzerrte Spiegelschlicke besonders gut verteilen können, könnte in besonders günstigen Gegenden genug Nahrung liefern, so dass es ihnen allen möglich ist sich immer wieder zu teilen.

Unter den Gelehrten existieren verschiedene Meinungen bezüglich der Ursprünge der Verzerrten Spiegelschlicke. Bei den Varisiern gibt es eine alte Parabel wonach eine junge Wahrsagerin ihrer eigenen Eitelkeit zum Opfer fiel. Sie war so sehr von ihren eigenen Fähigkeiten überzeugt, dass sie ihren Wagenzug verließ, um mit den Geistern der Natur zu kommunizieren. Dabei ignorierte sie die wiederholten Warnungen Desnas. Schlussendlich ertrank die Wahrsagerin in einer Sturzflut, wobei sich ihre Essenz mit dem Wasser verband und so den ersten Verzerrten Spiegelschlick formte. Andere Märchen führen aus, dass es sich bei Verzerrten Spiegelschlicken um unschuldige Opfer brutaler Feenkreaturen wie beispielsweise Sumpfnixen[MHB III] oder Rusalkas[MHB III] handelt. Diese zu Tode bezauberten Sterblichen wurden dazu gezwungen, ihr eigenes verdrehtes Abbild in einem Wasserloch zu betrachten, bis sie vor Durst oder aufgrund der Kraft der Elemente ihren unvermeidlichen Tribut zollten. Akademiker führen an, dass man außerhalb von Varisia keine Verzerrten Spiegelschlicke kennt. Zudem ist die uralte Geschichte von Varisia voll von mächtigen Magiern, die machtvolle Bezauberungen und fleischformende Magie gemeistert hatten. Diese Gelehrten sind sich nicht einig, ob diese Magier die Verzerrten Spiegelschlicke als Waffen erschufen, als Bestrafung oder einfach aus hartherziger Belustigung. Manche wollen eine Verbindung zu Xanderghul, dem Runenherrscher des Stolzes, in dieser Schöpfung erkennen, da die Reflexion jedes Schlickes selbstbezogen ist.

Die meisten Überlebenden, die ihre Reflexion in einem Verzerrten Spiegelschlick erblickt haben, erkennen, dass sich dieses Abbild nie bewahrheitet. Zudem haben Opfer diverser Verzerrter Spiegelschlicke berichtet, dass die Reflexion jedes Verzerrten Spiegelschlickes etwas anderes und zuweilen etwas vollkommen Gegensätzliches ist. (Beispielsweise kann ein Opfer sich selbst zu Tode erfroren in einer Höhle erblicken und wird später bei lebendigem Leibe verbrannt.) Daher sind sich viele Gelehrte einig, dass Verzerrte Spiegelschlicke keine wirkliche Zukunft zeigen. Die Frage, woher die Schlicke die Substanz für ihre verlockenden Reflexionen her beziehen, bleibt jedoch offen. Diese Reflexionen sind immer dramatisch, sie können wohlwollende Heldentaten aber auch entsetzliche Folterqualen enthalten. Dies untermauert die Theorie, das Verzerrte Spiegelschlicke irgendwie in der Lage sind, einen Ausblick auf diverse Variationen des Lebens eines Opfers erhaschen können, die womöglich wahr werden könnten.

LEBENSRAUM UND GESELLSCHAFTSVERHALTEN

Obwohl Verzerrte Spiegelschlicke in beinahe jeder Umgebung gedeihen können, so zieht es sie doch in der Regel zu ländlichen, felsigen Gegenden, wo häufig stehendes Wasser zu finden ist. Sie sind nicht unbekannt in städtischen Bereichen, allerdings überleben nur die wenigsten dort lange. In größeren Städten gibt es weder die Zeit noch die Ruhe, die diese Schlicke benötigen, um sich auf die Lauer zu legen und ihre Beute zur Strecke zu bringen. In kleineren Dörfern hingegen wird man schneller misstrauisch, wenn Bewohner plötzlich vermisst werden und man Ausschau nach einer Bedrohung hält. Verzerrte Spiegelschlicke können sowohl in arktischen wie auch in Wüstenklima überleben, auch wenn sie dort schwerfällig werden. In kalten Umgebungen lernen Verzerrte Spiegelschlicke ihre Oberfläche zu versteifen, so dass sie eher an eine Eisfläche erinnern. Wüstenbewohner sind sehr beschützend, was Wasserlöcher angeht und neigen dazu, kleinen, klaren Teichen zu misstrauen. Daher lauern Verzerrten Spiegelschlicke eher unter steinigen Überhängen oder zwischen verführerischen heißen Quellen.

Verzerrte Spiegelschlicke sind nicht sonderlich intelligent, daher bilden sie keine wirkliche Gemeinschaft aus. Manche Teiche aus Schlicken arbeiten zuweilen sogar zusammen. Diese Teiche positionieren oft einen oder zwei Verzerrte Spiegelschlicke so, dass sie Beute anlockt, während der Rest sich langsam um die Opfer herum anschleicht und ihnen so den Fluchtweg abschneidet.

Nur wenige Kreaturen sehen einen Nutzen in diesen gefährlichen Schlicken, sie dienen bestenfalls als fast geistlose Wächter. Trotzdem halten einige zurückgezogen lebende Familien von Klippenriesen[MHB IV] auf dem Storvalplateau sich Verzerrte Spiegelschlicke und züchten diese sogar. Aufgrund ihres sorgfältigen, geduldigen Trainings und ihrer Resistenz gegen die Säure der Schlicke sind diese Riesen in der Lage, die Schlicke sicher handhaben zu können. Sie glauben, dass diese Schlicke das Schicksal einer Person offenbaren können, indem sie die reflektierten Abbilder interpretieren und mit Omen der Natur in Verbindung setzen.

WÜRGESCHATTEN

Eine vage humanoide Gestalt, zusammengesetzt aus wirbelndem Staub und Knochensplittern wabert unheilvoll durch die Luft.

WÜRGESCHATTEN **HG 5**

EP 1.600
NB Mittelgroßer Untoter (Körperlos)
INI +8; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +12
Aura Hoffnungslosigkeit (9 m, SG 18)

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 18, auf dem Falschen Fuß 13 (+3 Ablenkung, +1 Ausweichen, +4 GE)
TP 52 (7W8+21)
REF +8 **WIL** +7 **ZÄH** +5
Immunitäten wie Untote; **Verteidigungsfähigkeiten** Körperlos, Resistenz gegen Fokussieren +2
Schwächen Empfindlichkeit gegen Wind

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 12 m (perfekt)
Nahkampf 2 Körperlose Berührungen +9 Berührung (2W6 Negative Energie plus Hoffnungslosigkeit)
Besondere Angriffe Brut erzeugen, Grabesstaub

SPIELWERTE

ST -, **GE** 19, **KO** -, **IN** 6, **WE** 15, **CH** 17
GAB +5; **KMB** +9; **KMV** 23
Talente Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe, Fähigkeitsfokus (Hoffnungslosigkeit), Verbesserte Initiative
Fertigkeiten Fliegen +12, Heimlichkeit +14, Wahrnehmung +12
Sprachen Gemeinsprache

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige
Organisation Einzelgänger, Paar oder Heimsuchung (3-6)
Schätze Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Brut erzeugen (ÜF) Wird eine humanoide Kreatur durch den Grabesstaub eines Würgeschattens erstickt, erhebt sie sich binnen 1W4 Runden selbst als Würgeschatten.

Empfindlichkeit gegen Wind (AF) Ein Würgeschatten wird als Sehr kleine Körperlose Kreatur behandelt zwecks Bestimmung der Effekte, die starker Wind auf ihn hat.

Grabesstaub (ÜF) Ein Würgeschatten kann als Standard-Aktion in die Lungen einer angrenzend zu ihm befindlichen, lebenden Kreatur eindringen, falls diese sich unter dem Einfluss eines Furchteffektes (wie durch den Effekt der Aura der Hoffnungslosigkeit) befindet. Durch diese Handlung bringt er den Staub des Grabes in die Lungen der Kreatur. Das Opfer kann diesem Angriff mit einem erfolgreichen Zähigkeitswurf gegen SG 16 widerstehen. Sogleich wird der Würgeschatten aus den Lungen der Kreatur ausgestoßen und das Opfer befindet sich dann auch nicht mehr unter dem Einfluss eines Furchteffektes (beispielsweise, weil das Opfer sich nicht mehr in Reichweite der Aura der Hoffnungslosigkeit befindet oder den Willenswurf erfolgreich abgelegt hat). Bis zu diesem Punkt wird das Opfer an der Atmung und am Sprechen gehindert, da der Untote seine Lungen besetzt hält. Eine Kreatur kann versuchen, den Schatten aus ihren Lungen auszuhusten, wenn sie am Zug ist. Dies ist eine Standard-Aktion, doch ihr muss ein Zähigkeitswurf gegen SG 16 gelingen, um erfolgreich zu sein. Im *Grundregelwerk* auf S. 445 findest du Regeln, wie lange ein Opfer seinen Atem anhalten kann und welches die Konsequenzen des eventuellen Erstickens sind.

Hoffnungslosigkeit (ÜF) Ein Würgeschatten gibt eine Aura der Hoffnungslosigkeit ab, die mit seinem Tod durch Ersticken assoziiert wird. Dies führt dazu, dass alle Kreaturen innerhalb von 9 m zu dem Würgeschatten den Zustand Erschüttert erhalten, so lange sie innerhalb dieses Bereiches verbleiben. Einer Kreatur, die von der körperlosen Berührung eines Würgeschattens betroffen ist, muss zudem ein Rettungswurf gegen diesen Effekt gelingen. Ist eine Kreatur erst einmal betroffen, dann bleibt der Zustand Erschüttert so lange bestehen, wie sich die Kreatur innerhalb von 9 m zu dem Würgeschatten aufhält. Dieser Furchteffekt ist nicht mit anderen Furchteffekten kumulativ. Ein erfolgreicher Willenswurf gegen SG 17 negiert den Effekt. Dies ist ein geistesbeeinflussender Furchteffekt. Der Rettungswurf basiert auf Charisma.

Es gibt nichts, was sich mit der Verzweiflung einer erstickenden Kreatur vergleichen lässt, die nach einem letzten, süßen Atemzug ringt, um ihre schmerzenden, zusammengefallenen Lungen zu füllen. Dies ist ein wahrhaft schrecklicher Tod. Es gibt viele Möglichkeiten zu ersticken: Atemnot in einem Feuer, lebendig begraben werden, Kreuzigung, Krankheit, Ertrinken, Strangulation – die Liste ist scheinbar endlos. Manchmal, wenn eine Person sich in furchtbarer Gefahr befindet, und ihr Leben dadurch auf besonders entsetzliche Weise endet, reicht dies aus, dass die verdammte Seele sich als Würgeschatten von den Toten erhebt.

Würgeschatten beleben sich als wirbelnder Schwarm aus Asche, Schmutz, Knochensplittern und Staub. Dabei nehmen sie eine vage an einen Humanoiden erinnernde Form an. Sie besitzen eine rohe Intelligenz und es dürstet sie nach dem Atem der Lebenden, die sie angreifen, sobald sie ihrer gewahr werden. Zusätzlich zu dem Grabesstaub tragen diese hasserfüllten Geister die überwältigende Furcht in sich, die ein Tod durch Erstickung mit sich bringt. Diese Aura befällt jene, die sich in der Nähe eines Würgeschattens befinden, so dass diese dessen Angst ebenfalls empfinden. Würgeschatten können Vorteile daraus ziehen, wenn jemand von ihrer Aura betroffen wird (oder wenn jemand sich bereits unter einem anderen Furchteffekt befindet). Sie füllen die Lungen des Opfers, tragen ihre staubigen Überreste mit sich und bedrohen die unwilligen Wirte mit demselben furchtbaren Tod, den sie selbst erleiden mussten. Jeder, der von der Essenz einer solchen untoten Kreatur zu Tode kommt, der erhebt sich selbst als Würgeschatten. Fortan sucht er nach Vergeltung bei allen, die nach wie vor die Freiheit haben atmen zu können, dieser Luxus, den die Lebenden für selbstverständlich halten.

Obwohl Würgeschatten ein gewisses Maß an Intelligenz besitzen und die Sprachen verstehen, die sie zu Lebzeiten beherrscht haben, macht es ihr irrationaler Hass auf das Leben unmöglich mit ihnen zu kommunizieren. Diese Geister würden eher einen vergeblichen Angriff auf die Lungen eines Lebenden unternehmen, als dass sie irgendeine Art von Kommunikation versuchen würden.

LEBENSWEISE

Nachdem er sich vom Tode erhoben hat, neigt ein Würgeschatten dazu nahe seinem Grabe oder dem Ort, an dem er starb, zu bleiben. Es ist nicht unüblich, dass sich diese hasserfüllten Geister zu tödlichen, räuberischen Rudeln zusammenschließen, insbesondere, wenn sie alle

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Treffen der Gefährten
Anhang 6: Bestiarium

aufgrund desselben tragischen Ereignisses zu Tode kamen. Würgeschatten, die ertranken und deren Körper im Wasser verblieben, suchen meistens trockenes Land auf. Allerdings entfernen sie sich nicht weit von diesem Gewässer und suchen die Küstenlinie nach potenziellen Opfern ab.

Die Bedrohung durch Würgeschatten hat die Sicherheit von Bergleuten und Arbeitern über Generationen gefährdet. Wenn Bergleute bei einem Einsturz oder Bauarbeiter aufgrund eines zusammenbrechenden Gebäudes zu Tode kamen, suchten weise Stadtplaner und Vorarbeiter die Hilfe beim Klerus um sicherzustellen, dass diese Körper geborgen wurden und angemessen bestattet werden konnten. Oft wachen Kleriker einige Nächte an den Orten eines solch entsetzlichen Geschehens, um sicherzustellen, dass kein Untoter das Arbeiten unmöglich macht. Diese verzweifelten, hasserfüllten, aggressiven Geister zur Strecke zu bringen ist ein Dienst an all jenen, die noch atmen können. Das gängigste Ritual für diesen Zweck endet mit dem Auspusten einer gesegneten Kerze, womit man respektvoll eine Flamme erstickt, die von dem Sauerstoff genährt wurde, dass dem Toten verweigert wurde.

ARTEN VON WÜRGESCHATTEN

Die Arten von Würgeschatten unterscheiden sich in erster Linie aufgrund der Natur ihres Todes durch Ersticken voneinander. Auch die Intensität des Todes und die Umstände ihres Lebens, wenn ihren Lungen die Luft genommen wurde, macht manche Schatten noch stärker und wilder. Alle Schatten haben mindestens die Verbesserte Schablone ebenso wie alle Variationen die besondere Fähigkeit Grabesstaub besitzen, wenn auch diese durch die Umstände ihres Todes modifiziert wird. Vier Arten sind nachfolgend aufgeführt.

Erdrosselter Schatten: Ein Erdrosselter Schatten wurde von einem Mörder erstickt. Dringt ein solcher Schatten in die Lungen eines Opfers ein, bilden sich handförmige Quetschungen an der Kehle des Opfers aus. Jede Runde, in der ein Erdrosselter Schatten einen Wirt besetzt, erhält das Opfer 1W4 Wuchtschaden. Nachdem der Erdrosselte Schatten aus den Lungen vertrieben wurde, kann das Opfer entweder für eine Stunde nicht sprechen oder bis ihm entsprechende magische Heilung zuteilwurde, je nachdem was zuerst der Fall ist.

Ertrunkener Schatten: Diese Würgeschatten entstehen, wenn der Tod im Wasser eintritt. Diese Schatten sind noch schrecklicher. Wenn sie aus einem Opfer getrieben werden, so bleibt der Schlamm ihres Grabesstaubes in den Lungen zurück. Die Opfer erhalten für 1W4 Runden den Zustand Übelkeit nachdem der Ertrunkene Schatten aus ihren Lungen ausgetreten ist.

Rauchender Schatten: Die Inhalation von Rauch innerhalb eines Feuers verursacht den Tod solcher Würgeschatten. Jede Runde, in der ein Rauchender Schatten die Lungen eines Wirtes besetzt, erhält der Wirt zusätzlich 1W4 Punkte Feuerschaden. Nachdem der Schatten vertrieben wurde, erhält das Opfer aufgrund des Schmerzes für 1 Runde den Zustand Wankend.

Zerschmetterter Schatten: Das Ersticken durch einen Stolleneinbruch oder den Einsturz eines Gebäudes erschafft diese Schatten. Wenn ein Zerschmetterter Schatten aus den Lungen eines Wirtes gepresst wird, so muss dem Opfer ein Willenswurf gegen den SG des Grabesstaubs gelingen, oder es leidet fortan permanent unter Klaustrophobie. Wann immer das Opfer eine enge Stelle, eine bevölkerte Straße oder einen anderen Ort betreten muss, von dem eine Flucht sehr schwer sein kann, erhält es den Zustand Erschüttert. Das Opfer kann einen Willenswurf gegen SG 14 versuchen, um den Zustand aufzuheben. Scheitert der Wurf, besteht der Zustand länger fort. Selbst wenn das Opfer die klaustrophobischen Umstände mit dem Zustand Erschüttert, Verängstigt oder In Panik überstanden hat und diese Bedrohung vergeht (weil beispielsweise die Menge sich auflöst oder flieht, das Hindernis befestigt oder umgangen werden kann), so bleibt doch der Zustand bestehen. Erst wenn das Opfer den nötigen Rettungswurf ablegen kann, wird der Zustand aufgehoben. Dies ist ein Flucheffekt.

ZEITDIMENSIONAR

Dieser schlanke Humanoide besteht aus tausenden kristallinen Facetten, jede zeigt ein Bild aus der Vergangenheit, der Gegenwart oder einer möglichen Zukunft.

ZEITDIMENSIONAR **HG 14**

EP 38.400

N Großer Externar (Extraplanar)

INI +9; Allgegenwärtige Beobachtung; **Sinne** Dunkelsicht 32 m; Wahrnehmung +26

Aura Temporale Verlangsamung (9 m)

VERTEIDIGUNG

RK 30, Berührung 20, auf dem Falschen Fuß 24 (+1 Ausweichen, +5 GE, -1 Größe, +10 Natürlich, +5 Verständnis)

TP 199 (19W10+95)

REF +18 **WIL** +17 **ZÄH** +13

Immunitäten Alterung, Betäubung, Blutung, Gift, Kritische Treffer, Lähmung, Schlaf; **SR** 10/-; **Resistenzen** Elektrizität 10, Feuer 10, Kälte 10, Säure 10, Schall 10; **Verteidigungsfähigkeiten** Rundumsicht, Wissen um den Zeitstrom, Zeitmeisterschaft; **ZS** 25

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 18 m (perfekt)

Nahkampf 2 Hiebe +24 (6W6+6 plus Verlangsamender Schlag)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Verlangsamender Schlag

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 19; Konzentration +22)

Beliebig oft – *Dimensionstür, Ebenenwechsel* (nur selbst), *Erinnerung verändern*[EXP] (SG 17), *Gedächtnislücke*[EXP] (SG 14), *Hast, Mächtiges Teleportieren* (nur sich selbst und 50 Pfd. an Gegenständen)

3/Tag – *Auflösung* (SG 19), *Sand der Zeit*[ABR] (SG 16)

1/Tag – *Temporäre Stasis* (SG 21), *Zeitstopp*

SPIELWERTE

ST 23, **GE** 21, **KO** 20, **IN** 16, **WE** 18, **CH** 17

GAB +19; **KMB** +26; **KMV** 47

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Große Zähigkeit, Kampfreflexe, Verbesserte Blitzschnelle Reflexe, Verbesserte Große Zähigkeit, Verbesserte Initiative, Verbesserter Eiserner Wille

Fertigkeiten Akrobatik +27, Diplomatie +25, Fliegen +33, Heimlichkeit +23, Magischen Gegenstand benutzen +25, Motiv erkennen +26, Wahrnehmung +26, Wissen (Geschichte) +35, Wissen (alle übrigen) +13, Zauberkunde +25; **Volksmodifikatoren** Wissen +10

Sprachen Abyssisch, Aklo, Gemeinsprache; Telepathie (33 m), *Zungen*

LEBENSWEISE

Umgebung beliebige (Dimension der Zeit)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Chronologie (3-12)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Allgegenwärtige Beobachtung (AF) Ein Zeitdimensionar besitzt beinahe perfekte Informationen über die Zeitpassage in seiner Umgebung. Er handelt immer in der Überraschungsrunde und sein Initiativewürfel ist immer automatisch eine natürliche 20.

Temporale Verlangsamung (AF) Der Bereich rund um einen Zeitdimensionar verlangsamt die temporale Passage für Projektile und Zauber. Kreaturen, die von dieser Aura betroffen sind, besitzen Tarnung gegen Fernkampfangriffe. Ein Zeitdimensionar kann diese Aura als freie Aktion aufheben oder erneut aktivieren.

Verlangsamender Schlag (AF) Der Angriff Verlangsamender Schlag verlangsamt den Fluss der gegenwärtigen Zeit rund um das Ziel. Eine Kreatur, die von dem Verlangsamenden Schlag eines Zeitdimensionars getroffen wurde, muss einen Willenswurf gegen SG 22 ablegen. Scheitert der Wurf ist das Ziel für 1W4 Runden von *Verlangsamen* betroffen. Egal ob der Willenswurf erfolgreich war oder nicht kann eine Kreatur für die Dauer 1 Minute nicht erneut von dieser Fähigkeit betroffen werden. Der SG basiert auf Charisma.

Wissen um den Zeitstrom (AF) Ein Zeitdimensionar kennt sein eigenes Wissen von allen Punkten seiner persönlichen Zeitlinie. Dieses Wissen verleiht ihm einen Verständnisbonus von +5 auf die RK sowie Rundum-Sicht. Er behandelt alle Fertigkeiten als Klassenfertigkeiten, bekommt einen +10 Verständnisbonus auf Wissensproben und kann jeden Wissenswurf ungeübt ablegen.

Zeitmeisterschaft (AF) Als lebende Verkörperung der Zeit unterliegt ein Zeitdimensionar nicht den typischen Hemmnissen des Zeitstroms. Er ist immun gegen *Hast, Temporäre Stasis, Verlangsamen* und kann jede Aktion, die in seiner Runde nach der Nutzung von *Dimensionstür* verbleibt, auch einsetzen. Wann immer eine Kreatur innerhalb von 18 m zu einem Zeitdimensionar *Zeitstopp* wirkt, kann der Zeitdimensionar ganz normal handeln, so als ob er selbst *Zeitstopp* gewirkt hätte und zwar mit derselben Dauer des Effektes. Weder der Zeitdimensionar noch der eigentliche Zauberwirker sind im Strom der Zeit eingefroren. In Bezug auf den anderen kann jeder diesen als Ziel bestimmen und ihn mit Angriffen, Zaubern oder anderen Effekten, die er erschaffen kann, betreffen. Allerdings kann keiner von beiden gefrorene Kreaturen während der Dauer von *Zeitstopp* mit irgendetwas betreffen. Diese Fähigkeit funktioniert sogar, wenn der Zeitdimensionar auf dem Falschen Fuß betroffen ist oder seines Gegners nicht gewahr ist.

Wenn ein Ereignis oder ein Individuum die Natur der Kausalität oder den Fluss der Zeit bedrohen, so bricht ein Teil der Dimension der Zeit von der Substanz der Dimension ab, um als korrigierender Agent tätig zu werden. Diese Wesen, die sich selbst keinen Namen gegeben haben, kennt man unter Gelehrten als Zeitdimensionare. Zeitdimensionare reisen durch das Große Jenseits, um Bedrohungen des Zeitstromes zu bekämpfen und zu neutralisieren. In manchen Fällen bedeutet dies die Entfernung eines störenden Individuums oder Gegenstandes, in anderen Fällen bedeutet es hingegen Ereignisse hinauszuzögern, so dass der Fluss der Zeit sich selbst korrigieren kann. Falls es zu ziemlich schlimmen Störungen kommen sollte, arbeiten gerne auch mehrere Zeitdimensionare in perfekter Übereinstimmung miteinander, um den Zeitstrom wiederherzustellen.

Die bloße Existenz von Zeitdimensionaren kann den Fluss der normalen Zeit stören, so dass die Dimension der Zeit einen Zeitdimensionar nur für exakt den Zeitraum freigibt, in dem er benötigt wird. Zudem setzt ein Zeitdimensionar nur das Minimum an Gewalt ein, das überhaupt nötig ist, um seine Pflicht zu erfüllen. Da die exakte Natur der Zeit kompliziert ist und niemals vollständig erfasst werden kann, sind diejenigen, die ihr Leben dem Studium der Zeit verschrieben haben, unsicher, welche Ereignisse das Erscheinen eines Zeitdimensionars auslösen und welche

Kampagnenüberblick
Kapitel 1: Die Geheimnisse von Rodericksbucht
Kapitel 2: Es kam aus dem Hohlberg
Kapitel 3: Die Runenpest
Kapitel 4: Im Tempel des Pfauengeistes
Kapitel 5: Die Stadt jenseits der Zeit
Kapitel 6: Neu-Thassilon
Fortsetzung der Kampagne
Anhang 1: NSC-Galerie
Anhang 2: Die Geschichte der Runenherrscher
Anhang 3: Die Rituale der Runenherrscher
Anhang 4: Thassilonische Artefakte
Anhang 5: Waffen der Sünden
Anhang 6: Bestiarium

nicht. Zeitdimensionare erscheinen auch während scheinbar weltlicher Ereignisse. So gibt es beispielsweise einen Bericht, wonach ein Dutzend Zeitdimensionare im Jahre 4284 AR einer Gruppe von Bergarbeitern in Brevoy erschienen. Verwirrender sind Ereignisse, die anscheinend einen offenkundigen Ruf an Zeitdimensionare darstellen, aber von diesen ignoriert werden, wie beispielsweise das Erscheinen des legendären *Äonenzepters*.

Ein Zeitdimensionar kann den Fluss der Zeit manipulieren, so dass nahe Gegebenheiten davon beeinflusst werden. Er kann Effekte schaffen, mit denen Kreaturen vom Fortschreiten der Zeit ausgenommen werden oder einen Gegenstand so schnell altern lassen, dass er praktisch unbrauchbar wird. Noch größere Kontrolle hat der Zeitdimensionar über seine eigene temporale Position. Sie erlaubt es ihm sich sehr schnell auf einem Schlachtfeld voran zu bewegen und eröffnet ihm das komprimierte Wissen, wo die Feinde zuschlagen werden. Es gibt Berichte, wonach es eine Art von Zeitdimensionaren gibt, die noch mächtigere Fähigkeiten besitzen sollen. Sie sollen beispielsweise in der Lage sein, eine Kreatur vollständig aus der Zeit herauslöschen zu können. Allerdings sind diese Exemplare sehr selten. Anscheinend schickt die Dimension der Zeit solche Zeitdimensionare nur aus, um den gefährlichsten Situationen Herr zu werden.

Ein Zeitdimensionar ist üblicherweise 3,60 m groß und wiegt rund 300 Pfund.

LEBENSWEISE

Da Zeitdimensionare nur ausgesprochen selten vorkommen, beruht ein Großteil der Informationen über sie auf Spekulationen. Viele fassen Zeitdimensionare mit Elementaren zusammen, doch die Natur eines Zeitdimensionars ist von Grund auf verschieden. Elementare werden aus der rohen Materie geformt und dienen als die Hauptbestandteile ihrer Elementarebene (allerdings existiert dieses Muster auch auf der ganzen Materiellen Ebene und sogar überall im Großen Jenseits). Ein Zeitdimensionar hingegen ist ein lebender Teil der Dimension der Zeit selbst. Dies impliziert eine Art von innewohnender Weisheit in der Ebene selbst, die den Elementarebenen fehlt.

Ein Zeitdimensionar besitzt beinahe perfektes Wissen über seine eigene Vergangenheit und Zukunft, die aufgrund seiner konstanten Verbindung mit der Dimension der Zeit gewährleistet wird. Ob diese Verbindung bedeutet, dass der Zeitdimensionar eine Art Ausdehnung der Halbebene ist, wie beispielsweise der Arm einer Kreatur oder einfach nur eine konstante mentale Vereinigung mit derselben, wie es bei einem Schwarmbewusstsein der Fall ist, unterliegt Vermutungen.

Zeitdimensionare sind für die meiste sterbliche Magie zu mächtig, um von ihr beschworen werden zu können. Ihre wahren Namen wurden aus dem sterblichen Wissen in einem unmöglich alten Zeitalter gelöscht. Der Zauber *Tor* könnte, zumindest in der Theorie, hilfreich sein, um eine solche Kreatur um Hilfe zu bitten. Doch selbst dieser Akt einen Zeitdimensionar aus der Halbebene der Zeit herauszuziehen könnte ausreichen, um noch mehr von seiner Art herbeizurufen, die diesen Vorfall untersuchen – und um den Beschwörer für diese Tat zu bestrafen. Wer am laufenden Band versucht Zeitdimensionare zu rufen oder zu binden, zieht häufig deren Zorn auf sich, oder aber die Aufmerksamkeit von gefährlichen Kreaturen wie den Hunden von Tindalos[MHB II].

LEBENSRAUM UND SOZIALVERHALTEN

Zeitdimensionare existieren nur weil es die Dimension der Zeit so will. Sie haben keine definierte Gesellschaft und versammeln sich außerhalb der Dimension der Zeit nicht in Gruppen, es sei denn, ein spezifischer Auftrag macht dies nötig. Ob diese Kreaturen für sich selbst eine eigene Gesellschaft in der Dimension der Zeit errichtet haben, ist unbekannt. Schließlich ist es praktisch unmöglich, Zugang zu dieser Ebene zu erlangen und sie zu studieren.

Manche spekulieren, dass es in Wahrheit nur einen einzigen Zeitdimensionar geben soll und dass das Erscheinen von mehreren schlicht die Sichtung derselben Kreatur an unterschiedlichen Kreuzungen ihres eigenen temporalen Pfades sei, auf dem sie ältere und jüngere Inkarnationen ihrer selbst trifft. Es existiert eine Theorie, wonach die Dimension der Zeit den ersten und einzigen Zeitdimensionar bei der Geburt der Zeit erschuf und eben immer diesen ausschickt, um mit allen temporalen Störungen fertig zu werden. Daher soll auch das Gerücht herrühren, dass es Zeitdimensionare gäbe, die mächtigere Fähigkeiten besitzen. Diese Sichtungen seien schlicht ältere oder verbesserte Versionen ein und derselben Kreatur. Wer sich zu sehr mit dieser Theorie beschäftigt, der lebt gefährlich. Chronomanten und Gelehrte der Zeit, die einen Großteil ihrer Zeit in diese Theorie investieren, verschwinden oft für immer. Die esoterischen Kalkulationen, die diese Gelehrten hinterlassen, weisen darauf hin, dass der einzelne Zeitdimensionar an einem bestimmten Zeitpunkt so mächtig wird, dass er sich von der Dimension der Zeit losreißen kann. Anschließend soll er seiner eigenen Agenda folgen, was unglaublich katastrophale Auswirkungen für das Multiversum zur Folge haben würde.

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 the 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, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

The Book of Fiends © 2003, Green Ronin Publishing; Authors: Aaron Loeb, Erik Mona, Chris Pramas, and Robert J. Schwalb.

Armies of the Abyss © 2002, Green Ronin Publishing; Authors: Erik Mona and Chris Pramas.

The Avatar's Handbook © 2003, Green Ronin Publishing; Authors: Jesse Decker and Chris Thomasson.

Book of the Righteous © 2002, Aaron Loeb.

Legions of Hell © 2001, Green Ronin Publishing; Author: Chris Pramas.

The Unholy Warrior's Handbook © 2003, Green Ronin Publishing; Author: Robert J. Schwalb.

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.

Death Worm from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene and Erica Balsley.

Demon Lord, Baphomet from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on 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.

Pathfinder Adventure Path #133: Secrets of Roderic's Cove © 2018, Paizo Inc.; Authors: Adam Daigle, with James Jacobs, Mikko Kallio, Luis Loza, Jacob W. Michaels, and Conor J. Owens.

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, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

The Book of Fiends © 2003, Green Ronin Publishing; Authors: Aaron Loeb, Erik Mona, Chris Pramas, and Robert J. Schwalb.

Armies of the Abyss © 2002, Green Ronin Publishing; Authors: Erik Mona and Chris Pramas.

The Avatar's Handbook © 2003, Green Ronin Publishing; Authors: Jesse Decker and Chris Thomasson.

Book of the Righteous © 2002, Aaron Loeb.

Legions of Hell © 2001, Green Ronin Publishing; Author: Chris Pramas.

The Unholy Warrior's Handbook © 2003, Green Ronin Publishing; Author: Robert J. Schwalb.

Axe Beak from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on material by Gary Gygax.

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.

Daemon, Derghodaemon 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, Oinodaemon 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.

Death Worm from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene and Erica Balsley.

Demon Lord, Baphomet from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on material by Gary Gygax.

Ice Golem from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc.,

published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene.

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.

Swarm, Adamantine Wasp from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene.

Temporal Crawler from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene.

Thessalhydra 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 and Wizards of the Coast.

Time Flayer from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene.

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 Adventure Path #133: Secrets of Roderic's Cove © 2018, Paizo Inc.; Authors: Adam Daigle, with James Jacobs, Mikko Kallio, Luis Loza, Jacob W. Michaels, and Conor J. Owens.

Pathfinder Adventure Path #134: It Came from Hollow Mountain © 2018, Paizo Inc.; Authors: Mike Shel, with Jason Keeley, Mark Moreland, and Patchen Mortimer.

Pathfinder Adventure Path #135: Runeplague © 2018, Paizo Inc.; Authors: Richard Pett, with Eleanor Ferron, Jason Keeley, Mike Kimmel, Andrew Mullen, and Jeffrey Swank.

Pathfinder Adventure Path #136: Temple of the Peacock Spirit © 2018, Paizo Inc.; Authors: Jason Keeley, with Dan Cascone, John Compton, James Jacobs, Nathan King, and Luis Loza.

Pathfinder Adventure Path #137: The City Outside of Time © 2018, Paizo Inc.; Authors: Amanda Hamon Kunz, with John Compton, Gregory Hanigan, and Mikko Kallio.

Pathfinder Adventure Path #138: The Rise of New Thassilon © 2019, Paizo Inc.; Authors: Greg A. Vaughan, with John Compton, Andrew D. Geels, James Jacobs, Lyz Liddell, Luis Loza, and David Schwartz.

Deutsche Ausgabe ***Die Rückkehr der Runenherrscher*** © 2019 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

STARFINDER

RÜSTKAMMER

**Mach Dich Bereit! Rüstung angelegt und Waffe durchgeladen!
Das Universum dort draußen ist gefährlich und die richtige Ausrüstung bedeutet oft den feinen Unterschied, ob du überlebst oder die nächste Mahlzeit eines hungrigen Ksarik wirst. Egal, ob du ein Frontkämpfer, ein verstohlener Spion oder gelehrter Zauberer bist: Die Rüstkammer hat alles, was du für jede erdenkliche Situation brauchst – von Waffen über Aufwertungen bis hin zu technologischen und magischen Gegenständen.**

JETZT ERHÄLTLICH!

Paizo, Paizo Inc., and the Paizo golem logo, are registered trademarks of Paizo Inc. Starfinder and the Starfinder logo are trademarks of Paizo Inc. © 2019 Paizo Inc.

ULISSES SPIELE

Ausbauregeln XI: Multiversum

ES GIBT WELTEN JENSEITS DER UNS BEKANNTEN: DIE EBENEN DES FEUERS UND DES WASSERS, DER HIMMEL UND DIE HÖLLE, DIE DIMENSIONEN DER TRÄUME UND DER ZEIT. DIES SIND DIE REICHE DER ENGEL UND DÄMONEN, DER GÖTTER UND GÖTTINNEN – GÄNZLICH NEUE REALITÄTEN, IN DENEN ALLES PASSIEREN KANN!
DIESER BAND ERWEITERT DEN HINTERGRUND DES PATHFINDER-ROLLENSPIELS UND BRINGT DEINE CHARAKTERE UND KAMPAGNEN AUF UNGLAUBLICHE NEUE WELTEN VOLLER GEFAHREN UND UNVORSTELLBARER BELOHNUNGEN. AUF DIESEN SCHIER ENDLOSEN EBENEN DER REALITÄT MÜSSEN CHARAKTERE NICHT NUR IHR KÖNNEN GEGEN GEWALTIGE HERAUSFORDERUNGEN AUF DEN PRÜFSTAND STELLEN – SIE WERDEN AUCH IHRE EIGENEN SEELEN RISKIEREN!

Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, and the Pathfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Roleplaying Game is a trademark of Paizo Inc. © 2019, Paizo Inc. © 2019 von Ulisses Spiele GmbH

ULISSES SPIELE

Und der Zorn soll über Varisia hinwegfegen!

Als der Runenherrscher Karzoug aus jahrtausendelangem Schlummer erwachte, erzitterte das Grenzland Varisia vor seiner Macht und Helden waren nötig, die Welt zu retten. Doch war er nur einer von sieben. Auch die anderen erwachten einer nach der anderen, bis auch einer der Zornigste unter ihnen sich erhob. Neue Gefahren warten, gegen die die Herausforderungen verblassen, mit denen es einstige Helden zu tun bekamen!

Alles beginnt im kleinen, beschaulichen Küstenort Rodericksbucht, wo lokale Banden die Runen und das Vermächtnis des untergegangenen Thassilons zu eigenen Zwecken nutzen. Der weitere Weg wird die Helden aber nach Magnimar und Rätselhafen, an gefahrvolle Orte wie den Hohlberg und den Tempel des Pfauengeistes und sogar in die Dimension der Zeit führen. Nicht mehr und nicht weniger als das Schicksal Varisias und vielleicht der ganzen Welt steht auf dem Spiel!

Dieser Band enthält:

- Einen sechsteiligen Abenteuerpfad, welcher Helden von der 1. Stufe bis zur 20. Stufe führt
- Zahlreiche NSC, die im Rahmen des Abenteuerpfades ihren Auftritt haben
- Artikel und Bildgalerien zur Geschichte der Runenherrscher, ihren Ritualen, Artefakten und Waffen
- Zahlreiche neue Monster

ULISSES SPIELE
www.ulisses-spiele.de

paizo

PATHFINDER® ROLLENSPIEL™
www.pathfinder-rpg.de

3.5 • OGL COMPATIBLE

Artikelnummer: US53102PDF